



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA  
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN  
ESCUELA DE EDUCACIÓN

**EFFECTIVIDAD DE UN PORTAL EDUCATIVO PARA LA ENSEÑANZA –  
APRENDIZAJE DEL ARTE POPULAR VENEZOLANO  
DIRIGIDO A ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA**  
CASO DE ESTUDIO: ESCUELA DE ARTES VISUALES  
CRISTOBAL ROJAS. CARACAS

Tutor: Franklin Albarrán

Autor: Linares Oscar Antonio  
C I: 9.317.567

Caracas, julio de 2011



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA  
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN  
ESCUELA DE EDUCACIÓN



**EFFECTIVIDAD DE UN PORTAL EDUCATIVO PARA LA ENSEÑANZA –  
APRENDIZAJE DEL ARTE POPULAR VENEZOLANO  
DIRIGIDO A ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA**  
CASO DE ESTUDIO: ESCUELA DE ARTES VISUALES  
CRISTOBAL ROJAS. CARACAS

Trabajo de grado presentado ante la Universidad Central de Venezuela para optar a la  
licenciatura en educación mención: Artes Plásticas

Caracas, julio de 2011

## DEFENSA DE TRABAJOS DE LICENCIATURA VEREDICTO

Quienes suscriben, miembros del jurado designado por el Consejo de la Escuela de Educación en su sesión 1438 de fecha 25-05-11 para evaluar el Trabajo de Licenciatura presentado por Oscar Linares, C.I. 9317567 C.I.

y \_\_\_\_\_, C.I. \_\_\_\_\_ bajo el Título Efectividad de un Portal Educativo para la educación abierta, por el arte popular venezolano dirigido a la Tercera Edad de la Educación Básica, para optar al Título de LICENCIADO EN EDUCACIÓN, dejan constancia de lo siguiente:

1. Hoy 21 de julio de 2011 nos reunimos en la sede de la Escuela de Educación para que su(s) autor(es) lo defendiera(n) en forma pública.
2. Culminada la Defensa Pública del referido Trabajo de Licenciatura, conforme a lo dispuesto en el Art. 14 del "Reglamento de Trabajos de Licenciatura de las Escuelas de la Facultad de Humanidades y Educación" adoptando como criterios para otorgar la calificación: rigurosidad en el razonamiento, coherencia en la exposición, claridad y pertinencia en los procesos metodológicos empleados, adecuación del sustento teórico, así como la calidad de la exposición oral y de las respuestas dadas a las preguntas formuladas por el jurado, acordamos calificarlo como:

APLAZADO

APROBADO  otorgándole la mención:

SUFICIENTE  DISTINGUIDO  SOBRESALIENTE

3. Las razones que justifican la calificación otorgada son las siguientes: Por presentar una investigación que vincula los recursos de la información y la comunicación aplicados a la educación con el arte popular venezolano de manera sencilla, coherente, y muy pertinente con los contenidos presentados en el portal educativo.



Celina Paredes  
Prof.(a) CELINA PAREDES

Franklin Arbarán  
Tutor(a) FRANKLIN ARBARÁN  
Prof.(a) 6314063

Norelvis Riera R.  
Prof.(a) NORELVIS RIERA R.  
10.626.769

### APROBACION DEL TUTOR

Quien suscribe, Profesor, Franklin Albarrán de la Universidad Central de Venezuela adscrito(a) a la Escuela de educación, en mi carácter de tutor/a del Trabajo de Grado titulado: Efectividad de un portal educativo para la enseñanza y aprendizaje del arte popular venezolano. Dirigido a los estudiantes de educación básica caso de estudio escuela de artes visuales Cristóbal Rojas: Caracas, realizado por el, lo(a)s ciudadano(a)s Oscar Antonio Linares C. I 9 317 567 manifiesto que he revisado en su totalidad la versión definitiva de los ejemplares de este trabajo y certifico que se le incorporaron las observaciones y modificaciones indicadas por el jurado evaluador durante la defensa del mismo. En Caracas a los 31 días del mes de Julio de 2011



---

Profesor  
C. I. 6314063

**DEDICO ESTE TRABAJO A MIS PADRES.**

Yolanda del Carmen Linares, Oscar Antonio Simancas

A todas aquellas personas que creyeron en mi pasión.

“Por el arte y la educación”.

## AGRADECIMIENTOS

A dios por darme la fortaleza necesaria para culminar la presente investigación.

A mis hermanos espirituales que están en el cielo desde allá que me iluminaron los buenos caminos y concejos para lograr este proyecto de investigación.

A mis padres Yolanda del Carmen Linares, Oscar Antonio Simancas, por apoyarme y darme concejos en todo momento y estar siempre presente.

A mis hermanos, Lenin linares, Douglas Linares, Albenis Linares y Jacqueline Linares, la colaboración y concejos en los momentos difíciles.

A mi sabia concejera Belkis Estremor , por orientarme y darme empuje y motivación para este proyecto de investigación.

A mi tutor Franklin Albarrán por su apoyo, paciencia y dedicación.

A mi amigo Víctor Rodríguez por su fundamental orientación y concejos en lograr en la vida un triunfo “graduarse”.

A mi amigo Orangel Abreu Fiel profesional de idiomas modernos quien me oriento a seguir este trabajo en su más ardua metodología y la aplicación en el idioma de este trabajo de investigación.

A mis amigos profesores de educación por su enseñanza quienes me formaron en el estudio de la educación y poder llevar toda esta enseñanza a la sociedad que tanto lo amerita.

A mi tía Eve Linares por orientarme y darme buenos concejos para esta gran labor de graduarme.

A mí querida Universidad Central de Venezuela, por la formación que hoy me llevo.

A mis abuelos ya desaparecidos por su ayuda espiritual infinita por ser mis compañeros y guías en mis caminos y sueños.

A mi gran santo de mi devoción “niño Jesús de Escuque”, que me ayudo en todo los momentos difíciles de mi carrera y darle gracias por lograr este proyecto.

A mis primos en general, por la ayuda y paciencia brindada.

A mis tíos, Margarita, Leixi, Jesús, anatilia, María Chiquinquira, Xiomara, por todo el apoyo que han sabido brindar siempre.

A mis amigos la familia Manrique Martínez, por la ayuda y colaboración que prestaron hacia mí en los buenos consejos y caminos en esta labor de seguir adelante. A mi pueblo de Escuque, “tierra de nubes”, y coloridos por sus pintores, en donde nació, en donde nació Salvador Valero pintor de renombre, hombre de pueblo, aldeano que con su pincel traspaso fronteras colocando el nombre del pueblo de Escuque ( Trujillo), y Venezuela en lo más alto.

A mi amigo Heberto Pérez Carmona, por orientarme y darme consejos para esta gran labor en sus explicaciones de la historia y anécdotas del pueblo de Escuque que me sirvió para esta investigación.

A mis grandes amigos del sector Mismote en donde estuve toda mi infancia y compartí con ellos en los momentos de mi vida tan importantes; las vivencias, luego estudiar y trasladarse a otras ciudades logrando los objetivos planteados para una carrera académicas.

Y, todos lo que de alguna forma me apoyaron

Mil Gracias.

Oscar Antonio Linares

UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA  
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN  
ESCUELA DE EDUCACIÓN  
COMPONENTE DOCENTE

**EFFECTIVIDAD DE UN PORTAL EDUCATIVO PARA LA ENSEÑANZA –  
APRENDIZAJE DEL ARTE POPULAR VENEZOLANO DIRIGIDO A  
ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA DE ARTES  
VISUALES CRISTOBAL ROJAS. CARACAS.**

Tutor: Franklin Albarran

Autor: Oscar A Linares

**RESUMEN**

El presente trabajo tuvo como finalidad evaluar la efectividad de un portal educativo para la enseñanza y aprendizaje del arte popular venezolano, destacando al artista Salvador Valero por ser representante del Arte Popular, dirigido a los estudiantes del Séptimo Grado de Educación Básica, de la Escuela de Artes Visuales Cristóbal Rojas. Se apoyó en los objetivos de la asignatura Educación Artística en la Tercera Etapa de Educación Básica. Por ser representante del Arte Popular, Salvador Valero C, que ofrece un amplio espectro cultural que le permite al docente resaltar nuestros valores poco conocidos, agrupando una serie de facetas del artista, tales como: escultor, pintor, ensayista, fotógrafo y otros, facilitando el aprendizaje en el aula de clases. Metodológicamente el tipo de investigación fue de campo a nivel descriptivo, con la modalidad de proyecto factible. La muestra estuvo conformada por 20 docentes de la Escuela de Artes Cristóbal Rojas. Se desarrolló una propuesta que consistió en un prototipo de un portal educativo para explicar el Arte Popular en Venezuela. Esta propuesta tiene por objeto brindar estrategias y técnicas creativas a los docentes que dictan el tema del Arte Popular en Educación Básica; por cuanto representa una opción para mejorar en la praxis la enseñanza de los cursos de Arte, de modo que se promueva la optimización del aprendizaje en los estudiantes, lo que constituye una alternativa de respuesta a los problemas de la preparación docente y de movilidad y participación en el desarrollo sostenible de la sociedad venezolana en su conjunto.

**Descriptor:** Arte Popular, Portal educativo, estrategias de enseñanza, Educación Artística.

UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA  
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN  
ESCUELA DE EDUCACIÓN  
COMPONENTE DOCENTE

**EFFECTIVENESS OF AN EDUCATIONAL PORTAL FOR TEACHING -  
LEARNING VENEZUELAN FOLK ART DIRECTED TO BASIC EDUCATION  
STUDENTS OF THE SCHOOL OF VISUAL ARTS CRISTOBAL ROJAS.  
CARACAS**

Tutor: Franklin Albarran

Autor: Oscar A Linares

**ABSTRACT**

This study aimed to evaluate the effectiveness of an educational portal for the teaching and learning of Venezuelan folk art, highlighting the artist Salvador Valero as a representative of Folk Art, directed to seventh graders of the Basic Education School of Visual Arts Cristobal Rojas. It is based on the objectives of the course Arts Education in the Third Grade of Basic Education. As representative of Folk Art, Salvador Valero C, offered a broad cultural spectrum that allows the teacher to highlight our little-known values, grouping a number of facets of the artist, such as: sculptor, painter, essayist, photographer and others, facilitating the learning in the classroom. Methodologically, it was a field descriptive research with the type of feasible project. The sample consisted of 20 teachers from the School of Arts Cristobal Rojas. We developed a proposal which consisted of a prototype of an educational portal to explain the Folk Art in Venezuela. This proposal aims to provide creative strategies and techniques for teachers who work on the theme of Folk Art in Basic Education because it represents one option for improving practice in teaching art courses, as well as promoting the optimization of student learning, which is an alternative answer to the problems of teacher's preparation, mobility and participation in sustainable development of Venezuelan society as a whole.

**Keywords:** Folk Art, Educational Portal, Teaching Strategies, Arts Education

## ÍNDICE

|  |    |
|--|----|
| LISTA DE CUADROS .....   | iv |
| LISTA DE GRÁFICOS .....  | v  |
| RESUMEN.....   |    |
| INTRODUCCIÓN .....   | 1  |
| CAPÍTULOS  |    |
| I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....  | 4  |
| Objetivos de la Investigación .....  | 9  |
| Justificación.....   | 10 |
| II. MARCO TEÓRICO .....  | 12 |
| Antecedentes de la investigación .....   | 12 |
| Bases Teóricas.....  | 14 |
| Arte Popular .....   | 14 |
| Salvador Valero.....   | 15 |
| Estrategias de Enseñanza .....   | 22 |
| Estrategias Educativas utilizando el computador.....   | 30 |
| Enfoque constructivista para la elaboración de las estrategias a través del<br>computador..... | 30 |
| Enfoque constructivista de la enseñanza y las estrategias .....                                | 32 |
| Tecnologías de Información y Comunicación.....   | 34 |
| III. MARCO METODOLÓGICO .....  | 49 |
| Nivel de la Investigación.....   | 50 |
| Diseño de la Investigación .....   | 50 |
| Definición de variables e indicadores .....  | 51 |
| Población.....   | 54 |
| Técnicas e Instrumentos para la Recolección de datos .....                                     | 55 |
| Validez y Confiabilidad .....  | 57 |
| IV. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS .....  | 58 |
| V. PROPUESTA .....   | 66 |
| Características Generales de la Propuesta.....   | 67 |
| Fundamentación .....   | 68 |
| Procedimiento para la producción del portal educativo.....                                     | 72 |
| Objetivos del portal educativo Arte Popular Salvador Valero.....                               | 77 |
| Estudio de Factibilidad.....   | 86 |
| Ventajas del uso del portal educativo.....   | 89 |

|   |     |
|---|-----|
| VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....      | 91  |
| REFERENCIAS .....                             | 96  |
| ANEXOS .....                                  | 101 |
| A. Cuestionario Aplicado a los Docentes ..... | 102 |

## LISTA DE CUADROS

| Cuadro |  | pp |
|--------|--|----|
| 1      | Organización de las estrategias de enseñanza propuestas por Díaz y Hernández (1999)              | 29 |
| 2      | Etapas transitadas por la enseñanza propuestas por Marqués (2004)                                | 30 |
| 3      | Ventajas y Desventajas de las TIC  | 41 |
| 4      | Operacionalización de las variables  | 52 |
| 5      | Distribución de frecuencias absoluta y relativa de la Dimensión. Estrategias de enseñanza        | 59 |
| 6      | Distribución de frecuencias absoluta y relativa de la Dimensión Contenido de Educación Artística | 60 |
| 7      | Distribución de frecuencias absoluta y relativa de la Dimensión Diseño de un portal educativo    | 61 |
| 8      | Distribución de frecuencias absoluta y relativa de la Dimensión Efectividad del portal educativo | 63 |
| 9      | Debilidades detectadas y alternativas que propone el Portal Educativo                            | 70 |

## LISTA DE GRÁFICOS

| Gráfico |   | pp |
|---------|---|----|
| 1       | Estrategias de enseñanza. Tomado de “Estrategias de enseñanza o estrategias de aprendizaje” por Martínez Verde, R. (s.f).<br>Elaborado por el autor | 25 |
| 2       | Distribución de frecuencias absoluta y relativa de la Dimensión.<br>Estrategias de enseñanza  | 59 |
| 3       | Distribución de frecuencias absoluta y relativa de la Dimensión<br>Contenido de Educación Artística   | 60 |
| 4       | Distribución de frecuencias absoluta y relativa de la Dimensión<br>Diseño de un portal educativo  | 62 |
| 5       | Distribución de frecuencias absoluta y relativa de la Dimensión<br>Efectividad del portal educativo   | 63 |

## INTRODUCCIÓN

Actualmente se está dando importancia a los valores culturales, el pasado histórico y las tradiciones, es decir, todo lo que conforma el bagaje sociocultural venezolano, producto de la complejidad étnica resultante de la fusión de las diversas culturas que conforma nuestra identidad nacional.

Hoy día, la educación está utilizando el apoyo de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), desde los primeros niveles de la escuela, lo cual conlleva cambios que alcanzan todos los ámbitos de la actividad humana. Sus efectos se manifiestan de manera muy especial en las actividades educativas donde debe ser revisado: desde la razón de ser de la escuela, la formación básica que precisan los educandos, la forma de enseñar y de aprender, las infraestructuras y los medios que se utilizan para ello.

La implementación de TIC, en educación básica ha ido, gradualmente, copando espacios y generando cambios. Según Bates (2001) las razones que llevan a las instituciones a generar cambios son, en primer lugar, la necesidad de hacer más con menos; en segundo lugar, la necesidad de aprendizaje cambiante de la sociedad, y por último el impacto de las TIC, en la enseñanza y el aprendizaje. Así en estos entornos, los docentes y los alumnos promueven cada vez más, el uso del internet, del correo electrónico, de las lista de discusión, de las plataformas electrónicas, y otras, para incrementar la calidad y alcance de los programas educativos que ofrecen.

En este trabajo se presenta el uso de la tecnología de información en la asignatura de educación artística de la tercera etapa de educación básica y busca desarrollar un portal educativo en donde se propicien procesos de enseñanza y aprendizaje novedosos y significativos. Esta investigación se enmarca en el desarrollo de un proyecto tecnológico que se supone producir algo nuevo y concreto que ayude a resolver una situación práctica de manera efectiva y económica (Lacueva, 2000). De allí que, el desarrollo del portal constituye un espacio que reúne y sistematiza proyecto

o experiencia de comunidades académicas virtuales a fin que se divulguen y se conozcan de forma sistemática sus tendencias y desarrollo.

Se seleccionó al artista Salvador Valero, quien hizo de la primera, el dibujo y la escritura su vida, y el medio de expresar su sensibilidad, sus convicciones nacionalistas y su compromiso social con el país. Siendo de condición humilde, protestó con su arte ante las injusticias sociales, documentó con fotografías su realidad circundante, y escribió sobre mitos y leyendas andinas fue un artista integral que sustentó su obra en la historia, la cultura y la política.

La investigación estructurada en cinco capítulos.

El capítulo I, denominado “El problema”, se describe la contextualización, delimitación, interrogantes de la investigación, objetivos (generales y específicos) y justificación.

El capítulo II, describirá todo el “Marco Teórico”, que sirve como basamento a la investigación, antecedentes, y bases teóricas.

El capítulo III Diseño del Portal “Marco Metodológico”, se presentan los aspectos relacionados con el diseño y tipo de investigación, población, la muestra, las técnicas, e instrumentos utilizados para la recolección de datos y finalmente todo lo concerniente a la validez y confiabilidad del instrumento. De igual manera en el contenido de este capítulo se menciona los aspectos administrativos, que explican los recursos utilizados para la realización del proyecto (recursos materiales y humanos), para seguidamente cerrar con el modelo de diagramación de Gantt, que explica las actividades realizadas a las fechas.

El capítulo IV se relaciona con el análisis e interpretación de resultados, el cual arroja información sobre la problemática estudiada. En éste se analizan los datos provenientes de las respuestas emitidas por los encuestados y que permiten sustentar la respuesta como solución al problema planteado.

El capítulo V presenta la propuesta, considerada como la opción ideal que permitirá dar los cambios a la realidad encontrada en la investigación, en este caso se presenta el portal educativo para la enseñanza y aprendizaje del Arte Popular

Venezolano dirigido a los estudiantes de educación básica de la Escuela Artes y Oficios Cristóbal Rojas.

El capítulo VI, referido a las conclusiones y recomendaciones es el último de los aspectos inherentes a la fase de culminación de la investigación. En él se presentan los hallazgos de mayor significación en concordancia con los objetivos generales y específicos que dieron forma al cuerpo de conclusiones y recomendaciones. Finalmente se presentan las referencias que sirven de base a la investigación y los anexos.

## **CAPÍTULO I**

### **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Dentro de los avances más significativos de la revolución científica - técnica en el siglo XXI, sin duda, se encuentra el desarrollo impetuoso de las TIC. Adell (2003). La concepción de las nuevas tecnologías aplicadas a la educación es más amplia que en otras esferas del saber, ya que el carácter aplicado inherente a esta ciencia de la información, se une el aspecto formativo docente que debe cumplir el sistema educacional.

El objetivo principal del uso de las nuevas tecnologías en el proceso educativo es contribuir al perfeccionamiento y optimización del sistema educacional y dar respuesta a las necesidades de la sociedad en este campo. “El empleo del computador en la educación, tiene un marcado carácter científico experimental, apoyado sobre todo por los resultados de investigaciones científicas” (Fernández 2007: 76), experiencias obtenidas en la labor docente y la validación de los planes y programas de estudio que han ido introduciéndose en los distintos subsistemas de Educación.

De lo anterior se desprende que el uso de las nuevas tecnologías en la enseñanza tiene un significado especial y su introducción determina modificaciones en las formas tradicionales de enseñar, marcada por su carácter trilateral al ser la computadora un eslabón entre el profesor y el estudiante.

Como medio de enseñanza la computadora brinda la posibilidad de interactuar entre el estudiante y la máquina. Tanto la palabra escrita, la imagen, color, animación, el sonido y el vídeo (propios del medio audio visual), son combinados de forma amena en la computadora posibilitándose que la misma sea posible aplicar en la educación siempre logrando que el material sea lo más interactivo posible.

De igual forma, existen otros elementos claves para el uso de la computadora como medio de enseñanza, dentro de ellos están el portal educativo. Sin duda, éstos

tienen una gran importancia en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje. Posibilitan la interactividad con los estudiantes, retroalimentándolos y evaluando lo aprendido, facilitan las representaciones animadas, inciden en el desarrollo de habilidades a través de la ejercitación, reducen el tiempo que se dispone para impartir gran cantidad de conocimientos facilitando un trabajo diferenciado, introduciendo al estudiante en el trabajo con los medios computarizados, facilitan el desarrollo del trabajo independiente y a la vez el tratamiento individual de las diferencias individuales.

La relación directa estudiante – computadora propicia además, una actitud dinámica en el aprovechamiento de las posibilidades que le ofrece la computadora para lograr el fin que persigue. “Por lo tanto no se trata de reemplazar con un portal educativo lo que con otros medios está probado con calidad sino el de aprovechar las características de este medio para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje”. (Fernández, 2007: 77).

Por esta razón, una meta importante del sistema educativo, debe ser la formación del educando como usuario calificado, de las nuevas tecnologías y de la cultura que en torno a ella se produce y difunde. Hasta ahora educar ha significado transmitir el saber acumulado, pero la rapidez con la que se genera nuevos conocimientos, obliga aún cambio fundamental del proceso educativo, en el sentido de promover nuevas formas y métodos que permitan al sistema educativo adaptarse, a las exigencias del medio y a los cambios que experimenta la sociedad. De manera, que es importante subrayar la necesidad de seleccionar adecuadamente con portales educativos que pueda permitir el cumplimiento de los objetivos educativos, en particular considerando el ambiente interactivo, de motivación, creativo, entre otros.

El manejo de un portal educativo se concibe como un medio de gran utilidad para mostrar al estudiante una nueva forma de acceder al conocimiento en la actual sociedad de la información y comunicación. Contribuye de forma decisiva al desarrollo de capacidades para aprender por sí mismos, resultando de gran ayuda en procesos como: búsqueda, tratamiento, elaboración, presentación, y comunicación de informes o proyectos (Ministerio de del Poder Popular para la Educación, 2008).

Uno de los autores con experiencia en los temas de arte y computadora es Vera (2000) quien expresa “El uso del portal educativo tiene aplicación en el estudio del arte”. El arte en la educación es un factor determinante en el proceso del desarrollo evolutivo, sensitivo e intelectual del alumno, constituye un medio para comunicarse y expresarse en pensamientos y sentimientos.

Cuando el arte se imparte en el aula, se comienza a trabajar con la creatividad, la expresión y el desarrollo de la apreciación estética; elementos que logran integrar la personalidad del alumno, y que, en sí mismos, pueden llegar a ser terapéuticos, ayudar a liberar tensiones y a proponer soluciones creativas en la vida cotidiana. Su objetivo fundamental es lograr el proceso creativo en la educación; su importancia reside en la maduración de la personalidad del educando y considera un equilibrio en cuanto a pensamiento/cuerpo, razonamiento/sensibilidad. Además, tiene “la finalidad de introducir al educador y al educando en la ardua y fascinante tarea de la creatividad, la sensibilidad, la apreciación artística y la expresión, factores que contribuyen al espíritu creativo y social de todo individuo”. (Torrecillas, 2001).

El aprendizaje del arte a través de un portal educativo, es programa computacional cuyas características estructurales y funcionales sirven de apoyo al proceso de enseñar, aprender y administrar. Es una aplicación informática, diseñada con la intención de ser utilizada en el contexto del proceso de enseñanza – aprendizaje. Se caracteriza por ser altamente interactivo, a partir del empleo de recursos multimedia, como videos, sonidos, fotografías, diccionarios especializados, explicaciones de experimentados profesores, ejercicios y juegos instructivos que apoyan las funciones de evaluación y diagnóstico.

Actualmente en el Programa de estudio de 7° Grado de la Tercera etapa de Educación Básica se encuentra el Área de Educación Estética y dentro de ella la asignatura Educación Artística, con la siguiente descripción: (Ministerio de Educación, 1987)

Con el estudio específico de la asignatura Educación Artística se logra la aplicación de los principios de percepción de la forma; la apreciación artística; el paso de lo concreto a lo abstracto y los aspectos relevantes que han desarrollado diversas culturas. También se alcanza la comprensión de los movimientos, individualidades u obras; el criterio estético que se pondrá de manifiesto en la vida diaria y en la apreciación de la naturaleza.

Por lo tanto, la Educación Artística que se imparte en la Educación Básica tiene como propósito fundamental el desarrollo de habilidades y destrezas así como un sentido crítico de apreciación y disfrute de las presentaciones artísticas, respectivamente. En esta panorámica surge la necesidad de una nueva concepción de la labor docente, quien deberá estar en capacidad de desplegar actividades que preparen al educando para elevar su nivel de aprendizaje haciendo uso óptimo de las Tecnologías de la Informática y las Comunicaciones (TIC).

Entre los objetivos de la asignatura Educación Artística en la Tercera Etapa de Educación Básica se encuentra: “Analizar los movimientos artísticos, considerando los recursos, las técnicas y los procesos empleados” (Ministerio de Educación, 1987). Para el cumplimiento de este objetivo se ha seleccionado el estudio de un artista venezolano. Para esta investigación se tomó el caso de Salvador Valero C, (1903 – 1976) que ofrece un amplio espectro cultural que le permite al docente resaltar nuestros valores, quizás poco conocidos, pero que comprende una serie de facetas, tales como: escultor, pintor, ensayista, fotógrafo y otros.

Las dificultades de la enseñanza del arte, especialmente de un artista venezolano, es producto de las deficiencias en las estrategias y prácticas metodológicas. A pesar de existir un conjunto de estrategias y técnicas para su enseñanza no se logra la calidad esperada. Algunos estudiantes piensan que la educación artística no sirve y no se percibe como algo provechoso, que no es un estudio serio, es decir, piensan que se debe atender otras asignaturas más importantes como matemáticas o física, lo cual no es del todo cierto. Por esta razón existen muchos artistas frustrados, que les coartan su creatividad, sus dones innatos, en una palabra su vida. (Martínez , 2008).

Por otra parte, muchos docentes carecen de las herramientas necesarias para emplear adecuadamente las TIC dentro de la enseñanza de la Educación Artística, tal es el caso de la Escuela de Artes Visuales Cristóbal Rojas en Caracas. Esto se determinó por medio de la observación participante realizada por el investigador. Para demostrar que la situación se encuentra marcada por este fenómeno, se aplicó una encuesta, a través de un cuestionario, con preguntas dirigidas a determinar la efectividad de un portal educativo para la enseñanza y aprendizaje del arte popular

venezolano y de esta forma, contrastar la información recolectada, con el fin de implementar una solución factible.

Se observó que en esta institución hay grandes dificultades cómo es el caso de la falta de programas de informática donde los jóvenes puedan obtener un desarrollo cognitivo de su aprendizaje en el área de Educación Artística, dentro del nivel de educación básica como una forma de aproximar la tecnología al alumno en el aprendizaje de los valores culturales del país.

Dentro de este contexto el docente debe contribuir a generar altos niveles de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los jóvenes en educación artística, de allí la necesidad de destacar la influencia de los programas de informática como espacio para enriquecer y desarrollar el aprendizaje, por ejemplo de un gran artista venezolano como es Salvador Valero (1903 – 1976).

En este sentido, varios autores entre ellos Rosenblat (2006) coinciden en que es fundamental el estudio de los valores artísticos de un país, presentándolo en forma divertida, placentera, creativa, que permita descubrir mundos nuevos y maravillosos, en el cual cada estudiante haga su propio descubrimiento de acuerdo a sus propias teorías y experiencias. Es de hacer notar que no se puede seguir presentando el estudio de cada personaje de la cultura venezolana como una actividad descontextualizada y carente de sentido, usando la mayoría de las ocasiones para obtener una determinada información que luego será reportada en una evaluación determinada.

El hecho de no aplicar las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje trae como consecuencia que los estudiantes puedan sentirse poco motivados con respecto a las estrategias, que generalmente son muy rígidas y poco interactivas, lo cual minimiza el grado de captación en la adquisición de los contenidos. Adicionalmente, la transformación constante en la que se encuentra la sociedad actual conlleva a la necesidad de actualización de las estrategias de enseñanza, poniendo en práctica las herramientas innovadoras dentro de las clases impartidas.

Márquez (2003) destaca que la importancia del uso del computador en el campo educativo: Posibilita la interactividad con los estudiantes, retroalimentándolos y evaluando lo aprendido. La interactividad garantiza que cada estudiante pueda elegir su camino de aprendizaje y que pueda avanzar según sus necesidades. Esto hace que la computadora y los portal educativos sean un poderoso

medio para el desarrollo de las diferencias individuales y de la metacognitiva. Tiene un carácter bidimensional, lo que posibilita el establecimiento de mecanismos de retroalimentación por parte del sistema que va desde simples efectos sonoros y **visuales** hasta el establecimiento del diálogo hombre — máquina como elemento reflexivo.

Partiendo de las ideas anteriormente descritas, se considera como problemática y tema fundamental de este estudio, la causa que conlleva a la poca aplicación de las TIC en el aula es la falta de programas educativos dentro de la planificación educativa. Por lo tanto, dada la ausencia de estrategias tecnológicas que motiven el aprendizaje de los contenidos de educación artística se plantea la siguiente interrogante ¿Podrá la utilización de un portal educativo sobre la vida y obra del artista ingenuo Salvador Valero, adquirir el conocimiento a nivel Educación Básica de III etapa, sobre el arte popular venezolano, del cual adolece profundamente la Educación Artística que se imparte en ese nivel?

Ante esta problemática se plantean las siguientes interrogantes:

1. ¿Cómo podría mejorar la enseñanza y aprendizaje del Arte Popular Venezolano utilizando un portal educativo?
2. ¿Cuáles serían los contenidos aprobados para el estudio de los movimientos artísticos venezolanos?

## **Objetivos de la Investigación**

### **Objetivo General**

Evaluar la efectividad de un portal educativo para la enseñanza y aprendizaje del arte popular venezolano, destacando al artista Salvador Valero, dirigido a los estudiantes del Séptimo Grado de Educación Básica, de la Escuela de Artes Visuales Cristóbal Rojas.

### **Objetivos Específicos**

1. Identificar las estrategias utilizadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de las asignaturas de Educación Artística de 7mo. Grado de Educación Básica.
2. Determinar los contenidos apropiados para el estudio de movimientos artísticos venezolanos

3. Diseñar un portal educativo para la enseñanza y aprendizaje del arte popular venezolano, destacando al artista venezolano Salvador Valero. (1903 – 1976)

4. Medir los resultados, de la aplicación de un portal educativo diseñado para la enseñanza y aprendizaje del arte popular venezolano destacando al artista Salvador Valero

### **Justificación**

Las últimas décadas del siglo XX trajeron una renovación tecnológica importante a los medios considerados ya de alguna forma tradicionales, al fusionarse con el desarrollo de la informática, las telecomunicaciones, la transmisión por satélites y las redes de cable óptico (Osterrieth, 2004). En la educación los medios no hicieron acto de presencia de una forma directa, lo cierto es que indirectamente la educación se ha visto condicionada de modo importante por esa presencia o generalización externa de tales medios, a tal punto que ya hoy es parte de las prácticas y reflexiones pedagógicas.

Uno de los beneficios que trae consigo el diseño de estrategias, a través del computador para el estudio de un artista venezolano, como es Salvador Valero, es la utilización e implantación de nuevas metodologías que fortalecen la instrucción educativa en una institución de modalidad presencial y eleva el rendimiento académico de los educando y educandas. Otro aspecto a rescatar es que los estudiantes van a emplear su tiempo libre en actividades extracurriculares educativas que contribuyen en su proceso de formación integral.

Este proyecto no es más que una herramienta educativa que facilita el aprendizaje en los estudiantes a través de nuevas actividades virtuales que pone en juego las competencias y habilidades indispensables en el proceso de aprendizaje y aporta al desarrollo de las nuevas tecnologías que el ciudadano del siglo XXI deben apropiarse de ella y prepararse en el desarrollo de competencias laborales que le depara la sociedad actual y por ende pueden ingresar a estudios superiores en universidades públicas que están al alcance de su situación económica.

Dentro de los beneficios del portal se establece la intencionalidad educativa articulando los pilares del aprender a crear, a convivir, participar, y aprender a valorar, como un proceso continuo y sistémico de construcción colectiva, en el cual participan y se involucran todas las personas que interactúan y hacen vida en el

liceo, tales como: docentes y alumnos, para determinar los fines de la institución, y su concreción pedagógica.

En cuanto a los aportes a la institución objeto de investigación, contribuirá con la importancia de organizar, diseñar, implementar, evaluar y sistematizar acciones y actividades, que permitan el desarrollo de procesos de aprendizajes contextualizados, garantizando la apertura y transformación de la comunidad en el quehacer de la escuela, al proyectar su acción pedagógica, y tecnológica, en el proceso de formación de sus ciudadanos y ciudadanas, con visión planetaria. Así como la consolidación de una educación que se concibe actuando localmente y pensando globalmente.

Según Bauchwitz (2007) señala que las estrategias, utilizando el computador, tienen gran utilidad para los docentes y alumnos. De esta manera expresa que “los docentes pudieran generar, compartir y utilizar material didáctico referido a la problemática”. En relación al uso de esta estrategia didáctica, el aporte que puede brindar se destaca en el hecho de que el docente puede tener material didáctico listo para usar, puede facilitarle la vida a muchos de los docentes (quienes a veces tienen muchos cursos, muchos alumnos), ya que pueden descargar un video de la vida y obra de Salvador Valero, una presentación del artista venezolano, una serie de actividades para ser desarrolladas por los estudiantes y tener lista rápidamente una o más clases de gran calidad con apoyo de la tecnología.

Este trabajo, también está en concordancia por el Proyecto Internacional denominado “Proyecto Metas Educativas 2021”, cuyo objetivo es la realización de un Programa sobre Educación artística, cultura y ciudadanía. A tal efecto, la contribución de esta investigación se relaciona con una de la meta que señala la elaboración de materiales educativos específicos para uso de los docentes.

Por último cabe destacar que los alumnos de la Escuela de Artes Visuales “Cristóbal Rojas”, de Educación Básica, estarán favorecidos por el aprendizaje en un ambiente computacional y el manejo de la información a través de la Tecnología de la Información, estos muchachos que se utilizan la tecnología desde edades muy tempranas son los adultos del mañana, que deberán moverse en esa atmósfera, pletórica de trabajo en equipo y con tecnología de punta. Esto es parte de educar para el futuro.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

A continuación se presenta la revisión bibliográfica que busca construir un marco referencial y teórico que permita apoyar los constructos teóricos de esta investigación en otras teorías

#### **Antecedentes de la investigación**

Para la elaboración de los antecedentes que sustentan la investigación, se recurrió a la búsqueda de otros trabajos de investigaciones que de una u otra forma se relacionan y fueron elaborados por otros autores.

Sánchez (1998) realizó una investigación en la Universidad Central de Venezuela titulada “El Arquetipo Gran Madre en la obra de Salvador Valero”. El objetivo principal de esta investigación es la temática femenina como lugar relevante dentro de la pintura venezolana. El artista encuentra en la mujer una fuente de inspiración inagotable y una manera de dirigir su búsqueda hacia formas más libres de expresión para producir obras de gran calidad, recurriendo a diversas técnicas y materiales. A través de ella deje entrever una óptica capaz de conmover y exigir una interpretación por parte del espectador.

La investigación es documental de carácter descriptivo. La recolección de los datos requeridos para el desarrollo de este trabajo estuvo apoyada en fuentes secundarias como textos, revistas, periódicos, catálogos, fotografías, entre otras. En tanto que las obras sujetas al análisis fueron examinadas en sus originales

Entre las conclusiones de esta investigación el autor señala que: Se acudió al análisis de las imágenes femeninas con el fin de ubicarlas dentro del arquetipo de Gran Madre, en la parte correspondiente a la tipología. A la “Gran Madre” corresponden dos clases de transformaciones. Una de naturaleza positiva y otra negativa.

En la zona de transformación positiva de hallan fundamentos de vida, tales como transmisión servicio o desarrollo. La energía de estos elementos conduce a la inspiración y creación. En cambio la zona de transformación negativa, asociada con la muerte, se encuentra el rechazo y la paralización, incitando al abandono y la locura.

La importancia de esta investigación radica en la descripción de las características más resaltantes en las pinturas seleccionadas de Salvador Varelo. Sirve de base para el presente estudio porque el portal educativo propuesto toma en cuenta una de las facetas de este artista como es la pintura. En este artista desde su incursión en la pintura hacia los años cuarenta, se nota su inclinación por el aprendizaje de técnicas diferentes y su utilización de diversos materiales en la ejecución de sus obras.

Otro trabajo de gran importancia es de Álvarez (2006) titulado Programa de Interpretación Ambiental Para El Museo de Arte Popular "Salvador Valero". El Objetivo general es: Proponer un Programa de Interpretación Ambiental para el Museo "salvador Valero" y como Objetivos específicos: 1. Determinar el perfil de los visitantes del Museo Salvador Valero. 2) Diseñar un programa de interpretación ambiental adaptado al perfil de los visitantes del Museo Salvador Valero.

El Museo, funciona en el estado Trujillo, fue creado en 1976 por la Universidad de los Andes con una colección de pinturas, esculturas y cerámicas del destacado artista trujillano Salvador Valero y de otros creadores populares. Posee una extensa biblioteca especializada en el tema del arte popular. Este museo cuenta con obras de pintores, talladores y escultores del Estado Trujillo. En este lugar se realiza todos los años la bienal de arte popular, en la que pueden participar todos los artistas populares de Venezuela. La metodología es de campo con la modalidad de proyecto factible, ya que se elabora una guía dirigida a los visitantes, relacionada con el Museo, como propuesta.

Este trabajo tiene gran importancia y relación con esta investigación ya que pretende educar para que aprecien y conozcan el patrimonio histórico y cultural, así como también lo valoren y lo conserven, bajo un enfoque organizado y planificado. Se está implementando planes o programas que permitan desarrollar el sentido de identidad y pertenencia. Sirve de referencia educativa e informativa a los visitantes del Museo Salvador Valero, para ello se investigó el perfil del visitante, para

planificar en función de éste y poder garantizar que la información otorgada sea del interés del usuario y proporcionar conocimientos que impacten y sean significativos para el mismo. Así como también motiva a las personas a obtener conocimientos de una manera diferente a la tradicional.

## **Bases Teóricas**

### **Arte Popular**

Toda obra de arte implica un esfuerzo persistente de condensación y concentración. El arte constituye una de las vías que puede dar una visión objetiva de las cosas y de la vida humana. Es un descubrimiento de la realidad, a nivel de las percepciones sensibles, que ofrece la intuición de sus formas.

El artista es un descubridor de las formas de la naturaleza, lo mismo que el científico es un descubridor de hechos o de leyes naturales. Esta persona trata de expresar la atmósfera de las cosas, el juego de luces y sombras su propia percepción estética, muestra una variedad mucho mayor y un orden mucho más complejo que nuestra simple percepción sensible ordinaria, la experiencia estética es incomparablemente mucho más rica, con infinitas posibilidades, esta característica de inacabable, es uno de los privilegios y de los encantos más profundos del arte.

El creador tiene su peculiar interpretación de la realidad, no sólo a través de conceptos sino de intuiciones; a través del medio del pensamiento y de las formas sensibles.

El arte ofrece todos los movimientos del alma humana en toda su profundidad y variedad, es el proceso dinámico de la vida misma, el constante movimiento entre polos opuestos, es decir, entre categorías semióticas opuestas, como pena y alegría, esperanza y temor, etc. Dota de forma estética a las pasiones, lo que significa transformarlas hacia un estado libre y activo. También transforma sentimientos negativos en medios de autoliberación, brinda una libertad interior que no puede ser alcanzada por ninguna otra vía y da pie a liberar y sublimar las propias pasiones internas a través de la creación del artista.

El pueblo desarrolla su propio arte bajo sus propios parámetros, sus propias tradiciones y su propia identidad. El Arte Popular según el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española es: El realizado por artistas, generalmente

anónimos, con base no académica, sino fundada en la tradición. El arte popular es producido por y para el pueblo.

Perán (s/f) en su obra Pintores Populares de Caracas, señala:

El arte popular es la manifestación artística, producto de la necesidad de expresión de individuos que viven en el campo o en zonas marginales de los centros urbanos. De oficios diversos: agrícolas, obreros de fábrica, vendedores ambulantes, albañiles, amas de casa, que no poseen formación académica ni plástica. Su herramienta es la creatividad y casi siempre en la adultez desarrollan su capacidad artística como pintores, escultores, tejedores, etc. Para expresarse utilizan los medios que encuentran en su propio ámbito.

Otra característica del arte popular es su poder de cohesión de grupo y de identificación, ya que sus formas más complejas están constituidas de tal manera que, cada miembro del grupo puede sentirse como parte integrante de las expresiones de este arte popular. Dentro de las expresiones del arte popular se encuentra el artista Salvador Valero.

### **Salvador Valero**

Es un personaje polifacético: pintor, fotógrafo, escritor, poeta, luchador social, autodidacta, cronista nato, de aguda percepción de su entorno. Filósofo, pensador, investigador, relator y custodio de nuestras raíces culturales.

Salvador Valero es nacido en el Colorado de Escuque, un 9 de marzo de 1903, campesino, hijo de campesinos, sus obras se comprenden asociándolas a los contenidos puramente regionales, porta sobre sí las huellas de sus dolores y sus carencias, la superficie material y la simbología de sus cuadros” lo denotan: crucificados, cartón, mujeres solas, fardo, papel, víctimas, colete, solitarios, tela. De acuerdo a las características formales se observa una pintura áspera, de calidad terrosa y con tendencia al empleo de colores puros exaltados a) máximo, rojos, amarillos y azules. Sin embargo, pese al anclaje social de sus motivos y reflexiones, esa vida de privaciones se ve compensada por los tesoros imaginarios y los encantos de las celebraciones, la música, la belleza de la mujer adorada.

Este artista venezolano, Salvador Valero aporta visiones particulares propias de un trujillano de la primera mitad del siglo XX, imágenes que circulan fue

fuertemente anudadas al eje familiar y al entorno aldeano. Otros temas internacionalistas como “La Inmolación de Hiroshima”, y la sátira social como “En La Quema de Judas”, “La Subasta de la Túnica” o “El Ladrón de Cuadros”, serán posteriormente su mirada de hombre maduro, complementaria, ante la experiencia adulta, un acercamiento a un mundo más allá del universo intrínseco.

Su expresión, es sobretodo, un lenguaje de la sencillez, no hay transparencia mayor que la de la naturaleza. El hombre es un creador con el mundo: una tesis más honesta del arte que la esgrimida modernamente donde el artista, ajeno al mundo, se sienta sobre una atalaya solitaria e inaccesible al denostado hombre común.

Salvador Valero fue un hombre del pueblo, un aldeano de su época, un niño pastor, recogedor de leña, buhonero de granjerías caseras en el cercano pueblo de Escuque, imaginador incansable y precoz artista al tiempo, sacrificando sus descansos como los artistas del pueblo, robándole instantes a la cotidianidad laboriosa, escasa, para expresar su singular perspectiva, sueño y proyecto de humanidad.

Las penurias de Salvador Valero comienzan desde el momento en que un caudillo de apellido Pérez manda a asesinar a su padre. El muchacho llora sobre el cadáver, y el dolor y la melancolía se le incrustan en ese instante para toda su vida. Comienza a pintar en el año 1915 como ayudante del pintor Guillermo Montilla. En el año 1923, el Presbítero Escolástico Duque, quien ha visto sus dibujos le explica la técnica al óleo y le regala unos tubos de diversos colores. Trabaja al lado del maestro Ángel María Cuevas en la restauración del Templo de Escuque. Salvador siempre recordaba a Cuevas con gran cariño y como un extraordinario pintor, hablaba de aquel cuadro del León que éste había pintado en Agua Clara y. que hoy guarda como una reliquia artística el señor Héctor Olmos.

Al respecto Aranguren (2001) señala:

Salvador Valero (El Colorado, 1903-Valera, Estado Trujillo, 1976) fue un hombre a carta cabal, en quien se unen toda una serie de caracteres o caminos que lo identificarán a través de su vida. Nada le fue ajeno a este hombre, cuyo camino principal lo conformó el arte, en todas sus manifestaciones. Pero su vida habría que observarla de manera holística, de forma global, continua, envolvente. Desde las artes, mejor dicho desde sus inclinaciones por las artes plásticas, por la literatura oral, por la poesía, se desprenden varias directrices. Entonces habrá en él un

amor por el folklore, la religiosidad, la cultura popular; un amor por la historia patria, contemporánea o pasada; una querencia hacia el arte, amor hacia la naturaleza, el paisaje andino; apego fundamental al trabajo y una conciencia política inusual, desprendida de su concepción de la justicia social.

La vida se hacía día a día más dura para el creador y tiene que buscar otros oficios. Se hace santero y vendedor de otros objetos, iniciando largos viajes a pie. Va hasta los páramos donde una vez trae hasta hielo en unas hojas de bijao. En 1934, conoce a un señor jorobado que pasaba películas en los diversos pueblos del Estado y que la gente lo llamaba Don Valeriano. Este le ofrece trabajo en su taller fotográfico, donde al mismo tiempo incursiona con éxito en el grabado.

Para ese mismo año, 1934 viaja junto con su madre y hermanos a ciudad de Varela. Su incursión en la pintura es desde los años cuarenta. Se nota la inclinación por el aprendizaje de técnicas diferentes y la utilización de diversos materiales en la ejecución de sus obras. En 1955 expone el trabajo realizado hasta esa fecha en la asociación venezolana de periodistas, seccional Trujillo. Ese mismo año en Agosto expone sus pinturas en la Galería “Mare – Mare” de Caracas. Persona sociable y tendente a la comunicación. Su gusto por la lectura lo llevó a estar bien informado sobre el acontecer artístico, político y social del país. Salvador Valero fallece en Varela el 22 de Mayo de 1976 a la edad de 73 años.

Zohbibí (1993) expresa que Valero “manejó dos códigos visuales: el de la pintura y el de la fotografía”. El de la pintura, la figura humana es la más representada por el artista, la cual asocia a las costumbres, mitos y leyendas del pueblo Trujillano. El paisaje, las escenas religiosas o heroicas, los motivos nacionalistas y universales también forma parte de su repertorio temático. Sus fotografías parecen retratos eminentemente teatrales. Los personajes, mujeres en su mayoría, de rostros serios, melancólicos y miradas fijas, posan en un escenario que demuestra la pobreza de la gente del pueblo.

La pintura de Valero se caracteriza por su permanente originalidad. La luz, los colores, los tintes extraños e insólitos, emergen como de un manantial inherente al artista. El logro de los contrastes es sorprendente, hay armonía, no hay choque entre las pigmentaciones fuertes y leves. La influencia del arte colonial se observa en las imágenes de las Vírgenes y los Cristos, escenas rurales, leyendas de mal

agüero, tablas milagrosas, entre otros. También el artista encuentra en la mujer una fuente de inspiración inagotable y una manera de dirigir su búsqueda hacia formas más libres de expresión para producir obras de calidad.

Sus temas son ricos. Entre las obras de mayor significación para el propio creador se destacan: "Mañanitas de Aguinaldos", "Paradura de Niño", "Las Murmuradoras", "La Echadora de Suerte", "El Velo de la Verónica", "Esperando al Médico", "La Quema de Judas", "Hiroshima". Fiel a la historia, a la lucha de los pueblos por su liberación, a los anhelos y a la construcción de un mañana mejor, Salvador Valero estaba adscrito a un pensamiento y acción antiimperialista, y tenía que serlo así, porque él, campesino, hombre bondadoso, humano, vivió su pintura, lenguaje y toda su vida al vuelo popular.

Las figuras que representa son de rostro alargados y pálidos, delgadas, Los hombres, vestidos en su mayoría con liqui liqui, sombrero y alpargatas. Las mujeres de cabellos negros y con amplios vestidos. Ambos son representantes de la región Andina. Los personajes son hieráticos, como si estuvieran clavados verticalmente en el suelo, formando filas o hileras. Las muchachas son símbolo de pureza, están asociadas a la infancia o al paraíso.

Otro de los aspectos que contemplan sus obras es el autorretrato, los cuales realizó aproximadamente seis. Señala Palenzuela (1976):

En muchas obras sea un retrato o un desnudo, Salvador Valero demuestra maestría en el tratamiento del tema, en el dominio del color, en su capacidad de evocación poética y mágica, porque este artista tiene un conjunto de obras cuyas composiciones, materias, transparencias, expresividad y el factor casi religiosos de esas imágenes lo hace totalmente diferente al grueso de los llamados ingenuos o populares.

### ***La Educación Básica***

Resulta fundamental, exponer los principios fundamentales de la Educación Básica, debido a que en este nivel se ubican los sujetos involucrados en este estudio. El conocimiento sobre los aspectos básicos de este nivel educativo, orientan al lector sobre los alcances que deben tener las situaciones de enseñanza y aprendizaje con respecto a las posibilidades de desarrollo integral del individuo desde la perspectiva de la construcción de los saberes.

La Educación Básica es definida legalmente como:

La educación mínima obligatoria que se ofrece a todo ciudadano con la finalidad de estimular el desarrollo armónico de su personalidad y capacitarlo para valorar nuestro destino histórico e integrarse en la comunidad con sentido constructivo, haciendo uso de instrumentos que le permitan incorporarse más efectivamente a la vida laboral y/o continuar estudios con suficientes posibilidades del éxito (UPEL, 1993-p.187)

Según la UNESCO, citado por la UPEL (1993), la Educación Básica es un “elemento fundamental de aprendizaje, y no sólo como preparación para acceder a la escuela secundaria formal. Debe preparar para su propia aplicación en el exterior de la escuela”. (p.170).

En este sentido, la Educación Básica puede ser considerada como el primer nivel educativo que sirve de mecanismo facilitador de aprendizajes significativos, a través de la facilitación que proveen los mediadores sociales y mediante la utilización de instrumentos, técnicas y recursos que permitan la capacitación del estudiante para que éstos puedan construir y reconstruir los saberes a partir del hacer, conocer, ser y convivir.

El Nivel de Educación Básica atiende al desarrollo integral y holístico del individuo, para ello otorga suficiente importancia al desarrollo, a través de la enseñanza, de sus capacidades cognitivas (intelectuales, motrices, afectivas) de su equilibrio personal y de su integración social.

También promueve aprendizajes y conocimientos variados de los elementos humanísticos, artísticos, científicos y tecnológicos de la cultura nacional y universal. Además, fortalece el desarrollo de los valores y la preparación del estudiante con la finalidad de desarrollar en él la suficiente disposición y capacidad para integrarse a una sociedad activa, participativa y responsable.

### **Finalidad del Nivel de Educación Básica.**

La Educación Básica persigue el desarrollo de las destrezas y de las capacidades científicas, técnicas, humanísticas y artísticas; la consolidación de las

destrezas para el manejo del lenguaje y de los procesos del pensamiento; y la valoración del trabajo.

De igual modo promueve la construcción de los saberes con base en los cuatro aprendizajes fundamentales: “Aprender a Ser”, “Aprender a Conocer”, “Aprender a Hacer” y “Aprender a Convivir”.

En este mismo orden de ideas, el Diseño Curricular del Nivel de Educación Básica se enmarca en los planteamientos teóricos, las líneas de desarrollo y los principios del Modelo Curricular, con especial énfasis en la descentralización, la autonomía de las unidades educativas y la flexibilización de las prácticas pedagógicas.

Los Proyectos que se desarrollan en el aula, responden a los intereses e inquietudes de los estudiantes, estos permiten a los docentes contextualizar los alcances e indicadores de los ejes transversales y los contenidos planteados en los programas de estudios. De esta manera se atiende, desde lo educativo, las características, necesidades, intereses y problemas de los estudiantes, de los docentes, de la escuela y de la localidad.

El diseño curricular del nivel de Educación Básica se concibe el hecho pedagógico a partir de una visión holística, integral y sistemática sustentada en la transversalidad. Se sustenta en los ejes transversales, estos se integran a todos los ejes del diseño curricular; y permiten organizar los contenidos de las distintas áreas académicas; aportando significados reales y funcionales al atender a problemas y situaciones de la sociedad venezolana.

Al respecto Odreman (citada en el Currículo Básico Nacional del Ministerio de Educación, 1997) expresa que:

El diseño curricular de este nivel se sustenta en una concepción de la enseñanza – aprendizaje que se basa en diversas corrientes psicológicas, asociada en la psicología cognitiva, entre las cuales cabe destacar: la teoría genética de Jean Piaget, la Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel, la Teoría Sociocultural de los Procesos Superiores de Vigosky, y la Teoría del Procesamiento de Información y otros. (p.12).

En este mismo orden de ideas, Sacristán Currículo Básico Nacional, 1997) expresa que: una praxis antes que un objeto estático emanado de un modelo

coherente de pensar la educación o los aprendizajes necesarios de los niños y de los jóvenes, que tampoco se agotan en la parte explícita del proyecto de socialización cultural en las escuelas. En una práctica, expresión, eso si, de la función socializadora y cultural que tiene dicha institución, que reagrupa en torno a él una serie de subsistemas o prácticas diversas, entre las que se encuentra la práctica pedagógica desarrollada en instituciones escolares que comúnmente llamamos enseñanza. (p.15)

En este sentido, el Currículo de la Educación Básica atiende lo teórico y lo práctico; las instituciones educativas nacionales, estatales y locales son las garantes de su operacionalización en la escuela a través de los proyectos pedagógicos.

También es importante destacar que los proyectos pedagógicos deben estar basados en los fundamentos de los ejes transversales, los cuales tienen como función servir de vínculo entre el contexto escolar y el contexto familiar y sociocultural. Además sirve como herramienta didáctica que garantiza la integración de las diferentes áreas del saber.

A manera de síntesis se puede afirmar que la Educación Básica tiene por finalidad:

- a) Formar para la vida, lograr un individuo sano y apto para convivir en sociedad,
- b) Desarrollar destrezas para el manejo del lenguaje y de los procesos de pensamiento,
- c) Comprender la importancia de la valoración del trabajo,
- d) Valorar la formación de valores como el amor, la solidaridad, la equidad, la participación ciudadana y el cooperativismo, entre otros

### **Descripción de la Asignatura Educación Artística en la Tercera Etapa de Educación Básica.**

De acuerdo a los programas del Ministerio de Educación (1987) la asignatura Educación Artística

Se orienta a lograr cada manifestación, cultura y período artístico sea canalizado a través de sus obras más relevantes, a fin de desarrollar en el educando un criterio plástico sobre el arte, de manera que, mediante vivencias personales llegue a reconocer no solo los lazos que unen el arte de hoy con el pasado, sino que los lleva a observar la creación de la obra artística, legada por las generaciones precedentes, como la realización creativa, producto de los medios, los recursos y los

propósitos que el momento y la situación económica, social y política ofrecían al artista.

Entre los objetivos de la asignatura Educación artística en la Tercera etapa de Educación Básica, se encuentran:

1. Identificar los medios, los elementos de expresión y principios compositivos atendiendo a las características de expresiones artísticas.
2. Cultivar los aspectos de valor artístico en plástica mediante el conocimiento y la práctica.
3. Integrar el proceso educativo con el ambiente, el patrimonio artístico – plástico, las instituciones museísticas y culturales.
4. Analizar los movimientos artísticos, considerando los recursos, las técnicas y los procesos empleados.
5. Estimular a los educandos, a fin de orientar sus aptitudes.
6. Proporcionar conocimientos básicos que permitan la apreciación plástica de obras de arte en todos los tiempos
7. Propiciar el cultivo del gusto estético en relación con las cosas y objetos de la vida cotidiana.
8. Apreciar la naturaleza con criterio estético
9. Propiciar el disfrute, uso y mantenimiento del patrimonio artístico.

Realizando un análisis de estos objetivos, se destaca que el número 3 y 4 tienen gran afinidad con el desarrollo de esta investigación lo cual justifica planamente la búsqueda de nuevas estrategias de enseñanza incorporando las tecnologías de información y comunicación en un aprendizaje más dinámico y fuera del ámbito tradicional, es así como surge la realización de un portal educativo con información de un artista popular venezolano como es Salvador Valero.

### **Estrategias de Enseñanza**

Hacer referencia al término estrategias de enseñanza por lo general describe su ubicación dentro del contexto educativo; dado que desde el punto de vista formal es relacionado con lo académico, los objetivos, las metodologías y las prácticas pedagógicas. Al respecto, Villegas (2008) señala:

El docente, basándose en sus competencias pedagógicas, en el conocimiento de sus alumnos, en el dominio de los contenidos que enseña; diseña, selecciona y organiza estrategias de enseñanza que otorgan sentido a los contenidos presentados; y estrategias de evaluación que permiten apreciar el logro de los aprendizajes de los alumnos y retroalimentar su propia práctica (p. 72).

La anterior consideración constituye una definición de estrategias de enseñanza que incluye por parte de los docentes aquellos medios necesarios, empleados para enseñar a los estudiantes y fomentar el proceso de aprendizaje. De allí que, no debe desvincularse del aprendizaje.

Martínez y Bonachea (2003) indican que las acciones con un alto grado de complejidad, externamente observables y manejados por los docentes de acuerdo con los objetivos, las características psicológicas de los estudiantes, los contenidos a enseñar, entre otros; representan estrategias de enseñanzas para lograr los propósitos y evaluación de la educación. Las estrategias se expresan en los planes educativos trabajados en el aula de clase y contemplan aspectos pedagógicos, metodológicos y didácticos con la finalidad de propiciar un aprendizaje eficaz en los estudiantes.

Programar su actuación, evaluar y buscar recursos educativos, son algunas tareas propias de la función docente para alcanzar el aprendizaje y promover la realización de operaciones cognitivas por parte de los estudiantes. Aspectos que precisa el nexo existente entre las actividades de enseñanza efectuadas por el docente y el proceso de aprendizaje, lo que afirma la importancia que tiene en la actualidad el acto didáctico para redimensionar el aprendizaje (Marqués, 2004)

También Díaz (2005) afirman que las estrategias de enseñanzas son procedimientos empleados de manera intencional y flexible por educadores como: (a) una manera de activar los conocimientos previos, (b) tender puentes entre los conocimientos previos y los conocimientos finales, (c) unificar criterios en cuanto a la atención de la información y (d) reforzar el aprendizaje. De allí que, constituyen un sistema de ayuda para los estudiantes que les permiten efectuar un procesamiento profundo de las informaciones estudiadas.

Para Martínez Verde (s.f.) las estrategias de enseñanza son secuencias de actividades, estructuradas bajo distintos procedimientos externamente observables y altamente complejos que controla el docente con el propósito de apoyar en los

estudiantes un aprendizaje eficaz. Depende de los objetivos, las características psicológicas de los estudiantes y de los contenidos a procesar. La función primordial del docente es dirigir los procesos cognitivos y afectivos de acuerdo con la naturaleza y condiciones del aprendizaje. Las clasifica en tres tipos: metacognitivas, cognitivas y de apoyo o motivacionales.

1. **Metacognitivas** propias del nivel de Básica, dado que su propósito es la de regular las actividades cognitivas; esto, porque son responsables y participan en forma consciente durante todo el proceso de aprendizaje. En concordancia con estos aspectos, el docente asume un papel de facilitador y tiene el deber de aplicar estrategias adecuándolas a las situaciones, tareas y a los problemas de aprendizaje mostrados por los estudiantes. De esta manera, puede entre otras cosas calcular esfuerzos, comparar situaciones de aprendizaje anteriores, decidir el tipo de conocimiento a procesar, tomar decisiones con base en los eventos que se vayan sucediendo, evaluar errores y aplicar correcciones.

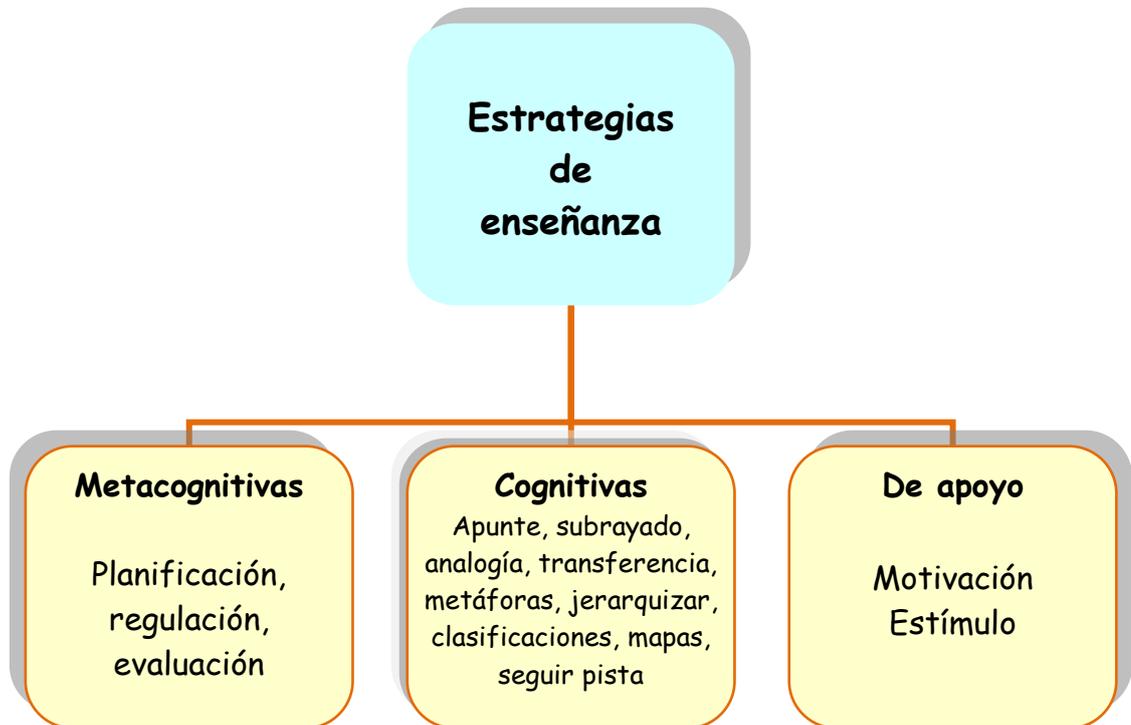
2. **Cognitivas** inherentes a los procesos cognitivos básicos: memoria, pensamiento e imaginación. Promueven la comprensión, fijación, elaboración y reestructuración de la información.

3. **De apoyo** Son los recursos de enseñanza empleados para motivar a los estudiantes a procesar y lograr el mayor éxito en su formación, ayudándolos a conocerse, corregir errores propios, reconocer sus necesidades y emociones en los demás; así como, cooperar en la solución de problemas que afecten el normal desarrollo del aprendizaje.

Asimismo, este autor hace referencia a que los educadores tienen la obligación de elaborar estrategias, métodos y procedimientos de enseñanza que proporcionen a los estudiantes conocimientos que les permitan responder de manera adecuada a las exigencias de los aprendizaje, siendo pertinente promover acciones pedagógicas direccionadas hacia el desarrollo integral de la personalidad, regulación de conductas y el autoconocimiento. Por tanto, además de los medios, también deben garantizarse vías y los procedimientos que motiven las acciones de enseñanzas que metodológicamente se ajusten a las “actividades de aprendizaje para llegar al objetivo propuesto [es decir] el método organiza la actividad del profesor y la de los estudiantes en clase” (Martínez Verde, ob.cit). De allí que, en el contexto de la educación universitaria estos elementos en su conjunto refuerzan la práctica y el

ejercicio de la enseñanza, por lo se requiere de los docentes el manejo de competencias en esta área.

El gráfico 1 muestra las estrategias de enseñanza propuestas por Martínez Verde.



**Gráfico 1.** Estrategias de enseñanza. Tomado de “*Estrategias de enseñanza o estrategias de aprendizaje*” por Martínez Verde, R. (s.f.). **Elaborado por el autor**

Dada la complejidad de los procesos de enseñanza y aprendizaje el autor antes mencionado recomienda la implementación de ciertas acciones en la praxis de aula, como alternativas para aumentar conocimientos y lograr mayor efectividad académica: a) uso de materiales teóricos, gráficos (cárteles y diagramas) y portafolios relacionados con las situaciones problemáticas abordadas. b) uso de lecturas, analogías, demostraciones y experimentos para ilustrar conceptos y procesos. c) manejo adecuado del tiempo para pensar y procesar la información. d) cooperación en el trabajo de equipo. e) fomento de relaciones cordiales, participación activa democrática y desarrollo de destrezas para enfrentarse a los

cambios. f) tono de voz adecuado. g) uso de refuerzo, recompensas. h) establecimiento de modelos educativos que busquen calidad, desarrollo de contenido pertinente y aplicación de innovaciones. i) manejo de tecnología. j) revisión periódica del currículo, fuentes bibliográficas, metodología y recursos disponibles. k) respeto a la diversidad y diferencias individuales. l) en lo profesional y personal actualizarse, ser justo y objetivo al evaluar, asistir regular y puntualmente a clases, evitar burla, rechazo, regaños, ironía y la descalificación.

En cuanto a los estilos cada docente aplica sus propias ideas, técnicas y métodos de enseñanza con base en sus conocimientos y experiencias, por lo que es necesaria la identificación de sus fortalezas y limitaciones, lo que ayudaría a evaluar objetivamente su impacto en la enseñanza y el aprendizaje. Los factores a considerar tienen que ver con su estilo de enseñar (recomienda el facilitador), los métodos instruccionales, las aulas y los estudiantes; porque cada uno de éstos aporta información valiosa que incide directamente sobre la dinámica académica. La práctica en el aula será dimensionada hacia la aplicación de una instrucción basada en un aprendizaje activo, con técnicas continuas de evaluación, actividades extracurriculares y de investigación; en un marco de colaboración entre profesores - profesores y estudiantes - profesores (Mojica, 2001).

En concordancia con los planteamientos expuestos, Kohler (2005) manifiesta que los docentes fundamentados en la necesidad de diseñar y emplear nuevos procedimientos para evitar la transmisión de información, están obligados a direccionar la enseñanza hacia un cambio en el manejo de las estrategias instruccionales. En consecuencia, las reformas que se apliquen en los planes curriculares y en los procesos instruccionales son las herramientas de enseñanza básica a utilizar por los docentes para promover el desarrollo intelectual de los estudiantes.

A decir de Díaz y Hernández (citados en Kohler, 2005) el uso de las estrategias de enseñanzas son efectivas cuando se quiere generar clases dinámicas y socialmente agradables a los estudiantes. Al respecto, las organiza de la manera siguiente:

**1. Estrategias para activar o crear conocimientos previos y para establecer expectativas adecuadas en los alumnos.** Utilizadas al inicio de la clase, ayuda a determinar los aprendizajes que traen los estudiantes sobre la temática a

desarrollar, lo que permite aprovecharlos para producir los nuevos aprendizajes. Incluye una variada gama de estrategias que van desde las pre interrogantes, lluvia de ideas; hasta la enunciación de objetivos, entre otras.

**2. Estrategias para orientar la atención de los alumnos.** Centran y mantienen la atención de los estudiantes durante el desarrollo de la clase. Su finalidad es aclarar dudas, reforzar conceptos e ideas. Las más usadas son: preguntas insertadas, el uso de pistas o claves y el uso de ilustraciones.

**3. Estrategias para organizar la información que se ha de aprender.** Empleadas en cualquier momento de la clase, suministran una estructura adecuada de la información manejada. Facilitan la realización de conexiones de manera gráfica y orientando a los estudiantes hacia el desarrollo del pensamiento lógico. Las más usadas son las representaciones viso espaciales y lingüísticas.

**4. Estrategias para promover el enlace entre los conocimientos previos y la nueva información que se ha de aprender.** Utilizadas antes o durante la clase, como conexiones externas, aseguran la integración de los aprendizajes logrados. Las comparaciones, exposiciones y analogías destacan en este tipo de estrategias.

Por su parte Marqués (ob.cit) haciendo énfasis en las principales perspectivas teóricas-metodológicas que históricamente ha transitado la manera de enseñar refiere (a) clase magistral expositiva, (b) clase magistral y el libro de texto, (c) escuela activa y (d) enseñanza abierta y colaborativa. Estas fases han evolucionado de manera paralela con las diferentes concepciones del aprendizaje, en su conjunto ofrecen criterios sobre las condiciones que han de tomarse en cuenta al enseñar.

**1. Clase magistral expositiva.** Centrado en el docente como único proveedor de la información, la enseñanza guiaba hacia la memorización y se apoyaba en el modelo didáctico expositivo.

**2. Clase magistral y el libro de texto.** Se añadió el uso del texto con el propósito de completar las explicaciones suministradas por profesor, que ahora pasa a ocupar la posición de instructor. Ubicada en el modelo didáctico instructivo concibió la enseñanza en los contenidos a ser memorizados por los estudiantes para contestar interrogantes y realizar ejercicios.

**3. Escuela activa.** La enseñanza se fundamentó en el modelo didáctico alumno activo y se orientó a garantizar ambientes educativos abundantes en estrategias y recursos que brindara la oportunidad de aplicar el conocimiento en situaciones de la

vida diaria; su finalidad fue la de promover la experimentación, descubrimiento, creatividad e iniciativa en los estudiantes, quienes asumen una posición activa del aprendizaje.

4. **Enseñanza abierta y colaborativa.** Producto de las transformaciones impulsadas por los avances en materia tecnológica y por la globalización propia de la sociedad del conocimiento, aspectos responsables de la expansión y el acceso a mayor cantidad de información a través del internet como una herramienta de enseñanza abierta. Ahora, el docente es mediador y trabaja en cooperación con los estudiantes para presentar y contextualizar temas, enfatizar en los procesos, motivar al estudio y destacar la utilidad de construir el conocimiento.

Los cuadros 1 y 2 muestran la organización de las estrategias de enseñanza propuestas por Díaz y Hernández y las etapas transitadas en la enseñanza señaladas por Marqués.

#### Cuadro 1

##### Organización de las estrategias de enseñanza propuestas por Díaz y Hernández (1999)

| Estrategia   | Tipos  |
|--|--|
| Para activar o crear conocimientos previos y para establecer expectativas adecuadas en los alumnos   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pre interrogantes</li> <li>• Lluvia de ideas</li> <li>• Enunciación de objetivos</li> </ul> |
| Para orientar la atención de los alumnos   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Preguntas insertadas</li> <li>• Pistas o claves</li> <li>• Ilustraciones.</li> </ul>        |
| Para organizar la información que se ha de aprender  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Representaciones viso especiales</li> <li>• Representaciones lingüísticas</li> </ul>        |
| Para promover el enlace entre los conocimientos previos y la nueva información que se ha de aprender | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comparaciones</li> <li>• Exposiciones</li> <li>• Analogías</li> </ul>                       |

**Nota:** Cuadro elaborado con datos tomados de “*Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*” por Díaz y Hernández (1999). Elaborado por el autor

## Cuadro 2

### Etapas transitadas por la enseñanza propuestas por Marqués (2004)

| Etapas                              | Modelo        | Técnicas de enseñanza  | Características  |
|-------------------------------------|---------------|--|--|
| Clase magistral expositiva          | Expositivo    | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memorizar</li> <li>- Aplicar rutina</li> <li>- Comprender</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Transmisión de conocimientos</li> <li>- Centrada en el docente</li> </ul>   |
| Clase magistral y el libro de texto | Instructivo   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memorizar</li> <li>- Aplicar rutina</li> <li>- Comprender</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Transmisión de conocimientos</li> <li>- Centrada en el docente y en textos</li> </ul>   |
| Escuela activa                      | Alumno activo | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memorizar</li> <li>- Aplicar rutina</li> <li>- Comprender</li> <li>- Generar y aplicar conocimiento</li> <li>- Cognitivas</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Experimentación</li> <li>- Descubrimiento</li> <li>- Iniciativa</li> <li>- Aplicación</li> <li>- Centrada en la actividad del alumno</li> </ul> |
| Enseñanza abierta y colaborativa    | Colaborativo  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memorizar</li> <li>- Aplicar rutina</li> <li>- Comprender</li> <li>- Generar y aplicar conocimiento.</li> <li>- Cognitivas</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Uso de la tecnología en información</li> <li>- Docente como mediador</li> <li>- Trabajo colaborativo</li> </ul>                                 |

**Nota:** Cuadro elaborado con datos tomados de “*Concepciones sobre el Aprendizaje*” por Marqués (2004). **Elaborado por el autor**

Para el autor de la investigación en concordancia con la información suministrada por los autores consultados, el desarrollo de las estrategias de

enseñanzas es pertinente para contribuir con los cambios que se plantean en los nuevos escenarios educativos. Donde se evidencia la necesidad de abordar los problemas del aprendizaje con recursos, medios y procedimientos adecuados a las exigencias de un contexto mundial globalizado, caracterizado por un manejo de la información cimentado en el uso de una tecnología de avanzada. En ese sentido, los docentes en la actualidad están obligados a actualizarse y capacitarse en el uso nuevas estrategias de enseñanzas que contribuyan a generar aprendizajes de utilidad y significado para el que aprende.

La reflexión expresada destaca la importancia de las estrategias de enseñanza en la educación básica; porque una praxis docente apoyada en medios instruccionales adecuados representa una alternativa que bien puede contribuir al logro de los objetivos que en cuanto a calidad que se espera de la educación en el nivel universitario, razones que justifican la propuesta que se presenta en el estudio.

### **Estrategias Educativas utilizando el computador**

Es un sitio o espacio web está formado por un conjunto de páginas web relacionadas entre sí mediante enlaces hipertextuales o programas que se ofrecen a través de Internet con un propósito concreto, en este caso instruir sobre el estudio del artista plástico venezolano, como es Salvador Valero. Es un sitio con un uso educativo que lleva a cabo ciertos aprendizajes, y proporcionar recursos didácticos

### **Enfoque constructivista para la elaboración de las estrategias a través del computador**

La concepción constructivista del aprendizaje escolar y la intervención educativa, conforman la confluencia de diversos enfoques psicológicos. Carretero (citado por Díaz y Hernández, 2002) indica al respecto:

Básicamente puede decirse que es la idea que mantiene que el individuo tanto en los aspectos cognitivos y sociales del comportamiento como en los afectivos- no es un mero producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción entre esos dos factores. (p.14)

Es así como el docente, inserto en el paradigma constructivista, debe comprender que el conocimiento no es copia fiel de la realidad; sino una construcción del ser humano, que depende de los conocimientos previos o representaciones que tenga de la nueva información o tareas a resolver y de las actividades externas o internas que el aprendiz realice al respecto.

El constructivismo se alimenta de los aportes de diversas corrientes psicológicas asociadas a la psicología cognitiva; al enfoque psicogenético piagetiano, la teoría de los esquemas cognitivos, la teoría ausubeliana de la asimilación y el aprendizaje significativo, la psicología sociocultural vigotskiana, así como algunas teorías instruccionales, entre otras.

El enfoque constructivista del aprendizaje escolar, según Coll (1988), “se sustenta en la idea de que la finalidad de la educación que se imparte en las instituciones educativas es promover los procesos de crecimiento personal del alumno en el marco de la cultura del grupo al que pertenece” (p.15). en efecto, hoy día el aprendizaje del alumno, debe ser de forma global e integral. Para el logro de los proyectos pedagógicos de aula, los mismos deben estar motivados por diferentes estrategias creativas que produzcan en el grupo de alumno aprendizajes significativos que partan de la realidad.

De allí que, el enfoque constructivista se sustenta en la finalidad de promover procesos de crecimiento personal, constituye un beneficio para el logro del aprendizaje significativo, la memorización comprensiva de los contenidos escolares y la funcionalidad de lo aprendido, tomando en cuenta la institución educativa el medio al cual dirige la planificación de proyectos, sin olvidar que el aprendizaje no será satisfactorio, si no dispone de ayuda calificada para que el alumno participe con propiedad y pueda adueñarse de las herramientas que le ofrece el medio y así construir su propio aprendizaje.

Fernández y Santos (2002), exponen: “El constructivismo entiende el aprendizaje como un proceso activo, en el que el sujeto construye su conocimiento en relación con el objeto de conocimiento”(p.25). Evidencia la cita del autor, la significación que tiene la comprensión del paradigma constructivista por parte de los docentes, quienes a partir de la construcción del conocimiento deben desarrollar

su acción pedagógica de manera creativa. La construcción del conocimiento en el aula es un proceso de elaboración, en el sentido de que el alumno selecciona, organiza y transforma la información, sus ideas y conocimientos previos, lo cual debe ser aprovechado al máximo por el maestro.

El paradigma constructivista, brinda al docente una herramienta flexible para orientar y facilitar al niño un aprendizaje más dinámico y propio relacionado con sus vivencias, es así que las debilidades que presenten los alumnos en el aprendizaje, no son temidas ni censuradas, sino se conciben como errores constructivos, ya que se relacionan con diferentes niveles de su evolución. De allí que el docente en la ejecución de los proyectos pedagógicos de aula, debe atender las diferencias individuales de los niños, ofreciéndoles diferentes estrategias que permitan su desarrollo psico-cognitivo.

### **Enfoque constructivista de la enseñanza y las estrategias**

El docente debe tomar en cuenta las teorías de aprendizaje, para interpretar y analizar la conducta de los alumnos y así poder seleccionar las estrategias metodológicas adecuadas para que se dé el aprendizaje.

Para García y García (1999), “constructivismo es una forma que concibe al alumno como eje central del proceso enseñanza aprendizaje en el que éste construye activamente el conocimiento en interacción con el profesor, los alumnos y el contexto” (p. 133). Es así que en base a sus experiencias, el adolescente construye activamente el conocimiento en interacción con los demás; el busca la solución de los problemas y logra la reconstrucción del saber de acuerdo a su experiencia, manera de pensar y a sus necesidades. A través del enfoque constructivista el aprendiz desarrolla interés para la investigación la búsqueda de la independencia y de lograr a través de él mismo la construcción de sus aprendizajes, con la guía del docente.

Al respecto, García y García (1999) citan: “el aprendizaje escolar es un proceso activo desde el punto de vista del alumno, en el cual éste construye, modifica, enriquece y diversifica sus esquemas de conocimientos” (p. 24).

El diseño curricular de la Educación Básica tiene sus bases en la teoría constructivista y las estrategias constituyen un medio a través del cual el alumno puede construir su aprendizaje, por supuesto, con la orientación del docente.

Las estrategias metodológicas representan una serie de situaciones, acciones que se promueven para organizar y desarrollar el proceso de enseñanza y de aprendizaje, tomando en cuenta los mejores métodos, técnicas, procedimientos y recursos que faciliten el proceso. Las estrategias cobran importancia en la medida en que se seleccione la más adecuada. (Álvarez, 2002).

Para Ruiz (1998), “las estrategias metodológicas son los medios de que se vale el docente para producir los cambios de conducta en el alumno durante el proceso de enseñanza- aprendizaje”. (p.46). El docente debe elegir la estrategia más adecuada para desarrollar su objetivo, como es lograr cambios positivos en el niño.

Cada estrategia posee ciertos criterios. Dentro de ellos, Ruiz (1998) indica que éstos son:

“Las características biopsicosociales de los educandos, los objetivos que se desean lograr, los distintos momentos del proceso de enseñanza y aprendizaje, el tiempo y el ambiente natural y social y Tamaño del grupo”. (pp. 48-49). Estos criterios deben ser considerados por los docentes quienes deben saber que la aplicación de las estrategias metodológicas no es algo absoluto, siempre y cuando este basada en los criterios mencionados anteriormente.

En este sentido es importante destacar el concepto de estrategia de Matus citado por Universidad Nacional Abierta (UNA, 1995), “alude a una actitud analítica, implica un resultado y una posición, exige una definición sobre la dirección del proceso y las formas de encauzarlo hacia dicha dirección”, (p.26). Esta definición esta relacionada con las definiciones que diversos autores han dado. Para Gagné (1985), “la estrategia de instrucción es: la organización del ambiente y de los eventos de instrucción a fin de lograr los objetivos propuesto” (p.26).

Para Sánchez (2001) “la estrategia de instrucción es la forma de organizar una situación enseñanza-aprendizaje de manera que las técnicas, eventos y actividades de instrucción se interrelacionen perfectamente para producir los aprendizajes previos” (p.36)

Se puede decir que cuando un docente decide diseñar una estrategia que estimule el potencial creativo del adolescente, su autorrealización, su autoestima, y

así mismo utilizar el computador para desarrollar la creatividad en el joven por su carácter formativo, natural y altamente motivador propicia una situación de enseñanza- aprendizaje, a través del cual, el individuo encuentra placer, y da salidas a diferentes elementos inconcientes. En esta perspectiva, el portal educativo se desarrolla articulando las estructuras psicológicas (cognitiva, afectivas y emocionales) mediante las experiencias sociales que tiene el niño, por lo cual, los principios constructivitas relacionados con el aprendizaje y la enseñanza, adquieren una nueva dimensión.

### **Tecnologías de Información y Comunicación**

Actualmente las Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC están sufriendo un desarrollo vertiginoso, esto está afectando a prácticamente todos los campos de nuestra sociedad, y la educación no es una excepción.

Esas tecnologías se presentan cada vez mas como una necesidad en el contexto de sociedad donde los rápidos cambios, el aumento de los conocimientos y las demandas de una educación de alto nivel constantemente actualizada se convierten en una exigencia permanente.

Las TIC hacen referencia a las Tecnologías de la Información y la Comunicación, sin embargo para explicar lo que este término abarca, se citan a las siguientes definiciones:

Según Palamidessi (2006), explica:

Que es la base material de la sociedad de las redes, la expansión de las tecnologías de red está fuertemente vinculada con los procesos de crecimiento de la interdependencia económica y de mundialización de las comunidades. En la década de 1.990, la difusión acelerada de Internet globalizó y masivizó el acceso a informaciones, mensajes e imágenes en tiempo real. Es ya un lugar común contemporáneo sostener que seta red de comunicación entre personas mediadas por computadoras tiene un vasto potencial para expandir, mejorar la calidad e innovar los procesos educativos (p.87).

En 1999 Gisbert señaló que las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) favorecen, claramente, la idea de que lo verdaderamente importante es la consecución de unos objetivos y un grado óptimo de calidad más que la presencia física en un lugar y tiempo concretos a la vez que permiten generar espacios virtuales compartidos (de relación, de formación, de investigación, de

trabajo). La idea de la globalización y de la internacionalización cada vez se extiende con más fuerza por lo que será fundamental que los profesores sean capaces de desarrollar proyectos transnacionales basados en: a) Trabajo interdisciplinar. b) Utilización de la informática como herramienta de trabajo c) La red como canal de comunicación d) Las redes como espacio cooperativo y de formación e) Las redes como espacio de trabajo.

Por otra parte, Espinoza (1997) señala que las TIC: “Son el conjunto de tecnologías que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de informaciones contenidas en señales de naturaleza acústica (sonidos), óptica (imágenes) o electromagnética (datos alfanuméricos)” (p.18). Esto significa que las TIC abarcan todas aquellas herramientas que abarcan gran cantidad de información y facilitan su divulgación de forma práctica.

Las TIC contribuyen a facilitar el desenvolvimiento del hombre en todas las áreas del conocimiento, de modo que, por ejemplo en el área de la salud, se obtienen diagnósticos y análisis rápidos, precisos y confiables. En el área de trámites administrativos se observa por ejemplo, que el gobierno por vía electrónica, posibilita trámites que antes requerían de múltiples movimientos burocráticos, en este orden, actualmente se puede solicitar un pasaporte, saber la deuda en impuestos o investigar el estatus del seguro social en línea. La radio brinda también un enlace con todos estos servicios vía acústica.

En general, las TIC son un conjunto de sistemas, equipos y metodologías que contienen y administran información para mejorar la calidad de vida del ser humano, convirtiendo los procesos en pasos mucho más sencillos, prácticos e innovadores.

### **Características de las Tecnologías de Información y Comunicación**

Las TIC se utilizan como instrumentos en la enseñanza y el aprendizaje, tanto por parte del docente, como por parte de los estudiantes, fundamentalmente en cuanto a la presentación y búsqueda de información. Más allá, podemos hablar de que las TIC pueden suponer un beneficio mayor si se explotan sus

potencialidades de forma más profunda, imaginativa y coherente, de acuerdo con las posibilidades que permiten.

Las tecnologías de información y comunicación (TIC) tienen como características principales las siguientes:

1. Son de carácter innovador y creativo, pues dan acceso a nuevas formas de comunicación.
2. Tienen mayor influencia y beneficia en mayor proporción al área educativa ya que la hace más accesible y dinámica.
3. Son considerados temas de debate público y político, pues su utilización implica un futuro prometedor.
4. Se relacionan con mayor frecuencia con el uso de la Internet y la informática.
5. Afectan a numerosos ámbitos de las ciencias humanas como la sociología, la teoría de las organizaciones o la gestión.
6. En América Latina se destacan con su utilización en las universidades e instituciones países como: Argentina y México, en Europa: España y Francia.
7. Resultan un gran alivio económico a largo plazo. aunque en el tiempo de adquisición resulte una fuerte inversión.
8. Constituyen medios de comunicación y adquisición de información de toda variedad, inclusive científica, a los cuales las personas pueden acceder por sus propios medios, es decir potencian la educación a distancia en la cual es casi una necesidad del alumno tener poder llegar a toda la información posible generalmente solo, con una ayuda mínima del profesor. ([www.monografias.com](http://www.monografias.com))
9. Se caracterizan por su inmaterialidad. Es decir, su materia prima es la información, y a través de ellas se construyen mensajes sin referentes externos.
10. Generan y procesan información.
11. Pueden utilizar la informática.
12. Facilitan el acceso a grandes masas de información y en períodos cortos de tiempo, como son los discos de CD- ROM y el acceso "on-line".
13. Pueden presentarle al usuario la misma información con códigos lingüísticos diferentes, que le permitan centrarse en los que tiene una mayor predisposición o elegir los que se adecuan más a los contenidos emitidos, como son

los hiperdocumentos; y la transmisión de la información a destinos lejanos, con costes cada vez menores y en tiempo real, como las videoconferencias.

14. Se caracterizan por propiciar la interactividad, permitiendo una interacción sujeto-máquina y la adaptación de ésta a las características psicológicas, evolutivas y educativas del usuario.

15. Permiten que el usuario, no sólo pueda elaborar mensajes, sino también, decidir la secuencia de información a seguir, establecer el ritmo, cantidad y profundización de la misma.

16. Permiten la instantaneidad de la información, rompiendo las barreras temporales y espaciales de naciones y culturas. (Revista Electrónica de Tecnología Educativa)

Todas estas características apuntan a una serie de rasgos que identifican a las TIC como recursos valiosos en todos los ámbitos de la vida del ser humano, partiendo de la innovación y la practicidad en cuanto a la facilidad de acceso y divulgación de la información a gran número de personas.

### **Herramientas de las Tecnologías de Información y Comunicación**

Las Tecnologías de Información y Comunicación agrupan dentro de su mundo una enorme cantidad de herramientas que facilitan su uso y pueden administrarse fácilmente, para el desarrollo de las diversas actividades desempeñadas por el ser humano en los diversos ámbitos donde se desenvuelve. Según la página web de Educar.org, las principales herramientas son:

1. Internet: Internet es una red de redes de millones de computadores en todo el mundo. Internet, la red de redes, suministra un foro de comunicación en el que participan millones de personas de todos los países del mundo, en mayor o menor medida. Internet aporta o soporta una serie de instrumentos para que la gente difunda y acceda a documentos y a la información (WWW, FTP, etc.), para que los individuos y los grupos se relacionen a través de una serie de medios de comunicación más o menos nuevos (correo electrónico, news, listas de distribución, videoconferencia, chats...) o más o menos viejos (como una conversación telefónica, poner un fax, etc.) y también incluye dentro de sí a los denominados medios de comunicación de masas (radio, televisión, periódicos y revistas "on line",

cine, la omnipresente publicidad, etc.). Muchas actividades se pueden realizar allí, debido a que posee información actualizada siendo un medio de comunicación ágil y rápido.

2. Correo electrónico: Es un medio fácil y efectivo para comunicarse y para obtener información. Es un servicio de red que permite a los usuarios enviar y recibir mensajes rápidamente (también denominados mensajes electrónicos o cartas electrónicas) mediante sistemas de comunicación electrónicos. Principalmente se usa este nombre para denominar al sistema que provee este servicio en Internet, aunque por extensión también puede verse aplicado a sistemas análogos que usen otras tecnologías. Por medio de mensajes de correo electrónico se puede enviar, no solamente texto, sino todo tipo de documentos digitales. Su eficiencia, conveniencia y bajo costo están logrando que el correo electrónico desplace al correo ordinario para muchos usos habituales.

3. Listas de correo electrónico: Es una opción de Internet que permite, mediante el correo electrónico, poner en contacto varias personas. Son un uso especial que permite la distribución masiva de información entre múltiples usuarios de Internet a la misma vez. En una lista de correo se escribe un correo a la dirección de la lista (ej.: silet@correo.org) y le llega masivamente a todas las personas inscritas en la lista, dependiendo de como esté configurada la lista de correo el receptor podrá o no tener la posibilidad de enviar correos.

4. Grupos de discusión (Foros): Un "grupo de discusión" es un foro en línea en que los participantes opinan agregando un mensaje de texto al mismo. Un Foro temático en línea es aquel en el que los participantes plantean temas relacionados con sus intereses particulares. Cualquier miembro del foro puede expresar sus opiniones en respuesta a esos temas o formular sus propios temas de discusión.

5. Salón de conversación (Chat room): Es un servicio de conversación en tiempo real dedicado a un tema particular. El chat es un sistema mediante el cual dos o más personas pueden comunicarse a través de Internet, en forma simultánea, es decir en tiempo real, por medio de texto, audio y hasta video, sin importar si se encuentra en diferentes ciudades o países. Se puede entablar comunicación con amigos, familiares, compañeros de trabajo e incluso con gente desconocida, sólo es

necesario elegir la sala y chequear que la persona esté en línea. Es un medio muy económico porque facilita la comunicación a cualquier parte del mundo, sin tener que pagar llamadas de larga distancia. Un chat está conformado por una o varias salas o canales, los cuales son cuartos virtuales en donde la gente se reúne para comunicarse e intercambiar ideas sobre un tema en particular. Técnicamente los chat room son lugares virtuales que se encuentran en un servidor de Internet el cual administra todos los mensajes, tanto los que se mandan como los que se reciben.

6. Los “Weblogs” o “Blogs” ofrecen un espacio para escribir, que se caracteriza por la mezcla de un diario personal en línea y una herramienta de discusión. Un weblog o blog (bitácora en castellano) es un sitio web en el que se publican anotaciones (historias, artículos) mediante un sistema de publicación sencillo. Una de las principales características es que las anotaciones son cronológicas y están ordenadas de más recientes a más antiguas (lo más nuevo arriba). Los weblogs suelen ser personales, se actualizan a menudo e incluyen enlaces a otras páginas, un poco en el espíritu original de la Web. Pero también a veces algunos blogs están escritos por varias personas, otros son proyectos editoriales comerciales, o a lo mejor se actualizan poco o apenas enlazan a otros sitios. Casi todos los blogs permiten la participación de los lectores, ya sea mediante comentarios que se publican automáticamente o mediante un formulario de contacto. Otros son simplemente archivos en los que el autor expone sus escritos, sin más pretensión de comunicación. Cada persona puede entender su propio blog de forma distinta..

7. Presentaciones con diapositivas: Programas como PowerPoint que permiten la presentación de diapositivas y ofrecen una forma sencilla para incorporar texto, imagen, sonido y animación en las presentaciones realizadas. Las diapositivas son cada uno de los elementos que constituyen la presentación y cada una de ellas podría identificarse con una lámina o página. Se pueden crear y modificar de manera individual. El número de diapositivas varía en función del contenido de la presentación, pero en general, podemos decir que es aconsejable que cada diapositiva contenga una única idea o elemento de información.

8. Manejo de datos: Preparación y presentación de estadísticas. Se requiere de un Portal sencillo para manejo de datos, permite procesar información y presentarla gráficamente en diferentes formatos.

9. Fotografía digital: Es un medio muy útil y efectivo para recoger y presentar información “visual” (comunicación visual).

Sobre la base de estas definiciones, puede afirmarse que las TIC son un mundo sorprendente y fascinante que hacen la vida mucho más fácil y colaboran para que el usuario pueda apropiarse de diversas herramientas. Éstas le permiten al ser humano darse a conocer y ampliar su grado de información, al conocer igualmente gran cantidad de personas de diversas nacionalidades y características, tal como se logra a través de internet. Además, hoy en día las herramientas de las TIC permiten crear materiales impresos o digitales mucho más innovadores, gracias al manejo de los nuevos programas existentes en el mundo de la informática, que guardan estrecha relación con el avance vertiginoso que día a día tiene y tendrá la sociedad del conocimiento.

### **Usos de las Tecnologías de Información y Comunicación**

Las TIC pueden ser utilizadas en todos los ámbitos de la vida del ser humano, con el fin de simplificar las operaciones que realiza diariamente, de una forma acelerada y eficaz. Tal es el caso del uso de las Tecnologías de Información y Comunicación en la educación. Al respecto, cabe mencionar las ideas de Piquer (2005), Presidente de la Asociación Chilena de Empresas de Tecnologías de Información quien afirma que:

Las TIC representan un desafío doble para la educación, por un lado son una herramienta poderosa para introducir al mundo a los jóvenes, hacer gestión, y mejorar el logro de sus objetivos. Por otro lado, plantea un desafío en los contenidos, pues tenemos que enseñar a los jóvenes a ser usuarios hábiles e informados, que aprovechen el enorme recurso de aprendizaje, cambio y creatividad que estas tecnologías representan.

Logrando el primer desafío mejoraremos la efectividad de la educación, logrando el segundo haremos al país más competitivo. (p. 1)

La incorporación de las nuevas tecnologías de información y comunicación al contexto educativo ha sido vista como la posibilidad de ampliar la gama de recursos, estrategias didácticas y las modalidades de comunicación que se pueden ofrecer para el mejoramiento, optimización y alcance del quehacer educativo. Por tal motivo, son un recurso considerado como un eje integrador dentro de la reforma actual del sistema educativo venezolano. Con respecto a las TIC la realidad del sistema educativo expone que son recursos fundamentales para la construcción de la educación venezolana del siglo XXI. Sin embargo, no basta con colocar computadoras, sistemas, servicios y contenidos para su acceso y uso, pues las innovaciones deben orientar su apropiación, lo que significa cambios en el desempeño del docente, el currículo y la organización escolar (Ministerio del Poder Popular para la Educación, 2005).

Con respecto a los argumentos anteriores, es conveniente afirmar que las TIC son consideradas como parte fundamental de la educación actual en Venezuela, haciendo énfasis en la realidad social y los adelantos tecnológicos. De igual forma, el trabajo por proyectos permite el diseño y ejecución de actividades vinculadas con experiencias sentidas, junto a la contribución de los estudiantes, siendo el eje principal las innovaciones y la actualización permanente a partir de la transmisión de la información, todo lo cual se compensa con el uso de las herramientas tecnológicas.

### **Ventajas y Desventajas de las Tecnologías de Información y Comunicación**

Hoy en día, las TIC han pasado a jugar un rol fundamental en la sociedad, debido a que las nuevas y futuras generaciones tienen mayor capacidad de acceso a la gran gama de aparatos tecnológicos y herramientas interactivas que abundan en el contexto global y contribuyen al desarrollo de las actividades de una manera más rápida a diferencia de la forma en que se realizaban anteriormente. Pero como todo fenómeno, las TIC poseen grandes beneficios que aportan ganancias en el ser humano, al igual que también generan algunas complicaciones que pueden entorpecer la calidad de vida, si se le brinda un uso exagerado a las herramientas tecnológicas. Sobre la base de esto, a continuación se mencionan algunas de las ventajas y desventajas de las TIC:

Los beneficios que generan las TIC generalmente se reflejan en el aspecto educativo por ser un ámbito repleto de una cantidad de elementos que marcan la pauta en la formación de todo individuo. Por ende, se pueden citar las siguientes ventajas y desventajas que las TIC poseen en cuanto al aprendizaje, para los estudiantes y los profesores, a través del siguiente cuadro comparativo

**Cuadro 3**

**Ventajas y Desventajas de las TIC**

| ASPECTO                              | VENTAJAS  | DESVENTAJAS  |
|--------------------------------------|---|--|
| Desde la perspectiva del aprendizaje | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interés. Motivación, interacción. Continúa actividad intelectual.</li> <li>• Desarrollo de la iniciativa.</li> <li>• Aprendizaje a partir de los errores. Aprendizaje cooperativo.</li> <li>• Alto grado de interdisciplinariedad. Alfabetización digital y audiovisual.</li> <li>• Desarrollo de habilidades de búsqueda y selección de información. Mejora de las competencias de expresión y creatividad.</li> <li>• Fácil acceso a mucha información de todo tipo. Visualización de simulaciones.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Distracciones.</li> <li>• Pérdida de tiempo.</li> <li>• Informaciones no fiables.</li> <li>• Aprendizajes incompletos y superficiales. Diálogos muy rígidos.</li> <li>• Visión parcial de la realidad. Ansiedad. Dependencia de los demás.</li> </ul> |

Fuente: Elaborado por el autor con datos de Rosario (2005)

**Cuadro 3. (Cont.)**

| ASPECTO              | VENTAJAS  | DESVENTAJAS   |
|----------------------|---|---|
| Para los Estudiantes | <ul style="list-style-type: none"> <li>• A menudo aprenden con menos tiempo. Es atractivo. Acceso a múltiples recursos educativos y entornos de aprendizaje.</li> <li>• Personalización de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Autoevaluación. Mayor proximidad del profesor. Flexibilidad en los estudios. Instrumentos para el proceso de la información. Ayudas para la Educación Especial.</li> <li>• Ampliación del entorno vital. Más contactos. Más compañerismo y colaboración.</li> </ul>           | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adicción, aislamiento, cansancio visual y otros problemas físicos.</li> <li>• Inversión de tiempo.</li> <li>• Sensación de desbordamiento.</li> <li>• Comportamientos reprobables.</li> <li>• Falta de conocimiento de los lenguajes.</li> <li>• Recursos educativos con poca potencialidad didáctica. Virus. Esfuerzo económico.</li> </ul> |
| Para los Profesores  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fuente de recursos educativos para la docencia, la orientación y la rehabilitación.</li> <li>• Individualización. Tratamiento de la diversidad.</li> <li>• Facilidades para la realización de agrupamientos.</li> <li>• Mayor contacto con los estudiantes.</li> <li>• Liberan al profesor de trabajos repetitivos. Facilitan la evaluación y control. Actualización profesional.</li> <li>• Constituyen un buen medio de investigación didáctica en el aula.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estrés. Desarrollo de estrategias de mínimo esfuerzo.</li> <li>• Desfases respecto a otras actividades. Problemas de mantenimiento de los ordenadores.</li> <li>• Supeditación a los sistemas informáticos.</li> <li>• Exigen una mayor dedicación.</li> <li>• Necesidad de actualizar equipos.</li> </ul>                                   |

A partir del cuadro, se aprecia que las TIC son un valioso instrumento para el ser humano, sin embargo, se ha comprobado científicamente a partir de estudios realizados por expertos, que el uso excesivo de esto, puede generar daños en el estado de salud del individuo. A pesar de los riesgos, no se pueden obviar los múltiples beneficios que las TIC generan. Puede decirse que lo importante no es desplazar por completo los recursos y estrategias antiguas que siempre se han utilizado, sino más bien, analizar objetivamente los beneficios que se van a obtener de las TIC y de qué forma darles un uso apropiado y efectivo.

### **Importancia de las Tecnologías de Información y Comunicación**

Las TIC disminuyen la brecha digital entre los seres humanos. El avance de las tecnologías ha permitido ser una herramienta importante en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje, la cual permite a los estudiantes adquirir el conocimiento en forma más inmediata y amplia permite al docente mantener una visión amplia de su disciplina, incorporar nuevas metodologías de trabajo y actualizar sus conocimientos, así como también mejorar la comunicación entre los alumnos.

De igual manera opina Rosario (2005) que las TIC ofrecen la posibilidad de interacción que pasa de una actitud pasiva por parte del alumnado a una actividad constante, a una búsqueda y replanteamiento continuo de contenidos y procedimientos. Aumentan la implicación del alumnado en sus tareas y desarrollan su iniciativa, ya que se ven obligados constantemente a tomar "pequeñas" decisiones, a filtrar información, a escoger y seleccionar.

El diseño e implementación de programas de capacitación docente que utilicen las TIC efectivamente son un elemento clave para lograr reformas educativas profundas y de amplio alcance. Es importante destacar que el uso de las TIC favorecen el trabajo colaborativo con los iguales, el trabajo en grupo, no solamente por el hecho de tener que compartir ordenador con un compañero o compañera, sino por la necesidad de contar con los demás en la consecución exitosa de las tareas encomendadas por el profesorado. La experiencia demuestra día a día que los medios informáticos de que se

dispone en las aulas favorecen actitudes como ayudar a los compañeros, intercambiar información relevante encontrada en Internet, resolver problemas a los que los tienen. Estimula a los componentes de los grupos a intercambiar ideas, a discutir y decidir en común, a razonar el por qué de tal opinión.

### **Las Tecnologías de Información y Comunicación dentro del sistema instruccional**

Anteriormente, el proceso instruccional se llevaba a cabo de una forma unidireccional (Docente – alumno). Gracias al avance de la sociedad y a la aparición de las nuevas tecnologías, hoy en día se han modificado las formas de transmitir, clasificar y procesar la información, los modos de comunicación y relación, y en consecuencia, la manera de vivir y comprender el mundo actual. En el ámbito educativo, según González (2007) las TIC se están conceptualizando y proponiendo como un factor que puede significar una mejora de la enseñanza y aportar una mayor calidad en los procesos en los que se integren, en la medida que su incorporación efectiva implica una revisión y un replanteamiento de las condiciones y características del acto didáctico y de cada uno de los elementos que la configuran. Las TIC no sólo ayudan a optimizar los procesos de enseñanza sino también a cuestionarlos y a buscar nuevas formas de abordarlos, diseñarlos y, desde esta perspectiva, su valor como dispositivo de calidad puede verse altamente reforzado.

Adicionalmente, las TIC generan aportes que pueden agruparse en tres funciones: información, comunicación y gestión, cuya sabia confluencia abrigará nuevas formas de construir, difundir, revisar, ampliar, cuestionar y democratizar el conocimiento. Las tecnologías actuales permiten un acceso abierto a la información: se superan las barreras del espacio y el tiempo, dando la oportunidad de universalizar la búsqueda de información, contribuyendo a la difusión del conocimiento. De esta manera, se pueden citar los planteamientos de Bates (2001), para explicar las razones por las cuales se deben integrar a las TIC dentro de la enseñanza:

1. Por “imperativo tecnológico”: La tecnología se vincula como lo moderno, lo actual, en oposición a lo tradicional, se utiliza como sinónimo de innovador.

2. Porque responde a las exigencias de la sociedad: La alfabetización tecnológica resulta imprescindible tanto en la vida cotidiana como en el mundo laboral, acorde a las demandas del contexto.

3. Porque amplía el acceso a la educación y la formación: Se complementa con la necesidad de propiciar el aprender a aprender a lo largo de la vida. Para dar respuesta a las nuevas exigencias, se necesita una formación flexible y ampliada, difícilmente asumible desde los formatos tradicionales.

4. Porque favorece la calidad del aprendizaje: A través de las TIC se propone el desarrollo de niveles de aprendizaje más elevados, favoreciendo procesos cognitivos complejos, que posibilitan la búsqueda, el análisis, la síntesis y la interpretación de la información, la fundamentación de la toma de decisiones, la evaluación y la intervención en contextos diversos.

### **Las Tecnologías de Información y Comunicación en cada una de las fases de instrucción**

El acto educativo está conformado por una serie de elementos interdependientes que funcionan bajo un mismo fin, que en este caso es la transmisión de información, promoviendo la adquisición de aprendizajes significativos. De igual forma, es necesario que dentro de la planificación educativa el docente, al planificar una actividad de aula, según Gagne (1975, citado por la UPEL) debe considerar los eventos de la instrucción, los cuales son etapas compuestas por fases que forman parte del proceso y determinan las acciones que sus alumnos y él van a realizar. Por ello, se recomienda organizar la instrucción en tres fases: apertura, desarrollo y cierre. A continuación se muestra la descripción de estas tres etapas, recopilado por Giner (2004):

Fase de apertura: Se realiza la preparación de la audiencia desde el punto de vista motivador, psicológico y conceptual. Su intención es llamar la atención de la audiencia y ubicarla en el tema de estudio al inicio de la sesión o clase.

Fase de desarrollo: Está dedicada al estudio en sí. En ella el alumno experimenta varios procesos que son los que llevan a la adquisición o dominio del aprendizaje

deseado. El estudiante percibe, diferencia, elabora, integra y fija el conocimiento, la habilidad, la destreza, el proceso o la actitud contemplada en el elemento directriz.

Fase de cierre: Se lleva a cabo cuando ya se han dado suficientes oportunidades de práctica al alumno en el elemento de estudio; en ella puede hacerse un balance de lo aprendido. Es necesario plantear la transferencia que le permita al alumno estar consciente de la relevancia y utilidad de lo estudiado para su formación como alumno y como ser social.

Considerando cada una de las fases mencionadas, es relevante mencionar que el docente puede incorporar a las TIC de manera que se motive la participación de los estudiantes de una forma creativa e innovadora. A continuación, se aprecia a través del cuadro un ejemplo de una estrategia didáctica, que incluye a las TIC:

### **Las Tecnologías de Información y Comunicación como estrategia, medio y actividad de instrucción**

La instrucción es un sistema donde todos sus elementos aportan. De acuerdo con Smith y Ragan (1999) (citado por Albornoz, 2006), la estrategia instruccional en sentido amplio incluye tres aspectos:

1. La forma de organizar secuencialmente el contenido a presentar
2. Los medios que deben utilizarse y la forma en la cual deben agruparse los estudiantes para la instrucción
3. La manera de obtener los recursos para que se den en la práctica los dos aspectos anteriores de acuerdo a lo planificado

Estos aspectos corresponden a tres tipos de Estrategias: Estrategias de Organización del Contenido, Estrategias de Distribución de Contenido y Organización de los Alumnos, Estrategias de Gerencia.

La planificación de las sesiones de clase implica, especialmente, estrategias de organización del contenido. A partir de estas ideas se puede señalar que una estrategia instruccional consiste en: la organización secuencial, por parte del docente, del contenido a aprender, la selección de los medios instruccionales idóneos para presentar ese contenido y la organización de los estudiantes para ese propósito. Como se observa

en esta definición, hay dos aspectos que determinan la estrategia instruccional: La audiencia y el contenido. A su vez estos dos elementos, conjuntamente con los objetivos instruccionales determinan tanto los medios de instrucción como la organización del grupo. Otra definición señala que las estrategias de enseñanza son “los procedimientos o recursos utilizados por el agente de enseñanza para promover aprendizajes significativos” (Mayer y otros 1991; citados por Díaz Barriga y Hernández, 1999).

En estas definiciones se observa que la estrategia instruccional es obra del docente y su propósito es promover el aprendizaje. En este proceso se puede incluir a las TIC como una herramienta que colabora en la transmisión de información, de una forma mucho más atractiva, rápida e innovadora.

Adicionalmente, existen las estrategias de aprendizaje, como las actividades que el estudiante realiza con la finalidad de aprender. Aunque son individuales y responsabilidad de cada estudiante, el docente debe, por una parte, animar a sus estudiantes a utilizarlas y por otra, enseñarles actividades orientadas a promover el aprendizaje, que luego, cuando el estudiante las interioriza, pueda volver a utilizarlas. Este evento es de suma importancia pues allí la responsabilidad descansa en el estudiante. Es preciso dar tiempo suficiente para que el estudiante procese la información, y sugerirle aquellas actividades de aprendizaje que se juzguen más apropiadas para procesar el contenido que se está aprendiendo.

### **CAPÍTULO III**

#### **MARCO METODOLÓGICO**

Es de gran importancia la metodología para el desarrollo de la investigación ya que se describe la manera de alcanzar los objetivos planteados mostrando así los pasos que se deben realizar para la recolección de datos lo cual conlleva al análisis de los resultados obtenidos, respetando las condiciones de confiabilidad, profundidad, calidad y objetividad .

Las secciones que constituye este capítulo son: diseño y tipo de investigación, población y muestra, técnica e instrumento de recolección de datos, validez del instrumento, procedimiento y técnica para el análisis de datos.

#### **Tipo de Investigación**

Este proyecto se apoya en una Investigación de Campo ya que los datos e información serán recopilados de forma directa de la realidad y el análisis se realizará de problemas reales Se cita también a la UPEL (2006), el cual se refiere:

Se entiende por Investigación de Campo, el análisis sistemático de problemas en la realidad, con el propósito bien sea de describirlos, interpretarlos, entender su naturaleza y factores constituyentes, explicar sus causas y efectos, o predecir su ocurrencia, haciendo uso de métodos característicos de cualquiera de los paradigmas o enfoques de investigación conocidos o en desarrollo. Los datos de interés son recogidos de forma directa de la realidad; en este sentido se trata de investigaciones a partir de datos originales o primarios (p.18)

## **Nivel de la Investigación**

Para objeto de este trabajo, el nivel de investigación empleada es el descriptivo, porque se realizan interpretaciones de la realidad. Al respecto Dankhe (citado por Hernández y otros, 2006) señala “los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis” (p.60.) Durante el desarrollo de esta investigación se describieron los aspectos de las variables operativas para su mejor comprensión.

En este trabajo se utiliza la investigación descriptiva, porque se describe una de las herramientas adecuadas para el diseño de un contenido de un curso, y a su vez se relatan todos los elementos contentivos de un portal educativo que permita la instrucción específica del artista venezolano Salvador Valero. Así mismo este trabajo de grado contempla la revisión documental, tales como: trabajos de grados realizados por otros investigadores, medios impresos, documentos en línea, libros, revistas y otros. .

## **Diseño de la Investigación**

El diseño representa la estrategia que se ha de cumplir para desarrollar la investigación, contiene de una manera estructural y funcional cada etapa del proceso y depende del tipo de investigación.

Según Balestrini (2006) expresa: “Un diseño de la Investigación se define como el plan global de la investigación que integra de un modo coherente y adecuadamente correcto, técnicas de recogida de datos a utilizar, análisis previstos y objetivos”. (p.131)

De acuerdo al problema de estudio de esta investigación se enmarca dentro del denominado proyecto factible, el cual consiste en elaborar una propuesta viable que atienda a las necesidades de la Escuela de Artes Visuales Cristóbal Rojas, en Caracas, al solventar el problema de formación a los estudiantes sobre los movimientos artísticos venezolanos.

Según la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL, 2006) menciona en relación a los proyectos factibles:

Consiste en la investigación, elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organización o grupos sociales; puede referirse a la formulación de políticas, programas, tecnologías, métodos o procesos. El proyecto debe tener apoyo en una investigación de tipo documental, de campo o un diseño que incluya ambas modalidades. (p21)

En el marco de la investigación planteada, el tipo de diseño que se utilizará es el no experimental, ya que en la investigación no se construye ninguna situación, sino que se observan situaciones ya existentes, no provocadas intencionalmente por el investigador. Hernández, Fernández y Baptista (2006), indican que “una investigación es no experimental cuando no es posible manipular variables o asignar aleatoriamente a los sujetos o a las condiciones” (p. 267)

El diseño de la investigación permite hacer descripción de la situación actual del hecho y sistematizar las acciones para llevar una mejor capacitación de los estudiantes de 7° Grado de la Tercera etapa de Educación Básica.

El enfoque de esta investigación es cuantitativo. Según Hernández y otros (2006): “Es el que utiliza la recolección de datos con base en la medición numérica y el análisis estadístico para establecer patrones de comportamiento” (Pág. 6).

En este enfoque cuantitativo se elige una idea, que se transforma en una o varias preguntas de investigación, de esas preguntas se obtienen las variables, para las cuales se desarrolla un plan para medirlas en un contexto determinado, se analizan las mediciones obtenidas utilizando métodos estadísticos y se obtienen unas conclusiones de ello.

### **Definición de variables e indicadores**

Una variable según (Balestrini 2006 p.113) es cualquier “característica que puede medirse y que cambia ya sea en amplitud, intensidad o en ambas, (Méndez 2005

p.129) expresa que es un "...aspecto o dimensión que tiene como característica la capacidad de asumir distintos valores, ya sea cuantitativa o cualitativamente..."

Las variables conceptuales tienen su rol importante ya que hacen referencia a una característica conceptual del objeto. Al respecto Stracuzzi y Pestana (2003) expresan "la definición conceptual establecen las dimensiones de interés operativo del estudio, y constituyen un referente para establecer los indicadores" (p.65).

Asimismo Stracuzzi y Pestana (ibídem) exponen "que el investigador al identificar la variable establecerá el significado que él le atribuye dentro de la investigación" (p.64). De este modo el conceptualizar las variables ayuda al investigador a establecer el significado de las dimensiones e indicadores para la operacionalización, y definir el punto de vista conceptual que hace posible su investigación.

Por consiguiente, la operacionalización de las variables no es más que la representación o descripción de las actividades que el observador debe realizar para medir una variable, a través de sus dimensiones e indicadores, de ser necesario, para obtener una máxima aproximación o agrupación de los aspectos referidos al tema de investigación.

Cuadro 4. Operacionalización de las variables

| Variable   | Dimensión  | Indicador   | Instrumento  | Ítems                              |
|--|--|---|--------------|------------------------------------|
| Estrategias utilizadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de las asignaturas de Educación Artística de 7mo. Grado de Educación Básica. | - Estrategias de enseñanza                         | - Estrategias que utiliza el docente<br>- Conocimientos de la aplicación de recursos tecnológicos | Cuestionario | 1<br>2                             |
| Contenidos apropiados para el estudio de movimientos artísticos venezolanos  | -Contenido de Educación Artística para séptimo año | - Arte Popular<br>- Conocimientos de artistas venezolanos<br>- Vida y obra de Salvador Valero     | Cuestionario | 3<br>4, 5<br>6                     |
| Diseño de un portal educativo para la enseñanza y aprendizaje del arte popular venezolano, destacando al artista venezolano Salvador Valero  | - Diseño de un portal educativo                    | - Utilidad<br>- Preparación previa<br>- Factibilidad<br>- Diseño instruccional                    | Cuestionario | 7,<br>8<br>9,<br>10                |
| Resultados de la aplicación del portal educativo para la enseñanza y aprendizaje del arte popular venezolano,                                | - Efectividad del portal educativo                 | - Facilidad<br>- Imágenes<br>- Contenido<br>- Navegación<br>- Diseño gráfico                      | Cuestionario | 11<br>12<br>13 a la 18<br>19<br>20 |

## **Población**

La población está constituida por todas las personas objetos que sirven de base para plantear el problema y que por su naturaleza deben presentar características importantes dentro de un contexto determinado. Esto ratifica lo expresado por Palella y Martins (2004), al definirla como:

El conjunto de unidades de las que se desea obtener información y sobre las que se van a generar conclusiones. La población puede ser definida como el conjunto finito o infinito de elementos, personas o cosas pertinentes a una investigación y que generalmente puede ser inaccesible. (p. 83).

Según Ramírez (1999), señala en relación al término población: “reúne al individuo, objetos, etc., que pertenecen a una misma clase por poseer características similares.” (p.87).

En la presente investigación la población de estudio está conformada por un grupo de veinte (20) docentes de Educación Artística de la Tercera etapa de Educación Básica.

Es una población finita, porque se conoce el número exacto de personas y no probabilística siguiendo los criterios de conveniencia y juicio del investigador, referenciados por Hernández, Fernández y Baptista (2006). La conveniencia es representada en este caso por el acceso por parte del investigador al grupo del estudio de la Escuela Artes Visuales Cristóbal Rojas.

La muestra, en cambio, se toma de la población, para estudiar un fenómeno estadístico. Una muestra representativa es aquella que por su tamaño y características similares a las del conjunto permite hacer inferencias o generalizar los resultados.

Balestrini (2006) señala que “es una parte de la población, o sea, un número de individuos u objetos seleccionados científicamente, cada uno de los cuales es un elemento del universo. La misma es obtenida con el fin de investigar, a partir del conocimiento sus características particulares, las propiedades de una población” (p.141).

Cuando la muestra es menor a cincuenta (50) individuos no se aplican criterios muestrales. Como cita Hernández, Fernández y Baptista (2006) “si la muestra es menor a cincuenta (50) individuos, la población es igual a la muestra” (p. 69).

Por lo tanto se puede inferir en que no se aplicará ningún criterio muestral, debido a que el tamaño de la población escogida es igual al de la muestra, la cual está conformada por el grupo de veinte (20) docentes de la III Etapa de Educación Básica de la Escuela de Artes Visuales Cristóbal Rojas, y gozan de las siguientes características: son doce (12) docentes del sexo femenino y ocho (8) del sexo masculino. En cuanto a sus edades trece (13) de los participantes poseen edades iguales o menores a los 30 años, mientras que los siete (7) restantes tienen una edad comprendida entre los 31 y 50 años.

### **Técnicas e Instrumentos para la Recolección de datos**

Una vez realizada la operacionalización de las variables, se selecciona la técnica e instrumento de recolección de datos. Según Arias (2006) la Técnica es “el procedimiento o forma particular de obtener datos o información” (p.67). Por otra parte, define el Instrumento como “Cualquier recurso, dispositivo o formato (en papel o digital) que se utiliza para obtener, registrar o almacenar información”. (p.69)

Según Palella y Martins (2004) señalan que: “La medición es un proceso general que vincula conceptos abstractos e indicadores empíricos. En muchos de los casos, supone la asignación de números a objetos o acontecimientos de acuerdo con determinadas reglas” (p. 15)

En toda investigación se aplica por lo menos una técnica e instrumento para medir las variables contenidas en el problema. De acuerdo a las características de este trabajo de investigación se seleccionó la técnica de la Observación Participante y la Encuesta, utilizando el cuestionario como instrumento.

Otra de las definiciones es de Arias (2006) que señala: “La encuesta es un método o técnica que consiste en obtener información que suministra un grupo o

muestra de sujetos acerca de sí mismo, o en relación con un tema en particular. Ésta puede ser oral o escrita.”. (p.72).

La técnica de la encuesta se desarrolla a través de un instrumento denominado cuestionario aplicado con el propósito de realizar el diagnóstico del rendimiento estudiantil y conocer las herramientas de enseñanza que utilizan los docentes.

En este sentido, Cuestionario, según Arias (2006), “es la modalidad de encuesta que se realiza de forma escrita mediante un instrumento o formato en papel contentivo de una serie de preguntas” (p.74).

Para la construcción del cuestionario se aplica la Escala tipo Likert en la cual se considera importante distribuir equitativamente las afirmaciones favorables y desfavorables.

Es importante acotar que el escalamiento Likert consiste según Gestipolis (2009), en un conjunto de ítems presentados en forma de afirmaciones o juicios ante los cuales se pide la reacción de los sujetos a los que se encuestan. A cada punto de la Escala se le asigna un valor numérico. Estos autores plantean un procedimiento de construcción de instrumentos que para la presente investigación consiste en: 1. Listar las variables a observar o medir. 2. Revisar su definición conceptual y comprensión de significado. 3. Revisar su definición operacional. 4. Comparar su validez, confiabilidad, sujetos a quienes se le aplicará. 5. Indicar el nivel de medición de las variables 6. Indicar la manera de cómo se codifican los datos en cada afirmación o variable.

A cada aspecto de la escala tipo Likert se le asigna un valor numérico; de esta manera, el sujeto obtiene una puntuación respecto a la afirmación y al final se obtiene su puntuación total sumando las puntuaciones obtenidas en relación a todas las afirmaciones.

Por otra parte, Hernández, Fernández, y Baptista señalan “Las afirmaciones pueden tener dirección: favorable o positiva y desfavorable o negativa. Y esta dirección es muy importante para saber cómo codificar alternativas de respuesta” (ob.cit., p.257).

De acuerdo a la escala, los valores asignados a cada alternativa fueron los siguientes: si (1) y no (2). Asimismo, para la interpretación de los resultados se suman

como parciales favorables las respuestas siempre y casi siempre; y se toman como parciales desfavorables las respuestas casi nunca y nunca.

## **Validez y Confiabilidad**

### **Validez del instrumento**

El proceso de validación del instrumento se realiza a través del juicio de expertos, que según Ramírez (1999) define como “...someter a una evaluación por parte de un conjunto calificado de personas (expertos) una serie de aspectos o elementos de un proyecto o un programa a los fines de obtener su opinión acerca de su validez, relevancia y factibilidad...”(p.236). En este sentido, se puede señalar que la validez es de contenido, la cual está determinada por la estructuración de las variables.

Por su parte a expertos se les define como aquellas personas que se han destacado como conocedores del área y objeto de estudio. En este sentido, para la validación del instrumento de investigación se seleccionan dos (2) especialistas en metodología y dos (2) especialistas profesores de Educación Artística, los cuales revisan el cuestionario para colocar en un instrumento anexo las observaciones realizadas a cada ítem del instrumento a validar en base a la correspondencia ítems-objetivo, redacción clara de los ítems, suficiencia del número de ítems para el logro de los objetivos.

### **Confiabilidad**

La confiabilidad del instrumento según Hernández, Fernández y Baptista (2006) “es el grado de congruencia con que se realiza la medición de una variable” (p.343). Esto quiere decir que de acuerdo a los resultados obtenidos la administración del instrumento puede ser confiable, por lo que se aplicó una prueba piloto al 10% de los docentes. Hernández Fernández y Baptista (ob. cit.). Explican “Estos coeficientes pueden oscilar entre 0 y 1, donde un coeficiente de 0 significa nula confiabilidad y 1 representa un máximo de confiabilidad. Cuanto más se acerque el coeficiente a cero (), mayor error habrá en la medición” (p.353). Esta investigación arrojó un índice de confiabilidad de 0,92 lo cual indica que tiene una alta confiabilidad

## **CAPÍTULO IV**

### **PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS**

Al culminar la fase de recolección de la información, los datos, han de ser sometidos a un proceso de elaboración técnica, que permita recontarlos y resumirlos; antes de introducir el análisis diferenciado a partir de procedimientos estadísticos; y posibilitar la interpretación y logro de conclusiones a través de los resultados obtenidos.

Para que los datos recolectados tengan algún significado dentro de la presente investigación, se hace necesario introducir un conjunto de operaciones en esta fase, con el propósito de organizarlos e intentar dar respuesta a los objetivos planteados en el estudio, evidenciar los principales hallazgos encontrados, conectándolos de manera indirecta con las bases teóricas y con las variables delimitadas.

Balestrini (2006) señala:

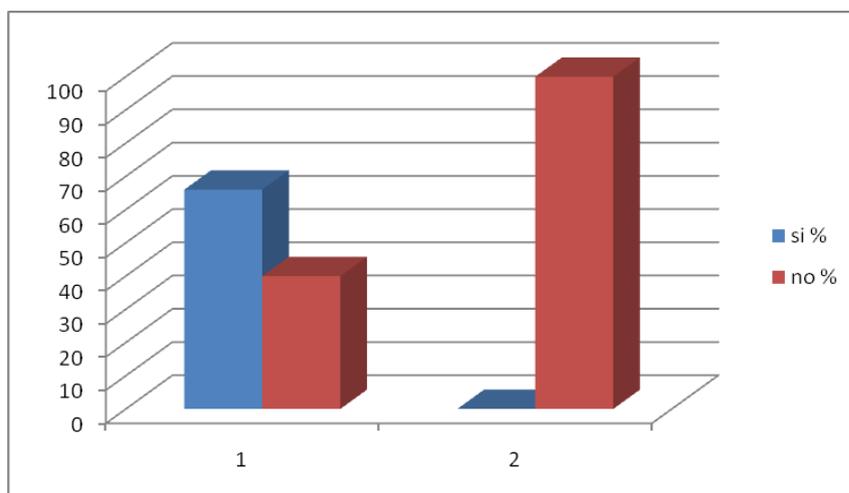
El proceso de investigación no culmina con la clasificación, codificación y tabulación de los datos mediante la aplicación de alguna técnica gráfica. Esa masa de datos, clasificada y ordenada requiere ser finalmente analizada, comparada y presentada de manera que lleve al problema de la investigación con el propósito de establecer las consecuencias que es posible deducir de estos. (P.171).

A fin de presentar la información recolectada en esta investigación se utilizará la técnica grafica denominada Histograma, que es una representación gráfica de una variable en forma de barras, donde la superficie de cada barra es proporcional a la frecuencia de los valores representados. En el eje vertical se representan las frecuencias, y en el eje horizontal los valores de las variable. Esta técnica permitirá ilustrar los hechos estudiados, atendiendo a las características de los mismos y al conjunto de variables que se analizan; la presentación de estos datos se efectuará de manera mecánica, a partir del uso de la computadora.

**Dimensión: Estrategias de enseñanza**

**Cuadro 5. Distribución de frecuencias absoluta y relativa de la Dimensión. Estrategias de enseñanza**

| Ítems    | Interrogantes  | Si |    | NO |     |
|----------|--|----|----|----|-----|
|          |  | f  | %  | f  | %   |
| 1        | ¿Utiliza el docente diversidad de recursos en el aula que faciliten al alumno el aprendizaje del Arte Popular?   | 14 | 70 | 6  | 30  |
| 2        | ¿Utiliza el docente recursos tecnológicos al impartir los conocimientos de los objetivos previstos en la asignatura de Educación Artística de 7mo año? | 0  | 0  | 20 | 100 |
| Promedio |  | 7  | 35 | 13 | 65  |



**Gráfico 2. Distribución de frecuencias absoluta y relativa de la Dimensión. Estrategias de enseñanza**

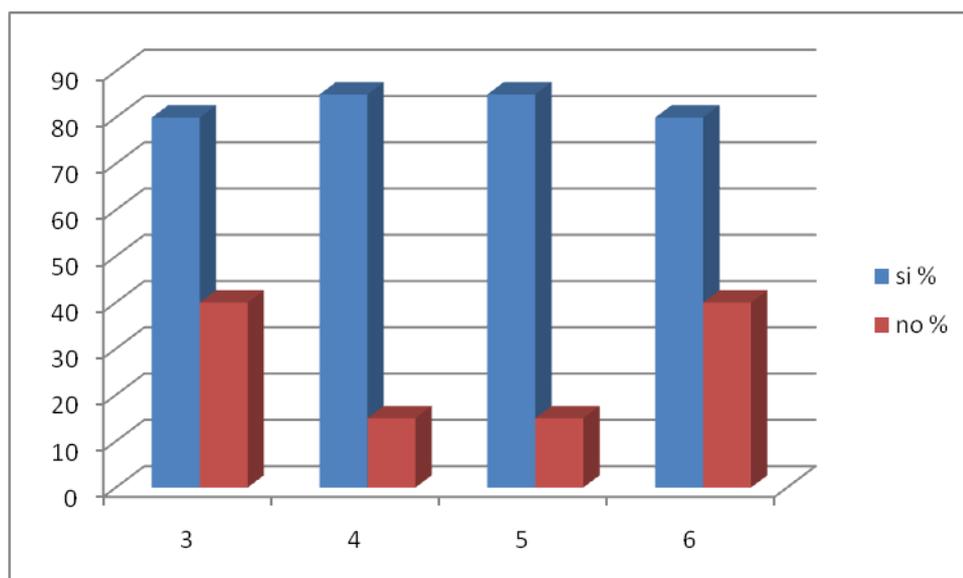
En relación a la dimensión estrategias de enseñanza, se destaca que el 70% de los docentes utilizan diversidad de recursos en el aula que faciliten al alumno el aprendizaje del Arte Popular, mientras que el 30% utiliza solo los recursos tradicionales

Sin embargo, estos recursos que utilizan los docentes no son tecnológicos, debido a que el segundo ítem se destaca que el 100% de estos docentes no utilizan recursos tecnológicos al impartir los conocimientos de los objetivos previstos en la asignatura de Educación Artística de 7mo año.

**Dimensión: Contenido de Educación Artística para séptimo año**

**Cuadro 6. Distribución de frecuencias absoluta y relativa de la Dimensión Contenido de Educación Artística**

| Ítems    | Interrogantes   | SI |    | NO |    |
|----------|---|----|----|----|----|
|          |   | f  | %  | f  | %  |
| 3        | ¿Considera usted importante el estudio del Arte Popular como contenido del curso de Educación Artística de 7mo año? | 16 | 80 | 4  | 40 |
| 4        | ¿Está Ud. de acuerdo en estudiar la vida y obra de Salvador Valero como representante del arte popular venezolano?  | 17 | 85 | 3  | 15 |
| 5        | ¿Considera necesario estudiar las características de las pinturas de Salvador Valero?                               | 17 | 85 | 3  | 15 |
| 6        | ¿La vida y obra de Salvador Valero puede ser estudiada a través de un portal educativo?                             | 16 | 80 | 4  | 40 |
| Promedio |   | 17 | 83 | 4  | 17 |



**Gráfico 3. Distribución de frecuencias absoluta y relativa de la Dimensión Contenido de Educación Artística**

Leyenda:

- 3: Importante el estudio del Arte Popular
- 4: De acuerdo en estudiar la vida y obra de Salvador Valero
- 5: Necesario estudiar las características de las pinturas de Salvador Valero
- 6: Estudio a través de un portal educativo

Con respecto a la Dimensión Contenidos de Educación Artística se destacan los siguientes aspectos:

80% de los docentes encuestados consideran importante el estudio del Arte Popular como contenido del curso de Educación Artística de 7mo año, mientras que el 40% no lo considera importante

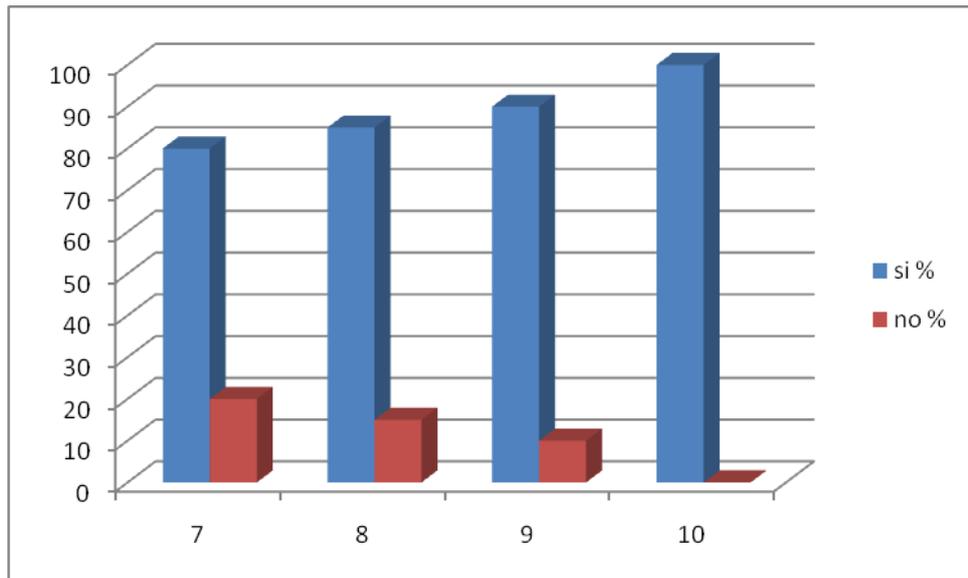
85% de los docentes están de acuerdo en estudiar la vida y obra de Salvador Valero como representante del arte popular venezolano, mientras que el 15% no está de acuerdo en estudiar a este artista venezolano

85% de los docentes consideran necesario estudiar las características de las pinturas de Salvador Valero, mientras que el 15% de los docente no lo considera importante

80% de los docentes refieren importante estudiar la vida y obra de Salvador Valero a través de un portal educativo, mientras que el 40% de los docentes no lo refieren de esta manera

**Cuadro 7. Distribución de frecuencias absoluta y relativa de la Dimensión Diseño de un portal educativo**

| Ítems    | Interrogantes   | SI |     | NO |    |
|----------|---|----|-----|----|----|
|          |   | f  | %   | f  | %  |
| 7        | ¿Un portal educativo puede ayudar al estudiante a fijar los conceptos?                                  | 16 | 80  | 4  | 20 |
| 8        | ¿Considera que un estudiante requiere de preparación previa para utilizar un portal educativo?          | 17 | 85  | 3  | 15 |
| 9        | ¿Es factible usar un portal educativo en la Escuela Cristóbal Rojas para la enseñanza del Arte Popular? | 18 | 90  | 2  | 10 |
| 10       | ¿El docente debe participar en la elaboración del diseño instruccional del curso?                       | 20 | 100 | 0  | 0  |
| Promedio |   | 18 | 89  | 2  | 11 |



**Gráfico 4. Distribución de frecuencias absoluta y relativa de la Dimensión Diseño de un portal educativo**

Leyenda:

7: Ayudar al estudiante a fijar los conceptos?

8: Preparación previa para utilizar un portal educativo

9: Factibilidad de usar un portal educativo en la Escuela Cristóbal Rojas para la enseñanza del Arte Popular?

10: Participación del docente en la elaboración del diseño instruccional del curso

### Análisis

En cuanto a la pregunta Un portal educativo puede ayudar al estudiante a fijar los conceptos, 80% de los docentes están de acuerdo y 20% están en desacuerdo

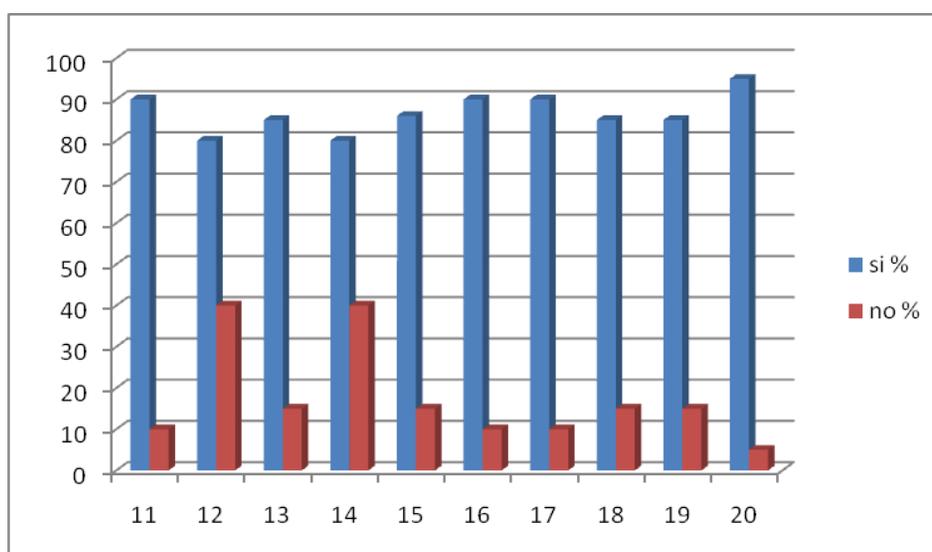
En la pregunta Considera que un estudiante requiere de preparación previa para utilizar un portal educativo, 85% lo consideran afirmativo y 15% en negativo

90% de los docentes consideran factible usar un portal educativo en la Escuela Cristóbal Rojas para la enseñanza del Arte Popular y 10 % consideran que no es factible

100% de los docentes consideran que deben participar en la elaboración del diseño instruccional del curso

**Cuadro 8. Distribución de frecuencias absoluta y relativa de la Dimensión Efectividad del portal educativo**

|          |   | SI |    | NO |    |
|----------|---|----|----|----|----|
|          |   | f  | %  | f  | %  |
| 11       | El portal educativo es fácil de usar  | 18 | 90 | 2  | 10 |
| 12       | Las imágenes son fáciles de comprender  | 16 | 80 | 4  | 40 |
| 13       | La información de contenido se presenta en forma organizada                               | 17 | 85 | 3  | 15 |
| 14       | El contenido mantiene atento al usuario   | 16 | 80 | 4  | 40 |
| 15       | El contenido se presenta de una manera creativa   | 17 | 86 | 3  | 15 |
| 16       | La presentación de las pantallas tiene una secuencia lógica                               | 18 | 90 | 2  | 10 |
| 17       | Las ideas se presentan de una manera comprensible y con un vocabulario sencillo           | 18 | 90 | 2  | 10 |
| 18       | El usuario navega libremente por el portal educativo                                      | 17 | 85 | 3  | 15 |
| 19       | Los colores utilizados son adecuados al ambiente en que se desarrolla el portal educativo | 17 | 85 | 3  | 15 |
| 20       | El diseño gráfico es agradable al usuario   | 19 | 95 | 1  | 5  |
| Promedio |   | 17 | 87 | 3  | 13 |



**Gráfico 5. Distribución de frecuencias absoluta y relativa de la Dimensión Efectividad del portal educativo**

**Leyenda:**

**11:** Fácil de usar

**12:** Las imágenes son fáciles de comprender

**13:** La información de contenido se presenta en forma organizada

**14:** El contenido mantiene atento al usuario

**15:** El contenido se presenta de una manera creativa

**16:** La presentación de las pantallas tiene una secuencia lógica

**17:** Las ideas se presentan de una manera comprensible y con un vocabulario sencillo

**18:** El usuario navega libremente por el portal educativo

**19:** Los colores utilizados son adecuados

**20:** El diseño gráfico es agradable al usuario

Para la dimensión efectividad del portal educativo se obtuvieron las siguientes respuestas:

El 90 % de los docentes señalan que es fácil de usar, mientras que un 10% lo considera negativo este ítem.

El 80% de los docentes refieren que las imágenes son fáciles de comprender, mientras que un 40% consideran que no son fáciles de comprender

En cuanto al ítem La información de contenido se presenta en forma organizada, 85% señala afirmativo y un 15 % negativo

En el ítem El contenido mantiene atento al usuario, 80% considera afirmativa esta atención y un 40% en forma negativa

El 86% considera que El contenido se presenta de una manera creativa y un 15 % lo contrario

El 90% de los encuestados consideran que La presentación de las pantallas tiene una secuencia lógica y un 10% no consideran lógica la secuencia de las pantallas

En el ítem Las ideas se presentan de una manera comprensible y con un vocabulario sencillo, los docentes señalan en un 90 % afirmativo y un 10% negativo

El 85% de los docentes encuestados señalan que el usuario navega libremente por el portal educativo y un 15% no está de acuerdo con este planteamiento

Un 85 % considera que los colores utilizados son adecuados al ambiente en que se desarrolla el portal educativo, un 15 % no lo considera

En el ítem El diseño gráfico es agradable al usuario, 95% lo considera agradable y solo un 5% lo considera desagradable

### **Análisis General**

1. En la dimensión Estrategias de Enseñanza un 70% considera el uso de nuevos recursos tecnológicos. Actualmente ese 70% trabaja en forma tradicional
2. En la dimensión Contenido de Educación Artística para séptimo año un 83% considera importante estudiar la vida y obra de Salvador Valero y un 17% considera estudiar otros artistas venezolanos
3. En la dimensión Diseño de un portal educativo un 89% está de acuerdo con el uso de un portal educativo para el aprendizaje del Arte Popular, específicamente Salvador Valero, y un 11% no considera viable esta estrategia de enseñanza
4. En relación a la Efectividad del portal educativo un 87% lo considera efectivo y un 13% no lo considera efectivo

Sobre este particular el investigador de la presente investigación propone elaborar un prototipo de material didáctico, denominado portal educativo, dirigido a los estudiantes del séptimo año de Educación. Sobre este punto Area (2003) expresa que materiales didácticos o portales educativos son en formato digital y se utilizan en como estrategia para generar de una manera distinta el aprender”. Ciertamente los materiales didácticos son medios utilizados para generar un proceso determinado de enseñanza y aprendizaje.

Para realizar un material didáctico, en este caso un portal educativo se realiza en base a varias fases o etapas de diseño, según Hassan y Hernández (2004) “las fases se dividen en: planificación, diseño, prototipado y evaluación”. Para el caso de la presente investigación se realiza un prototipo de portal educativo para mostrar de forma organizada los elementos que contendrá y su interacción con el usuario, además con el diseño del prototipo se verificara la utilidad y usabilidad del mismo

## **CAPÍTULO V**

### **PROPUESTA**

La informática aplicada a la educación es una esfera amplia del saber, ya que une el carácter aplicado inherente a esta ciencia de la información, con el aspecto formativo docente que debe cumplir el sistema educacional. El objetivo principal de la introducción del uso del computador en los procesos de enseñanza y aprendizaje es contribuir al perfeccionamiento y optimización del sistema educacional y dar respuesta a las necesidades de la sociedad en este campo.

En el contexto escolar el uso del computador tiene un significado especial y su introducción determina modificaciones en las formas tradicionales de enseñar al ser la computadora un eslabón entre el profesor y el estudiante.

Uno de los componentes del proceso docente son las formas de organización de la enseñanza, en donde la Secundaria se enfrenta hoy a cambios radicales en su modelo educativo, el docente de Arte tiene un peso fundamental la utilización de la Computadora para elevar el nivel de aprendizaje de los estudiantes.

La instrucción y la educación en el marco de la enseñanza del Arte se materializan en la clase. La clase como forma fundamental de la enseñanza, estructurada en varias etapas íntimamente relacionadas entre sí, en una conectividad sistémica garantiza el éxito del proceso de enseñanza y en la misma medida el logro de los objetivos finales de la asignatura.

La enseñanza del Arte Popular con el uso de la computadora no es una clase tradicional, por lo tanto es una responsabilidad del profesor planificar cómo, cuándo y cuáles son los contenidos que se deben tomar en cuenta, para ilustrar los contenidos nuevos y para el desarrollo de las habilidades artísticas.

En función de las ideas expuestas, el desarrollo del portal educativo se plantea como una herramienta que proporciona un estilo de aprendizaje acorde a la realidad actual, motivando al alumno para comprender por sí mismo, hacer elecciones rápidas, razonadas y vivir creativamente, ya que le permite simular una realidad que facilita su inserción en el sistema social en el cual vive.

La implantación del portal educativo para la Educación Artística en la educación secundaria se considera un estudio novedoso, la enseñanza y el aprendizaje hacen parte de un único proceso que tiene como fin la formación del educando. Este proceso debe ser organizado y desarrollado de tal manera que se convierta en un elemento facilitador de la apropiación del conocimiento; teniendo en cuenta el cambio que ha surgido en la perspectiva pedagógica, en el cual el docente es un facilitador de la información, mientras que el estudiante busca crear el conocimiento empleando los recursos de aprendizaje disponibles.

Esta propuesta está conformada por la fundamentación, un objetivo general, objetivos específicos, estrategias metodológicas a desarrollar, beneficiarios, metas que se cumplirán y la factibilidad del proyecto.

### **Características Generales de la Propuesta**

La propuesta para el desarrollo del portal educativo esta sustentado en las siguientes premisas

1. Está centrado en el estudiante con el objetivo que este adquiera ciertas competencias, habilidades y destrezas que le permitan adquirir los conocimientos en Arte Popular, a través del artista Salvador Valero
2. Que el estudiante desarrolle actividades como investigador, crítico –constructivo y se mantengan animados, activos y produciendo nuevos conocimientos.
3. Se plantea que el docente responda a las necesidades curriculares a través del desarrollo del Arte Popular.

4. Se requiere que el estudiante se enfrente a situaciones de aprendizaje que potencie las capacidades de los niños y niñas.
5. Que el docente junto con sus estudiantes pueda generar proyectos creativos, integradores donde estos aprendan a aprender.

## **Fundamentación**

### **Fundamentación Teórica**

El portal se fundamenta en el enfoque socio-constructivista de Vigotsky (citado por el Ministerio de Educación, 1997) y tiene como propósito el desarrollo integral del ser humano, agentes activos y procesadores de la realidad, que procuran la autorrealización personal y profesional consciente.

Este proceso de interacción de los seres humanos con su entorno va a estar mediatizado, desde que nace, por la cultura, y esta mediación va a permitir, tal como lo afirma Vigotsky, (M.E 1997), el desarrollo de los procesos psicológicos superiores que caracterizan la especie: pensamiento, memoria, lenguaje, anticipación del futuro, entre otros.

Por todo lo expuesto, el docente ocupa un lugar importante en los procesos de interaprendizaje ya que actuará como mediador de estos y como organizador del ambiente educativo para que los estudiantes construyan sus conocimientos y reflexionen sobre la realidad que viven.

Las bases pedagógicas se orientan con la incorporación de experiencias enriquecedoras con innovaciones que tengan como fin último el desarrollo humano.

### **Fundamentación Legal**

#### **Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999):**

La Constitución de todo país es de suma importancia para su existencia. Esta, dicta la organización de todo Estado y de cualquier sociedad. Sin su existencia, él no se podría conformar como tal, por lo cual se hace pertinente conocer en qué medida la investigación tiene sus fundamentos en la máxima expresión de las leyes de la

República: La Constitución Nacional, quien es, conjuntamente con los derechos humanos, la base de toda la normativa legal vigente en el país.

A continuación, se describen los artículos que se relacionan con la investigación. Ellos son: el Artículo 102 y 103

El Artículo 102 de este instrumento legal, constituye el derecho a la educación que tiene todo ser humano, así como también el papel del estado en la formulación y ejecución de las políticas educativas, entre ellas, el diseño curricular. Al respecto, establece:

**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 nacional, y con una visión latinoamericana y universal

Este Artículo está relacionado con esta investigación, por cuanto se evidencia el rol del Estado en las políticas educativas de las escuelas técnicas e identifica la relación existente entre la realidad nacional y mundial. Además el artículo se refiere al respeto de todas las corrientes del pensamiento. En el caso de la presente investigación, se da una apertura, en el sentido de que se permite interpretar la realidad desde una postura distinta a la que está planteada, lo cual desarrolla el pensamiento creativo. Esta corriente, está basada en una visión latinoamericana y mundial, desde la cual, se intenta explicar la realidad del sistema educativo venezolano.

**Artículo 103.** Toda persona tiene derecho a una educación integral de calidad, permanente, en igualdad de condiciones y oportunidades, sin más limitaciones que las derivadas de sus aptitudes, vocación y aspiraciones. La educación es obligatoria en todos sus niveles, desde el maternal hasta el nivel medio diversificado. La impartida en las instituciones del Estado es gratuita hasta el pregrado universitario. A tal fin, el Estado realizará una inversión prioritaria, de

conformidad con las recomendaciones de la Organización de las Naciones Unidas. El Estado creará y sostendrá instituciones y servicios suficientemente dotados para asegurar el acceso, permanencia y culminación en el sistema educativo. La ley garantizará igual atención a las personas con necesidades especiales o con discapacidad y a quienes se encuentren privados o privadas de su libertad o carezcan de condiciones básicas para su incorporación y permanencia en el sistema educativo.

Este artículo hace referencia a una Educación Integral de Calidad, Permanente, en igualdad de condiciones y oportunidades...”, para todos los venezolanos y venezolanas, siendo “...obligatoria en todos sus niveles, desde el maternal hasta el nivel medio diversificado. La relación de este artículo con la investigación está vinculada en dos aspectos, que se aspiran lograr, la calidad y la igualdad de condiciones y oportunidades.

### **Ley Orgánica de Educación (2009)**

Esta ley promueve elementos de integración educativos, tales como la vinculación con el trabajo, la participación de la comunidad y la integración de la ciencia, lo cual apunta a que no exista una atomización del conocimiento, por cuanto es visto de un modo parcelado. En el caso de la investigación, se supera esa visión fragmentaria del conocimiento y se apunta a la integración y a un diagnóstico del trabajo creador conjuntamente con las comunidades.

**Artículo 14.** La educación es un derecho humano y un deber social fundamental concebida como un proceso de formación integral, gratuita, laica, inclusiva y de calidad, permanente, continua e interactiva, **promueve la construcción social del conocimiento, la valoración ética y social del trabajo, y la integralidad y preeminencia de los derechos humanos**, la formación de nuevos republicanos y republicanas para la participación activa, consciente y solidaria en los procesos de transformación individual y social, consustanciada con los valores de la identidad nacional, con una **visión latinoamericana, caribeña, indígena, afrodescendiente y universal.**

**La educación regulada por esta Ley se fundamenta en la doctrina de nuestro Libertador Simón Bolívar, en la doctrina de Simón Rodríguez, en el humanismo social y está abierta a todas las corrientes del pensamiento.**

**La didáctica está centrada en los procesos que tienen como eje la investigación, la creatividad y la innovación, lo cual permite adecuar las estrategias, los recursos y la organización del aula, a partir de la diversidad de intereses y necesidades de los y las estudiantes.**

El presente artículo se relaciona con la investigación, ya que ésta promueve la construcción social del conocimiento, y la integralidad y preeminencia de los derechos humanos. Tiene además una visión latinoamericana y mundial, está abierta a las corrientes del pensamiento que se toman poco en cuenta en las diferentes investigaciones y que propone un modelo con la finalidad de que los y las docentes, apliquen a situaciones que se le presentan con la finalidad de que diseñen estrategias metodológicas que sirvan para cubrir las diferentes necesidades que tienen las y los estudiantes.

**Artículo 25.** El Sistema Educativo está organizado en: 1. El subsistema de educación básica, integrado por los niveles de educación inicial, educación primaria y educación media. El nivel de educación inicial comprende las etapas de maternal y preescolar destinadas a la educación de niños y niñas con edades comprendidas entre cero y seis años. El nivel de educación primaria comprende seis años y conduce a la obtención del certificado de educación primaria. **El nivel de educación media comprende dos opciones: educación media general con duración de cinco años, de primero a quinto año, y educación media técnica con duración de seis años, de primero a sexto año.** Ambas opciones conducen a la obtención del título correspondiente. La duración, requisitos, certificados y títulos de los niveles del subsistema de educación básica estarán definidos en la ley especial.

Además, se apoya en el decreto 3.390 ..En el art1, "Acceso y uso de Internet.....", como puente para el desarrollo cultural, económico, social y político del país, en este decreto se menciona la dotación de equipos para el acceso de Internet, la masificación del uso de Internet y la adquisición del equipos por parte de la ciudadanía, en consideración a esto, el establecimiento del marco legal es un avance significativo para los cambios venideros en nuestra Sociedad.

**Ley Orgánica para la Protección del Niño y el Adolescente (1998).** Capítulo I de los

Derechos, Garantías y Deberes, Art. 53: “Todos los niños y adolescentes tienen derecho a la educación.” (p. 71).

Estos Artículos reflejan la importancia que tiene la Educación para los adolescentes los cuales deben recibir una educación con miras a fortalecer su desarrollo integral, haciendo énfasis en las áreas de desarrollo y siendo impartida en una forma adecuada.

### **Procedimiento para la producción del portal educativo**

Para producir el portal educativo para la enseñanza y aprendizaje del arte popular venezolano, destacando al artista Salvador Valero, dirigido a los estudiantes del Séptimo Grado de Educación Básica, de la Escuela de Artes Visuales Cristóbal Rojas se aplicó la metodología de Blum (1995), la cual consta de las siguientes fases:

#### **Fase I: Análisis**

En esta fase se realiza un estudio que contempla todos los elementos que influyen en el portal educativo, los cuales están referidos al análisis del público, del ambiente, del contenido y del sistema.

##### **1. Análisis de las estrategias docentes**

Según resultados del instrumento aplicado a los docentes encargados de la Tercera Etapa de la Educación Básica en el área de Artes Plásticas, se detectaron las siguientes debilidades

## Debilidades detectadas y alternativas que propone el Portal Educativo

**Cuadro 9. Debilidades detectadas y alternativas que propone el Portal Educativo**

| <b>Debilidades detectadas</b>                                 | <b>Alternativas que propone el portal educativo</b>   |
|---|---|
| Empleo de procesos receptivos, pasivos y de memorización      | El emplea el método mixto, etnográfico, comparativo y en especial el método activo, el cual es la reacción contra los procesos receptivos, pasivos y de memorización.   |
| Uso deficiente de estrategias instruccionales                 | Promueve la participación activa, mediante la interacción alumno – computador, haciendo uso de elementos interactivos (entre ellos: menú desplegable, iconos, imágenes, sonidos, videos, narración de hecho, etc. |
| Poca aplicación de estrategias didácticas                     | Uso de elementos multimedia como texto, imágenes, sonidos, videos, entre otros, que buscan captar la atención y despertar el interés en el estudiante.  |
| No se consideran las diferencias individuales de cada alumno. | Busca estimular los diversos canales sensoriales mediante el uso de los elementos multimedia.   |

Elaborado por el autor con datos tomados de Díaz Barriga y Hernández, 1999).

Lo anterior constituye una propuesta que intenta hacer del área de Artes Plásticas un aprendizaje activo y enriquecedor. Que vincule al estudiante con su presente y su entorno, como punto de partida para el reconocimiento de sus raíces y para el delineamiento de sus proyecciones a través de un portal educativo del Arte popular.

Con base en estos aspectos, se determinó desarrollar un portal educativo como herramienta de apoyo didáctico para el aprendizaje del Arte Popular, con fin de colaborar con el docente para que el alumno pueda adquirir destrezas del pensamiento de forma más atractiva y estimulante, de modo que se propicie un aprendizaje significativo y duradero a través de estrategias interactivas y propias de la enseñanza de la historia.

La población que se toma en cuenta para la elaboración del portal educativo es de 20 docentes y 120 estudiantes inscritos en el séptimo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Cristóbal Rojas, correspondiente al año escolar 2009-2010.

Esta población para utilizar el portal no requiere de mucha experiencia con el equipo, ya que éste fue realizado en un ambiente amigable y fácil de navegar, sin necesidad de tener muchos conocimientos, sólo lo más elemental dentro del mundo de la computación, como hacer “clic” en algunos de los botones de navegación que le permitirán al usuario interactuar con el portal educativo de manera atractiva.

## **2. Análisis del Ambiente**

Actualmente, la Escuela de Artes Visuales Cristóbal Rojas carece de herramientas de portales educativos que facilitan la labor del docente y el aprendizaje del alumno. Asimismo, la información que maneja el personal docente en cada una de sus cátedras está sustentada por diversos autores, es decir, que la información no está unificada y es de difícil acceso para el alumno.

El portal educativo se desarrolla en un ambiente multimedia, en el cual se utiliza imágenes, audio, video y texto, para crear una interfaz gráfica atractiva y amigable para los usuarios.

## **3. Análisis del Contenido**

Considerando la jerarquización del contenido programático y en función de los conocimientos que se desea que los estudiantes de Artes de séptimo año obtengan o fijen de acuerdo con sus necesidades, se organiza de manera estructurada y sintetizada toda la información requerida. Para ello, se realiza una selección de los aspectos más resaltantes de cada tema en estudio y se estructuran de manera detallada los objetivos específicos de la materia, las estrategias de aprendizaje, los recursos y la evaluación, con el propósito de obtener un diseño instruccional.

La instrucción es un sistema donde todos sus elementos aportan. De acuerdo con Smith y Ragan (1999) citado por Alfonzo (2003), la estrategia instruccional en sentido amplio incluye tres aspectos:

1. La forma de organizar secuencialmente el contenido a presentar
2. Los medios que deben utilizarse y la forma en la cual deben agruparse los estudiantes para la instrucción
3. La manera de obtener los recursos para que se den en la práctica los dos aspectos anteriores de acuerdo a lo planificado

Estos aspectos corresponden a tres tipos de Estrategias: Estrategias de Organización del Contenido, Estrategias de Distribución de Contenido y Organización de los Alumnos, Estrategias de Gerencia.

La planificación de las sesiones de clase implica, especialmente, estrategias de organización del contenido. A partir de estas ideas se puede señalar que una estrategia instruccional consiste en: la organización secuencial, por parte del docente, del contenido a aprender, la selección de los medios instruccionales idóneos para presentar ese contenido y la organización de los estudiantes para ese propósito. Como se observa en esta definición, hay dos aspectos que determinan la estrategia instruccional: La audiencia y el contenido. A su vez estos dos elementos, conjuntamente con los objetivos instruccionales determinan tanto los medios de instrucción como la organización del grupo. Otra definición señala que las estrategias de enseñanza son “los procedimientos o recursos utilizados por el agente de enseñanza para promover aprendizajes significativos” (Mayer y otros 1991; citados por Díaz Barriga y Hernández, 1999).

En estas definiciones se observa que la estrategia instruccional es obra del docente y su propósito es promover el aprendizaje. En este proceso se puede incluir al portal como una herramienta que colabora en la transmisión de información, de una forma mucho más atractiva, rápida e innovadora. Adicionalmente, existen las estrategias de aprendizaje, como las actividades que el estudiante realiza con la finalidad de aprender. Aunque son individuales y responsabilidad de cada estudiante, el docente debe, por una parte, animar a sus estudiantes a utilizarlas y por otra, enseñarles actividades orientadas a promover el aprendizaje, que luego, cuando el estudiante las interioriza, pueda volver a utilizarlas. Este evento es de suma importancia pues allí la responsabilidad descansa en el estudiante. Es preciso dar tiempo suficiente para que el

estudiante procese la información, y sugerirle aquellas actividades de aprendizaje que se juzguen más apropiadas para procesar el contenido que se está aprendiendo

#### **4. Análisis del Sistema**

Una vez analizado el público, el ambiente y el contenido programático, se planificó el desarrollo de un portal educativo como apoyo a la optimización del proceso de aprendizaje. Para lograr este fin, se realizó un estudio de factibilidad donde se analizaron los requerimientos básicos para el desarrollo del portal y se logró establecer que es operacionalmente factible.

#### **Fase II: Diseño**

Se realiza un diseño educativo y un diseño interactivo. El primero consistió en organizar toda la estructura del contenido educativo, la cual está formada por las metas educativas, los objetivos de aprendizaje, las decisiones de contenido (expuesta en la fase de análisis) y el prototipo en papel. El segundo permite determinar los requerimientos para el diseño e interfaz, el mapa de navegación para el recorrido del portal y las pantallas de esquema.

##### **1. Diseño educativo.**

El portal educativo desarrollado fue denominado “*Arte Popular Salvador Valero*”, el cual se basa en el computador bajo una tecnología de multimedia, diseñada para complementar los conocimientos desarrollados en el aula de clases y para facilitar el proceso de aprendizaje del Arte Popular.

*Arte Popular Salvador Valero* se define operacionalmente como un portal educativo donde el usuario navega a través de íconos. Presenta un menú representado con imágenes; ofrece un contenido didáctico, en el cual el usuario puede gozar de imágenes y videos representativos para cada unidad. Posee un glosario de términos básicos usados en el contenido de la materia, una evaluación para cada unidad que complementa y sirve de apoyo pedagógico a los alumnos, así como también a los profesores que dictan la asignatura.

## **Objetivos del portal educativo Arte Popular Salvador Valero**

### **Objetivo general**

Proporcionar una herramienta didáctica a los estudiantes del 7mo. año de la tercera etapa de Educación Básica, para el fortalecimiento de sus conocimientos sobre el tema de Arte Popular, a través del artista Salvador Valero, impartido en la Escuela de Artes Visuales Cristóbal Rojas.

### **Específicos**

1. Dotar de una herramienta interactiva que facilite la labor del docente y el aprendizaje del alumno.
2. Unificar la información proporcionada por diversos autores en relación con el contenido programático del tema de Arte Popular de 7mo año.
3. Brindar una base teórica del tema de Arte Popular, Salvador Valero, para reforzar los conocimientos desarrollados por el docente en el aula de clases.
4. Estimular o motivar a los alumnos a ser autodidactas durante el estudio de la asignatura.
5. Elevar el porcentaje de estudiantes aprobados.

### **2. Diseño de Contenido.**

El portal, está conformado por la sistematización de la información referente al tema de Artes Populares. Se presenta la información a través de menús, de íconos y botones que permiten al usuario navegar por todo el portal sin mayor dificultad.

### **3. Diseño interactivo.**

Se realiza a través de la construcción de las pantallas fundamentándose en la determinación de los requerimientos funcionales, el diseño de interfaces amigables, la presentación de las rutas de navegación de las unidades del contenido programático del tema de Artes Populares, así como también la distribución de texto, imágenes, animaciones y video de las pantallas.

Los requerimientos funcionales permiten ofrecer independencia entre las unidades para que el usuario pueda elegir su camino de navegación, es decir, que éste pueda acceder libremente a la información contenida en el portal educativo, dependiendo de los conocimientos previos del área en estudio que posee; igualmente, mostrar un tutorial amigable y atractivo, de manera tal que interactúe con el mismo las veces que así lo considere necesario para captar la información presentada.

El uso de este portal interactivo ofrece sobre otros métodos de enseñanza, ventajas tales como: participación activa del alumno en la construcción de su propio aprendizaje, interacción entre el alumno y el computador y además permite el desarrollo cognitivo del estudiante.

#### **4. Diseño de Interfaz**

El portal educativo tiene como finalidad mejorar el proceso de aprendizaje a través del computador como recurso instruccional, razón por la cual se muestra una interfaz en la que se da la combinación de sonidos, colores, imágenes, videos, así como cualquier otro elemento que ayude al diseño de las pantallas. Estos elementos ofrecen a los estudiantes un ambiente favorable para la construcción de aprendizajes significativos, además de permitir diferentes grados de interactividad: estudiante-computador, estudiante-profesor, estudiante-contenido, estudiante-estudiante, estudiante-institución.

Con este diseño interactivo también se puede desarrollar la creatividad, pues el estudiante puede navegar libremente por la estructura de árbol que presenta el portal. Esto facilitaría la posibilidad de que el usuario relacione contenidos conforme a sus experiencias previas y construya sus conocimientos.

#### **5. Mapa de Navegación**

El mapa de navegación de las unidades que conforman el portal educativo consiste en representar las rutas o caminos a seguir el usuario en el portal, a través de la navegación de una pantalla a otra que facilita el acceso a la información según el nivel con el que el usuario desee interactuar. Dicho mapa está basado en una estructura

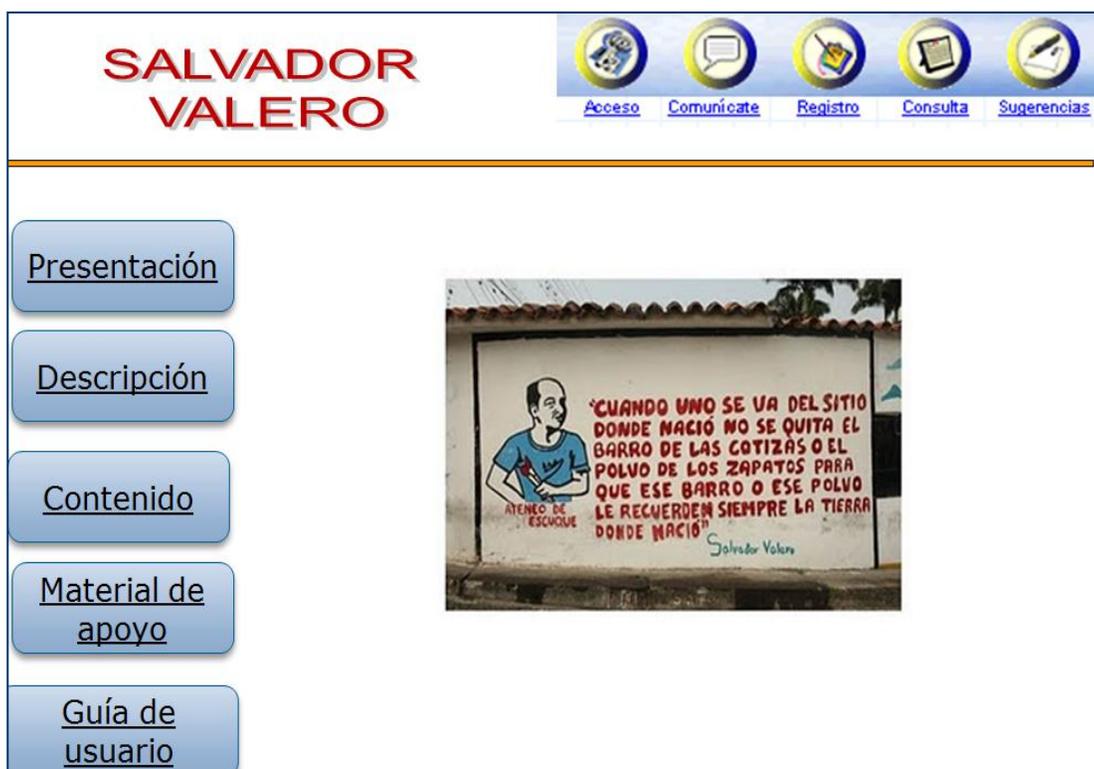
jerárquica, ya que el usuario navega a través de una estructura de árbol que se forma según la lógica natural del contenido.

## 6. Pantallas de Esquema

Los textos, barras de navegación (íconos), video, sonido y diversidad de elementos que contienen las pantallas del portal educativo se presentan a continuación:

La primera pantalla de presentación muestra un mensaje del artista Salvador Valero y el menú de opciones que se presenta. Existen dos menús., en la parte superior se encuentra los botones: Acceso para la entrada al sistema, Comunícate para entablar comunicación con el profesor y compañeros del curso vía on line, Registro del estudiante, Consulta de temas relacionados con el Arte Popular y Sugerencias la portal.

En el menú de la parte izquierda se presentan los siguientes botones del portal: Descripción del portal, Contenido académico del portal con la distribución de clases por sesión, Material de apoyo que sustenta la lección y una Guía de Usuario en donde se explica la dinámica del portal, contiene íconos de ayuda y glosario de términos. .



A continuación se presentan un grupo de pantallas correspondientes al botón de opciones denominado Descripción. En esta sección se describen todos los elementos del curso, estableciendo cuáles es su objetivo, contenido, normas, estrategias de enseñanza y aprendizaje y requerimientos de portal

The screenshot shows the top header with the course name 'SALVADOR VALERO' in red. To the right are five navigation icons: 'Acceso' (key), 'Comunicate' (speech bubble), 'Registro' (notepad), 'Consulta' (laptop), and 'Sugerencias' (pencil). Below the header is a large box with a title 'Propósito' in a rounded rectangle. The main text reads: 'Este curso semipresencial, provee al estudiante los conocimientos básicos sobre el arte popular en Venezuela y la vida y obra de un artista venezolano, Salvador Valero, en función de los programas de la I Etapa de la Escuela Básica, apoyado en un ambiente Web'.

The screenshot shows the same header as the previous screen. Below the header, a box labeled 'Descripción' has an arrow pointing to a vertical list of six items, each in a rounded rectangle: 'Propósito', 'Objetivos Generales', 'Estrategias', 'Recursos y medios', 'Requisitos', and 'Normas'. A bracket on the left side of the list groups all six items together.



## Objetivos Generales

A fin de facilitar tu quehacer pedagógico, al finalizar este curso semipresencial tendrás competencias para:

Dominar los conceptos básicos sobre Arte popular en Venezuela

Vida y obras de un artista Venezolano: Salvador Valero

Elementos del arte popular que componen las obras de Salvador Valero.



## Estrategias de Enseñanza

Dado el carácter dinámico del *Curso* se hará uso de varios patrones de enseñanza y aprendizaje durante su desarrollo a través de: actividades de grupo, individuales y/o equipo.

Estos patrones antes mencionados, serán combinados con métodos y técnicas novedosas y efectivas, tales como: presentaciones interactivas, resolución de problemas, explicación de contenidos, entre otros.

Se requiere la participación activa de los estudiantes en el desarrollo de las actividades

## Estrategias Evaluativas

### Entrada:

- ▣ Diagnóstico
- ▣ Expectativas

### Proceso:

- ▣ Realimentación continua durante el desarrollo del Curso mipresencial.
- ▣ Intervenciones y participación de los estudiantes.
- ▣ Desempeño individual y por equipo durante el desarrollo del Curso Semipresencial.

### Recursos y Medios

**Recursos:**  
Computador  
Video Beam  
Redes Teleinformáticas

**Medios:**  
Presentaciones electrónicas  
E-mail  
Foro de discusión  
Sitio web del Curso Internet

### Requisitos

Para participar en el **Curso** necesitas saber usar el computador en un nivel básico, así como el uso y manejo de Internet y sus servicios de comunicación (correo electrónico, foros de discusión, entre otros).

**Equipo Recomendado:**  
Computador  
1GB de memoria RAM  
Windows Vista  
Internet Explorer  
Acceso a Internet



## Normas

Cumplir con un mínimo de 70% de asistencia a las sesiones presenciales.

Las actividades evaluativas debes enviar por correo electrónico

Participar en los foros propuestos, con un mínimo de dos intervenciones.

Al finalizar el curso presentar un proyecto educativo de acuerdo a las instrucciones prescritas por el docente.

Las evaluaciones finales y el proyecto educativo son de carácter obligatorio para la aprobación del curso.



## Contenido

### Unidad I

Arte Popular

Importancia

Elementos

### Unidad II

Biografía de Salvador Valero

Pinturas

### Unidad III

Esculturas

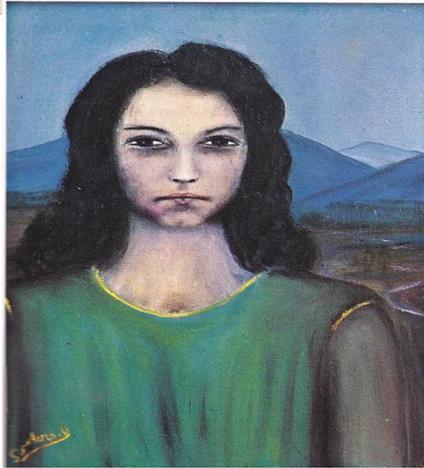
Dibujos

Poesía

### Unidad IV

Museo Salvador Valero

Eventos promocionales de Salvador Valero



**LA NIÑA REINA**

Oleo sobre tela 59 x 42  
Col Antonio Luis Cárdenas  
1960

Cuento:

**SALVADOR  
VALERO**



### **visita de una paloma en año nuevo**

Esto auténticamente sucedió en aquí en la ciudad de Valera. Hace varios años, una madre que tenía su hijo única. Esa avía sido seducida por un hombre de cuyo motivo la aludida había salido embarazada, y para peores penas ella vivía en una situación difícil. Económicamente grave esta llegar el hambre a enseñorearse de la casa. Estando en tan difícil situación la muchacha dio a luz un niño en esos días de diciembre próximas al día del año nuevo. Aquella señora se encontró en aquella difícil situación de hambre. Con su hija en dieta. Sin contar con ninguna persona que la ayudara a salir de aquel trance. Así llevo para ellas esa noche de año nuevo teniendo por delante el hambre. Y la desesperanza.

Dentro de la misma pantalla de temas se codificó otro ícono designado “Evaluación” para cada unidad, donde aparecen preguntas de selección, verdadero o falso y completación; las cuales van alternándose cada vez que el usuario hace clic sobre ese ícono, con el único propósito de que el alumno no haga un ciclo repetitivo en su evaluación y pierda el interés si las preguntas son siempre del mismo estilo. Por tal razón, la evaluación es alternada y cambiada.

### **Fase III: Desarrollo**

Considerando la estructura de las pantallas que conforman el portal educativo, se procede a una serie de formas para mostrar el funcionamiento general del mismo, conforme a las especificaciones de la fase de Diseño.

### **Fase IV: Producción**

La fase de producción contempla la elaboración de los archivos de texto, sonido, fotografía, imágenes, animaciones y videos que conforman el portal.

En este trabajo solo se diseña un prototipo del portal educativo, elaborado en Microsoft POWERPOINT. El prototipo es un modelo de lo real, pero no tan funcional para que equivalga a un producto final, ya que no lleva a cabo la totalidad de las funciones necesarias del sistema final. Proporcionando una retroalimentación temprana por parte de los usuarios acerca del Sistema

El proceso de desarrollo y empleo de prototipos tiene las siguientes características: a) es una aplicación que funciona, b) se crean con rapidez c) evolucionan a través de un proceso iterativo, d) tienen un costo bajo de desarrollo

### **Fase V: Instrumentación y Evaluación**

Esta fase abarcó las pruebas y revisión del prototipo del portal educativo para determinar la efectividad del mismo.

A través de la elaboración del prototipo se puede realizar modificaciones del Sistema en Etapas tempranas de su desarrollo: El éxito del uso del prototipo depende de

qué tan pronto y con que frecuencia se reciba la retroalimentación del usuario para hacer cambios y adecuarlos a las necesidades actuales. Los cambios iniciales durante el desarrollo de un proyecto son menos costosos que si se realizan en etapas tardías, como el prototipo puede cambiar varias veces la flexibilidad y adaptabilidad son su esencia, la pauta del cambio la da la retroalimentación, la cual permite conocer la opinión del usuario sobre cambios a la entrada o salida de un proceso, que al evaluarla se obtiene los requerimientos y mejorar el sistema.

Cabe destacar, que el desarrollo del prototipo implica una inversión en tiempo y en dinero, siempre pero siempre es menor a la del sistema completo. Los problemas y descuidos de sistemas son más fáciles de detectar en un prototipo.

## **Estudio de Factibilidad**

### **Aspecto Legal**

En este ámbito es importante destacar que a partir del año 2006 en Venezuela el Ministerio de Educación y Deportes (MED), a través de la Fundación Bolivariana de Informática y Telemática (Funda bit), solicitaron a una gran audiencia las ideas para la elaboración de una normativa legal en materia de las TIC a nivel educativo, por medio de un foro virtual. Carlos Joa, presidente de Funda bit, afirmó que este proceso dio inicio a la fase participativa entre las personas involucradas para luego impulsar, regular y fomentar las tecnologías dentro de los procesos de enseñanza. “Queremos dar a conocer el impulso de una normativa, que podríamos denominar Ley de Informática Educativa en nuestro país, que establezca los parámetros o reglas para que esta actividad pueda ser realizada de manera cónsona con lo que dice la Constitución Bolivariana de Venezuela”, dijo.

El profesor Joa indicó que esta iniciativa para un anteproyecto de ley se basa en el artículo 108 de la Constitución Bolivariana, el cual establece “...el Estado garantizará servicios públicos de radio, televisión y redes de bibliotecas y de informática, con el fin de permitir el acceso a la información. Los entes educativos deben incorporar el conocimiento y la aplicación de las nuevas tecnologías...”. Además, este autor añadió: “Se necesita un marco regulatorio en el uso de la tecnología en la educación ya que se

vienen utilizando desde hace tiempo y su masificación se ha incrementado notablemente por eso nosotros deseamos fomentar la participación ciudadana, en esta primera fase de discusión ya que a todos nos afecta”. Esto significa que dentro del contexto venezolano existe una gran preocupación por el establecimiento de proyectos y leyes que rigen las normas y principios generales para el desenvolvimiento del ser humano en sus diferentes contextos.

Cabe destacar que esta iniciativa marca gran repercusión en el ámbito de la tecnología, como estrategia que promueve la participación de los actores involucrados y que posteriormente reflejen sus ideas a través de una ley, con el fin de normar el uso de estas herramientas y sancionar su uso excesivo, dándole la importancia que merece.

Adicionalmente, hoy en día también se encuentra la Ley Orgánica de Ciencia, Tecnología e Innovación (2001). Esta ley tiene por objeto:

Desarrollar los principios orientadores que en materia de ciencia, tecnología e innovación, establece la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela, organizar el Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación, definir los lineamientos que orientarán las políticas y estrategias para la actividad científica, tecnológica y de innovación, con la implantación de mecanismos institucionales y operativos para la promoción, estímulo y fomento de la investigación científica, la apropiación social del conocimiento y la transferencia e innovación tecnológica, a fin de fomentar la capacidad para la generación, uso y circulación del conocimiento y de impulsar el desarrollo nacional (p. 1).

En líneas generales, con la información presentada anteriormente se evidencia que en Venezuela existe un conjunto de basamentos o principios reguladores de los procesos que se encuentran inmersos en la sociedad. Específicamente en el tópico de la tecnología, se encuentran diferentes proyectos, leyes y propuestas que le brindan mayor confiabilidad a este recurso innovador y le aportan una base legal como sustento para su promoción y apropiación por parte del ser humano, para los usos que éste desee otorgarle.

### **Aspecto Sociocultural**

En cuanto a este aspecto, se considera que la propuesta contribuye a ampliar el grado de información que poseen los docentes y estudiantes, siendo un valioso recurso para su desempeño. Además, el uso de portales educativos actualmente forman parte de una cultura mundial ante la cual es necesario prepararse para poder convivir con ella y los valiosos recursos que posee. Con la apropiación del conocimiento y herramientas adquiridas a través del portal, se abren espacios para dar a conocer la cultura del país y conocer variedad de obras de este artista popular, como es Salvador Valero.

### **Aspecto Académico**

Con relación a este punto, se puede aseverar que la propuesta contribuirá al desarrollo del mejoramiento profesional, que les permitirá tanto a docentes como estudiantes incrementar su potencial humano, creativo e innovador. Del mismo modo, con el uso del portal, el personal docente obtendrá un mejor aprovechamiento y sistematización de la información con la que cuenta, para dársela a conocer a sus estudiantes de una forma mucho más creativa e innovadora, que despierte su interés y motivación tanto extrínseca como intrínseca, específicamente hacia la asignatura Ciencias de la Tierra.

### **Aspecto Socioeconómico**

Para el desarrollo definitivo del portal en cuanto a su programación en el computador, colocación en la Web y otros aspectos, se establecerá un convenio con el Ministerio del Poder Popular para la Educación, por medio de la Zona Educativa, con el fin de obtener los recursos necesarios.

Además, se considera que el desarrollo de esta propuesta contribuye a garantizar la mejora del sistema en cuanto al cumplimiento de su misión y visión, como ente importante dentro del entorno educativo actual.

### **Aspecto Financiero**

Con el fin de solicitar recursos para el desarrollo de la propuesta, se presentará el proyecto a los Consejos Comunales pertenecientes a la Parroquia El Junko, para su aprobación y autogestión.

### **Aspecto Operativo**

En este tópico, se puede determinar la factibilidad de la propuesta en cuanto a los procesos que se encuentran inmersos y que se pueden agilizar con el uso y aplicación del portal, tales como la planificación y evaluación como parte del proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes pertenecientes a la Escuela de Artes Visuales Cristóbal Rojas. Se considera pertinente que la evaluación del prototipo de este portal, los docentes lo realicen en septiembre de 2010, con el fin de determinar si puede ser aplicado en el transcurso del año escolar.

### **Ventajas del uso del portal educativo**

Los portales educativos, cuando se aplican a la realidad educativa, realizan las funciones básicas propias de los medios didácticos en general y además, en algunos casos, según la forma de uso que determina el profesor, pueden proporcionar funcionalidades específicas.

Por otra parte, como ocurre con otros productos de la actual tecnología educativa, no se puede afirmar que el portal educativo por sí mismo sea bueno o malo, todo dependerá del uso que de él se haga, de la manera cómo se utilice en cada situación concreta.

**Entre las ventajas del uso del portal educativo se destacan las siguientes::**

1. **Función informativa.** Presenta los contenidos de la asignatura en una forma estructurada, informando sobre la vida y obra del artista Salvador Valero y otros aspectos del arte popular en Venezuela. .

2. **Función instructiva.** El portal educativo orienta y regula el aprendizaje de los estudiantes ya que, explícita o implícitamente, promueven determinadas actuaciones de los mismos encaminadas a facilitar el logro de unos objetivos educativos específicos. Además condiciona el tipo de aprendizaje que se realiza pues, por ejemplo, pueden disponer un tratamiento global de la información (propio de los medios audiovisuales) o a un tratamiento secuencial (propio de los textos escritos).

3. **Función motivadora.** Los estudiantes se sienten atraídos e interesados por todo el portal educativo, ya que los programas suelen incluir elementos para captar la atención de los alumnos, mantener su interés y, cuando sea necesario, focalizarlo hacia los aspectos más importantes de las actividades. Por lo tanto la función motivadora es una de las más características de este tipo de materiales didácticos, y resulta extremadamente útil para los profesores.

4. **Función evaluadora.** La interactividad propia de este material les permite responder inmediatamente a las respuestas y acciones de los estudiantes, les hace especialmente adecuados para evaluar el trabajo que se va realizando con ellos.

5. **Función investigadora.** El portal ofrece a los estudiantes interesantes entornos donde investigar: buscar determinadas informaciones relacionadas con el arte popular.

6. **Función lúdica.** El trabajo con el portal lleva la realización de actividades lúdicas educativas como es la elaboración de crucigramas, sopa de letras y otras.

7. **Función innovadora.** El portal abre amplias posibilidades de experimentación didáctica e innovación educativa en el aula.

## **CAPÍTULO VI**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

En la sociedad actual, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) ha contribuido a modificar, de manera invariable, la vida humana en todos los ámbitos. Por esto, en Venezuela se ha impulsado el principio de aplicación de dichas tecnologías en el Sistema Educativo Bolivariano.

La necesidad de esta transformación requiere de la creación de contextos nuevos en el aula de clases, es decir, un ambiente cotidiano que atrape a los jóvenes adolescentes, plenos de una realidad virtual.

Dentro de los nuevos escenarios educativos se encuentra el portal educativo. Se afirma que un portal educativo es un conjunto de servicios, redes, portal y dispositivos que tienen como fin la mejora de la calidad de vida de las personas dentro de un entorno, y que se integran a un sistema de información interconectado y complementario. Esta definición lleva como principal premisa de estudio en la ciencia donde tales tecnologías afectan la forma de vivir de las sociedades.

En el marco educativo, el portal funciona como medios o recursos que puede propiciar el aprendizaje y desarrollo de los docentes y estudiantes. El tipo de aprendizaje dependerá del sentido y del supuesto de carácter epistemológico en que se base el modelo de enseñanza. Esta innovación servirá para romper las barreras que existen entre los individuos, sin importar las distancias que los separen. Por esto, el área de tecnología pretende que los docentes y estudiantes se formen y usen las TIC como herramientas en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

La incorporación de este portal se concibe como un medio de gran utilidad para mostrar al estudiante una nueva forma de acceder al conocimiento en la actual sociedad de la información. Contribuye de forma decisiva al desarrollo de

capacidades para aprender por sí mismos, resultando de gran ayuda en procesos como: búsqueda, tratamiento, elaboración, presentación, y comunicación de informes o proyectos (Ministerio de del Poder Popular para la Educación, Fundabit, 2008).

El siguiente trabajo de investigación se centra en el uso de las nuevas TIC como instrumento didáctico idóneo para una aproximación de los docentes y estudiantes del área de las Artes. Las razones que han llevado a esta elección son múltiples: En primer lugar, el empleo del portal se convertiría en un recurso didáctico complementario para aprender la vida artística de Salvador Valero. En segundo lugar, este uso de las TIC en el aula no sería restringido a un solo curso, sino que amplía la posibilidad de su aplicación a varios cursos, todos aquellos de la Educación Secundaria Obligatoria en los que se imparten contenidos científicos.

Adicionalmente, lo que se pretende es la aplicación de las TIC en el aula no como una herramienta didáctica extraordinaria o excepcional, sino convertirla en algo de uso cotidiano, aprovechando las ventajas que ofrece Internet como sustituto de sistemas tradicionales como el vídeo y proyecciones de diapositivas.

Por lo expuesto anteriormente se realizó esta investigación, para proponer la incorporación de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) como estrategia de enseñanza – aprendizaje en los estudiantes de educación básica de la escuela de artes visuales Cristóbal Rojas. Caracas, ya que es de allí donde se sustentan las bases de la formación educativa del individuo de manera integral adaptados a la sociedad tecnología.

Las conclusiones derivadas de esta investigación de acuerdo a los objetivos son las siguientes:

1. Identificar las estrategias utilizadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de las asignaturas de Educación Artística de 7mo. Grado de Educación Básica.

De acuerdo con la información suministrada por los estudiantes encuestados en la presente investigación, pareciera que la práctica docente de aula es poco creativa, por lo que se hace inminente un replanteamiento pedagógico en cuanto al empleo en clase de metodologías creativas, que facilite el fortalecimiento del aprendizaje.

Para Campos y otros (2005), en Venezuela la praxis pedagógica en la educación universitaria se centra en la clase magistral y en la utilización de metodologías tradicionales, la tiza y el borrador que constituyen las formas y medios expeditas del docente para transmitir el conocimiento a sus estudiantes; de ahí que, se plantea la necesidad de aplicar estrategias que contemplen la inventiva e innovación como herramientas que redimensionen el aprendizaje. En ese orden de ideas, es pertinente “la práctica de manera creativa de estrategias metodológicas que faciliten una atención más personalizada al alumnado, una relación profesor-alumno más estrecha y una mayor interacción entre el alumnado” (p. 85).

Considerando entonces la problemática indagada y los resultados obtenidos en el estudio, donde se demuestra la falta de debate e intercambio de ideas, una inadecuada comunicación pedagógica, el uso de estrategias de enseñanzas tradicionales y poco originales que influyen en la concentración, expresión de palabras e ideas, y el hecho que la práctica de aula debe contribuir con el desarrollo del potencial creativo en los estudiantes, ha motivado la construcción de una nueva estrategia de enseñanza basada en el uso de un portal educativo.

2. Determinar los contenidos apropiados para el estudio de movimientos artísticos venezolanos. Para el estudio de este objetivo se consideró los temas: arte popular, conocimientos de artistas venezolanos, vida y obra del artista Salvador Valero, por sus obras, poesías, esculturas, todas dedicadas al Arte Popular.

3. Diseñar un portal educativo para la enseñanza y aprendizaje del arte popular venezolano, destacando al artista venezolano Salvador Valero.

Para lograr este objetivo se toma en cuenta el desarrollo de métodos pedagógicos con base en lo innovador que impulsen la adquisición de saberes, la reflexión independiente y el trabajo en equipo; esto “en un contexto multicultural que exige la combinación del saber teórico y práctico tradicional o local con la ciencia y la tecnología de vanguardia” (UNESCO, 2008, p. 10). Es decir, cualquier cambio que se

quiera promover tiene que considerar el respeto hacia las diferencias individuales, religiosas, políticas, sociales, históricas, culturales y económicas del país.

Estos propósitos han de lograrse con la formulación de programas instruccionales y la aplicación de prácticas pedagógicas que garanticen calidad académica en los profesionales de la docencia; así mismo, la divulgación de teorías y metodologías de enseñanza que conlleve la mejora de los procesos cognitivos y afectivos propios del aprendizaje y la creación de productos sociales a la luz de las innovaciones y el manejo de valores educativos (UPEL, 2009). Acciones que requieren de una praxis curricular orientada hacia el desarrollo de competencias personales y profesionales que permita la incorporación en la sociedad de profesores altamente calificados en el quehacer educativo

Con base a estos planteamientos se ha determinado la necesidad de crear un portal educativo, como es el portal portal educativo para la enseñanza – aprendizaje del arte popular venezolano dirigido a estudiantes de educación básica de la escuela de artes visuales Cristóbal Rojas. Caracas

4. Medir los resultados, de la aplicación de un portal educativo diseñado para la enseñanza y aprendizaje del arte popular venezolano destacando al artista Salvador Valero. Al respecto se concluye que los resultados fueron altamente satisfactorios, ya que el 87% considera positiva la efectividad del portal educativo

En consecuencia la investigación es una propuesta que tiene por objeto brindar estrategias y técnicas creativas a los docentes que dictan el tema del Arte Popular en Educación Básica; por cuanto representa una opción para mejorar en la praxis la enseñanza de los cursos de Arte, de modo que se promueva la optimización del aprendizaje en los estudiantes, lo que constituye una alternativa de respuesta a los problemas de la preparación docente y de movilidad y participación en el desarrollo sostenible de la sociedad venezolana en su conjunto.

## **Recomendaciones**

Tomando en consideración el análisis y las conclusiones del diagnóstico realizado se proponen las siguientes recomendaciones:

1. Poner en funcionamiento propuesta presentada a fin de contribuir con la optimización del aprendizaje en los cursos de Artes de Educación Básica.
2. Elaborar y aplicar planes de evaluación que permitan la revisión continúa del portal educativo diseñado con la finalidad de actualizarlo y optimizarlo en función de los objetivos planteados, los resultados esperados y las necesidades de los estudiantes.
3. Proponer estas estrategias a otras asignaturas que manifiesten la necesidad de mejorar el proceso de aprendizaje mediante el uso de estrategias innovadoras.

## REFERENCIAS

- Adell (2003). *Virtual Educa*. Documento en línea. Disponible: [www.virtualeduca.com](http://www.virtualeduca.com). [Consulta: 2009, octubre 3]
- Albornoz, M. (2006). *Educación Inicial en red*. Disponible: <http://www.educar.org/proyectos/educacioninicialenred.asp>. [Consulta: Noviembre 05 2008].
- Álvarez. (2002). *El docente y la construcción del cambio en el aula*. Material mimeografiado. Caracas
- Álvarez (2006). *Programa de Interpretación Ambiental*. Museo de Arte Popular "Salvador Valero". Trabajo de grado para obtener el título de Licenciado en la Universidad Central de Venezuela.
- Área, M. (2003). *De los Webs Educativos al Material Didáctico Web*. Artículo Publicado en la Revista Comunicación y Pedagógica, N° 188 de la Universidad de la Laguna, España. Disponible: <http://webpages.ull.es/users/manarea>. [Consulta: 2009. Diciembre 15].
- Arias (2006), *El proyecto de investigación*. Guía para su elaboración. (4ta ed.). Caracas, Venezuela: Editorial Episteme. Oriol Ediciones
- Balestrini Acuña M. (2006) *Cómo se elabora el proyecto de investigación*. B.L. Consultores Asociados servicio Editorial.
- Bates Q (2001). *Ciencia, Tecnología, Sociedad e Innovación para el Desarrollo Sostenible*. Documento en línea. Disponible: <http://www.oei.es/salactsi/conodoc.htm>. [Consulta: 2010, febrero 3]
- Bauchwitz H. (2007). *Portal educativo*. Documento en línea. Disponible: [http://ourproject.org/moin/%C2%BFPor\\_qu%C3%A9\\_un\\_portal\\_educativo\\_obre\\_M.A.\\_](http://ourproject.org/moin/%C2%BFPor_qu%C3%A9_un_portal_educativo_obre_M.A._)(Consulta: 200, julio3. )
- Carrasco, J. (2000) *Cómo Aprender mejor, Estrategias de Aprendizajes*. Ediciones Rialp. S.A. España.
- Carrero M. (1997) *¿Qué es el Constructivismo?* Disponible: [http://www.uls.edu.mx/~estrategias/constructivismo\\_educacion.doc](http://www.uls.edu.mx/~estrategias/constructivismo_educacion.doc). México. [Consulta: 2010. Enero 25].

- Centro de Investigaciones Socioeducativas (2006). *Métodos y Técnicas de Investigación*. (Documento en línea). Disponible: <http://cisenicaragua.com/pdf/CISE-Capacitacion02-Dossier.pdf>. (Consulta: 2009, Septiembre 3)
- Coll, C. (1988). *Psicología y currículo*. Una aproximación psicológica a la elaboración del currículo escolar. Barcelona: Editorial. Laia.
- Contramaestre, Carlos (1981). *Salvador Valero*. Trujillo (Vzla.): Museo de Arte Salvador Valero.
- Díaz Barriga, F. y Hernández, G. (1999) *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*. México: Mc Graw Hill
- Díaz, B, F. y Hernández, G. (2002). *Estrategias docentes para el Aprendizaje significativo*. Interpretación Constructivista. México. Editorial: Mc Graw Hill.
- Díaz, D. (2005). *La didáctica universitaria: referencia imprescindible para una enseñanza de calidad*. Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado. [Revista en línea] Disponible: <http://www.uva.es/aufop/publica/revelfop/05-v2n1.htm> Consulta: [2010, abril 15]
- Educar.org. Comunidades virtuales de aprendizaje colaborativo. Documento en línea. Disponible: <http://www.educar.org>. [Consulta: 2010, abril 15]
- Espinoza, I. (1997). *El educador y la investigación acción transformadora*. Caracas:
- Fernández, S. (2007). *Herramientas para la enseñanza en Comunicación y Pedagogía*, N° 158, pp. 73-80. ISBN 1136-7733
- Fernández, S, J. y Santos G, M. (2002). *Evaluación cualitativa de programas de Educación artística*. Málaga: Ediciones Aljibe.
- García, J. y García, F. (1999). *Aprendiendo investigando*. Una propuesta metodológica basada en la investigación. España: Editorial Díada.
- Gagné, E. (1985). *Las Estrategias de Aprendizaje*. México: Editorial Trilla.
- Gestiopolis. *La Encuesta*. Documento en línea. Disponible: <http://www.gestiopolis.com/recursos/documentos/fulldocs/mar/tipencuch.htm>. [Consulta: 2009, octubre 3]
- García, M. (1998). *Guía Metodológica para la Investigación*. Caracas-Venezuela.
- Giner, M. (2004). *Estrategia de Aprendizaje*. Programa de Extensión Académica. Convenio Causula 38, UPEL.

- Gisbert, M. (1999). *Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones como favorecedoras de los Procesos de Autoaprendizaje y de Formación Permanente*. Revista Educar, 1999 (25) 8-28. España.
- González, M. (2007) *Las TIC's como factor de innovación y mejora de la calidad de la enseñanza*. Madrid: Mc Graw Hill.
- Hassan M. Y. Fernández, M. (2004). *Diseño Web Centrado en el Usuario: Usabilidad y Arquitectura de la Información*. [On line]. ISSN1695-5498, N° 2 Disponible: <http://www.hipertext.net/web/pag206.htm>. [Consulta: 2009. Septiembre 22].
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2006). *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw Hill.
- Kohler, J. (2005). *Importancia de las estrategias de enseñanza y el plan curricular*. Revista LIBERABIT, (Perú) 11, 25-34
- Lacueva B. (2000). *El Proyecto Tecnológico*. Documento en línea. Disponible: <http://revistas.ucm.es/ghi/11316993/articulos/CMPL0202110293A.PDF>. [Consulta: 2010, julio3].
- Lowenfeld V. (1994). *El desarrollo de la capacidad creadora*. Kapeluz.
- Márquez P. (2003). *Uso del portal educativo*. Disponible: [www.recursosdidacticos.php?script=sci](http://www.recursosdidacticos.php?script=sci) [Consulta: 2010, julio3].
- Marqués, P. (2004). *Concepciones sobre el Aprendizaje*. [Documento en Línea] Disponible: [http://www.down21.org/salud/neurobiología/bases\\_aprend.htm](http://www.down21.org/salud/neurobiología/bases_aprend.htm) [Consulta: 2010, junio, 14]
- Martínez M. (2008) *Herramientas Tecnológicas* Documento en línea. Disponible: [http://educar.jalisco.gob.mx/15/15Mar\\_ez.html](http://educar.jalisco.gob.mx/15/15Mar_ez.html). [Consulta: 2009, julio 4]
- Martínez, V. y Bonachea, O. (2003). *¿Estrategias de enseñanza o Estrategias de aprendizaje?* Ediciones P y Educación. La Habana – Cuba.
- Martínez Verde, R. (s.f.). *¿Estrategias de enseñanza o Estrategias de aprendizaje?* [Documento en línea] Disponible: <http://biblioteca.idict.villaclara.cu/UserFiles/File/revista%20varela/rv1305.pdf> Consulta: [2010, Marzo 30]
- Ministerio de Educación (1987) *Programa de Estudio 7° grado*. Tercera etapa. Educación Básica. Caracas: Autor

- Ministerio de Educación, Dirección General Sectorial de Educación Preescolar, Básica y Media Diversificada y Profesional, Dirección de Educación Básica. (1997). *Currículo Básica Nacional*. Caracas: Autor
- Ministerio del poder popular para la Educación (2005). *Estrategias para la incorporación de las TIC en la Escuela Venezolana*, Infobit,10(2), 20-21. Venezuela.
- Ministerio del poder Popular para la Educación (2008). Una mirada desde el enfoque social de las tecnologías, Infobit,20(5), 20-21. Venezuela.
- Mojica, D. (2001). *Enseñanza y Aprendizaje en la Educación Superior: Un reto para el Siglo XXI*. [Documento en línea] Disponible: [http://cuhwww.upr.clu.edu/~ideas/ Paginas\\_htm\\_espanol/estilos\\_aprender.pdf](http://cuhwww.upr.clu.edu/~ideas/Paginas_htm_espanol/estilos_aprender.pdf)
- Osterrieth, O. (2004) *Los modos de expresión*. Morata, Madrid.
- Palamidessi, M. (2006). *La Escuela en la Sociedad de Redes. Una Introducción a las TIC's en la Educación*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Palenzuela J. (1976) *Salvador Varelo a la espera*. Museo de Bella Artes. Caracas.
- Parella, S. y Martins F. (2004) *Metodología de la investigación cuantitativa*. Caracas. Editorial FEDUPEL
- Perán E. (s/f.) *Pintores Populares de Caracas*. Folleto. Galería de Arte Nacional Caracas.
- Piquer, A. (2005). **Los desafíos de las TIC's en la educación, según el presidente de empresas tecnológicas**. Disponible: <http://www.educalibre.cl/node/84> [Consulta: Noviembre 06, 2009].
- Ramírez, T (1999) *Cómo hacer un Proyecto de Investigación*. Editorial Panapo, Caracas.
- Rosario, J. (2005). *La Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC). Su uso como Herramienta para el Fortalecimiento y el Desarrollo de la Educación Virtual*. Disponible: <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=218>. [Consulta: 2009, Marzo 06]
- Rosenblat E. (2006). *Actividad artística*. Caracas: Panamericana.
- Ruiz, C. (1998) *Aprendizaje y sistema cognoscitivo humano*. Venezuela. Ediciones: CIDEG.

- Sánchez (1998). *El Arquetipo Gran Madre en la obra de Salvador Valero* Universidad Central de Venezuela
- Sánchez, J. (2001) *Informática educativa*. Santiago de Chile, Chile: Editorial Editextos 2000.
- Stracuzzi, S., y Pestana, F., (2003). *Metodología de la Investigación Cuantitativa*. Editorial FEDUPEL.
- Torrecillas C., (2001). *Introducción a la obra de arte. Teorías y análisis*. Instituto de estudios Somosaguas – Narcea, Barcelona
- Universidad Nacional Abierta. (1995). *Estrategias Metodológicas Innovadoras*. Caracas: Autor
- Universidad Pedagógica Experimental Libertador UPEL (1993). Universidad Pedagógica Experimental Libertador. *Educación Básica*, FEDEUPEL. Autor.
- Universidad Pedagógica Experimental Libertador UPEL (2006). *Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales*. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Caracas: Autor.
- Universidad Santa María (2002). *Manual de Tesis de Grado y Trabajos de Ascenso*. Caracas: Autor.
- Vera B. (2000) *El arte: factor determinante en el proceso educativo*. Revista de educación / nueva época núm. 15/ octubre - diciembre 2000. Disponible: <http://educar.jalisco.gob.mx/15/15indice.html>. Consulta: [2010, febrero 5 ]
- Villegas, R (2008). *Estrategias Docentes en el Desarrollo de la Creatividad*. Universidad Nacional Abierta, Sede Trujillo, Revista RDHECS, edición No 5, año 3, [Documento en línea] Disponible: [http://www.urbe.edu/publicaciones/redhecs/historico/pdf/edicion\\_5/5-](http://www.urbe.edu/publicaciones/redhecs/historico/pdf/edicion_5/5-) Consulta: [2010, Enero 11]
- Zohbibí A (1993) *Representación del Tiempo y el espacio sagrado y profundo en la obra de Salvador Valero* Trabajo presentado para obtener el Título de Licenciado en la Universidad Central de Venezuela

# **ANEXOS**

## **ANEXO A**

### **CUESTIONARIO APLICADO A LOS DOCENTES**

UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA  
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN

ESCUELA DE EDUCACIÓN

### **INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

Estimado Profesor

El presente cuestionario forma parte de una investigación académica que se realiza a fin de conocer su opinión sobre **el Portal Educativo – Artístico dirigido a los estudiantes de Educación Básica relacionado con el arte popular venezolano representado por el artista ingenuo Salvador Valero. Caso: Estudiantes de Educación Básica de la escuela de artes visuales Cristóbal Rojas. Caracas**

Para ello se solicita su colaboración y honestidad al dar las respuestas.

#### **Instrucciones:**

Lea detenidamente las preguntas antes de responder.

Tome el tiempo que crea conveniente para dar sus respuestas.

Seleccione la alternativa que crea conveniente

Se le agradece no dejar preguntas sin responder.

Si se presenta alguna confusión pregunte al encuestador.

Recuerde que la información suministrada por usted es confidencial.

Muchas Gracias por su colaboración...

| <b>Ítems</b> | <b>Interrogantes</b>   | <b>Si</b> | <b>NO</b> |
|--------------|--|-----------|-----------|
| 1            | ¿Utiliza el docente otros recursos en el aula que faciliten al alumno el aprendizaje del Arte Popular?   |           |           |
| 2            | ¿Utiliza el docente recursos tecnológicos al impartir los conocimientos de los objetivos previstos en la asignatura de Educación Artística de 7mo año? |           |           |
| 3            | ¿Considera usted importante el estudio del Arte Popular como contenido del curso de Educación Artística de 7mo año?                                    |           |           |
| 4            | ¿Esta de acuerdo en estudiar la vida y obra de Salvador Valero como representante del arte popular venezolano?   |           |           |
| 5            | ¿Considera necesario estudiar las características de las pinturas de Salvador Valero?  |           |           |
| 6            | ¿La vida y obra de Salvador Valero puede ser estudiada a través de un portal educativo?  |           |           |
| 7            | ¿Un portal educativo puede ayudar al estudiante a fijar los conceptos?   |           |           |
| 8            | ¿Considera que un estudiante requiere de preparación previa para utilizar un portal educativo?   |           |           |
| 9            | ¿Es factible usar un portal educativo en la Escuela Cristóbal Rojas para la enseñanza del Arte Popular?  |           |           |
| 10           | ¿El docente debe participar en la elaboración del diseño instruccional del curso?  |           |           |

Parte II. **Cuestionario Post-test.**

| <b>Ítems</b> | <b>Interrogantes</b>  | <b>Si</b> | <b>NO</b> |
|--------------|---|-----------|-----------|
| 11           | El portal educativo es fácil de usar  |           |           |
| 12           | Las imágenes son fáciles de comprender  |           |           |
| 13           | La información de contenido se presenta en forma organizada                               |           |           |
| 14           | El contenido mantiene atento al usuario   |           |           |
| 15           | El contenido se presenta de una manera creativa   |           |           |
| 16           | La presentación de las pantallas tiene una secuencia lógica                               |           |           |
| 17           | Las ideas se presentan de una manera comprensible y con un vocabulario sencillo           |           |           |
| 18           | El usuario navega libremente por el portal educativo                                      |           |           |
| 19           | Los colores utilizados son adecuados al ambiente en que se desarrolla el portal educativo |           |           |
| 20           | El diseño gráfico es agradable al usuario   |           |           |

**ANEXO  
DE  
CD DIGITAL DE TESIS Y EL PROTOTIPO DEL  
PORTAL EDUCATIVO.**