

DISEÑO DE UNA COMUNIDAD DE TÍTERES CON ENFOQUE VIRTUAL APLICADA A LA EDUCACIÓN BÁSICA

RESUMEN

El presente proyecto de investigación tiene como propósito Diseñar una Comunidad de Títeres con Enfoque Virtual Aplicada a la Educación Básica. Se propone promover la utilización del teatro de títere como estrategia de enseñanza aplicada a las diferentes formas de expresión verbal en las actividades (individuales y grupales) que se utilizaran con los estudiantes de la Unidad Educativa Barrerita. Este proyecto, se enmarca en la modalidad de investigación tecnológica o aplicada basada en el modelo didáctico de Reigeluth con modificaciones de Manterola. Investigación de campo, modalidad Proyecto Factible, la población tipo censal a seis sujetos; Para la recolección de los datos se realizó un cuestionario policotómico, escala de lickert, respuestas múltiples, la validez a través de juicio de expertos, confiabilidad alfa de cronbach, análisis estadística descriptiva, observándose que los docentes estaban dispuestos a conformar una comunidad virtual de títeres para mejorar la comprensión lectora de sus estudiantes.

Palabras clave: Títeres, expresión verbal, métodos didácticos, Comunidad Virtual

.....
Autor:

Rubén Darío Rangel
elcreativo1@hotmail.com

Universidad de Carabobo
Valencia-Venezuela

Recibido: 10-05-2011

Aprobado: 10-05-2012

Lic En Educación Mención: Educación para el trabajo sub-área Comercial, Especialización en Tecnologías de la Computación en Educación FACE UC cursante Maestría en Gerencia Avanzada FACE UC. Conferencista nacional e internacional.

INVESTIGACIÓN

Línea de Investigación: Proceso educativo y tecnología de la información y comunicación y su aplicación en la enseñanza y aprendizaje.

DESIGN OF A COMMUNITY OF PUPPETS WITH VIRTUAL APPROACH APPLIED TO BASIC EDUCATION

ABSTRACT

This research project aims to design a community with Focus Virtual Puppet Applied to Basic Education. It aims to promote the use of puppet theater as a teaching strategy applied to the different forms of verbal expression in the activities (individual and group) to be used with students of the Educational Unit barrerite. This project is part of the type of technology or applied research in behavior-based didactic model with modifications Reigeluth Manterola. As the type and design the research project is located in the line of feasible project that originated the Community Design Puppet with Virtual Approach Applied to Basic Education as a prospective research project which is supported by a design field, as the collection of data will be obtained directly from research subjects in the reality in which events occur (primary data).

Key words: Puppets, speaking, teaching methods, Virtual Community

Research Line: Educational process and information technology and communication and their application in teaching and learning.

INTRODUCCIÓN

Los tiempos actuales son de profundas transformaciones en la vida del ser humano, lo que origina que constantemente se hable de crisis en los diferentes cambios de la vida social y educativa a nivel mundial. Venezuela no escapa de esta realidad, es por ello que la educación juega un papel muy importante, dentro de esta crisis, el docente es quien desempeña un rol significativo en el proceso de enseñanza - aprendizaje. En este sentido es necesario que ellos adopten nuevas directrices en función de una mayor movilización y participación dentro de la acción educativa. Desde esta perspectiva, surge la inquietud de analizar en qué medida la tecnología puede contribuir a que el docente incorpore técnicas novedosas y atractivas para los estudiantes a una alterativa diferente de aprendizaje.

El lenguaje verbal, inevitablemente, lleva con las palabras los movimientos, gestos y símbolos. Una frase oral, escrita o una secuencia de movimientos intencionados transmiten igualmente un significado.

Una acción educativa a considerar es la expresión verbal la cual se propone como estrategia de enseñanza a partir del uso del teatro de títeres (acompañado de dramatizaciones, comprensión de textos, narraciones, declamaciones, elaboraciones de muñecos, escenografías, utilerías y teatrinos, puestas en escena de títeres que permiten superar inhibiciones, lograr mayor destreza lingüística en el léxico, la gramática y la fonética, perfeccionar la competencia comunicativa como hablante-oyente y escritor-lector, mejorar su comunicación con los demás y desarrollar las actividades del lenguaje al hablar, escuchar, leer y escribir. Este trabajo de investigación tiene como objetivo Diseñar una Comunidad de Títeres con Enfoque Virtual Aplicada a la Educación Básica, para mejorar la expresión verbal con el teatro de títeres. Esta comunidad se concibe como un instrumento de comunicación utilizada para dialogar, investigar, informar, narrar, argumentar, y dramatizar. En su diseño y aplicación toma en cuenta los componentes del Modelo de Reigeluth con las modificaciones de Manterola (2002). Las tareas se organizan alrededor de tres actividades didácticas; centradas en el género literario del cuento, específicamente cuentos tradicionales de Tío Conejo de Rafael Rivero Oraima (1995). Se aplicará en sexto grado de la Unidad Educativa Barrerita, ubicado en el municipio Libertador del Estado Carabobo.

La investigación esta estructurada en cinco capítulos como se presenta a continuación: El primer capítulo hace referencia al planteamiento de problema, contiene objetivo general y específicos, la justificación del trabajo y delimitación; el segundo capítulo, está comprendido por el marco teórico, los antecedentes y su fundamentación; el tercer capítulo, se refiere a la metodología, diseño de investigación, técnica e instrumento de recolección de datos, la validez del instrumento, el procedimiento, análisis de los datos, elemento básico de un proyecto factible, cronograma de actividades y gráfica de Gantt; en el cuarto capítulo, contempla la estructura del producto tecnológico; perfil del usuario y mapa de navegación de la Comunidad Virtual.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La educación venezolana en los actuales momentos está enmarcada en los procesos de cambios para adecuarse a los avances científicos,

tecnológicos y humanísticos, en este sentido el sistema educativo está comprometido con la generación de acciones conducentes y pertinentes en el logro de una transformación sugerida por los nuevos tiempos y contextos. Para honrar este compromiso, se hace necesario usar en la cotidianidad escolar, herramientas necesarias para la innovación y creatividad en el campo educativo; en virtud de ello, este planteamiento requiere de un docente que desarrolle competencias conceptuales, procedimentales y actitudinales en los estudiantes de educación primaria, a través de estrategias innovadoras en la acción pedagógica.

En este escenario, el rol del docente toma especial significado, puesto que es considerado como el eje del sistema educativo, es el facilitador entre el saber y el estudiante, por ello debe estar en capacidad de propiciar experiencias de aprendizajes significativas; es decir, aquel que es logrado por medio de la convergencia de cuatro dimensiones, como son las actitudes, las aptitudes intelectuales y procedimentales, así como los contenidos, en los cuales el sujeto reconstruye el conocimiento por medio de la información la cual vincula con la experiencia, permitiéndole así integrar grandes cuerpos cognitivos con sentido.

Dentro de esta perspectiva, es notorio que para lograr la generación de conocimiento se requiere el uso de metodologías más flexibles y pertinentes, que puedan ofrecer mayores y más amplias oportunidades de adquirir un aprendizaje significativo, se trata de la educación basada en herramientas innovadoras, cuyo objetivo es responder a las nuevas exigencias del mundo contemporáneo, representando un tipo de educación más abierta, flexible y permanente.

Cabe destacar, que para lograr este reto es necesario que el profesional de la docencia este dispuesto a introducir importantes cambios en la práctica diaria del trabajo docente. Sin embargo, es importante destacar que en el Municipio Libertador del Estado Carabobo mediante entrevistas informales con los supervisores del sector, se pudo observar mediante sus registros que los docentes aplican estrategias; pero de manera muy conductista, en algunas instituciones donde se encuentran los Centros de Gestión Parroquial (CGP) sienten este espacio un aula equipada con computadoras y además instituciones con el plan Camaina, los docentes no utilizan las Tecnología de Información y Comunicación como una herramienta para los procesos de aprendizaje, sin tener en cuenta que mediante esta, pueden captar la

atención de los estudiantes y trabajar todos sus canales de percepción – visual, auditivo y Kinestésico- al mismo tiempo.

Siguiendo este orden de ideas, se pudo evidenciar mediante la observación directa, en la Unidad Educativa Barrerita del municipio Libertador del Estado Carabobo, los docentes de educación básica aplican algunas herramientas didácticas, sin embargo al momento de desarrollar las habilidades verbales de los estudiantes, la mayoría de los docentes no utilizan estrategias adecuadas; es por ello, conveniente el diseño de una Comunidad de Títeres con Enfoque Virtual aplicada a la educación básica, la cual es una ayuda didáctica, para enriquecer la expresión verbal infantil; ya que con su desarrollo el niño adquiere una nueva visión sobre las cosas, sobre su realidad y sobre sí mismo; en virtud de ello, dicha herramienta le permite comunicarse con los demás y su entorno, gracias a las palabras (orales y escritas) obtiene el apoyo y la asistencia que necesita para expresar todos sus actos, ideas, pensamientos, sentimientos y emociones.

Además, con el desarrollo del lenguaje los niños se apropian del mundo, lo elaboran e intercambian conocimientos. El empleo del teatro de títere como estrategia de enseñanza, junto a otros recursos, estimula la vivencia de la acción dramática donde el niño dramatiza un texto y actúa con el títere y el actuar es expresar, es expresión verbal. Esta estrategia constituye una totalidad que aborda el comportamiento humano en todos sus aspectos: físico, intelectual y afectivo. En virtud de ello, surgen las siguientes preguntas de investigación:

¿Cuál es la situación actual de la expresión verbal infantil en la Unidad Educativa “Barrerita”?

¿Cuál es la factibilidad de implementar una comunidad de títeres con enfoque virtual en la Unidad Educativa “Barrerita”?

¿Es conveniente Diseño de una Comunidad de Títeres con Enfoque Virtual aplicada a la Educación Básica como ayuda didáctica para enriquecer la expresión verbal infantil?

Objetivos de la Investigación

Objetivos General

Diseñar una Comunidad de Títeres con Enfoque Virtual Aplicada a la Educación Básica, para los estudiantes de sexto grado de Educación Primaria de la Unidad Educativa Barrerita.

Objetivos Específicos

- Diagnosticar la necesidad de crear una comunidad virtual para mejorar la expresión verbal con el teatro de la aplicación de títeres.
- Determinar la factibilidad de crear una comunidad virtual para mejorar la expresión verbal con el teatro de la aplicación de títeres.
- Diseñar una Comunidad de Títeres con Enfoque Virtual Aplicada a la Educación Básica.

Justificación de la Investigación

Es evidente que si el manejo de Tecnología de la Comunicación y la Información (TIC) está encaminado desde una perspectiva educativa, los estudiantes y profesores tendrán en sus manos una herramienta muy completa que les servirá de apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Esta herramienta puede estar representada través de una comunidad virtual de aprendizaje la cual es concebida como una estrategia educativa que flexibiliza los ambientes de enseñanza y crean nuevas formas de interacción entre profesores y alumnos por medio de técnicas de aprendizaje cooperativo y colaborativo, enseñanza de pares, grupos de discusión, seminarios, aprendizaje por experiencia, laboratorios, trabajo de campo, aprendizaje centrado en problemas, escritura y comunicación, reflexiones continuas, autoevaluación, entre otras.

La función principal de la comunidad virtual es promover una participación interactiva entre los participantes dentro del proceso de aprendizaje, a partir de la comunicación continua y abierta. Por lo tanto debe desarrollar su función orientadora con estrategias didácticas, que motiven a los participantes a mantener encuentro e intercambio en los foros de discusión, lo que permite construir un verdadero escenario de aprendizaje virtual.

La propuesta de Diseñar una Comunidad de Títeres con Enfoque Virtual Aplicada a la Educación Básica, es una ayuda didáctica, para enriquecer la expresión verbal infantil. Con su desarrollo el niño adquiere una nueva visión sobre las cosas, sobre su realidad y sobre sí mismo. Le permite comunicarse con los demás y su entorno. Gracias a las palabras (orales y

escritas) obtiene el apoyo y la asistencia que necesita para expresar todos sus actos, ideas, pensamientos, sentimientos y emociones. Con el desarrollo del lenguaje los niños se apropian del mundo, lo elaboran y se intercambian. Con el crecimiento de la expresión interpreta y comprende su relación con la realidad del medio y con las personas.

Se justifica la investigación ya que mediante ésta se le ofrecerán las herramientas al docente para el taller de capacitación, enseñanza de la construcción, uso y manejo del títere, para que los estudiantes desarrollen las habilidades cognitivas, sicomotoras, sociales, espirituales, es decir que el educando aprenda jugando.

Bases Teóricas

Los objetivos planteados en la investigación del Diseño de una Comunidad de Títeres con Enfoque Virtual Aplicada a la Educación Básica, dan lugar a considerar el estudio teórico en categorías que determinan su sustento metodológico, como se expone a continuación:

Modelos didácticos

La diversidad (Manterola, 2002) de expresiones utilizadas independientemente para determinar el proceso educativo en la escuela: estrategias de enseñanza, método de enseñanza, estilos de enseñanza o modelos didácticos, dificulta el esclarecimiento de estos términos, que en algunos casos comparten significados didácticos semejantes, para definir los procesos a que se refieren.

Modelo de Manterola

En la elaboración y aplicación del presente trabajo de “Diseñar una Comunidad de Títeres con Enfoque Virtual Aplicada a la Educación Básica” se tomaron las modificaciones que Carlos Manterola en su trabajo “Modelo Didáctico para mejorar la escuela” hace a los componentes del Modelo de Reigeluth sin cambiarlos sustancialmente, donde afirma que “Es la escuela que enseña y no sólo a los estudiantes, sino que enseña a enseñar a los docentes” (Manterola, 2002) y de la posibilidad de su aplicación por ser fácil de relacionarlo con la labor docente y sencillo de implementar.

El orden y la identificación que hace el autor de los componentes del Modelo de Reigeluth lo relacionamos en el cuadro Nº 1:

Cuadro N° 1

Componentes del Modelo de Reigelutg

Orden/ identificación de componentes-Reigelutg	Identificación-Manterola	Orden de componentes-Manterola
1.-Tipo de aprendizaje	Nivel de exigencia	1.- Dirección de la enseñanza
2.-Control del aprendizaje	Control de la enseñanza	2.- Nivel de exigencia
3.- Dirección del Aprendizaje	Dirección de la enseñanza	3.- Interacción didáctica
4.- Agrupamiento para Aprender	Organización de los alumnos	4.- Apoyo al alumno
5.- Interacciones para Aprender	Interacción didáctica	5.- Control de la enseñanza
6.- Apoyo para aprender	Apoyo al alumno	6.- Organización de los alumnos

Fuente: García, Ada y Egleé Useche, (2009)

Modelo de Reigeluth

El diseño y la aplicación de esta propuesta didáctica para mejorar la expresión verbal con la estrategia de enseñanza del teatro de títeres establecido en el Diseño de una Comunidad de Títeres con Enfoque Virtual Aplicada a la Educación Básica, está enmarcado, básicamente en el modelo didáctico desarrollado por Reigeluth. (2000)

En el modelo didáctico de Reigeluth se encuentran muchos de los aspectos y componentes de los modelos diseñados en diversos estudios pedagógicos, ya citado como base teórica de esta propuesta (Modelos inductivos, Modelos deductivos, Modelos de indagación y Modelos cooperativos) los cuales plantean diferentes formas de facilitar el aprendizaje cognitivo, psicomotor y afectivo como desarrollo integral.

El modelo integra la cultura y el clima del entorno del aprendizaje. Une las circunstancias donde se desarrollan la enseñanza y su resultado. Incluye la naturaleza de lo que se va aprender, del estudiante, del ambiente, de las limitaciones y ventajas que pueden afectar al desarrollo del aprendizaje.

Las situaciones educativas influyen en los resultados deseados. Esto es la eficacia con que se logran los objetivos, al rendimiento de la planificación didáctica para alcanzarlos, su nivel de eficiencia y al interés que despierta en los estudiantes como los principales participantes de la acción didáctica.

Las variables planteadas por Reigeluth en su modelo didáctico son:

- 1.- Tipo de aprendizaje
- 2.- Control del aprendizaje
- 3.- Dirección del aprendizaje
- 4.- Agrupamiento para aprender
- 5.- Interacciones para aprender
- 6.- Apoyo para aprender

La expresión verbal en la educación básica

En el área de lengua, del Programa de Estudio Nacional del sexto grado de Educación Primaria (1998) presenta el lenguaje como instrumento comunicativo en base a su función como eje que atraviesa todas las demás asignaturas de estudio. Se interrelaciona con los ejes de valores y trabajo. Plantea su importancia:

“El eje transversal de lenguaje en armonía con los otros ejes, tiene como propósito la formación de hombres y mujeres que comprendan que el intercambio comunicativo debe fundamentarse en valores esenciales: la tolerancia, la afectividad, la claridad en la expresión de mensajes coherentes organizados, adecuación del lenguaje al contexto de uso, la conciencia de la validez de los usos lingüísticos verbales y no verbales como expresión de la libertad a la que tiene derecho todo ser humano” (p. 22).

Toda persona, con el intercambio verbal en su contexto, logra cierta competencia comunicativa, que con el proceso educativo y estimulado por su contexto sociocultural incentiva el desarrollo de la expresión oral. Por otro lado, la limitación se evidencia en el habla por incorrecciones de sintaxis, vocabulario limitado, pronunciación inadecuada; en la escritura por errores ortográficos, redacción deficiente en cuanto a la organización de las ideas y utilización incorrecta y insuficiente del uso y función de las palabras; y en la lectura por el bajo nivel de comprensión lectora. Pero, a pesar de estas

limitaciones se puede comunicar con los demás, no en términos correctos, pero sí aceptables.

Bases Pedagógicas

Teoría de Aprendizaje Significativo David Ausubel (1976), a través de sus estudios y postulados psicológicos sustenta la presente investigación. Este psicólogo educativo que a partir de la década de los sesenta dejó sentir su influencia a través de una serie de importantes elaboraciones teóricas y estudios acerca de cómo se realiza la actividad intelectual en la educación escolar. Su obra y la de algunos de sus más destacados seguidores (Ausubel, 1976; Ausubel, Novak y Hanesian, 1983; Novak y Gowin, 1988), han guiado hasta el presente no sólo múltiples experiencias de diseño e intervención educativa, sino que en gran medida han marcado los derroteros de la psicología de la educación, en especial del movimiento cognoscitivista. Seguramente son pocos los docentes que no han encontrado en sus programas de estudio, experiencias de capacitación o lecturas didácticas la noción de aprendizaje significativo.

Teoría Constructivista según Lev Vygotsky

En este estudio se sustenta en la teoría de Vygotsky (Citado por Roman, 2004) por cuanto es considerado el precursor del constructivismo social. A partir de él, se han desarrollado diversas concepciones sociales sobre el aprendizaje. Algunas de ellas amplían o modifican algunos de sus postulados, pero la esencia del enfoque constructivista social permanece. Lo fundamental del enfoque de Vygotsky consiste en considerar al individuo como el resultado del proceso histórico y social donde el lenguaje desempeña un papel esencial.

Vygotsky establece que hay dos tipos de funciones mentales: las inferiores y las superiores. Las funciones mentales inferiores son aquellas con las que se nace, son las funciones naturales y están determinadas genéticamente. El comportamiento derivado de las funciones mentales inferiores es limitado; está condicionado por lo que se puede hacer. Estas funciones nos limitan en nuestro comportamiento a una reacción o respuesta al ambiente.

Bases legales

Las tecnologías de información y comunicaron (TIC) están transformando nuestra vida personal y profesional. Están cambiando las formas de acceso

al conocimiento y de aprendizaje, los modos de comunicación y la manera de relacionarnos, a tal punto que la generación, procesamiento y transmisión de información se está convirtiendo en factor de poder y productividad en la “sociedad informacional”.

En Venezuela las tecnologías de información y comunicación (TIC) fundamentan de manera concreta en nuestra Carta Magna de 1999, donde establece en los artículos (108, 109,110) que el estado venezolano garantizará y designará recursos suficientes para el servicio de información mediante los servicios de informática y medios de comunicación en pro del conocimiento y al derecho a acceder a la información.

La Constitución de la República Bolivariana de Venezuela reconoce como de interés público la ciencia, la tecnología, el conocimiento, la innovación y sus aspiraciones y los servicios de información, a los fines de lograr el desarrollo económico, social y político del país. Por consiguiente uno de los objetivos que persigue el Estado venezolano según el decreto 825 y conforme al artículo 110 de dicha constitución, es incluir el uso de Internet en el progreso social y económico del país, en la generación de conocimientos, en el incremento de la eficiencia empresarial en la calidad de los servicios públicos, económicos, social, cultural y político de la República.

Bases Tecnológicas

Debido al tema de la comunidad virtual, se considera de gran importancia explorar varios puntos de vista relacionados con el tema eje de este trabajo.

¿Qué podemos entender por comunidades virtuales y cuáles son sus características distintivas?

Jiménez y Martínez (2002, 29) hacen referencias a, “... la utilización de un mismo espacio para compartir valores, lenguaje, experiencias y un propósito común”. Aludiendo con ello a que una de sus condiciones significativas es el espacio, real o virtual, donde se produce la interacción entre determinadas personas. Ahora bien, ello por sí mismo no es suficiente, y como nos sugiere Mercer (2001) las comunidades son “grupos de personas que comparten experiencias e intereses (comunes) y que se comunican entre sí para conseguir esos intereses”.

Ventajas de las comunidades virtuales

- 1) Las posibilidades de sincronismo y asincronismo que las redes permiten, facilitan independientemente del tiempo en el que se

encuentren los miembros de la comunidad virtual, la comunicación entre ellos. Ello implica una alta flexibilidad, tanto para recibir los mensajes como para enviarlos. La realidad es que las personas que participan en comunidades presenciales también lo hacen en las virtuales, aspecto que no suele producirse al contrario, y por otra que las personas con ciertos problemas para las relaciones, se comunican e interacciones en espacios virtuales cuando no son capaces de hacerlo en los reales.

- 2) La posibilidad de revisar el histórico de la comunicación realizada. Revisión del histórico que permite que se puedan beneficiar del conocimiento generado en el proceso otras personas no pertenecientes a la red, o que se revisen con facilidad las decisiones adoptadas. Independientemente que ello se convierta en una fuente de información para la investigación y analizar aspectos referidos a cómo se genera el conocimiento, cómo funciona el conocimiento experto, qué reglas dirigen la interacción, etc.
- 3) Facilita la comunicación entre personas de diferente espacio geográfico. Lo que facilita la transferencia de conocimiento a velocidades hasta hace poco tiempo no pensadas.
- 4) Interactividad ilimitada: el computador puede soportar complejos procesos de interacción entre los participantes, y de interacción de uno a uno y de uno a mucho.
- 5) La comunicación no está obligada a realizarse en un sitio concreto, sino en aquel donde exista un ordenador y una conexión a la red.

Otras características de gran relevancia en la comunidad virtual son:

- La interacción se efectúa a través de máquinas, pero ello no significa que se relacionan a personas con máquinas, sino por el contrario a personas a través de máquinas.
- Son comunidades flexibles temporal y espacialmente para la recepción y envío de información.
- Independientemente del tipo de comunidad se caracterizan por el intercambio de información y conocimiento entre las personas que en ella participan.

- Sus participantes suelen compartir un lenguaje, unas creencias y unas visiones.
- La comunicación se puede establecer movilizando diferentes herramientas de comunicación: correo electrónico, chat, videoconferencia, weblog, wiki,... (Cabero y otros, 2004). En este sentido es importante tener en cuenta que el concepto de comunidad virtual supera al de las herramientas que se utiliza para la comunicación, que puede ser tanto sincrónica, como asincrónica; Interesa más lo que se dice y la frecuencia de participación e intercambio que la herramienta que se utiliza para ello.
- Es una comunicación multidireccionalidad, ya que facilita tanto la comunicación uno a uno, como de uno a mucho, o de grupos reducidos.

Normas de funcionamiento de la comunidad virtual

- a) El modo de asignación de los miembros. Así podemos encontrar:
 - Comunidades de asignación libre por parte de los miembros
 - Comunidades de asignación voluntaria
 - Comunidades de asignación obligatoria
- b) La función primaria que se adjudica a la comunidad:
 - Distribución. Cuando la principal función de la comunidad radica en la distribución de información, mensajes entre los miembros.
 - Compartir. Se trata de comunidades donde prima el intercambio de experiencias y recursos.
 - Creación. Cuando se generan procesos de trabajo colaborativo con el objeto de lograr materiales, documentos, proyectos compartidos.
- c) La Gestión de las comunidades. En este caso podemos clasificarlas en:
 - Abiertas. Cuando el acceso (independientemente de la asignación) es abierto y los recursos de la comunidad está a disposición tanto de los miembros como de personas ajenas ella.

- d) El objeto de la comunidad. En la línea de la clasificación descrita anteriormente, las comunidades virtuales de aprendizaje podemos clasificarlas en función del objeto que persiguen, en:
- Comunidades de aprendizaje propiamente dichas, cuando han sido creadas para que el grupo humano que se incorpora a la comunidad desarrolle procesos de aprendizaje en programas diseñados al efecto.
 - Comunidades de práctica, ya definidos anteriormente.
 - Comunidades de investigación, cuando se trata de comunidades que desarrollando actividades de aprendizaje, el objeto principal es poner en marcha proyectos de investigación conjunta de acuerdo con la filosofía del trabajo cooperativo a través de redes.
 - Comunidades de innovación. Similares a las anteriores que buscan compartir, intercambiar y generar procesos de innovación en distintos campos.

Tipos de comunidad virtual

De discurso: el ser humano es una criatura social y puede hablar cara a cara sobre intereses comunes, pero también puede compartir estos intereses con otros semejantes más lejanos mediante los medios de comunicación. Las redes de computadores proporcionan numerosas y potentes herramientas para el desarrollo de este tipo de comunidades.

De práctica: cuando en la vida real alguien necesita aprender algo, normalmente no abandona su situación normal y dedica su esfuerzo en clases convencionales, sino que puede formar grupos de trabajo (comunidades de práctica), asigna roles, enseña y apoya a otros y desarrolla identidades que son definidas por los roles que desempeña en el apoyo al grupo.

De construcción de conocimiento: el objetivo de este tipo de comunidades es apoyar a los estudiantes a perseguir estratégica y activamente el aprendizaje como una meta.

De aprendizaje: si una comunidad es una organización social de personas que comparten conocimiento, valores y metas, las clases como las conocemos no son comunidades ya que los estudiantes están

desconectados o están compitiendo unos con otros. Las clases son comunidades sociales, pero su propósito no es aprender juntos o unos de otros, antes parece que estos grupos buscan reforzar socialmente sus propias identidades por exclusión de los otros.

Factores de éxito de una comunidad virtual

Para señalar los factores de éxito de una comunidad virtual, independientemente del tipo de organización virtual de lo que se hable, se asume que estas son comunidades vivas, por lo tanto nacen, se desarrollan y mueren. La calidad duradera, ni roles de participación y productos alcanzados en la comunidad virtual, depende de una serie de variables.

- La comunidad debe ser saludable y favorecer la participación de todos los miembros. La gente participa, lo que la hace significativa para el aprendizaje o para las metas y fines que persiguen.
- El clima de confianza entre sus miembros, potencie el desarrollo de la comunidad virtual, y haga que su vida sea más duradera.
- Accesibilidad, para que todos los miembros puedan tanto recibir, solicitar y enviar información. Ésta no debe entenderse exclusivamente por la disponibilidad tecnológica, sino también por asumir principio de colaboración entre los diferentes miembros.

La moderación en las comunidades virtuales

Aspectos que influyen en el comportamiento en la comunidad virtual este según Cabero (2004) que el papel que desempeñe el profesor a través de la tutoría virtual, es un elemento clave para la realización de actividades formativas en la red. Y allí indicamos que el profesor como el tutor virtual desempeñaba una serie de funciones básicas, que en concreto especificábamos en las siguientes: técnicas, orientadora, académicas, organizativas y social. Salinas (2003) habla de que el profesor desarrolla cuatro roles básicos en las Comunidades Virtuales: pedagógico, técnico, organizacional, y social.

Las posibilidades que las redes telemáticas ofrecen para la interacción entre las personas, tienen una enorme repercusión para se conviertan en un espacio de interacción social y de intercambio de información, y no sólo entre profesores y estudiantes, sino también entre pares o iguales.

Las comunidades virtuales existen porque hay un objetivo básico de intercambio de información y construcción de conocimiento compartido, de ahí que también sean necesarias las habilidades de exposición de los pensamientos, procesamiento de la información, su gestión, comprensión de la información, y síntesis; entre otras. En definitiva el alumno deberá estar capacitado para:

- Conocer cuando hay una necesidad de información.
- Identificar la necesidad de información.
- Trabajar con diversidad de fuentes y códigos de información.
- Saber dominar la sobrecarga de información.
- Evaluar la información y discriminar la calidad de la fuente de información.
- Organizar la información.

Metodología de la investigación

El estudio se enmarcó en la modalidad de investigación de proyecto factible, ya que el Diseño de una Comunidad de Títeres con Enfoque Virtual Aplicada a la Educación Básica permitió la enseñanza de los objetivos, contenidos, estrategias, recursos y actividades aplicando los componentes del modelo didáctico de Reigeluth con modificaciones de Manterola (2002) el cual es aquel que “fortalecer el aprendizaje de los estudiantes permitiéndoles adquirir, fortalecer y compartir conocimiento, habilidades y experiencias para lograr una enseñanza efectiva, activa y de calidad en cuanto a mejorar el desarrollo del lenguaje verbal”.

En virtud de ello, se planteó el Diseño de una Comunidad de Títeres con Enfoque Virtual Aplicada a la Educación Básica porque es una herramienta globalizante de la acción didáctica en la actividad escolar. Vincula el desarrollo de las capacidades comunicativas y expresivas verbales con el contexto cultural, social y educativo de los estudiantes mediante la interacción entre estudiantes, docentes y otras personas en la escuela, la familia y la comunidad.

Tipo y Diseño de la Investigación

El tipo de investigación se enmarcó bajo la modalidad de proyecto factible apoyada en una investigación de campo, la misma se realizó en

la Unidad Educativa “Barrerita”. La modalidad de Proyecto Factible, según la UPEL (2.008) se conoce como aquel que “Consiste en la investigación, elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos, o necesidades, de organizaciones o grupos sociales; puede referirse a la formulación de políticas, programas tecnologías y métodos o procesos”.

Por su parte, Gómez (2006). Plantea que el Proyecto factible es un plan prospectivo de una unidad de acción, capaz de materializar algún aspecto del desarrollo económico, donde se propone la producción de un bien o la prestación de un servicio, empleando técnicas, con miras a obtener resultados con un producto útil, transformador de la calidad de vida. Para lograr este proceso debemos conocer la trayectoria de la investigación como génesis de la planificación. (P.p.28-29).

Población y muestra

La población determinada de seis (6) docentes.

Cabe destacar, que es necesario tener presente que la estrategia de enseñanza con el uso del teatro de títeres, debe ser acompañado con la vivencia que muestren los alumnos en la composición del guión de títeres, en la dramatización, en la narración de relatos, en la elaboración y manejo de los títeres y en la puesta en escena de los elementos comunicativos.

Técnica e Instrumento de Recolección de Datos

Para la recolección de información, se utilizó un cuestionario, que según Hernández, Fernández y Baptista (2006). “Es un conjunto de preguntas a una o más variables a medir” (p. 310), el cual fue conformado por preguntas con respecto a una o mas variable a medir (ver anexo Nº 1). En el estudio, el cuestionario se construyó mediante preguntas cerradas utilizando una escala tipo Lickert. El cuestionario aplicado se estructuró por alternativas de respuestas policotómicas las cuales fueron, (siempre, casi siempre y nunca); es decir, se presentan a los sujetos las posibilidades de respuestas que debe limitarse a los ítems.

Validez

Una vez elaborado el instrumento (ver anexo Nº 2), se validó a través de juicios de expertos, la cual según Palella y Martins (2006) consiste “en

entregarle a 3, expertos, (siempre números impares), en la materia objeto de estudio y en metodología y/o construcción de instrumentos; un ejemplar de los instrumentos con una respectiva matriz acompañada de los objetivos de la investigación, el sistema de variable y una serie de criterios para cualificar las preguntas”. (p.147). En la Investigación el instrumento fue validado por la Dra. Marlene Talavera especialista en metodología, el MSc. Luis Guanipa profesor de Seminario de Investigación y con conocimientos estadísticos y el Prof. Álvaro Moreno especialista en Tecnología de la Comunicación.

Confiabilidad

Se calculó utilizando el Programa estadístico SPSS versión 12 en base a lo planteado por Hernández, Fernández y Baptista (2006) el Coeficiente Alfa de Crombach, el cual por su parte mide la consistencia interna de los ítems, entendiéndose por tal, el grado en que los ítems de una escala se correlacionan entre sí. Esta confiabilidad varía entre 0 y 1 (0 es la ausencia total de la consistencia y 1 es consistencia perfecta). De donde se consideró que el coeficiente de confiabilidad aplicado a los docentes es de 0,83 siendo el resultado “alto”.

La Fórmula del Coeficiente Alfa de Cronbach utilizada fue la siguiente:

Donde:

α = Coeficiente de confiabilidad

K = Número de ítems

$\sum s_i^2$ = Sumatoria de la varianza por ítems

st² = Varianza total del instrumento

Presentación de los Datos

A partir de los datos obtenidos en la aplicación del instrumento diseñado para la recolección de la información, se organizaron atendiendo al instrumento utilizado que fueron formuladas para la obtención de respuestas policotómicas, es decir, respuestas de varias alternativas.

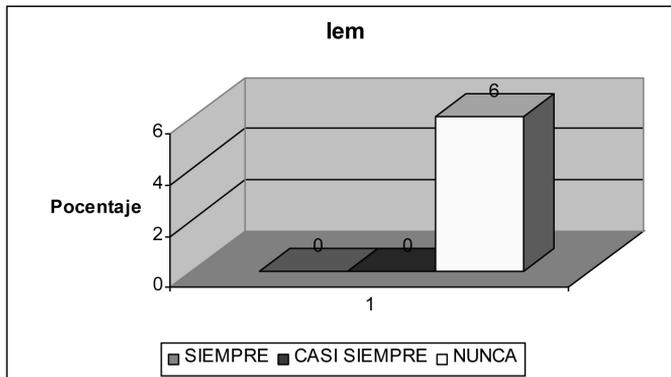
Hay que señalar que las respuestas que se estructuraron para dar solución a cada una de los planteamientos realizados en los ítems fueron las siguientes: Siempre (S), Casi Siempre (CS), y Nunca (N).

ÍTEM: N° 1

¿Usted como docente considera que al ingresar a un sitio a través de Internet se deba conectarse a una hora específica para intercambiar conocimiento.

Gráfico N° 3

Alternativas de Respuestas ítem N° 1



INTERPRETACION:

Las opiniones de los docentes encuestados en el ítem N° 1, el 100% expreso no estar de acuerdo en conectarse en una hora especifica por consiguiente el uso libre del horario del Internet no interfiere en la producción de conocimiento.

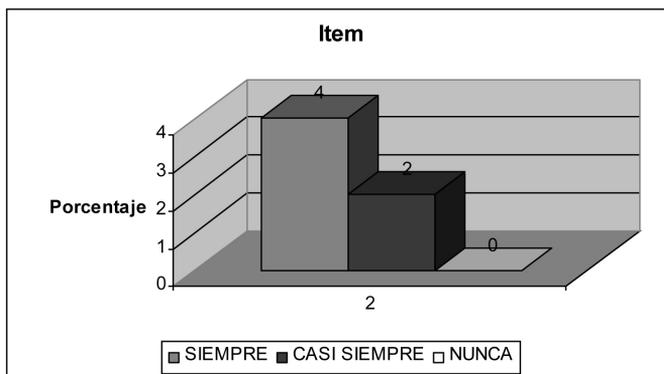
Este resultado, confirma lo expresado por Cabero y otros (2004) en cuanto a que la comunidad virtual permite la comunicación de los usuarios en cualquier momento.

ÍTEM: N° 2

¿Usted como docente considera que mediante el Foro por Internet se puede opinar sobre un tema a cualquier hora?

Gráfico N° 4

Alternativas de Respuestas ítem N° 2



INTERPRETACION:

En el ítem 2, se pudo observar que el sesenta y siete por ciento (67%) de los docentes consultados señalaron que Siempre y en el rubro Casi Siempre, un (33%), de lo que se infiere que el 100% de la muestra esta en total acuerdo que se pueda opinar a cualquier hora a través del foro; confirmándose de este modo la teoría de Reigeluth, en el sentido de la interconexión entre los sujetos para lograr el aprendizaje significativo.

Conclusión del diagnóstico

Producto del análisis de los datos, se puede inferir que los docentes apoyan la inclusión en los espacios del aula, el uso de la multimedia como recurso para mejorar la expresión verbal y gestual de los estudiantes, así como también, mostraron interés en participar en la puesta en práctica de la propuesta del diseño de una comunidad de títeres con enfoque virtual para su aplicación en la educación básica.

Diseño de la propuesta

La propuesta tiene como objetivo fundamental, una ayuda didáctica, para enriquecer la expresión verbal infantil. Con su desarrollo el niño adquiere control sobre las cosas, sobre su realidad y sobre sí mismo. Le permite comunicarse con los demás y su entorno. Gracias a las palabras (orales y

escritas) obtiene el apoyo y la asistencia que necesita para expresar todos sus actos, ideas, pensamientos, sentimientos y emociones. Con el desarrollo del lenguaje los niños se apropian del mundo, lo elaboran y se intercambian.

JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

El diseño de esta propuesta se justifica ampliamente, ya que representa una opción calificada para los estudiantes, además, el aprendizaje dentro de este entorno, supone una flexibilidad en los tiempos y espacios destinados al aprendizaje y protagonismo de la interacción entre los participantes del proceso para la construcción del aprendizaje significativo.

Los resultados obtenidos en el diagnóstico realizado sobre el diseño de una Comunidad de Títeres con Enfoque Virtual Aplicada a la Educación Básica, para mejorar la expresión verbal con el teatro de títeres, evidencian la disposición del personal docente de 6to grado de Educación Básica de la Unidad Educativa Barrerita en el Municipio Libertador del Estado Carabobo de utilizar esta herramienta en la institución, lo cual beneficiará al colectivo y al mismo tiempo, esta comunidad virtual, se concibe como un instrumento de comunicación que se podrá utilizar para dialogar, investigar, informar, narrar, argumentar, y dramatizar y para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Objetivo General:

Diseñar una Comunidad Virtual del Títere como Estrategia de enseñanza para los docentes de la Unidad Educativa Barrerita del Municipio Libertador del Estado Carabobo.

Objetivo Específico

Desarrollar a través de la comunidad virtual en la Unidad Educativa “Barrerita” los aspectos teóricos-prácticos de enseñanza, un guión didáctico para la elaboración de títeres con material de provecho y implementar la comunidad virtual del títere para la integración cultural de los docentes en la institución.

Beneficios del sistema propuesto

Mediante la elaboración del Diseño Instruccional “Guía para elaborar títeres con materiales de provecho” estructurado de la siguiente manera:

mapa de Navegación, cuyo objetivo es ilustrar al usuario en el contenido de la información y se pueda guiar con mayor facilidad; plan didáctico, el cual va a mantener informado al docente del cronograma de las actividades y por último el guión de contenido, que comienza con la explicación de los materiales, elaboración de la cabeza del títere, elaboración del traje, manipulación y escenarios donde mostrarlo, hasta el plan de evaluación.

Por lo mencionado anteriormente, inferimos que el beneficio será el capacitar a los docentes en la elaboración del títere y lograr la integración cultural en la institución con la finalidad de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

REFERENCIAS

- Ausubel, D. (1.976). *Psicología Educativa*. México: Trillas, S.A.
- Cabero, J. (2004). La función tutorial en la teleformación, en MARTÍNEZ, F. y PRENDES, M.P. (coords). *Nuevas tecnologías y educación*. Madrid, Pearson-Prentice Hall, 129-143.
- Cabero, J. y otros (2004). Las herramientas de comunicación en el “aprendizaje mezclado”, Pixel-Bit. *Revista de medios y educación*, 23, 27-41.
- Constitución de la Republica Bolivariana de Venezuela. Asamblea Nacional (1999) *Gaceta Oficial* N° 36860. Caracas.
- García, Ada y Useche, E. (2009). *El Teatro de Títeres como Estrategia de Enseñanza en el desarrollo de la expresión verbal*. UCV Facultad de Humanidades y Educación Escuela de Educación (trabajo de grado), Caracas, Venezuela.
- Gómez (2006) *Proyectos Factibles planificación, formulación y ejecución*. 2da. Ed.
- Hernández, R. Fernández C. y Baptista P. (2006). *Metodología de la investigación*. Cuarta Edición. Editorial. Mc Graw Hill.
- Jiménez y Martínez (2002). *Redes de comunicación en la enseñanza. Las nuevas perspectivas del trabajo corporativo*. Barcelona, Paidós.
- Ley orgánica de educación (1999). Ediciones Daborlan, C. A. Caracas, Venezuela.

- Ley Orgánica de Educación (2003). Publicada en Gaceta Oficial Nº 2.635 de fecha 14 de agosto de 2003. Imprenta Nacional de la República Bolivariana de Venezuela.
- Manterola, C. (2002). *Un modelo didáctico para mejorar la escuela*. Documento en línea. Disponible en: <http://biblo.una.edu.ve/una/anali/texto/aei2002n5p12-42.pdf>. Consulta: 25 agosto 2010.
- Mercer, N. (2001). *Palabras y mentes Cómo usamos el lenguaje para pensar Juntos*. Paídos. Barcelona.
- Ministerio de educación (1996) *Manual de Evaluación del Rendimiento escolar*. Caracas, 9-10.
- Ministerio de Educación y Deporte. (1998). Currículo Básico Nacional. Sexto grado.
- OEA. (1998). Declaración de las cumbres presidenciales y de las conferencias de educación.
- Reigeluth, Ch. (2000). *Diseño de la instrucción. Teorías y modelos*. Satillana. Madrid.
- Rivero, R. (1995). *El Mundo de Tío Conejo*. Ediciones Ekaré Venezuela.
- Roman, M. (2004). *Currículo y Aprendizaje*. (2a.ed.) .Gráficas Monterreina, S.A. Madrid, España.
- Salinas, J. (2003). Comunidades virtuales y aprendizaje digital, conferencia presentada a Edutec 2003, <http://www.edutec.es>.
- UNESCO (1996) Informe Delors. La educación encierra un tesoro. Santiago de Chile.
- Universidad Pedagógica Experimental Libertador u.p.e.l. (2006). Manual de Trabajos de Grado, Especialización, Maestría y Tesis Doctoral. Fedupel.
- Vigotsky, L. (1985). *Pensamiento y lenguaje*. Buenos Aires: Ediciones Fausto.