

**CURSO EN LÍNEA DE EDUCACIÓN EN VALORES PARA LOS  
ESTUDIANTES DEL CURSO INTRODUCTORIO DE LA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA  
UNIVERSIDAD DE CARABOBO**



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCION DE POSTGRADO  
ESPECIALIZACIÓN DE TECNOLOGÍA DE LA  
COMPUTACIÓN EN EDUCACIÓN**



**CURSO EN LÍNEA DE EDUCACIÓN EN VALORES PARA LOS  
ESTUDIANTES DEL CURSO INTRODUCTORIO DE LA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA  
UNIVERSIDAD DE CARABOBO**

**Autora:** Yolanda Rodríguez

**Bárbula, junio de 2021**



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCION DE POSTGRADO  
ESPECIALIZACIÓN DE TECNOLOGÍA DE LA  
COMPUTACIÓN EN EDUCACIÓN**



**CURSO EN LÍNEA DE EDUCACIÓN EN VALORES PARA LOS  
ESTUDIANTES DEL CURSO INTRODUCTORIO DE LA FACULTAD DE  
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE CARABOBO**

**AUTORA: Yolanda Rodríguez C.I. 3.683.788  
TUTORA: Marisol Rodríguez C.I. 6.531.549**

**Trabajo Especial de Grado presentado a la  
Dirección de Postgrado de la Facultad de  
Ciencias de la Educación para optar al título  
de Especialista en Tecnología de la  
Computación en Educación**

**Bárbula, junio 2021**



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**DIRECCIÓN DE POSTGRADO**  
**MAESTRÍA EN ORIENTACIÓN Y ASESORAMIENTO**  
**Oficina Sectorial de Registro y Control Estudiantil**



**ACTA DE DISCUSIÓN DE TRABAJO DE GRADO**

En atención a lo dispuesto en los Artículos 137, 138 y 139 del Reglamento de estudios de Postgrado de la Universidad de Carabobo. quienes suscribimos como Jurado designado por el Consejo de Postgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación, de acuerdo a lo previsto en el Artículo 135 del citado Reglamento para estudiar el Trabajo de Grado titulado: **CURSO EN LÍNEA DE EDUCACIÓN EN VALORES PARA LOS ESTUDIANTES DEL CURSO INTRODUCTORIO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE CARABOBO**, Presentado para optar al grado de: **ESPECIALISTA EN TECNOLOGÍA DE LA COMPUTACIÓN EN EDUCACIÓN** por la, aspirante Yolanda Josefina Rodríguez de Mavares, titular de la cédula de identidad N°**3.683.788**. Realizado bajo la tutoría de la profesora: **Marisol Rodríguez** cédula de identidad número V: **6.531.549**

Una vez evaluado el trabajo presentado se decide que el mismo, está: **APROBADO**

En Bárbula la a los 07 días del mes de junio del año 2021

**Profe: Marisol Rodríguez**

**CI: 6.531.549**

**Firma**

**Fecha:25/02/2021**

**Profe: Flor Morales**

**CI: 6.268.436**

**Firma**

**Fecha:07/06/2021**

  
**CI: V-08.513.353**

**Profe: Wilmer Barico**

**CI: 8.513.353**

**Firma**

**Fecha:07/06/2021**

**Facultad de Ciencias de la Educación**  
**Postgrado**

TG: \_\_\_\_\_

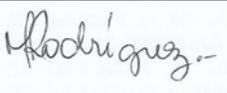
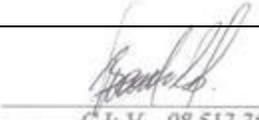
ACTA DE CONSTITUCIÓN DE JURADO Y EVALUACIÓN DE TRABAJO Quienes suscriben esta Acta, Jurados del Trabajo de Grado / Especialización titulado: "CURSO EN LÍNEA DE EDUCACIÓN EN VALORES PARA LOS ESTUDIANTES DEL CURSO INTRODUCTORIO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE CARABOBO. Presentado por el (la) ciudadano (a): Yolanda Josefina Rodríguez, C.I: N° 3.683.788 perteneciente al Programa: **ESPECIALIZACIÓN EN TECNOLOGÍA DE LA COMPUTACIÓN EN EDUCACIÓN.**

Adscrito en la Línea de Investigación: **Educación a distancia**

Tutora: Marisol Rodríguez C.I: **6.531.549**

En atención al contenido del Artículo 136 del Reglamento de Estudios de Postgrado, nos damos como constituidos en fecha 19 de mayo de 2021 y convenimos en citar al estudiante para la discusión de su Trabajo el día: 25 de mayo de 2021.

De la misma manera, acordamos en atención a lo establecido en el Artículo 139 del Reglamento de Estudios de Postgrado, emitir nuestro veredicto dentro de los 30 días hábiles a partir de la fecha: 25 de mayo de 2021.

<b>Presidente del jurado</b>	<b>Miembro</b>	<b>Miembro</b>
<b>Nombre:</b>  <b>Marisol Rodríguez</b>	<b>Nombre:</b>  <b>Wilmer Barico</b>	<b>Nombre:</b>  <b>Flor Morales</b>
	 C.I: V-08.513.353	
<b>Firma</b>	<b>Firma</b>	<b>Firma</b>
<b>C.I. N° 6.531.549</b>	<b>C.I: V-8.513.353</b>	<b>C.I: V-6.268.436</b>



Firma del estudiante

CI N°3.683.788

**RESOLUCIÓN**

**Aprobado: X** Fecha: 07 de junio de 2021 Mención Honorífica: \_\_\_\_\_

Observación: \_\_\_\_\_

**Reprobado:** \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_ Observación: \_\_\_\_\_

**(EN CASO DE QUE EL TRABAJO SEA REPROBADO O APROBADO CON MENCIÓN PUBLICACIÓN, SE DEBE ANEXAR UN INFORME EXPLICATIVO, FIRMADO POR LOS TRES MIEMBROS DEL JURADO)**

Nota: Esta Acta debe ser consignada en la Sección de Grado de la Facultad de Ciencias de la Educación, inmediatamente después de tener un veredicto definitivo, debidamente firmada por los tres miembros, para agilizar los trámites correspondientes a la elaboración del Acta de Aprobación del Trabajo de Grado o Especialización, la cual deberá ser firmada por el Jurado el día de la presentación pública.

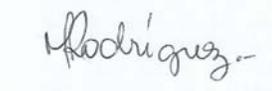


**UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCION DE POSTGRADO  
ESPECIALIZACIÓN DE TECNOLOGÍA DE LA  
COMPUTACIÓN EN EDUCACIÓN**



**VEREDICTO**

Nosotros miembros del Jurado designado para evaluar el Trabajo de Grado titulado: **CURSO EN LÍNEA DE EDUCACIÓN EN VALORES PARA LOS ESTUDIANTES DEL CURSO INTRODUCTORIO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE CARABOBO** Presentado por el, la Lcda.: **Yolanda Josefina Rodríguez de Mavares**. Cédula de Identidad N° **3.683.788** Para optar al título: **ESPECIALISTA EN TECNOLOGÍA DE LA COMPUTACIÓN EN EDUCACIÓN**, estimamos que el mismo reúne los requisitos para ser considerado como: **APROBADO**

<b>Nombre</b>	<b>Apellidos</b>	<b>Cédula de Identidad</b>	<b>Firma</b>
<b>Marisol</b>	<b>Rodríguez G</b>	<b>6.531.549</b>	
<b>Wilmer</b>	<b>Barico</b>	<b>8.513.353</b>	 C.I. V - 08.513.353
<b>Flor</b>	<b>Morales</b>	<b>6.268.436</b>	

**Bárbula, junio 2021**

## DEDICATORIA

*A Dios guía de todos mis pasos, Luz de Sabiduría que ilumina el sendero por donde he de pasar y por brindarme la fé, fuerza y esperanza para seguir adelante con mi vocación y amor a mi profesión de Docente.*

*A la estrellita que más me ilumina desde el cielo, mi pequeño Asier, que ha sido mi impulso y motivación para alcanzar la culminación de este trabajo de investigación aún en los momentos más difíciles de mi vida.*

*A mis hijas Erika, Elieth, Elianys, Estefany y mi pequeñín Iker fuente de inspiración y orientación en mi vida.*

*A mi amoroso padre para su orgullo y satisfacción, por sus bendiciones celestiales que me guían e inspiran a continuar día a día su legado de tesón, constancia, perseverancia y valor entrañable al estudio y profesionalización.*

*A mi madre por su amor de siempre, sus sabias palabras, sus bendiciones y por legarme con su ejemplo el espíritu de lucha, coraje, perseverancia y sobre todo de superación.*

## AGRADECIMIENTO

*Primeramente a Dios por guiarme y darme la luz y fuerza espiritual necesarias para no flaquear y seguir adelante.*

*A mi familia, en especial a mis hijas, mi mamá, hermanos, sobrinos y yernos quienes siempre han creído en mí brindándome apoyo con sus entusiasta palabras de ánimo además de ser unos convencidos del valor del estudio y la academia como base para el desarrollo y progreso en la vida.*

*A mi amiga y tutora Marisol Rodríguez, por creer en mí, su incondicional apoyo y sobre todo por tan extraordinario aporte profesional puesto de manifiesto en esta investigación para culminarla con éxito y alegría.*

*A mi querida e ilustre Universidad de Carabobo especialmente al Área de Post Grado de la Facultad de Ciencias de la Educación que con sus aportes académicos apoyaron el desarrollo y culminación de este trabajo de investigación.*

*A la Dirección TIC de la Facultad de Ciencias de la Educación por la guía, el apoyo incondicional y sabiduría de sus docentes en la concreción de esta investigación.*

*A todas aquellas personas que de manera especial y con palabras de entusiasmo mantuvieron en mí el deseo de culminar este trabajo con éxito.*

***“La raíz de todo bien reposa  
en la tierra de la gratitud.”***

***Dalai Lama***

## INDICE GENERAL

DEDICATORIA .....	v
AGRADECIMIENTO .....	vi
INDICE GENERAL .....	vii
LISTA DE CUADROS.....	x
LISTA DE TABLAS .....	x
LISTA DE GRÁFICOS .....	xi
LISTA DE FIGURAS.....	xi
RESUMEN.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
INTRODUCCIÓN .....	2
<b>CAPITULO I.....</b>	<b>5</b>
Planteamiento del Problema.....	5
Formulación del Problema .....	7
Objetivos de la Investigación .....	8
Objetivo General .....	8
Objetivos Específicos .....	8
Justificación.....	9
<b>CAPITULO II .....</b>	<b>13</b>
<b>MARCO TEORICO.....</b>	<b>13</b>
Antecedentes.....	13
Bases Teóricas.....	16
Inteligencia Emocional de Goleman, D. (1999).....	19
Autorregulación.....	20
Motivación.....	21
Empatía.....	22
Habilidades Sociales.....	23
Referentes Conceptuales .....	25
Los Valores Universales.....	25
Valores Universales.....	26
El desarrollo de valores y actitudes .....	27
Educación en Línea .....	27

Referentes conceptuales .....	30
Aula virtual de aprendizaje.....	30
Tipo de modelos educativos a distancia y aspectos básicos de cursos en línea... 31	
Figura N°1. Grado de flexibilidad en el tiempo y espacio de los distintos modelos educativos, contrastándolos con el modelo presencial (CONACYT, 2012). .....	32
Competencias deseables de los docentes. ....	33
Los Roles del Tutor Virtual.....	35
Curso en línea.....	36
Bases Legales .....	39
Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999).....	39
Decreto 825. Ministerio del Poder Popular para la Ciencia y la Tecnología (2000) .....	40
<b>CAPITULO III</b> .....	<b>42</b>
<b>MARCO METODOLOGICO</b> .....	<b>42</b>
Modalidad de la Investigación.....	42
Naturaleza de la Investigación.....	43
Tipo de Investigación .....	43
Diseño de Investigación .....	43
Fase I: Diagnóstica .....	44
Fase II: Estudio de la Factibilidad.....	45
Fase III: Diseño de la Propuesta.....	49
Población .....	50
Muestra .....	50
Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	50
Validez.....	51
Validez de expertos .....	52
Confiabilidad .....	52
Procedimiento.....	55
Técnicas de Análisis de Datos.....	56
<b>CAPITULO IV</b> .....	<b>57</b>
<b>PRESENTACIÓN, ANALISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS</b> .....	<b>57</b>
<b>INTERPRETACIÓN</b> .....	<b>58</b>

<b>CAPÍTULO V</b> .....	81
PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA CURSO EN LÍNEA PARA LA EDUCACIÓN EN VALORES .....	81
DISEÑO INSTRUCCIONAL DE LA PROPUESTA - Plan Didáctico .....	83
Objetivo General: .....	83
Objetivos específicos.....	83
Diseño Interactivo Centrado en el Usuario para el Desarrollo Web en Ambientes Educativos. (Meléndez, R. 2012).....	85
Introducción.....	85
FASE I.....	85
FASE II. DISEÑO .....	92
FASE III PROTOTIPADO. ....	98
Look.....	98
Feel .....	98
IV FASE DE EVALUACIÓN.....	98
 <b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b> .....	118
<b>REFERENCIAS</b> .....	120
<b>ANEXO A</b> .....	127
<b>ANEXO B</b> .....	128
<b>ANEXO C</b> .....	129

## LISTA DE CUADROS

CUADRO N° 1 OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIALES .....	41
CUADRO N° 2 ÁREA TEMÁTICA DIVULGACIÓN E INFORMACIÓN .....	90
CUADRO N° 3 (MOMENTO INSTRUCCIONAL .....	91
CUADRO N° 4. HALLAZGOS NEGATIVOS.....	101
CUADRO N°5. HALLAZGOS POSITIVOS.....	N°102
CUADRO N° 6. RELACIONES ENTRE RECURSOS, ENTRADA, PROCESO Y SALIDA UTILIZADOS EN EL CURSO EN LÍNEA PARA LA EDUCACIÓN EN VALORES.....	104

## LISTA DE TABLAS

TABLA N° 1.....	54
TABLA N° 2.....	54
TABLA N° 3.....	57
TABLA N° 4.....	59
TABLA N° 5.....	61
TABLA N° 6.....	63
TABLA N° 7.....	65
TABLA N° 8.....	67
TABLA N° 9.....	71
TABLA N° 10.....	73
TABLA N° 11.....	75
TABLA N° 12.....	77

## LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICO N° 1. SINCRONÍA.....	58
GRÁFICO N° 2. ASINCRONÍA .....	60
GRÁFICO N° 3. ASINCRONÍA.....	61
GRÁFICO N° 4. ASINCRONÍA .....	63
GRÁFICO N° 5. MULTIMEDIA.....	65
GRÁFICO N° 6. PLATAFORMA.....	67
GRÁFICO N° 7. ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE .....	72
GRÁFICO N° 8. ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE .....	73
GRÁFICO N° 9. ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE .....	75
GRÁFICO N° 10. ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE .....	78

## LISTA DE FIGURAS

FIGURA N°1. GRADO DE FLEXIBILIDAD EN EL TIEMPO Y ESPACIO DE LOS DISTINTOS MODELOS EDUCATIVOS, CONTRASTÁNDOLOS CON EL MODELO PRESENCIAL (CONACYT, 2012). .....	32
FIGURA N° 2. ACTORES Y PROTAGONISTAS DEL ACTO EDUCATIVO ....	82
FIGURA N° 3. PLAN DIDÁCTICO .....	84
FIGURA N°4. EDIFICIO SEDE FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE CARABOBO .....	87
FIGURA N° 5. PANTALLA DE INICIO .....	92
FIGURA N° 6. PANTALLA DE LA BIBLIOTECA VIRTUAL .....	94
FIGURA NO. 7 PANTALLA DE ESTILO .....	96
FIGURA N° 8. MAPA DE NAVEGACIÓN.....	107
FIGURA N° 9 .....	108
FIGURA N° 10 .....	109
FIGURA N°11 .....	110
FIGURA N° 12 .....	111
FIGURA N° 13 .....	112
FIGURA N° 14.....	113
FIGURA N° 15 .....	114
FIGURA N° 16.....	115
FIGURA N° 17 .....	116
FIGURA N° 18.....	117



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCION DE POSTGRADO  
ESPECIALIZACIÓN DE TECNOLOGÍA DE LA  
EN EDUCACIÓN**



**CURSO EN LÍNEA DE EDUCACIÓN EN VALORES**

**Autora:** Rodríguez, Yolanda

**Tutor:** Rodríguez, Marisol

**Año:** 2021

**RESUMEN**

La iniciativa de un curso de aprendizaje en línea es entender otra forma de materializar el concepto de enseñanza en el proceso educativo. Se trata de optimizar esa relación entre estudiantes y docentes para lograr que todos los actores del acto educativo puedan ser partícipes y colaboradores del proceso de educación. La presente investigación tuvo como propósito el diseño de un curso en línea para la Educación en Valores. Fundamentada en la Teoría del Procesamiento de la Información de Gagné (1974) y en la Teoría de la Inteligencia Emocional de Daniel Goleman (1999). Enmarcado en un diseño no experimental transaccional de campo de tipo descriptivo, bajo la modalidad de proyecto factible. La población estuvo integrada por 70 estudiantes siendo la muestra de tipo intencional de 30% es decir 20 sujetos. La técnica para la recolección de datos, fue un cuestionario tipo encuesta; con escala Likert y respuestas policotómicas. Para calcular la confiabilidad se manejó el Coeficiente de Alpha de Cronbach. La validación del instrumento se realizó a través de juicios de expertos, tanto en contenido, como en diseño y metodología. El cual se utilizó para el análisis de datos a través de técnicas estadísticas de carácter descriptivo, donde cada variable se analizó individualmente. Se concluyó que un curso en línea es una herramienta importante e interactiva de aprendizaje sin límites de espacio y tiempo, que conecta a los estudiantes desde diferentes escenarios permitiendo la consolidación del conocimiento.

**Palabras claves:** Curso en Línea, estrategias, tecnología, aprendizaje.

**Línea de Investigación:** Educación a distancia; Temática: Aprendizaje en Línea y Subtemática: Cursos en línea.



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCION DE POSTGRADO  
ESPECIALIZACIÓN DE TECNOLOGÍA DE LA  
COMPUTACIÓN EN EDUCACIÓN**



**ONLINE COURSE OF EDUCATION IN VALUES**

**Author: Rodríguez, Yolanda**

**Tutor: Rodríguez, Marisol**

**Year: 2021**

**ABSTRACT**

The initiative of an online learning course is to understand another way to materialize the concept of teaching in the educational process. It is about optimizing that relationship between students and teachers to ensure that all actors in the educational act can be participants and collaborators in the education process. The purpose of this research was to design an online course for Values Education. Based on the Information Processing Theory of Gagné (1974) and the Emotional Intelligence Theory of Daniel Goleman (1999). Framed in a non-experimental transactional design of descriptive field, under the feasible project modality. The population was made up of 70 students, being the sample of an intentional type of 30%, that is, 20 subjects. The technique for data collection was a survey questionnaire; With Likert scale and polycotomic responses. To calculate the reliability, the Cronbach Alpha Coefficient was used. The validation of the instrument was carried out through expert judgments, both in content, as in design and methodology. Which was used for data analysis through descriptive statistical techniques, where each variable was analyzed individually. It was concluded that an online course is an important and interactive learning tool without limits of space and time, which connects students from different scenarios allowing the consolidation of knowledge.

Keywords: Online Course, strategies, technology, learning.

Research Line: Distance education; Thematic: Online Learning and Sub-Thematic: Online courses.

## INTRODUCCIÓN

El ingreso a la universidad es un momento de gran satisfacción y orgullo, ya que se alcanza una meta que pocos logran, así mismo constituye el inicio de un periodo crítico de adaptación que plantea diversos retos, entre ellos, convivir con una gran cantidad de compañeros que provienen de muy diversos marcos socioeconómicos y culturales, que realizaron sus estudios previos en distintos centros educativos con diferentes planes de estudio, y cuyas existencias están matizadas por estilos de vida muy variados, al ingresar a la universidad los patrones de vida cambian e influyen de manera directa en ese nuevo estudiante así como los nuevos enfoques del proceso enseñanza y aprendizaje donde las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) toman especial relevancia.

Por lo cual se justifica el interés de mirar al estudiante desde sus diferentes ámbitos con la finalidad de que adquiera algunas de las estrategias tecnológicas y de aprendizaje para lograr una mejor adaptación a su vida universitaria.

En ese sentido, también se hace necesario conocer de ese estudiante universitario como se produce el manejo de los valores ya que éstas constituyen una herramienta imprescindible para obtener éxito personal en todas las facetas de la vida. Es sabido que el ser humano pasa gran parte de su tiempo interactuando con otras personas, por lo que resulta fundamental que disponga de unos valores favorables para que estas interacciones sean de calidad.

Aunque somos seres sociales “por naturaleza”, los valores no son una característica innata ni predeterminada genéticamente, sino un conjunto de conductas que mediante un entrenamiento adecuado pueden adquirirse. De este modo, resulta indispensable que el estudiante universitario disponga de unos buenos valores que le permitan relacionarse de manera óptima. Debido a que la universidad constituye uno de los principales medios de socialización y es importante que éstos se trabajen en ese contexto educativo.

Tomando en consideración la importancia que los valores revisten, muchas universidades están recurriendo a su incorporación como materia de estudio por considerarlas de vital importancia en el desenvolvimiento del estudiante, lo que supone una condición esencial para contribuir al desarrollo de los mismos y de su aprendizaje así de los principales medios de socialización y es importante que éstos se trabajen en ese contexto educativo. Tomando en consideración la importancia que los valores revisten, muchas universidades están recurriendo a su incorporación como materia de estudio por considerarlas de vital importancia en el desenvolvimiento del estudiante, lo que supone una condición esencial para contribuir al desarrollo de los mismos y de su aprendizaje así como de su desarrollo social, emocional, intelectual, mental y afectivo.

Es así como, surge la necesidad de hacer llegar la información al estudiante bien sea con la modalidad presencial en el aula o virtual recurriendo a las TIC, donde los docentes han encontrado un mundo de posibilidades para el desarrollo de su práctica docente a través de integrar las nuevas tecnologías como un recurso más en el proceso de enseñanza lo que les ha permitido promover y facilitar la actitud participativa y creadora de los estudiantes, la enseñanza individualizada del aprendizaje interactivo y la formación a distancia a través de nuevas metodologías.

En este trabajo se ha considerado el diseño de un curso en línea correspondiente al Módulo de Educación en Valores como estrategia tecnológica para el tratamiento de las temáticas planteadas dirigido a los estudiantes del Curso Introductorio de la Facultad de Ciencias de la Educación (FaCE) de la Universidad de Carabobo el cual se viene implementando de manera presencial desde el año 2012 con los estudiantes nuevo ingreso.

Y para dar respuestas a estas nuevas formas de comunicación entre los estudiantes y sus docentes se realizó esta investigación la cual se estructuró de la siguiente manera:

Capítulo I: El Problema. Se presenta el planteamiento del problema, así como su justificación; se señalan los objetivos, delimitación y la justificación de la

investigación. En el capítulo II: se muestra el marco teórico. Se refleja la búsqueda de investigaciones que guardan relación con el presente estudio. También aparecen las bases teóricas así como los referentes conceptuales y las bases legales que sustentan el estudio. El Capítulo III, está referido a los aspectos metodológicos y procedimientos necesarios que se utilizaron para lograr los objetivos, en donde se hace explícito la naturaleza de la investigación, tipo y diseño, la población y muestra objeto de estudio; el diseño del instrumento, la validez y confiabilidad del mismo. En el capítulo IV se presenta el análisis e interpretación de los resultados, así como las conclusiones y recomendaciones

Finalmente se presenta en el capítulo V el Diseño del Curso en línea de Educación en Valores para los estudiantes del Curso Introductorio de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo.

## CAPITULO I

### **Planteamiento del Problema**

Los nuevos entornos de enseñanza y aprendizaje exigen nuevos roles en docentes y estudiantes. La perspectiva tradicional en educación superior, por ejemplo, del docente como única fuente de información y sabiduría y de los estudiantes como receptores pasivos debe dar paso a papeles bastante diferentes. La en entornos ricos en información es la de facilitador, la de guía y consejero, la de creador de hábitos y destrezas en la búsqueda, selección y tratamiento de la información. Los estudiantes, por su parte, deben adoptar un papel mucho más importante en su formación, no sólo como meros receptores pasivos de lo generado por el profesor, sino como agentes activos en la búsqueda, selección, procesamiento y asimilación de la información la cual implica comunicación y cumple una función primordial que contribuye a la globalización.

Por otra parte, los nuevos canales abren un frente en los conocimientos y destrezas del docente. Debe utilizarlos y ayudar a utilizarlos a sus estudiantes, como una herramienta al servicio de su propia autoformación. De hecho, cada vez en más universidades, los profesores atienden sus tutorías también por correo electrónico, tienen páginas web con los programas de sus asignaturas y las lecturas recomendadas y utilizan los nuevos canales como medio de comunicación y para reforzar la interacción del grupo de estudiantes entre sí ; se trata de ampliar el tipo de experiencias formativas de los estudiantes utilizando medios que van a encontrar en los diferentes ámbitos de su vida profesional y que forman parte de la cultura tecnológica que lo impregna todo. La digitalización y los nuevos soportes electrónicos están dando lugar a nuevas formas de almacenar y presentar la información que superan en determinados contextos las formas tradicionales de la explicación oral, la pizarra, los apuntes y el manual.

Para la UNESCO (1999), las prácticas de las TIC dependen de su integración exitosa en las salas de clases con la implementación de estructuras de ambientes de aprendizaje no-tradicionales, de la unión de nuevas tecnologías con nuevas pedagogías en ambientes virtuales de aprendizaje, del desarrollo de clases socialmente activas, del fomento de la interacción cooperadora, el trabajo cooperativo y el trabajo grupal. De igual manera, la UNESCO considera que uno de los factores de mayor impacto se fundamenta en los estándares de competencias TIC para el profesor, desde el enfoque de alfabetización digital o tecnológica y profundización del conocimiento hasta llegar a la creación del conocimiento.

Similarmente, Claro (2010) se refiere a estos estándares como consistentes con los objetivos de desarrollo del milenio definidos por las Naciones Unidas y especifican los cambios que implica para cada componente del sistema educativo: política, currículum y evaluación, pedagogía, uso de la tecnología, organización y administración escolar, y desarrollo profesional docente.(p.10)

Díaz (2011), en su ensayo las TIC en la educación y los retos que enfrentan los docentes señala, la región latinoamericana, con base en los análisis de los expertos en el tema, se encuentra un claro rezago no sólo en las posibilidades de acceso en condiciones de equidad a dichas tecnologías, sino también en relación a sus usos pedagógicos. Uno de los desafíos más importantes se refiere a la tarea docente. Las nuevas exigencias a la profesión docente demandan que sean precisamente los profesores los responsables de la alfabetización tecnológica de sus estudiantes y del dominio de una diversidad de competencias requeridas en el contexto de las demandas de la sociedad del conocimiento. La cuestión es ¿están preparados los docentes para ello?, ¿se está haciendo lo debido para asegurar una formación docente apropiada?

García (2004), plantea los recursos tecnológicos le permiten a los docentes ser capaces de posesionarse en su desempeño como co-responsables del aprovechamiento, de la conceptualización y del papel que juegan los recursos tecnológicos en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Señala que el uso de recursos tecnológicos educativos ha incrementado y, por ende, las nuevas tecnologías de la información y comunicación han generado grandes cambios e impactos en la manera de enseñar y aprender, es decir, en la educación de los seres humanos. La implementación de las tecnologías de la información y comunicación, en el ámbito educativo, abre las puertas al desarrollo de habilidades que le permiten al estudiante explorar, crear y compartir nuevos aprendizajes o conocimientos mediante la utilización de éstos recursos.

Loureiro (2006), “obliga a los ciudadanos a contar con nuevas competencias y conocimientos, lo que evidenció la necesidad de actualizar los procesos educativos tradicionales” y por lo mismo se ha visto la necesidad de incorporar las TIC en dichos procesos, partiendo de las necesidades del entorno y de los mismos educandos. De esta manera, se ha observado como en las diferentes instituciones de educación superior los docentes han ido incorporando herramientas tecnológicas como recursos didácticos para la presentación y el manejo de la información al estudiante así como para la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas.

Es de suma importancia la implementación de las nuevas TIC en la educación en los diferentes entornos educativos y especialmente los dirigidos para la educación superior, sobre todo para el desarrollo de sus diferentes programas y mucho más en la actualidad que se está requiriendo su implementación como apoyo didáctico en un gran número de las asignaturas que conforman el currículo de las diferentes etapas de la Educación Superior.

### **Formulación del Problema**

Es sumamente importante la implementación de las TIC en los diferentes entornos educativos especialmente los dirigidos a la educación superior sobre todo para el desarrollo de sus diferentes programas que en la actualidad se están requiriendo como apoyo didáctico en muchas de las asignaturas que conforman el currículo de las diferentes áreas de la Educación Superior.

La Facultad de Ciencias de la Educación ha implementado un Curso Introdutorio dirigido a los nuevos estudiantes para prepararlos en la transición de la etapa de Bachillerato a la vida universitaria además de proveerle las herramientas necesarias para superar las dificultades que pudieran presentárseles en el inicio y durante la formación de su carrera universitaria.

En ese sentido y en el caso específico de este trabajo se abordará la propuesta del diseño de un curso en línea de Educación en Valores dirigido a los estudiantes del Curso Introdutorio de la FaCE en virtud de la necesidad de incorporar las TIC desde el inicio de la carrera universitaria así como también reforzar los valores y en algunos de los casos apropiarlos del conocimiento de los mismos además de su entrenamiento para superar las dificultades.

Por lo tanto, se espera despertar el interés tanto en los estudiantes como en los docentes que imparten el curso y al mismo tiempo darle solución a la problemática expuesta, de allí que se plantee la siguiente interrogante:

¿Con el diseño de un curso en línea como estrategia didáctica tecnológica se lograría la Educación en Valores de los estudiantes del Curso Introdutorio de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo?

## **Objetivos de la Investigación**

### **Objetivo General**

Diseñar un Curso en Línea como Estrategia Didáctica Tecnológica para la Educación en Valores de los estudiantes del Curso Introdutorio de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo. Período académico 1-2019.

### **Objetivos Específicos**

Diagnosticar las Estrategias Didácticas Tecnológicas implementados en el curso de Educación en Valores del Curso Introdutorio de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo.

Determinar la factibilidad técnica para el diseño de un Curso en Línea como Estrategia Didáctica Tecnológica para la Educación en Valores del Curso Introductorio de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo.

Diseñar un Curso en Línea como Estrategia Didáctica Tecnológica para la Educación en Valores del Curso Introductorio de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo.

### **Justificación**

El Curso Introductorio para los estudiantes de nuevo ingreso , prepara conceptual y actitudinal mente a través de una inducción al estudiante para su desenvolvimiento en esa nueva etapa de inicio a la vida universitaria y para cursar sus estudios de la Carrera Educación aspirando que éste logre comprender , valorar y potenciar tanto sus habilidades y destrezas necesarias para el proceso de aprendizaje así como la construcción significativa del conocimiento y su posterior aplicación adaptado a estos nuevos tiempos.

Así mismo, la incorporación de nuevas temáticas que proporcionan estrategias para la desarrollo social y académico del estudiante ha experimentado un notable auge en los últimos años debido a que un alto porcentaje del tiempo de la vida universitaria se emplea de alguna forma a través de la interacción social y existen experiencias de que las relaciones sociales positivas son una de las mayores fuentes de autoestima y bienestar personal. Al mismo tiempo, la competencia social de un estudiante, tiene una contribución importante a su competencia personal puesto que hoy en día el éxito personal y social parece estar más relacionado con la sociabilidad y las habilidades interpersonales que con sus habilidades cognitivas e intelectuales fundamentales de ser adquiridas por todo estudiante universitario y sobre todo por aquel que aspira ser un docente

Es por ello que esta investigación se justifica desde el punto de vista pedagógico porque surge la necesidad de dinamizar el proceso de enseñanza donde el docente debe innovar y adaptarse a los cambios vertiginosos de la tecnología haciendo uso de los recursos didácticos tecnológicos específicamente para el desarrollo de los valores en el estudiante. En ese sentido, la idea del diseño de un curso en línea se justifica como recursos de apoyo tanto para el docente como para el estudiante dentro y fuera del aula, además de crear actividades en la red que le permitan utilizar una nueva forma de comunicación para hacer llegar la información de forma más rápida, creando una constante retroalimentación entre el docente y los estudiantes.

En este sentido esta investigación se justifica porque la participación de los estudiantes en un curso en línea les permite que aprenden a través de la soluciones de problemas reales o simulaciones, normalmente en colaboración con otros compañeros. De este modo pueden clarificar y ordenar sus ideas, presentar soluciones y elaborar conclusiones de lo que aprendieron además de establecer enlaces para la comunicación constante entre el docente y los estudiantes, así como también un espacio de reflexión y diálogo.

Es necesario señalar, que se seleccionó un curso en línea entre las herramienta tecnológicas porque dentro de las bondades de la tecnología éste ofrece por una parte la ventaja de poder expresar opiniones, permite interactuar con otros usuarios, permite crear y desarrollar contenidos y difundirlos, impulsar el desarrollo de las competencias digitales necesarias para participar de forma activa, fomenta el aprendizaje visual, la motivación, la creatividad y la participación y por otra parte disminuye las brechas digitales presentes en el mundo actual además de fomentar el trabajo colaborativo para estrechar lazos entre los estudiantes que consoliden valores como el trabajo en equipo, la solidaridad y la responsabilidad.

Otra razón que justifica la investigación sería la económica, debido a que se ha observado que en el ámbito universitario existe poca bibliografía e información al alcance del estudiante en relación al contenido y de esta manera a través del curso en línea tendrían la información de manera inmediata con todas las ventajas que le ofrece el internet y las diferentes plataformas de la web aunada al hecho de que el curso en línea por ser un recurso gratuito y personalizable se convierte de gran aceptación.

Esta investigación es trascendental porque los cursos de aprendizaje en línea sirven para un espacio de trabajo, comunicación y colaboración elaborado por el docente y los estudiantes normalmente en el marco de una asignatura o curso de información. El educador crea, coordina, propone tareas y proyectos, acompaña a los educandos en la resolución de problemas y puede desarrollar diferentes funciones como tutor, moderador y evaluador además de brindarle la oportunidad de impulsar la formación integral, sistemática y creativa de sus estudiantes los que posteriormente una vez iniciada su carrera de Educación llevaría consigo esas herramientas y competencias necesarias para ser un docente integral.

Así mismo, el curso en línea como recurso didáctico tecnológico, tiene una dimensión pedagógica debido a que le permite al estudiante el acceso a la información programática pertinente para la consolidación de sus competencias sociales necesarias para esa nueva vida universitaria; novedosa porque el curso Introdutorio y en consecuencia la universidad contribuyen en la mejora del nivel académico y su credibilidad ante la comunidad científica regional y del país, ya que su contenido puede difundirse por internet al mundo y servir de apoyo a posteriores investigaciones.

## CAPITULO II

### MARCO TEORICO

Las bases teóricas de todo estudio de investigación se sustentan en pronunciamientos hechos por diferentes autores, los cuales han desarrollado áreas del conocimiento en relación a las variables en estudio; el curso en línea como estrategia para la educación en valores de los estudiantes del Curso Introdutorio. En vista de ello, esta revisión documental permitió la profundización de la información útil para la investigación así como ampliar los conocimientos y sustentar los resultados obtenidos.

#### **Antecedentes**

En investigaciones realizadas previamente se encuentran interesantes hallazgos que tienen mucha relación con el uso de las TIC y las estrategias de aprendizaje a través de la virtualidad y en las aulas de clase así como su relación con el mejoramiento de los procesos educativos, a saber de:

Muñoz y otros (2015), en su investigación titulada “*Las Comunidades de Aprendizaje y Redes Sociales en las universidades*”, tuvo como objetivo conocer la importancia de las redes sociales en la conformación de comunidades de aprendizajes en el contexto universitario. Para ello aplicaron dos procedimientos: recopilación y análisis bibliográfico, y un análisis teórico de las mismas. Dentro de las conclusiones del estudio se plantean: las universidades deben estar abiertas a las posibilidades de aprendizajes que se pueden establecer el uso de las redes sociales, ya que se pueden constituir en un espacio de interacción, de trabajo colaborativo, de intercambio de experiencias entre los estudiantes, y así poder consolidar comunidades de aprendizajes.

Cabe destacar que, el aporte de este trabajo de investigación, expuesto como antecedente complementa un sustento teórico que permite dentro de este estudio un

proceso de formación educativa que sirven como apoyo al desarrollo de conceptos a fin de profundizar el proceso educativo de los estudiantes sobre la investigación planteada.

Otra investigación sobre los profesores y las comunidades virtuales de aprendizaje (CVA) fue la realizada por Padilla y otros (2016), *“Competencias pedagógicas y función docente en las comunidades virtuales de aprendizaje”*. Cuyo propósito de estudio fue indagar por las competencias pedagógicas que deben desarrollar los profesores para el trabajo pedagógico dentro una CVA. El enfoque asumido en la investigación fue cualitativo en el cual participaron estudiantes y profesores de la Universidad Abierta de Cataluña. Dentro de las conclusiones se planteó que el campo de las CVA se hace necesario identificar que debe hacer un profesor debido a que su papel se desdibujó en algunas ocasiones a causa de las posibilidades de la tecnología, además, la actitud del docente es fundamental para el buen o mal aprovechamiento de la tecnología en el aula.

Esta investigación también guarda estrecha relación con el presente estudio ya que las comunidades de aprendizaje son una manera amplia de ver la educación, en la medida que busca transformar los entornos educativos donde se instauran.

En el ámbito nacional, Rivero (2015), desarrolló un “Sistema de Evaluación y Aprendizaje del Computador como herramienta de apoyo a docentes y estudiantes del Instituto Universitario Experimental de Tecnología de La Victoria, Estado Aragua”, como Trabajo Especial de Grado para optar al título de Especialista en Sistemas de Información. Este trabajo involucra la tecnología Web 2.0 y la Informática para el desarrollo de una herramienta que permite realizar el proceso de evaluación a través del computador. En esta investigación se utilizó un sistema de información para la administración de uno de los procesos que integra la educación, como lo es la evaluación de los aprendizajes y permitió obtener conocimientos sobre algunos aspectos del uso de los sistemas en los procesos educativos, la metodología de sistemas que puede utilizarse para el desarrollo de este tipo de aplicaciones y otros aspectos de funcionalidad que sirven de base para la presente investigación.

Este antecedente es relevante ya que el autor trabaja con la Web 2.0, que es una de las plataformas donde se cuelga la comunidad virtual y en virtud de que esta herramienta pudiera ser utilizada vía online para el proceso de evaluación del estudiante.

En este mismo sentido, Hurtado (2016), realizó un “Diseño de una Comunidad Virtual de Aprendizaje, dirigida a los estudiantes de la Facultad de Ingeniería de la Universidad de Carabobo”, para apoyar las actividades académicas de los docentes del Departamento de Dibujo. Su objetivo fue diseñar una comunidad virtual de aprendizaje. El soporte teórico se fundamentó en los conceptos relacionados con las teorías de aprendizaje constructivistas y cognitivistas. El desarrollo de esta investigación desde el punto de vista metodológico se enmarcó dentro de la modalidad de proyecto factible, sustentado a su vez en una investigación no experimental de campo, de carácter descriptivo. Seleccionándose una población de 60 estudiantes de la asignatura Dibujo I; a través de la aplicación de un instrumento validado previamente mediante el juicio de expertos en la materia. Concluyendo que las comunidades de aprendizaje pueden utilizar las TIC como instrumento de comunicación y divulgación de sus prácticas pedagógicas.

Estas investigaciones guardan relación directa con este estudio ya que en todo el principal objetivo es darle respuestas a los retos y necesidades educativas de una comunidad en la dinámica actual y va más allá de construir una escuela y dotarla. Los antecedentes nacionales e internacionales que se reflejan en esta investigación, forman parte del soporte que sustentan la investigación en su estudio y que sirven de guía para la realización del mismo.

También es necesario resaltar que los antecedentes anteriores plantean en líneas generales la necesidad de involucrar a los docentes en el uso de las TIC para poder lograr un mejor resultado en el proceso educativo haciendo uso de las plataformas creadas para tal fin y específicamente diseñar cursos en línea tal como se evidencia en este trabajo y a través de otras herramientas como el correo electrónico, software educativo entre otros. Por otra parte, permitirle a los docentes

la actualización constante y permanente que les permita adaptarse a los cambios tecnológicos y así poder brindar a través de la educación conocimientos más significativos, ofreciendo formas innovadoras de enseñanza y aprendizaje que incentiven a una mayor motivación en sus estudiantes para la posterior aplicación en sus vidas cotidianas.

### **Bases Teóricas**

El basamento teórico relacionado en este trabajo está sustentado en la Teoría del Procesamiento de la Información de Gagné (1974), quien comienza a elaborar su teoría del aprendizaje con la finalidad de que ésta sirva de base para una teoría de la instrucción. Los fundamentos de esta teoría se hallan en los elementos básicos que, para él, constituyen el aprendizaje. Para lograr ciertos resultados es preciso conocer las condiciones internas que van a intervenir en el proceso y las condiciones externas que van a favorecer un aprendizaje óptimo.

El autor plantea un modelo de procesamiento de información el cual fue organizado en cuatro partes específicas: los procesos de aprendizaje (primera fase) consisten en el cambio de una capacidad o disposición humana, que persiste en el tiempo y que no puede ser atribuido al proceso de maduración. El cambio se produce en la conducta del individuo, posibilitando inferir que se logre a través del aprendizaje. Para el logro de éste, surge un mecanismo interno durante el proceso de aprendizaje la cual obedece a la validez de información hacia el cerebro, que posteriormente se almacena en una memoria de corto o largo alcance. Una vez que la información ha sido registrada en cualquiera de las dos memorias, no son diferentes como estructuras, sino en "momentos", ésta puede ser retirada o recuperada, sobre la base de los estímulos externos que hagan necesaria esa información.

Asimismo, destaca que existen mecanismos internos en el estudiante en el acto de aprender, las cuales denomina: fases del aprendizaje (segunda fase) motivación, comprensión, adquisición, retención, recuperación, generalización,

ejecución y realimentación. Esta fase está intrínsecamente relacionada con los estímulos que recibe el educando, los cuales cumplen un papel importante en los procesos de enseñanza y aprendizaje debido a que cada una cumple una función específica. En dicho proceso donde el alumno recibe información ingresa a la memoria transitoria denominada también corto alcance donde fijará el conocimiento, si este conocimiento fue realmente consolidado el estudiante puede recuperarlo a través de la memoria de largo alcance. De no ocurrir la fijación del conocimiento quedará en la memoria de corto alcance y al no utilizarla se olvidará.

En cuanto a las capacidades aprendidas corresponde a su tercera fase, desde la óptica de anteriormente citado, existen cinco clases de capacidades que pueden ser aprendidas. Las mismas son el punto de partida de un proceso muy importante que es el de la evaluación, deberán ser las mismas capacidades aprendidas las que se evaluarán para determinar el éxito del aprendizaje. Estas son: destrezas motoras, información verbal, destrezas intelectuales, actitudes y estrategias cognoscitivas. La cuarta y última fase, son los tipos de aprendizaje que a su vez son parte del proceso (primera fase). Los tipos describen las formas en que este se puede dar en el individuo. Entre ellos son: aprendizajes de signos y señales, Respuestas operantes, en cadena, Asociaciones verbales, de discriminaciones múltiples, de conceptos y aprendizaje de principios.

En resumen, Gagné (1974), plantea que en la situación de aprendizaje se identifica inicialmente cuatro elementos:

- El estudiante.
- La situación de estimulación
- La conducta de entrada (lo que ya está en memoria)
- La conducta final que se espera del estudiante.

La primera incluye los procesos de aprendizaje, es decir cómo el individuo aprende y cual son los postulados hipotéticos sobre los cuales se construye la teoría; la segunda parte analiza los resultados del aprendizaje que aprende el estudiante; la tercera parte trata de las condiciones del aprendizaje, es decir los eventos facilitadores del aprendizaje y finalmente la cuarta corresponde a los tipos de aprendizaje que puede adquirir el estudiante. Esta distinción ha sido expresada por Gagne y Dick (1983) de la siguiente forma:

Las teorías y modelos de la instrucción intentan relacionar sucesos específicos referidos a la instrucción con procesos de aprendizaje y con resultados de aprendizaje, apoyándose en el conocimiento generado por la investigación y la teoría del aprendizaje. Las teorías de la instrucción son a menudo prescriptivas en el sentido de que aspiran a identificar las condiciones de instrucción que optimizarán el aprendizaje, la retención y la transferencia de lo aprendido. Para ser clasificadas como teorías, estas formulaciones deben proporcionar, como mínimo, una descripción racional de las relaciones causales entre procedimientos de enseñanza empleados y sus consecuencias comportamentales en la mejora de las realizaciones humanas...aunque haya desacuerdo sobre los requerimientos específicos de tal teoría. (p. 264)

Esta teoría es vinculante con el desarrollo de esta investigación porque este autor señala que el aprendizaje es un proceso que capacita a organismos vivientes, tales como animales y seres humanos, para modificar su conducta con una cierta rapidez en una forma más o menos permanente, de modo que la misma modificación no tiene que ocurrir una y otra vez en cada situación nueva. Con base en esta definición es posible afirmar que existe aprendizaje como tal cuando se puede observar cierto cambio conductual del estudiante y no sólo eso, sino también consiste en la persistencia del mismo, lo que indica la asimilación de la información otorgada ya que se enfoca en la repetición y el reforzamiento el cual va encaminado a la acción del docente a través de la enseñanza y eso es lo que se pretende lograr

con la implementación de este curso en línea para la formación en valores de los estudiantes del curso introductorio.

Esta teoría es de gran significado e impacto a esta investigación porque este autor mantiene que existen condicionantes internos y externos que regulan el proceso de aprendizaje. Los primeros hacen referencia a la adquisición y almacenamiento de capacidades que son requisitos previos para el aprendizaje, o que ayudan a su consecución; los segundos se refieren a los diversos tipos de acontecimientos contextuales que deben programarse para facilitar el aprendizaje.

En esta investigación se propone un curso en línea para la educación en valores a través de actividades que se organizan en una jerarquía de progresiva complejidad, y que van desde el reconocimiento perceptivo hasta la solución de problemas. Esta jerarquía, a su vez, da lugar a una secuencia necesaria de instrucción, que establece los pasos para lograr un aprendizaje efectivo.

### **Inteligencia Emocional de Goleman, D. (1999)**

Otro aporte teórico considerado para esta investigación es el relacionado con los Cinco Elementos de la Inteligencia Emocional de Goleman, D. (1999), a saber de:

#### **Autoconciencia**

La conciencia de sí mismo es el primer componente de la inteligencia emocional, significa tener un profundo entendimiento de nuestras emociones, fortalezas, debilidades, necesidades e impulsos. Las personas con una fuerte autoconciencia no son demasiado críticas ni tampoco tienen esperanzas irreales. Más bien, son honestos consigo mismas y con los demás.

Aquellos con un alto grado de autoconciencia reconocen cómo sus sentimientos los afectan a sí mismos, a otras personas y al desempeño en el trabajo. Así, una persona autoconsciente que sabe que las fechas límite despiertan lo peor de sí misma, planea su tiempo cuidadosamente y realiza su trabajo con anterioridad.

La autoconciencia se extiende al entendimiento que cada persona tiene de sus

valores y metas. Una persona altamente autoconsciente sabe hacia dónde se dirige y por qué, y por ello es capaz de ser firme a la hora de declinar una oferta de trabajo tentadora en el aspecto financiero que no es acorde con sus principios y metas de largo plazo. Una persona que carezca de autoconciencia, en cambio, está dispuesta a tomar decisiones que le traerán agitación interna porque pisotean sus valores

¿Cómo puede uno reconocer la autoconciencia? En primer lugar, ésta se presenta como desprevenimiento y habilidad para evaluarse a sí mismo en forma realista. Las personas con alta autoconciencia son capaces de hablar en forma abierta y precisa, aunque no necesariamente de forma efusiva, acerca de sus emociones y del impacto que éstas tienen en su trabajo.

### **Autorregulación**

Los impulsos biológicos de la autorregulación manejan nuestras emociones. No los podemos dejar de lado, pero sí podemos hacer mucho para manejarlos. La autorregulación, que es como una conversación interna continuada, es el componente de la inteligencia emocional que nos libera de ser prisioneros de nuestros sentimientos. Quienes están comprometidos con esta conversación sienten - como cualquiera - mal humor e impulsos emocionales, pero encuentran la manera de controlarlos y canalizarlos en forma útil.

¿Por qué es tan importante la autorregulación? Las personas que están en control de sus sentimientos e impulsos, son razonables y capaces de crear un ambiente de confianza y equidad. La autorregulación es muy importante por razones competitivas. Por tanto, las señas de la autorregulación emocional no son difíciles de pasar por alto: propensión a la reflexión y el pensamiento, conformidad con la ambigüedad y el cambio, integridad y habilidad para decir no a los instintos impulsivos.

Como la autoconciencia, la autorregulación tampoco se recompensa con frecuencia. Las personas que pueden dominar sus emociones son consideradas muchas veces como frías y faltas de pasión. Las que tienen temperamentos vehementes son consideradas como los líderes clásicos, sus explosiones son

consideradas como signos de carisma y poder. Cuando este tipo de personas llega lo más alto, su impulsividad muchas veces juega en contra de ellas.

### **Motivación**

Si hay una cualidad que casi todos los líderes poseen es la motivación. Los líderes son impulsados a alcanzar logros por encima de las expectativas propias y las de los demás. La palabra clave aquí es "lograr". Muchas personas son motivadas por factores externos, como un salario alto o el status resultante de tener una posición con un título llamativo, o formar parte de una empresa prestigiosa. En contraste, quienes tienen potencial para ser líderes se motivan por un deseo profundamente enraizado de tener logros, por el hecho mismo de alcanzarlos.

Las personas que tienen el impulso de desempeñarse mejor quieren tener una forma de seguirle la pista a su propio progreso, al de su equipo y al de su empresa. Mientras que las personas con baja motivación hacia el logro son, en ocasiones, muy quisquillosas con respecto a los resultados, aquellas con alta motivación hacia el logro registran su desempeño con medidas como rentabilidad o participación en el mercado.

Es interesante anotar que las personas con alta motivación permanecen optimistas, aun cuando la calificación de su desempeño esté en su contra. En estos casos, la autorregulación se combina con la motivación al logro para sobrellevar la frustración y la depresión que aparece después de un fracaso o un retroceso.

No es difícil entender cómo y por qué la motivación al logro se puede traducir en un fuerte liderazgo. Si uno se establece una escala de desempeño alta para sí mismo, cuando se encuentre en una posición adecuada hará lo mismo para la organización. De la misma forma, una orientación a sobrepasar las metas y un interés por llevar registros de desempeño, puede ser contagiosa. Los líderes con estas cualidades a menudo pueden rodearse de un equipo de gerentes con las mismas cualidades. Por supuesto, el optimismo y el compromiso organizacional son fundamentales para el liderazgo.

## **Empatía**

De todas las dimensiones de la inteligencia emocional, la empatía es la más fácil de reconocer. Todos sienten la empatía de un profesor o un amigo sensible y se ha golpeado su ausencia cuando estamos con un jefe o entrenador insensible. Pero cuando se trata de negocios, raramente se oye que las personas son elogiadas o recompensadas por su empatía. La palabra misma parece alejada de la vida de los negocios y fuera de lugar entre las duras realidades del mercado.

Pero la empatía no tiene que ver con aquel sentimentalismo del estilo de "yo estoy bien, tú estás bien". Para un líder, la empatía no significa adoptar las emociones de otros como propias y tratar de complacer a todos. Esto sería una pesadilla y haría la acción imposible. Por el contrario, empatía significa considerar los sentimientos de los empleados, junto con otros factores, en el proceso de tomar decisiones inteligentes.

La globalización es otra razón para la creciente importancia de la empatía en los líderes de negocios. El diálogo intercultural puede llevar fácilmente a equivocaciones y malentendidos. La empatía es el antídoto. Las personas que la poseen están sintonizadas con las sutilezas del lenguaje corporal, pueden escuchar el mensaje detrás de las palabras habladas. Más allá de esto, tienen un profundo entendimiento de la existencia e importancia de las diferencias étnicas y culturales. Finalmente, la empatía juega un papel clave en la retención del talento, particularmente en la economía actual de la información. Los líderes siempre han necesitado la empatía para desarrollar y retener a la gente buena, pero ahora lo que está en juego es más importante. Cuando las personas excelentes se marchan, se llevan el conocimiento de la compañía con ellas.

Aquí es donde aparecen la consultoría y la tutoría. En repetidas ocasiones, se ha demostrado que la consejería y la tutoría son provechosas, no sólo para un mejor desempeño, sino también para una mayor satisfacción en el trabajo y una

disminución de la rotación. Sin embargo, lo que hace que la consultoría y la tutoría funcionen mejor es la naturaleza de la relación. Los consejeros y mentores sobresalientes impactan las cabezas de las personas a quienes ayudan. Ellos perciben cómo dar una retroalimentación efectiva y saben cuándo empujar para un mejor desempeño y cuándo frenar. En la forma como motivan a sus protegidos, están demostrando empatía en acción.

### **Habilidades Sociales**

Los tres primeros componentes de la inteligencia emocional son habilidades de automanejo. Las dos últimas - empatía y habilidades sociales - tiene que ver con la capacidad de las personas para manejar las relaciones con los demás. Como componente de la inteligencia emocional, las habilidades sociales no son tan sencillas como parecen. No es sólo una cuestión de ser amistoso, a pesar de que las personas con altos niveles de habilidades sociales rara vez no lo sean. Por el contrario, la habilidad social es amistad con un propósito: conducir a las personas hacia la dirección que se desee, ya sea un acuerdo para una nueva estrategia de marketing o entusiasmo frente a un nuevo producto.

Las personas con habilidades sociales tienden a tener un amplio círculo de conocidos y tienen un don para encontrar cosas en común con personas de todo tipo. En otras palabras, un don para despertar simpatía. Esto no quiere decir que socialicen continuamente. Significa que trabajan conforme a la suposición de que nada importante se puede hacer solo. Estas personas tienen una red de conocidos lista para ser activada cuando es necesario.

Las habilidades sociales son la culminación de las otras dimensiones de la inteligencia emocional. Las personas tienden a ser muy afectivas al manejar relaciones en las cuales puedan entender y controlar sus propias emociones y puedan tener empatía con los sentimientos de los otros. Incluso la motivación contribuye a las habilidades sociales. Recordemos que las personas que están orientadas al logro tienden a ser optimistas, a pesar de los fracasos y retrocesos.

Cuando las personas están muy bien, su "brillo" se ve reflejado en las conversaciones y encuentros sociales. Son populares, y con razón.

Al ser resultado de otras dimensiones de la inteligencia emocional, las habilidades sociales son reconocibles en el trabajo en muchas formas que sonarán familiares. Por ejemplo, las personas con habilidades sociales son adeptas al manejo de equipos de trabajo: ésta es la empatía en pleno funcionamiento. Así mismo, son expertas en persuasión: ésta es una manifestación que combina autoconciencia, autorregulación y empatía. Dadas estas habilidades, quienes son buenos para persuadir saben cuándo deben hacer una súplica emotiva y cuándo funcionará mejor un llamado a la razón. La motivación, cuando es visible públicamente, hace de estas personas excelentes colaboradores: su pasión por el trabajo se expande a los otros y éstos se ven impulsados a buscar soluciones.

¿La habilidad social está considerada una capacidad clave de liderazgo en las empresas? Sí, en especial cuando se compara con otros componentes de la inteligencia emocional.

La gente parece saber intuitivamente que los líderes necesitan manejar relaciones de manera efectiva. Ningún líder es una isla. Después de todo, la labor de éste es la de hacer el trabajo con la ayuda de otras personas y las habilidades sociales permiten que los líderes pongan a trabajar su inteligencia emocional. Sería tonto afirmar que el tradicional cociente intelectual y las habilidades técnicas no son ingredientes importantes para un fuerte liderazgo. Pero la receta no estaría completa sin la inteligencia emocional.

Este aporte teórico es de vital importancia considerarlo en esta investigación porque la inteligencia emocional pueda aprenderse. El proceso no es fácil. Toma tiempo y más que todo compromiso, pero los beneficios de tener una inteligencia emocional bien desarrollada, tanto para el uso individual de cada estudiante como para el de la organización en este caso la universidad lo que hace que valga la pena el entrenamiento en línea de la inteligencia emocional.

## **Referentes Conceptuales**

### **Los Valores Universales**

Negrete (2014), señala que el desarrollo humano es un proceso de descubrimiento, crecimiento, humanización, conquista de la libertad; representa el esfuerzo de hombres y mujeres por conquistarse a sí mismos mediante la iluminación de la inteligencia y el fortalecimiento de la voluntad, y con apertura, resultado del amor a los demás. Estos valores forman un perfil de hombre que encarna convicciones y creencias funcionales para un determinado ideal de sociedad integrada por la conducta colectiva, el comportamiento humano social y los valores deseables.

En una sociedad como la nuestra, los valores expresan el perfil de hombre que resulta de un contexto cultural y un concepto de nación.

Los valores se manifiestan en actitudes y grandes habilidades de aplicación múltiple que en conjunto son las que permiten lograr las capacidades y competencias requeridas. ¿Por qué de aplicación múltiple? Porque facilitan el trabajo científico con base en el desarrollo de un pensamiento inquisitivo, lógico y crítico, el manejo de lenguajes y el dominio de disciplinas. Un desarrollo humano integral, finalmente, cubre todas las posibilidades de crecimiento. Por lo general, la escuela o la empresa se preocupan por los aspectos cognoscitivos o racionales. Valores universales: son el conjunto de normas de convivencia válidas en un tiempo y época determinada.

Los valores, ante la solución del dilema anterior, no son sencillos. Esto se debe a que en ocasiones se confrontan valores importantes entran en conflicto.

¿Cuáles? El derecho a la vida y a la salud, el respeto a la propiedad privada, la observancia de las leyes, etcétera. Un concepto decisivo y, estrechamente ligado a los valores, es el de la actitud. ¿Qué son las actitudes? Son tendencias adquiridas que predisponen a una persona a reaccionar de un modo determinado ante un objeto, persona, suceso o situación, y actúa en consecuencia. Una de éstas es la “opinión”,

que es la manifestación pública, por lo general verbalizada, de un sentimiento o creencia.

Expresa un valor o una actitud. Otro concepto relevante es el “hábito” que es un comportamiento o modo de proceder regular y adquirido por la repetición de actos similares.

### **Valores Universales**

- **Amistad:** es el afecto o estimación entre personas que les permite establecer vínculos más estrechos de convivencia.
- **Amor:** es un principio de unión entre los elementos que forman el universo; una manifestación de los hombres hacia el bien y la belleza absoluta.
- **Bondad:** es una cualidad de una cosa o persona que la voluntad considera como un fin deseable tendiente a lo bueno.
- **Confianza:** actitud de esperanza hacia una persona o cosa; sentimiento de seguridad en uno mismo; acto de fe.
- **Fraternidad:** es la unión y buena correspondencia entre los hombres.
- **Honor:** es el sentimiento profundo de la propia dignidad moral del hombre.
- **Honradez:** es la cualidad que nos hace proceder con rectitud e integridad.
  - **Justicia:** es dar a cada quien lo que se merece, según sus obras.
  - **Libertad:** es obrar con libre albedrío; es hacer lo que uno desea sin dañar a nadie. La libertad física es limitada y sólo el pensamiento es infinitamente libre.
  - **Paz:** es el conjunto de actos de unión o concordia que hacen posible la convivencia armoniosa entre los miembros de una sociedad o familia.
- **Respeto:** es la consideración especial hacia las personas en razón de reconocer sus cualidades, méritos, situación o valores particulares.
- **Responsabilidad:** es el deber de asumir las consecuencias de los actos que uno ejecuta sin que nadie obligue

- **Solidaridad:** es una responsabilidad mutua contraída por varias personas, que nos hace colaborar de manera circunstancial en la causa de otros.
- **Tolerancia:** actitud abierta hacia posturas u opiniones diferentes a la propia.
- **Valentía:** es la cualidad que nos permite enfrentar con decisión y sin dudar todos los actos de nuestra vida.
- **Verdad:** es la conformidad o acuerdo de lo que se dice con lo que se siente, se piensa o hace.

### **El desarrollo de valores y actitudes**

El aprendizaje de los valores y de las actitudes es un proceso lento y gradual en donde influyen distintos factores y agentes. Aunque los rasgos de la personalidad y el carácter de cada quien son decisivos en su adquisición, también desempeñan un papel indiscutible las experiencias personales previas, el medio donde crecemos, las actitudes que transmiten las personas significativas, a información y las vivencias escolares, los medios masivos de comunicación entre otros. La primera que aparece en el desarrollo del individuo durante la infancia, es la moral heterónoma, es decir, lo que un poder o una ley externos determinan como adecuado o no. En ese tipo de moral los niños se sienten obligados a cumplir las normas morales porque así lo exige una autoridad superior. Las personas no hacen una elección libre, consciente o responsable, ni juzgan las normas morales por el valor que tienen en sí mismas, sino por la fuerza de la jerarquía o autoridad de quien las impone de por intención de los actos que generan independientemente, de quien los impone.

### **Educación en Línea**

Se entiende por educación en línea a aquella en la que los docentes y estudiantes participan en un entorno digital a través de las nuevas tecnologías y de las redes de computadoras, haciendo uso intensivo de las facilidades que proporciona Internet y las tecnologías digitales.

La literatura de la educación a distancia para cursos donde se usa correspondencia, video, la transmisión por televisión y por satélite, no necesariamente describen el proceso incluido en los cursos en línea Schwier, (2003). Un desarrollo histórico de la educación en línea y un análisis del desarrollo histórico del Internet y sus conexiones deben existir para entender cómo y porqué ha crecido tan rápido."

Si bien algunos autores como García (1999), consideran que se trata de una evolución de la educación a distancia que se apoya en recursos digitales para desplegar los procesos de enseñanza y aprendizaje utilizando herramientas propias de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para otros pedagogos, Caldeiro (2013), la educación en línea es una modalidad con características propias que se diferencia tanto de la educación a distancia como de la educación presencial. Desde esta perspectiva, la educación en línea es caracterizada como un modelo pedagógico que promueve, mediante el uso de tecnologías digitales, ambientes propicios para el diálogo y actividades grupales buscando favorecer, incluso, la creación de vínculos interpersonales entre los participantes.

De este modo, se entiende que las propuestas de educación en línea usualmente implementadas a través plataformas o entornos digitales para la gestión de cursos (conocidos como Learning Management System) incluyen actividades pedagógicas que para su realización requieren que los estudiantes colaboren entre sí trabajando de forma conjunta. Esta colaboración entre alumnos se produce sin que medien encuentros presenciales y es posible a partir de los diálogos sincrónicos y asincrónicos que se producen a través de las herramientas de comunicación telemática, generalmente, incluidas en el mismo software sobre el que se desarrolla el curso y que tienden a promover la documentación automática de los intercambios entre los participantes.

De esta forma, Caldeiro (2013) señala también que mientras que en la educación a distancia la enseñanza se apoya principalmente en la distribución de materiales didácticos (digitalizados o en otros formatos no digitales) en la educación

en línea son fundamentales las actividades que los estudiantes deben resolver para aprender.

En la actualidad, la educación en línea está convirtiéndose en una opción accesible para realizar estudios de bachillerato, universitarios y de especialización o posgrado para aquellas personas que por su ubicación geográfica o por cuestiones laborales les resulta muy difícil acudir a una institución presencial, además de ser una estrategia educativa basada en la aplicación de tecnología al aprendizaje sin limitación del lugar, tiempo, ocupación o edad de los estudiantes. Con el tiempo el campo de esta disciplina se ha profesionalizado cada vez más hasta abarcar no solo estudios formales, sino también cursos de actualización y capacitación laboral en múltiples profesiones y oficios. Algunos rasgos fundamentales de esta modalidad son:

La inmersión de alumnos y estudiantes en un entorno digital a través del cual interactúan mientras transcurren los procesos de aprendizaje

- ❖ El uso pedagógico de las Tecnologías de la Información y Comunicación
- ❖ La inclusión de actividades que proponen trabajo colaborativo entre los estudiantes
- ❖ La utilización de materiales didácticos en diversos formatos digitales

Por vincular sus orígenes con la educación a distancia, los docentes que trabajan en cursos de educación en línea, suelen recibir el nombre de tutores, ya que su función primordial es la de acompañar y asistir al estudiante a lo largo de su proceso de aprendizaje en el contexto de un programa que carece de un espacio de físico como en la educación presencial. Por las características generales de la educación en línea, el papel que docente/tutor suele asumir incluye una serie de funciones que, dependiendo del curso, pueden variar en su nivel de complejidad.

## **Referentes conceptuales**

### **Aula virtual de aprendizaje**

En los últimos años, los avances presentados por las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y las facilidades que éstas ofrecen para su aplicación práctica en diversos procesos de enseñanza-aprendizaje, han propiciado el incremento de la oferta de cursos de capacitación en línea, fenómeno social que afecta las relaciones humanas, de línea un amplio abanico de posibilidades a favor de la transmisión del conocimiento y demanda más competencias de tipo informático a docentes y estudiantes.

Si bien los cursos en línea siguen centrados en el usuario y en sus necesidades (Graham, 2013), en esta nueva cultura de la intercomunicación, las TIC, constituyen un novedoso puente de comunicación entre lo que se quiere enseñar y el estudiante. Al respecto, Adell y Castañeda (2010) afirman que las herramientas que ofrece Internet, combinadas con fórmulas tradicionales de comunicación, están transformando las estrategias de enseñanza-aprendizaje, al convertirse en la puerta de entrada y la estructura de apoyo en lo que respecta a la presentación, desarrollo e incluso evaluación de los cursos (Schwier y Misanchuck, 2003). Arjona y Cebrián (2012), sugieren que al diseñar los cursos en línea se considere su utilidad en base al perfil de la «...población a la que se dirige, la formación general previa de los estudiantes y sus experiencias previas en cursos en línea»(p.104). Cacheiro (2011), señala que la formación del docente «...debe centrarse en la adquisición de competencias que permitan la integración de los recursos TIC». Mientras Castillo Arredondo y Cabrerizo Diago (2005), plantea reflexionar sobre el papel que juega el maestro en ese proceso, cómo se organiza e incluso adapta su papel de guía o asesor en la nueva cultura de la intercomunicación al trastocar el tradicional modelo enseñanza-aprendizaje por no ser tan necesaria su presencia física o corporal. En tal contexto, este trabajo toma como referencia u curso en línea para explorar las ventajas, limitaciones y alternativas de la capacitación a distancia vía la descripción

de los mecanismos y herramientas mediáticas que respaldan dicho curso y los resultados obtenidos con el mismo.

Primero, se describen algunos de los modelos educativos a distancia impulsados en México y España; después, el trabajo colegiado realizado por personal de distintas áreas para diseñar, desarrollar y difundir los cursos en línea. Posteriormente, se describen las competencias básicas de los docentes que participan en tales cursos; seguidos de la descripción técnica básica que tales cursos requieren. Por último, la valoración de un curso en línea a partir de un instrumento que atiende tres variables: plataforma utilizada, proceso de enseñanza y sistema de tutorías que éste facilita.

#### **Tipo de modelos educativos a distancia y aspectos básicos de cursos en línea.**

Hoy en día, la educación en línea se encuentra en pleno proceso de crecimiento y evolución, es decir, hay buenos avances en las TIC y en los procesos técnicos que permiten su aplicación práctica, clara y sencilla, en diversos procesos de enseñanza- aprendizaje. Sin embargo, algunos autores señalan que esta aplicación tecnológica puede resultar contraproducente si los cursos carecen de un buen diseño y planificación (McAnally-Salas, 2005). Hay que revisar entonces las características que a juicio de especialistas en educación y manejo de TIC debe poseer un curso en línea. Ahora bien, es posible distinguir varias modalidades de educación a distancia que tienen que ver con el tipo de interacción usuario-plataforma que cada una permite, tal y como se muestra a continuación.



Figura N°1. Grado de flexibilidad en el tiempo y espacio de los distintos modelos educativos, contrastándolos con el modelo presencial (CONACYT, 2012).

En la Universidad Nacional de Educación a Distancia, la investigación titulada *Cómo diseñar y ofertar cursos en línea* (UNED, 2010), identificó tres niveles y tipos de interacción:

El nivel básico, cuya interacción usuario- plataforma es de tipo informativa, 2) El nivel intermedio, con interacción básica, y 3) El nivel avanzado, con interacción y actividades significativas entre usuario-plataforma. La razón por la cual es necesario hacer esta identificación de los niveles de integración de la virtualidad y los componentes tecnológicos en la oferta académica, es que ésta puede oscilar desde experiencias iniciales en las cuales la aproximación entre estudiantes y docentes es una mezcla entre lo presencial y la virtualidad, hasta las ofertas completas en línea. Tal nivel de integración de virtualidad y de componentes tecnológicos, dependerá del contexto y ubicación del curso en línea en el plan de estudios, de los contenidos, los objetivos de aprendizaje, del modelo evaluativo e incluso del perfil académico del estudiantes al que está dirigido el curso.

### **Competencias deseables de los docentes.**

Para avanzar en el logro o efectividad de los cursos en línea, es deseable que los conductores del curso adquieran y muestren desarrollo en cinco competencias básicas (Salmon, 2004): acceso y motivación, socialización en línea, manejo e intercambio de información, construcción del conocimiento y desarrollo. A continuación, una breve descripción de ellas.

Para el acceso y motivación tanto los instructores (docentes) como los participantes (estudiantes) deben tener la posibilidad de acceder de manera ágil y sencilla al sistema en línea y estar motivados para hacerlo ya que para organizarse y participar habitualmente en cada actividad se requerirá de su compromiso, entusiasmo y esfuerzo. Lo que realmente importa aquí es que los participantes adquieran la capacidad emocional y social de aprender juntos en línea. Las recomendaciones son: inducir el uso de plataformas institucionales de aprendizaje en línea; comunicar los requerimientos del sistema para que las computadoras sean debidamente configuradas; orientar en el uso del nombre de usuario y contraseña de acceso al sistema; realizar actividades de motivación inicial (rompehielos, presentación de los participantes que incluyan al docente, entre otros); expresar las expectativas del curso; explorar la organización del curso en el entorno en línea; entre otras.

La competencia de socialización en línea trata de reforzar lazos de confianza y participación o involucramiento de los estudiantes en el curso. Se sugiere abrir espacios de comunicación social en los distintos módulos que componen el curso, que el tutor se involucre en las manifestaciones de los participantes, implementar normas que faciliten la comunicación, crear un ambiente agradable que sea propicio para la comunicación (de respeto, confianza y empatía).

La competencia manejo e intercambio de información pretende que el usuario aprenda a encontrar e intercambiar información de forma productiva y efectiva,

incluso que sugiera nuevas actividades viables de realizar. Se recomienda desarrollar estrategias que generen independencia, entusiasmo y confianza alrededor del trabajo de investigación y búsqueda de información; actividades que potencien la interactividad con los contenidos del curso y su profundización, enlaces con la red, videoconferencias, biblioteca de medios, entre otros; establecer comunicación con todos los participantes (interacción), promover el intercambio de materiales.

El propósito de la construcción del conocimiento es que el usuario forme su propia interpretación de los conocimientos y sea capaz de enlazarlo con sus experiencias concretas. Lo deseable es que los tutores se transformen en autores en línea más que en sólo meros transmisores de información. Algunas acciones sugeridas para avanzar en ello son, entre otras, desarrollar actividades para que los estudiantes expongan sus ideas y resultados de investigación; crear espacios para el debate de ideas, solución colaborativa de problemas o proyectos y desarrollo o verificación de teorías en contextos o condiciones específicas; revisar los tópicos de discusión y la propuesta de nuevas líneas de conversación; el fin, motivar la crítica y el análisis.

En la competencia desarrollo se espera que los tutores dejen de cuestionarse cómo utilizar la participación en línea y la tomen con más dedicación y creatividad, es decir, que sean críticos y auto reflexivos. Para reforzarla, se sugiere proponer actividades que provoquen en los participantes el reconocimiento de los procesos y las experiencias que se llevan a cabo para construir significados; abrir espacios para la reflexión sobre cómo las redes de aprendizaje, el trabajo con otros y las oportunidades generadas en el curso, impactan en los procesos de aprendizaje; desarrollar actividades en las que se aplique lo aprendido, adaptándolas a diferentes contextos o situaciones; y reconocer los conflictos cognitivos y la resolución de ellos, a partir del cambio en las estructuras mentales como producto de una evolución y madurez adquirida durante el curso entre otras.

Esta breve descripción de las competencias deseables que debe poseer el docente que participa en los cursos en línea, permite reconocer que éste sigue

desempeñando un papel importante en el proceso enseñanza- aprendizaje. El uso de las TIC facilita la conexión a distancia entre los participantes en el proceso educativo sin desplazar el papel central, dinámico, que desempeñan docentes y estudiantes en cada actividad. La tipología del saber hacer reconoce el sistema de tutorías como una competencia docente, por tanto, tarea fundamental de cualquier plan de formación docente (Gallegos y Gutiérrez, 2010). En los cursos en línea, tal competencia incluye orientar al estudiante para que sea capaz de utilizar e incorporar adecuadamente las TIC en las actividades de enseñanza-aprendizaje.

### **Los Roles del Tutor Virtual**

Según Cueto, (2013), señala que los roles del tutor virtual es ser un guía y facilitador de todos los conocimientos que forman parte, directa o indirectamente, del curso. Para tal efecto, debe diseñar mecanismos pedagógicos dinámicos, en concordancia con la flexibilidad que ofrece la tecnología. Además de ejercer seguimiento constante y brindar al estudiante retroalimentación permanente, rápida y efectiva, a través de las áreas que se explican a continuación:

**Área Social:** El tutor tiene la obligación de crear un ambiente amigable en la clase virtual, fomentar la cohesión del grupo, ayudar a los estudiantes a trabajar juntos en un proyecto común.

**Área Organizativa:** El tutor debe preparar la agenda del curso y, sobre todo, las diferentes interacciones tutor-estudiantes y estudiantes-estudiantes.

**Área Técnica:** El tutor debe fomentar la transparencia de la tecnología para que los estudiantes centren su atención en el curso y no se dejen distraer por las posibles complicaciones en el manejo técnico de la plataforma utilizada.

En conclusión, el tutor es un facilitador que debe diseñar mecanismos pedagógicos y dinámicos de acuerdo a la flexibilidad tecnológica y fomentar una interacción recíproca estudiante - docente y estudiantes - estudiantes de una manera amigable el cual les permita trabajar juntos en un proyecto común.

### **Curso en línea.**

Los cursos en línea son una respuesta a una visión amplia de la educación, la cual busca transformar las prácticas pedagógicas y la organización habitual de las instituciones educativas formales, al igual que movilizan los recursos ajenos a estos poniéndolos al servicio de la educación y la formación de individuos. Cabe destacar que en un curso en línea también se crean grupos de personas organizadas, pero en este caso se involucran en un proyecto educativo, cultural donde se construye y aprende conjuntamente utilizando herramientas comunes de un mismo entorno.

Es así como, Flecha y Puigvert (2001) señalan que para: transformar las prácticas pedagógicas y la organización habitual de las instituciones educativas formales se deben fundamentar los siguientes principios: La creación de una organización y de un ambiente de aprendizaje alternativo a la organizacional escolar tradicional, donde el centro educativo se convierta en un centro de aprendizaje de toda la comunidad. Planificar la enseñanza estableciendo finalidades expresadas en conjunto y la evaluación continua y sistemática del trabajo realizado delegando derechos y responsabilidades por igualdad para acceder al conjunto de los procesos formativos. (p.2).

Por su parte, la mayoría de los docentes en su praxis pedagógica unida a la tecnología, tratan de desarrollar algunas características pero le falta la agilidad o la experiencia en cuanto al dominio técnico de un ambiente virtual, como lo es la interacción o el feedback en foros de discusión, subir información, cargar y descargar archivos. Sin embargo, les permite trabajar en conjunto con las estrategias pedagógicas acordes a los objetivos planteados en un curso en línea.

### **Uso de la computadora en ambientes educativos**

Por otro lado, Tovar, (2010) expresa:

Para lograr un uso adecuado de la computadora en centros educativos y sacar de ella el máximo provecho es importante que los docentes superen sus resistencias para incorporarlas cotidianamente en su quehacer cotidiano. Aún más, es necesario que haya una actualización y capacitación docente en la nueva sociedad de la información, que permita concebir a la computadora... La

computadora como herramienta de aprendizaje Cuando el docente planea su clase y en ella diseña actividades en las cuales el estudiante interactúa con el conocimiento, utiliza la computadora y los medios a su alcance para investigar, buscar información, organizarla, resolver problemas, jugar o exponer trabajos, está dimensionando el uso de este recurso como herramienta de aprendizaje (p.1)

Por lo tanto, el docente nunca deberá utilizar la computadora en el aula, como pizarrón electrónico ni apoyar solamente la exposición del docente, convirtiendo al estudiante en un receptor pasivo, por el contrario, debe buscar la participación del estudiante. Debe emplear la computadora en el aula como una opción más para que el grupo y el profesor socialicen las ideas sustantivamente y como grupo en general expresen sus inquietudes, dudas y experiencias; el facilitador interactuará directamente con el grupo y la computadora, mientras los estudiantes se relacionan indirectamente con el recurso, pero directamente entre sí. Finalmente este recurso facilita el proceso de enseñanza y aprendizaje a docentes y estudiantes.

### **El diseño de instrucción cognitivo**

Desde la perspectiva cognitiva del procesamiento de la información y de la psicología cognitiva de la instrucción Glaser (1982), analiza los componentes del diseño, concediendo gran importancia a la consideración de las estructuras y procesos internos del sujeto. El modelo establece que el objetivo fundamental a lograr es el desarrollo de la competencia -conducta y estructuras cognitivas que diferencian al sujeto novel del experto. Para Glaser son esenciales estos componentes del diseño:

Una descripción del estado de competencia que quiere lograrse o un análisis de la competencia en términos de estados de conocimiento y habilidades.

En este apartado es fundamental el análisis cognitivo de la tarea a realizar, según los conocimientos y habilidades de procesamiento requeridas, lo que constituyen los objetivos de instrucción. Este análisis implica la identificación de, a) las estructuras y esquemas de conocimientos que se requieren para su aprendizaje y b) los procedimientos estrategias y habilidades cognitivas generales, que se ponen en marcha para el logro de esos objetivos de aprendizaje. El análisis de la tarea provee

además información sobre la organización y secuenciación de objetivos y contenidos, así como inferencias posibles sobre los procedimientos instruccionales y para la optimización y facilitación de la enseñanza. Un análisis empírico de las tareas, tal y como las realizan los sujetos expertos y competentes da un mayor carácter prescriptivo al modelo de diseño.

## 2) La descripción del estado inicial del aprendiz

Esta descripción ha de realizarse tanto en términos de conocimiento como de habilidades. Antes que evaluar y clasificar a los estudiantes en base a su supuesta capacidad intelectual, se trata de evaluar las estructuras cognitivas donde están representados los conocimientos que poseen los sujetos así como los procesos cognitivos, habilidades y estrategias que contribuyen a la asimilación y realización inteligente de la tarea. A partir de aquí se han de: a) diseñar las alternativas instruccionales para facilitar el aprendizaje teniendo en cuenta las características de estos componentes y b) intentar la mejora de los procesos identificados directamente. A este nivel de análisis podemos encontrar distintos tipos de conocimientos (declarativo/conceptual, procedimental) y diferentes habilidades, generales o específicas.

Se trata de establecer las condiciones de aprendizaje que pueden implementarse para favorecer el desarrollo de conocimientos y habilidades cognitivas o de cualquier objetivo de aprendizaje. En esta fase se deben diseñar las condiciones para la adquisición de la competencia, de acuerdo con una teoría del aprendizaje o de una teoría sobre el sistema cognitivo, a través del cual (estructuras, procesos) se produce la adquisición de la competencia. En el ámbito de los objetivos cognoscitivos, se trata fundamentalmente de: a) Desarrollar las estructuras de conocimiento declarativo-conceptual que el sujeto tiene en su memoria; y a partir de la descripción de las estructuras que poseen los expertos en un dominio particular de contenido, organizar las secuencias del currículo necesarias para la provisión de estas estructuras; y b) La enseñanza de procedimientos específicos, habilidades y estrategias generales, a partir del análisis de tareas que ha definido estos procesos en términos enseñables.

## **Bases Legales**

Las Bases Legales se refieren a la Ley, la Orden Ejecutiva y todas aquellas Resoluciones que dispongan la creación de un organismo, programa o la asignación de recursos; Normas jurídicas que se establecen al formar un estado de derecho. En las Bases Legales se incluyeron todas las referencias legales que sustentan la investigación realizada.

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

**Artículo 108.** Los medios de comunicación social, públicos y privados, deben contribuir a la formación ciudadana. El Estado garantizará servicios públicos de radio, televisión y redes de bibliotecas y de informática, con el fin de permitir el acceso universal a la información. Los centros educativos deben incorporar el conocimiento y aplicación de las nuevas tecnologías, de sus innovaciones, según los requisitos que establezca la ley. (p. 29)

Es importante señalar que, a partir de su promulgación, el uso de las TIC tiene rango constitucional. Este artículo hace referencia de manera clara, precisa y explícita a las Tecnologías de la Información y la Comunicación y su contribución a la formación ciudadana y docente, hecho que enfatiza esta investigación

**Artículo 110.** El Estado reconocerá el interés público de la ciencia, la tecnología, el conocimiento, la innovación y sus aplicaciones y los servicios de información necesarios por ser instrumentos fundamentales para el desarrollo económico, social y político del país, así como para la seguridad y soberanía nacional. Para el fomento y desarrollo de esas actividades, el Estado destinará recursos suficientes y creará el sistema nacional de ciencia y tecnología de acuerdo con la ley. El sector privado deberá aportar recursos para los mismos. El Estado garantizará el cumplimiento de los principios éticos y legales que deben regir las actividades de investigación científica, humanística y tecnológica. La ley determinará los modos y medios para dar cumplimiento a esta garantía. (p. 29).

La importancia de la aplicación de este artículo, hace referencia al establecimiento de interés público hacia el uso de la Ciencia y la Tecnología.

**Decreto 825. Ministerio del Poder Popular para la Ciencia y la Tecnología (2000)**

**Artículo 1.** Se declara el acceso y el uso de Internet como política prioritaria para el desarrollo cultural, económico, social y político de la República Bolivariana de Venezuela.

**Artículo 5.** El Ministerio de Educación, Cultura y Deportes dictarán las directrices tendentes a instruir sobre el uso de Internet, el comercio electrónico, la interrelación y la sociedad del conocimiento. Para la correcta implementación de lo indicado, deberán incluirse estas ternas en los planes de mejoramiento profesional del magisterio.

Es necesario relacionar este articulado legal con la incorporación de las tecnologías en la educación ya que es un llamado que hace la sociedad actual y surge de la necesidad cada vez mayor del uso de la información y la comunicación en los procesos educativos que se llevan adelante. Venezuela es un ejemplo reciente del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) dentro de las instituciones educativas. Permitiendo la interacción docente-estudiante-computadora

## CUADRO N° 1 OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIALES

<b>Objetivo General:</b> Diseñar un Curso en Línea como Estrategia Didáctica Tecnológica para la Educación en Valores de los estudiantes del Curso Introductorio de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo.					
<b>Variables</b>	<b>Definición de las variables</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Items</b>	<b>Instrumento</b>
<b>Curso en Línea</b>	El Curso en Línea: Es un proceso de enseñanza – aprendizaje de tipo interactivo, en el que el estudiante tiene la posibilidad de interactuar y comunicarse, a través de internet, con el contenido, con el profesor o facilitador y con los demás participantes del curso, por medio de las asignaciones, charlas, debates, exámenes, pruebas cortas y otros dispositivos que puedan tomar el lugar de un libro, una unidad o un capítulo del material	<b>Sincronía</b>	<b>Foro</b>	<b>1</b>	<b>Likert Modo de respuestas: Siempre A veces Nunca</b>
		<b>A sincronía</b>	<b>Chat</b>	<b>13</b>	
			<b>Video</b>	<b>4</b>	
			<b>Foro</b>	<b>5,7</b>	
		<b>Multimedia</b>	<b>Imágenes Video</b>	<b>17</b>	
	<b>Software libre Edmodo</b>	<b>Navegación Edmodo</b>	<b>3,6,9, 11,14</b>		
<b>Educación en Valores</b>	La Educación en Valores: Conjunto de estrategias y de dinámicas de relaciones que tienen como objetivo formar en civismo y en modelos de convivencia basados en el respeto, la comunicación, la empatía y la igualdad.	<b>Estrategias de aprendizaje</b>	<b>Videos Lecturas</b>  <b>Chat Foro Curso en línea</b>	<b>16 8</b>  <b>2,15 12 10,18,19,20</b>	<b>Likert Modo de respuestas: Siempre A veces Nunca</b>

Rodríguez, Y. (2021)

## **CAPITULO III**

### **MARCO METODOLOGICO**

En el presente capítulo, se estudiaron los distintos aspectos procedimentales en la cual se dio respuesta a los objetivos planteados. La investigación se enmarcó bajo un proyecto factible, “consiste en la elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales; puede referirse a la formulación de políticas, programas, tecnologías, métodos o procesos” Universidad Pedagógica Experimental Libertador (2015).

#### **Modalidad de la Investigación**

La investigación se ubicó dentro de la modalidad de un proyecto factible, de acuerdo con UPEL (2015) “consiste en la elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales; puede referirse a la formulación de políticas, programas, tecnologías, métodos o procesos” (p.7)

En este caso, se presenta el estudio de una situación problemática a través de la necesidad de la creación de un Curso en Línea de aprendizaje para implementar un Curso de Formación en Valores para los estudiantes del Curso Introductorio de la Facultad de Ciencias de la Educación, razón por la cual se brinda una propuesta como solución factible a dicho problema estudiado.

Al respecto, Tamayo y Tamayo (2010), define el mismo como “un conjunto de recursos y etapas diseñados para solucionar problemas específicos y/o requerimientos o necesidades sociales y debe estar apoyada en una investigación tipo documental o de campo” (p. 221). Este estudio comprenderá las siguientes fases o etapas: una fase diagnóstica, una revisión y sustentación bibliográfica, metodología y recursos necesarios para su ejecución, análisis y conclusiones sobre la viabilidad y realización

de la herramienta educativa.

### **Naturaleza de la Investigación**

La presente investigación se realizó bajo el paradigma cuantitativo que según Hernández Sampieri, Fernández y Baptista (2014) ofrece la posibilidad de generalizar los resultados más ampliamente otorgando control sobre los fenómenos y un punto de vista de conteo y magnitudes de éstos. Asimismo, brinda la gran posibilidad de réplica y un enfoque sobre puntos específicos de tales fenómenos, además que facilita la comparación entre estudios similares.

### **Tipo de Investigación**

Por la naturaleza del problema de estudio, el diseño abordado en la presente investigación se ubicó dentro de las tipologías expuesta por Hernández Sampieri y otros (2014), entre los denominados diseños de campo no experimentales, ya que se utiliza: “...para establecer patrones de comportamiento y probar teorías no se construye ninguna situación, sino que se observan las situaciones ya existentes no provocados intencionalmente por la autora...” (p. 4). Así mismo, por sus características se puede catalogar como una investigación de tipo descriptiva con Diseño no Experimental Transeccional.

### **Diseño de Investigación**

Por la naturaleza del problema de estudio, el diseño abordado para la presente investigación se ubicó dentro de las tipologías expuesta por Hernández, Fernández y Batista (2014), entre los denominados diseños no experimentales, ya que: “...no se construye ninguna situación, sino que se observan las situaciones ya existentes no provocados intencionalmente por el autor...” Así mismo por sus características se puede catalogar como un diseño no experimental transeccional descriptivo.

Este tipo de estudios son muy útiles, porque presentan una perspectiva del estado de uno o más grupos de personas y situaciones en un tiempo determinado. En relación

a la propuesta ésta se desarrolló en tres fases:

### **Procedimiento**

La realización de este estudio se enmarcó en las siguientes fases de acuerdo al Manual de la Universidad Experimental Libertador (UPEL: 2015)

#### **Fase I: Diagnóstica**

- 1.- Se estudió la situación de la problemática presente; Educación en Valores de los estudiantes del Curso Introductorio de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo, Con la finalidad de ofrecer alternativas de aprendizaje con el diseño de un curso en línea. (Fase Diagnóstica).
- 2.- Se realizó una revisión bibliográfica que sustente la investigación: en este punto se investigaron y tomaron como referencia los trabajos de investigación de diversos profesionales acordes al estudio realizado.
- 3.- Se elaboró el marco teórico y metodológico del trabajo de investigación: para este segmento se construyeron las bases teóricas que sustentaron la investigación y la metodología empleada.
- 4.- Se elaboró el instrumento de medición a ser aplicado a los estudiantes del curso introductorio de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo y se sometió a su evaluación por parte de los expertos en el área.
- 5.- Se realizó la inscripción del proyecto para su aprobación.
- 6.- Se aplicó el test y se analizaron los resultados obtenidos: aplicación del instrumento de evaluación a los estudiantes y evaluación de los resultados del mismo.
- 7.- Se diseñó el curso en línea y
- 8.- Se redactó y presentó el Trabajo Especial de Grado.

## **Fase II: Estudio de la Factibilidad**

A través de esta fase, se determinó la factibilidad de desarrollar la propuesta, como una vía para la solución a la situación planteada en el contexto educativo.

**Beneficios:** El Curso en Línea permitirá desarrollar los temas para un mejor aprendizaje de los contenidos, motivar al estudiante, y beneficios en los siguientes aspectos:

### **Didácticos**

Apoyo a los estudiantes en su formación humana.

Servirá de referencia a otros programas, como de cualquier otra mención de la Facultad.

Recursos técnicos: Computadoras. Laboratorios de computación, conexión a Internet.

### **Factibilidad Técnica**

Los recursos técnicos requeridos para el desarrollo de este trabajo, fueron totalmente cubiertos, ya que se disponen en la red. (Internet).

### **Factibilidad Operativa**

Tanto el investigador, la jefa del departamento de Orientación y los docentes quienes imparten la asignatura, están prestos y dispuestos para colaborar en la ejecución del proyecto. Se espera un alto nivel de motivación del estudiantado ante la propuesta.

Actualmente existe una red inalámbrica, la cual se encuentra operativa para acceder a Internet <http://admisión.face.uc.edu.ve/sucaí/index.php/usuarios/login> desde la Facultad de Ciencias de la Educación y desde cualquier otro punto geográfico dentro y fuera del estado Carabobo, lo que constituye otra fortaleza. Simultáneamente, se realizó un estudio sobre el grado de conocimiento en el uso de la computadora como medio de información y comunicación.

**Metas del Proyecto:** La meta principal es el desarrollo de un curso en línea, que a través de Internet, permita la comunicación entre los estudiante de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo.

**Análisis de Impacto:** La formación en valores como eje principal del ejercicio profesional del docente tienen como primordial objetivo mediar experiencias de aprendizaje significativo, lo más parecidas a las experiencias profesionales que realizarán los estudiantes, una vez egresados. La enseñanza de los valores asume significados y relevancia que pueden ser dimensionados de la siguiente forma:

**Dimensión Académica:** El desarrollo de esta estrategia brindará nuevas oportunidades de estudios a los estudiantes, al vencerse las limitaciones geográficas para la supervisión educativa de los mismos, aumentándose significativamente los niveles de motivación de los estudiantes para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se ampliarán además, las oportunidades de participación efectiva e interactividad con los estudiantes. Permite una plataforma referencial para la incorporación de otras áreas del conocimiento de la universidad, en la estrategia de ambientes virtuales. Con esta propuesta de un curso en línea, se establece un vínculo para la incorporación y aumento de la interactividad, y por tanto la cercanía del docente, seguramente redundarán en un beneficio académico neto.

**Dimensión Administrativa:** La gestión virtual que vence las limitaciones geográficas hará expresión de una mejor relación costo-beneficio, reducción del número de horas profesor que puede ser de gran proyección si la propuesta es bien aceptada en otras áreas de la universidad.

**Dimensión de Innovación:** No se encontró en la revisión preliminar de la literatura propuestas similares en la docencia y administración.

**Dimensión de Investigación:** Se incorpora esta investigación a una de las líneas de investigación de la Facultad más recientes y en proceso de expansión, el cual implica el uso de las TIC en el área de la tele-educación.

**Dimensión de Extensión:** Este ambiente virtual posicionado en la Web sirve de vitrina al mundo de las labores académicas de los recursos universitarios.

**Dimensión de Formación Profesional:** Constituye hoy por hoy un recurso didáctico, oportuno y dinámico.

**Dimensión de Acreditación y Evaluación Universitaria:** Es evidente que la incorporación de esta estrategia redundará en la pertinencia, calidad, efectividad, eficacia, productividad e impacto de nuestra misión y visión universitaria.

### **Factibilidad Económica**

Estudio preliminar de costos:

Requerimientos de hardware, software y de otros entornos de computación.

#### Costos de desarrollo

Hardware: Se consideró esta configuración de equipo computacional. Equipos para

Diseño del Curso en Línea:

Computadora de Escritorio

- Laptop
- Video Beam
- Impresora Multifuncional
- Cámara Fotográfica
- Cámara de Video
- Pen-drive
- Consumibles (CDs, cartuchos de tinta, papel, etc.)
- Software:

Se dispone en la universidad del software para creación y diseño de páginas Web, no estimándose generación de costos por este concepto. Costo Horas-Hombre: Se considera que la parte técnica del diseño Web, puede ser realizado por el investigador. Costos de Plataforma: No se esperan que sean generados al ubicar la Comunidad Virtual en la plataforma tecnológica de la universidad.

a) Costos de Mantenimiento

El Coordinador de la asignatura podrá encargarse del futuro mantenimiento de la página Web.

**Conclusiones**

Los costos estimados contrastados con el retorno de beneficios pretendidos, y las fuentes de financiamiento otorgadas al proyecto lo hacen financieramente factible.

**Factibilidad de la Propuesta:** La elaboración del diseño instruccional propuesto se considera factible por las siguientes razones:

a) La asignatura cuenta con docentes con un buen conocimiento de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Por otro lado los estudiantes, tienen en pensum de estudios la asignatura Informática, y la encuesta realizada muestra que la gran mayoría posee las destrezas para usar las herramientas propuestas.

La Facultad de Ciencias de la Educación, en su organización, cuenta con una Dirección TIC, la cual impulsa el uso de esta herramienta en funciones de tipo educativa, de investigación y de servicios a la comunidad. Además, la Facultad ha financiado entrenamiento a una parte de su personal en el uso de las TIC en educación, por lo que se cuenta con el aval de la misma para la implementación de este diseño instruccional.

Referente al aspecto técnico, la Universidad de Carabobo cuenta con un servidor en el cual podrá colocarse el sitio Web diseñado. Los software utilizados también han sido suministrados, o bien por la U.C. o por la autora del trabajo.

Este proyecto formó parte de los requerimientos de la Especialización en Tecnología de la Computación en Educación (ETCE) de la Facultad de Ciencias de la Educación de la U.C, por lo que se contó con la orientación de los docentes de dicha especialización.

**Alcance** Un Curso en Línea como Estrategia Didáctica Tecnológica para la Educación en Valores de los estudiantes del Curso Introdutorio de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo pretende fomentar el aprendizaje para la educación en valores que en un principio estará constituido por los estudiantes del curso introductorio y sus docentes. Pero en la medida que las distintas promociones vayan egresando de la universidad se irá ampliando el número de miembros, así como su proyección en la comunidad en general. Dentro de las limitaciones están las fallas eléctricas, servidores desconectados, inaccesibilidad a internet.

### **Fase III: Diseño de la Propuesta**

En esta fase se consideró la planificación del desarrollo del producto como respuesta alternativa para la posible solución de la problemática expuesta en el Capítulo I. Sobre la base de los resultados de un diagnóstico analizado desde una perspectiva cuantitativa, se establecieron los rasgos de Curso en Línea como Estrategia Didáctica Tecnológica para la Educación en Valores de los estudiantes del Curso Introdutorio de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo. Como herramienta instruccional para el uso por los estudiantes y docentes del Área de pre grado. La planificación del producto incluyó el desarrollo de un guión de contenido, un guión didáctico centrado en un diseño instruccional y guion técnico que abarca los componentes de contenido, de navegación y de asociación que permitió que el material propuesto se caracterizara por su eficacia y eficiencia en el contexto didáctico.

En esta etapa, se realizó el análisis e interpretación de la información obtenida de los resultados de la aplicación del instrumento por parte del investigador a la muestra seleccionada.

Esta información se relacionó con los objetivos planteados en la investigación; obteniéndose respuestas a las interrogantes realizadas al comienzo del estudio.

En general, esta fase corresponde al análisis de los resultados obtenidos por medio de la técnica de recolección de la información seleccionada por el investigador con relación al enfoque metodológico adoptado en la misma. A continuación, se procedió a la elaboración de conclusiones, las cuales pueden ser punto de partida para futuras investigaciones que guarden relación con el tema.

La elaboración del diseño de la propuesta por parte del investigador para tratar de solventar la necesidad identificada en la investigación: propiciar el desarrollo de un Curso en Línea como Estrategia Didáctica Tecnológica para la Educación en Valores de los estudiantes del Curso Introdutorio de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo.

### **Población**

De acuerdo a Hernández, Fernández y Batista (2014), se habla de población, cuando se tiene un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuáles serán extensivas las conclusiones de la investigación. Queda delimitada por el problema y por los objetivos del estudio, y la muestra cuando se extrae de esta población un conjunto finito y representativo que generalice los resultados obtenidos. La población objeto de estudio de esta investigación estará conformada por 70 estudiantes del Curso Introdutorio de la Facultad de Ciencias de la Educación.

### **Muestra**

La muestra es indispensable para el investigador, ya que es importante entrevistar a todos los miembros de una población debido a problemas de tiempo, recursos y esfuerzo. Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), “La muestra es, en esencia, un subgrupo de la población”. De acuerdo a esto se trabajó con una muestra intencional de 30% de la población, es decir 20 sujetos.

### **Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos**

Según Hernández, Fernández y Batista (2014), “...se entiende por técnica como el

conjunto de mecanismos, medios y sistemas de dirigir, recolectar, conservar, reelaborar y transmitir los datos...” (p. 32), en otras palabras, es la manera y proceso metodológico por medio del cual se van a obtener los datos y los instrumentos son los medios materiales, a través de los cuales se hace posible la obtención y archivo de la información requerida para la investigación. De lo antes expuesto, se obtienen los datos empleando la técnica de la encuesta definiéndola lo cual de acuerdo a Hernández, Fernández y Batista (2014):

Es un estudio observacional en el que el investigador busca recaudar datos por medio de un cuestionario previamente diseñado, sin modificar el entorno ni controlar el proceso que está en observación (como sí lo hace en un experimento). Los datos se obtienen realizando un conjunto de preguntas normalizadas dirigidas a una muestra representativa o al conjunto total de la población estadística en estudio, integrada a menudo por personas, empresas o entes institucionales, con el fin de conocer estados de opinión, características o hechos específicos. El investigador debe seleccionar las preguntas más convenientes, de acuerdo con la naturaleza de la investigación. (p.32)

El instrumento que se utilizó en la presente investigación fue un cuestionario tipo encuesta con escala Likert y respuestas policotómicas. A partir de las preguntas de investigación.

### **Validez**

La validez del instrumento es uno de los estadísticos de uso frecuente cuando se trata de construir un instrumento de medición; esta medida estadística se refiere fundamentalmente a que si los resultados de la recolección de los datos están sirviendo realmente a los propósitos para los cuales fueron elaborados, entonces se dice que tales resultados tienen validez.

Como se puede observar, la validez depende, entonces, de los resultados y no propiamente del instrumento en sí; esto permite inferir que la validez es el uso

específico que ha de hacerse con los resultados, los cuales se relacionan con las interpretaciones que se hagan a los datos.

Así mismo, la validez de contenido es la representatividad específica de la naturaleza del objeto de estudio y su configuración de objetivos; el problema teórico planteado está conformado por ciertas propiedades, que consisten en las posibilidades en la cual se pueden concretar en realidades empíricas expresadas a través del instrumento a partir de los reactivos; es por ello que Kerlinger (1999) afirma que “ la validez de contenido es básicamente de juicio, ya que para comprobarla hay que someter el proceso a una indagación deductiva que va de lo general (red hipotética) hasta la conformación del instrumento de medición”. (p.32).

### **Validez de expertos**

Como verificación de lo expuesto anteriormente se sometió el cuestionario a la revisión del mismo, por medio del llamado juicio de expertos, en este caso fueron tres, los cuales tienen estudios de maestría y se ubicaron en la colectividad docente de Educación Superior. Los mismos dictaron sus juicios de los ítems del cuestionario a partir de su redacción, y pertinencia con los objetivos al asociar las dimensiones e indicadores que los definen.

Dichos expertos revisaron de manera individual y por separado el cuestionario tomando en cuenta su claridad, o confusión y si es tendencioso, así como también su pertinencia con los contenidos y por último sus observaciones a los ítem planteados

### **Confiabilidad**

Todo estudio de investigación debe poseer un grado de confianza en los resultados obtenidos, que sustenten y den base suficiente a lo que se desea analizar; en este sentido, Arias (2010) expresa que “la fiabilidad no se refiere directamente a los datos, sino a las técnicas de instrumentos de medida y observación, es decir, al grado en que las respuestas son independientes de las circunstancias accidentales de la

investigación” (p. 24). En otras palabras, se refiere al grado en que la aplicación repetida del instrumento, al mismo sujeto u objeto, produce iguales resultados.

Para determinar el índice de la confiabilidad del instrumento se utilizará el método Alfa de Cronbach el cual es un índice de consistencia interna que toma valores entre 0 y 1 y que sirve para comprobar si el instrumento que se está evaluando recopila información defectuosa y, por tanto, llevaría a conclusiones equivocadas o si se trata de un instrumento fiable que hace mediciones estables y consistentes.

El Alfa es un coeficiente de correlación al cuadrado que, a grandes rasgos, mide la homogeneidad de las preguntas promediando todas las correlaciones entre todos los ítems para ver que, efectivamente, se parecen. A continuación se describe la ecuación a utilizar:

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[ 1 - \left( \frac{\sum Si}{St} \right) \right]$$

Dónde:

K = N° de ítem

Si = Varianza de los ítems

St = Varianza total

Datos:

<b>S</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>St</b>	20	20	20	20	20	20	28	28	28	28

Ítems	Si	Ítems	Si
Ítems 1	0	Ítems 11	0
Ítems 2	0,24	Ítems 12	0
Ítems 3	0,24	Ítems 13	0,24
Ítems 4	0,24	Ítems 14	0,24
Ítems 5	0,24	Ítems 15	0
Ítems 6	0	Ítems 16	0
Ítems 7	0	Ítems 17	0
Ítems 8	0,24	Ítems 18	0
Ítems 9	0	Ítems 19	0
Ítems 10	0,24	Ítems 20	0

**Tabla N° 1 Operacionalidad**

Se tiene que:

K (Número de ítems)=	20
K-1=	19
Sumatoria de Si =	1,92
St=	15,36
$\alpha$ (Alfa)=	0,92

**Tabla N° 2. Nivel de Decisión**

+ 1	Perfecta
0,81 – 0,99	Muy Alta
0,61 – 0,80	Alta
0,41 – 0,60	Moderada
0,21 – 0,40	Baja
- 1	Nula

Su interpretación será que, el instrumento tiene una confiabilidad de 0,92 por ciento, lo que significa que es muy alta y positiva; por lo tanto, si el mismo instrumento se

aplica nuevamente a la misma población, tiene la probabilidad en un 92 por ciento de presentar los mismos resultados.

### **Procedimiento**

La realización de este estudio se realizará en las siguientes fases:

1. Se estudió la situación de la problemática presente en los estudiantes del Curso de Formación en Valores del Curso Introdutorio de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo.

2. Se realizó una revisión bibliográfica que sustente la investigación: en este punto se investigó y tomó como referencia los trabajos de investigación de diversos profesionales en el ámbito de la enseñanza que estaban acordes al estudio a realizar.

3. Se elaboró el marco teórico y metodológico del trabajo de investigación: este segmento comprende las bases teóricas que sustentaron la investigación y la metodología que se empleó para la adquisición confiable de datos que mostraron y dieron certeza de la problemática que se deseaba identificar y resolver.

4. Se elaboró y evaluó por parte de los expertos el instrumento de medición a ser aplicado a los encuestados: Evaluación del instrumento de medición por parte de personal calificado para esta.

5. Se realizó la inscripción del proyecto para su aprobación

6. Se aplicó el test y se procedió al análisis de los resultados obtenidos: aplicación del instrumento de evaluación a los encuestados y evaluación de los resultados del mismo.

7. Se elaboró el Diseño un Curso en Línea como Estrategia Didáctica Tecnológica para la Educación en valores de los estudiantes del Curso Introdutorio de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo.

8. Se redactó y presentó el Trabajo de grado.

### **Técnicas de Análisis de Datos**

Cada uno de los datos obtenidos por medio del instrumento de medición describirá las características básicas de un conjunto de observaciones empleando un instrumento tipo cuestionario con escalamiento tipo Likert. Después de completar el cuestionario, cada elemento se puede analizar por separado. Se considera una escala de tipo ordinal, ya que no se puede asumir que los sujetos perciban las respuestas como equidistantes.

Cuando los datos se tratan como ordinales, es posible calcular la mediana y la moda (pero no la media). La dispersión se calcula por medio del intervalo entre cuartiles (no es posible calcular la desviación típica), o puede analizarse mediante técnicas no paramétricas, como la distribución  $\chi^2$ , la prueba de los signos de Wilcoxon, y el Alfa de Cronbach la cual va a ser la técnica implementada en esta investigación. Las respuestas a los elementos se puede sumar, y hay que tener en cuenta que todos los elementos deben medir lo mismo.

## **CAPITULO IV**

### **PRESENTACIÓN, ANALISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS**

#### **Análisis e interpretación de los resultados del cuestionario**

Los datos se presentan a través de tablas estadísticas en donde se describen cuáles fueron las cuantificaciones de las frecuencias absolutas y relativas de las respuestas dadas por los entrevistados que participaron de la muestra a través de un instrumento denominado estudio por encuesta, para la variable independiente, esto se realiza para cada uno de los supuestos a partir de los ítem que lo definen. Posteriormente cuando se tabularon los datos se construye un gráfico representativo con un diagrama de barras, esto con la finalidad de visualizar y comparar las opiniones emitidas por los encuestados a los planteamientos realizados en los ítems.

Es de hacer notar que a cada análisis se le realiza su interpretación, destacando en cada uno de ellos las opiniones que mayor porcentaje obtuvo producto de las opiniones, esto es útil porque a partir de este razonamiento de los ítems se pueden realizar las comparaciones del esquema teórico con el esquema empírico y extraer las conclusiones validas que den cuenta del estudio realizado.

#### **VARIABLE**

**Curso en línea**

**DIMENSION: Sincronía**

**INDICADOR: Foro**

#### **Ítems N° 1**

1.- Te gustaría participar en un foro de aprendizaje para la comunicación asertiva.

**TABLA N° 3.** Distribución porcentual. Resultados obtenidos del instrumento aplicado a los Estudiantes. Ítem N° 1.

Ítems	SIEMPRE		ALGUNAS VECES		NUNCA	
	FA	%	FA	%	FA	%
<b>1</b>	20	100,0	0	0,0	0	0,0

Fuente: Instrumento aplicado a los estudiantes del Curso de Formación en Valores del Curso

Introdutorio de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo.

GRÁFICO N° 1. SINCRONÍA



Rodríguez, Y. (2019)

### INTERPRETACIÓN:

En el gráfico N° 1, se presentan los resultados obtenidos cuando se pidió a los estudiantes encuestados su opinión sobre si les gustaría participar en un foro de aprendizaje para la comunicación asertiva. Se observa en el gráfico mencionado, que un 100% de los encuestados, dicen que “siempre” es así, un 0% “algunas veces” y otro 0% manifiesta “nunca”. Lo cual de acuerdo la segmentación de la escala de Likert empleada, la respuesta de los estudiantes se encuentra totalmente en el segmento “siempre” lo cual permite inferir que les gustaría participar en un foro de aprendizaje para la comunicación asertiva, al respecto, Gagne y Dick (1983), quienes determinaron que el aprendizaje es un proceso que capacita a organismos vivos, tales como animales y seres humanos, para modificar su conducta con una cierta

rapidez en una forma más o menos permanente, de modo que la misma modificación no tiene que ocurrir una y otra vez en cada situación nueva. Por lo tanto, se concluye que los estudiantes están al tanto de que participar en un foro de aprendizaje mejoraría la comunicación asertiva.

**VARIABLE**

**Curso en línea**

**DIMENSION: Asincronía**

**INDICADOR: Chat**

**Ítems N°**

13.- Con la implementación de un chat en línea se puede evaluar a un estudiante.

**TABLA N° 4.** Distribución porcentual. Resultados obtenidos del instrumento aplicado a los Estudiantes. Ítem N° 13.

Ítems	SIEMPRE		ALGUNAS VECES		NUNCA	
	FA	%	FA	%	FA	%
<b>13</b>	6	30,0	5	25,0	0	45,0

Fuente: Instrumento aplicado a los estudiantes del Curso de Formación en Valores del Curso Introdutorio de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo.

**GRÁFICO N° 2. ASINCRONÍA**



Rodríguez, Y. (2019).

### **INTERPRETACIÓN:**

En el gráfico N° 2, se presentan los resultados obtenidos cuando se solicitó a los estudiantes encuestados su consideración sobre si los chats sobre la comunicación asertiva son estrategias para el aprendizaje. Se observa en el gráfico mencionado, que un 30%, de los estudiantes encuestados, dicen que “siempre”, el 25% expresó que “algunas veces” y 45% “nunca”, lo que quiere decir que los estudiantes consideran que con la implementación de un chat en línea se puede evaluar a un estudiante. Se observa que según la respuesta de los encuestados, y según la segmentación de la escala de Likert empleada, se encuentra mayoritariamente en el segmento “siempre”, y "algunas veces". Tal como señalan Adell y Castañeda (2010) afirman que las herramientas que ofrece Internet, combinadas con fórmulas tradicionales de comunicación, están transformando las estrategias de enseñanza-aprendizaje, al convertirse en la puerta de entrada y la estructura de apoyo en lo que respecta a la presentación, desarrollo e incluso evaluación de los cursos.

**VARIABLE**

**Curso en línea**

**DIMENSION: Asincrónica**

**INDICADOR: Vídeo**

**Ítems N°**

4.- Te motivaría aprender sobre temas de autoestima a través de videos.

**TABLA N° 5.** Distribución porcentual. Resultados obtenidos del instrumento aplicado a los Estudiantes. Ítem N° 4.

Ítems	SIEMPRE		ALGUNAS VECES		NUNCA	
	FA	%	FA	%	FA	%
4	6	30,0	5	25,0	9	45,0

Fuente: Instrumento aplicado a los estudiantes del Curso de Formación en Valores del Curso Introdutorio de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo.

**GRÁFICO N° 3. ASINCRONÍA**



Rodríguez, Y. (2019).

## **INTERPRETACIÓN:**

En el gráfico N° 3, se presentan los resultados obtenidos cuando se solicitó a los estudiantes encuestados su consideración sobre si se motivaría a aprender sobre temas de autoestima a través de videos. Se observa en el gráfico mencionado, que un 30 %, de los estudiantes encuestados, dicen que “siempre” y 25% “algunas veces” es así, es decir, el 45% manifiesta que “nunca”. Esto expresa que, según la respuesta de los estudiantes, y según la segmentación de la escala de Likert empleada, se encuentra que al estar las respuestas en los segmentos "siempre" y "algunas veces", genera que según los porcentajes, la actitud de los encuestados muestra una preferencia por dichas alternativas, lo cual permite inferir que los estudiantes encuestados se sentirían motivados a aprender sobre temas de autoestima a través de vídeos.

En ese sentido, señala Goleman, D. (1999), que las personas que tienen el impulso de desempeñarse mejor quieren tener una forma de seguirle la pista a su propio progreso, al de su equipo y al de su empresa.

**VARIABLE: Curso en línea**

**DIMENSION: Asincronía**

**INDICADOR: Vídeo**

**Ítems N°**

5.- Sabías que un foro de discusión es un área web dinámica que permite a distintas personas comunicarse simultáneamente.

7.- El foro virtual es una estrategia de aprendizaje.

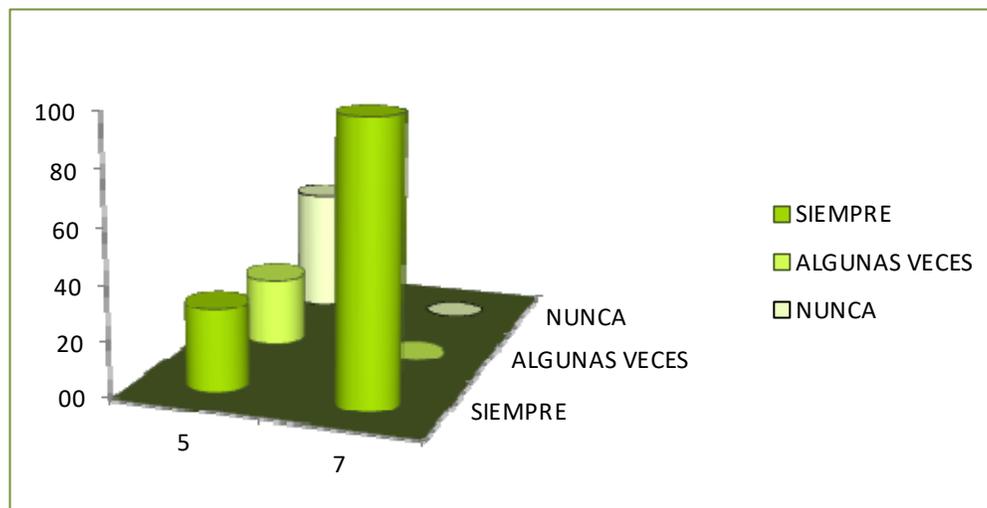
**TABLA N° 6.** Distribución porcentual. Resultados obtenidos del instrumento aplicado a los Estudiantes. Ítems N° 5, 7.

Ítems	SIEMPRE		ALGUNAS VECES		NUNCA	
	FA	%	FA	%	FA	%
5	6	30,0	5	25,0	9	45,0
7	20	100,0	0	0,0	0	0,0

Fuente: Instrumento aplicado a los estudiantes del Curso de Formación en Valores del Curso

Introdutorio de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo.

**GRÁFICO N° 4. ASINCRONÍA**



Rodríguez, Y. (2019).

### INTERPRETACIÓN:

En el gráfico N° 4, se presentan los resultados obtenidos cuando se solicitó a los estudiantes encuestados su consideración sobre si sabían que un foro de discusión es un área web dinámica que permite a distintas personas comunicarse simultáneamente. Se observa en el gráfico mencionado, que un 30%, de los estudiantes encuestados, dicen que “siempre” y 25% “algunas veces” es así, es decir, el 45% manifiesta que “nunca”. Esto expresa que, según la respuesta de los estudiantes, consideran que un

foro de discusión es un área web dinámica que permite a distintas personas comunicarse simultáneamente.

Se observa que según la respuesta de los encuestados, y según la segmentación de la escala de Likert empleada, se encuentra que al estar las respuestas en los segmentos "siempre" y "algunas veces", genera que según los porcentajes, la actitud de los encuestados muestra una preferencia por dichas opciones, lo cual permite inferir que los estudiantes encuestados piensan que, tal como señala Caldeiro (2013), la educación en línea es una modalidad con características propias que se diferencia tanto de la educación a distancia como de la educación presencial. Desde esta perspectiva, la educación en línea es caracterizada como un modelo pedagógico que promueve, mediante el uso de tecnologías digitales, ambientes propicios para el diálogo y actividades grupales buscando favorecer, incluso, la creación de vínculos interpersonales entre los participantes.

Por otra parte, en el mismo gráfico N° 4, haciendo referencia al hecho de que el foro virtual es una estrategia de aprendizaje, los estudiantes encuestados consideran que “siempre” es así con 100%, “algunas veces” en un 0% respectivamente y “nunca” en un 0%. Esto conlleva a concluir, de acuerdo a la segmentación de la escala de Likert empleada, que la respuesta de los estudiantes se encuentra con mayor porcentaje en el segmento “siempre”, esto permite inferir que según los encuestados, el foro virtual es una estrategia de aprendizaje, tal como lo señala García (1999), consideran que se trata de una evolución de la educación a distancia que se apoya en recursos digitales para desplegar los procesos de enseñanza y aprendizaje utilizando herramientas propias de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

**VARIABLE**

**Curso en línea**

**DIMENSION: Multimedia**

**INDICADOR: Imágenes, vídeos**

**Ítems N°**

17.- Las imágenes alusivas a los valores presentadas a través de un curso en línea permiten un aprendizaje significativo.

**TABLA N° 7.** Distribución porcentual. Resultados obtenidos del instrumento aplicado a los Estudiantes. Ítems N° 17.

Ítems	SIEMPRE		ALGUNAS VECES		NUNCA	
	FA	%	FA	%	FA	%
17	20	100,0	0	0,0	0	0,0

Fuente: Instrumento aplicado a los estudiantes del Curso de Formación en Valores del Curso

Introdutorio de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo.

**GRÁFICO N° 5. MULTIMEDIA**



Rodríguez, Y. (2019).

## **INTERPRETACIÓN:**

De acuerdo a la distribución de los datos presentados, en el gráfico N° 5 cuando se solicitó a los estudiantes encuestados su consideración sobre si las imágenes alusivas a los valores presentadas a través de un curso en línea permiten un aprendizaje significativo, se puede observar que el valor mayor se ubica en el segmento “siempre” es así con 100%, “algunas veces” en un 0% respectivamente y “nunca” en un 0%. De allí que, de acuerdo a la segmentación de la escala de Likert empleada, la respuesta de los estudiantes se encuentra con mayor porcentaje en el segmento “siempre”, esto permite inferir que según los encuestados las imágenes alusivas a los valores presentadas a través de un curso en línea permiten un aprendizaje significativo. Asimismo expresa la Universidad Nacional de Educación a Distancia, en la investigación titulada "Cómo diseñar y ofertar cursos en línea (UNED, 2010)", identificó tres niveles y tipos de interacción: El nivel básico, cuya interacción usuario- plataforma es de tipo informativa, 2) el nivel intermedio, con interacción básica, y 3) el nivel avanzado, con interacción y actividades significativas entre usuario-plataforma.

## **VARIABLE**

**Curso en línea**

**DIMENSION: Plataforma**

**INDICADOR: Navegación Edmodo**

**Ítems N°**

- 3.- Es pertinente diseñar un curso en línea que proporcione un aprendizaje significativo entre computador, docente y estudiante de Formación en Valores.
- 6.- Utilizas alguna plataforma virtual de aprendizaje.
- 9.- Te sería favorable navegar en un espacio de Internet accesible a cualquier hora y desde cualquier lugar a fin de realizar las tareas asignadas.
- 11.- Navegas con frecuencia en internet.

14.- Es conveniente el uso de un espacio virtual Edmodo para el desarrollo de un curso en línea.

**TABLA N° 8.** Distribución porcentual. Resultados obtenidos del instrumento aplicado a los Estudiantes. Ítems N° 3, 6, 9, 11, 14.

Ítems	SIEMPRE		ALGUNAS VECES		NUNCA	
	FA	%	FA	%	FA	%
<b>3</b>	6	30,0	5	25,0	9	45,0
<b>6</b>	20	100,0	0	0,0	0	0,0
<b>9</b>	20	100,0	0	0,0	0	0,0
<b>11</b>	20	100,0	0	0,0	0	0,0
<b>14</b>	6	30,0	5	25,0	9	45,0

Fuente: Instrumento aplicado a los estudiantes del Curso de Formación en Valores del Curso Introdutorio de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo.

**GRÁFICO N° 6. PLATAFORMA**



Rodríguez, Y. (2019).

## **INTERPRETACIÓN:**

Se aprecia en el grafico N° 6, al preguntar a los encuestados si consideran pertinente diseñar un curso en línea que proporcione un aprendizaje significativo entre computador, docente y estudiante de Formación en Valores, se puede observar

que la mayoría de las respuestas se encuentran en el segmento “nunca” con un porcentaje de 45 %, por otro lado con un 25 % afirman que “algunas veces” y “siempre” con un 30%, esto expresa que, según la respuesta de los estudiantes, y según la segmentación de la escala de Likert empleada, se encuentra que al estar las respuestas en los segmentos "siempre" y "algunas veces", genera que según los porcentajes, la actitud de los encuestados muestra una preferencia por dichas alternativas se puede inferir que los mismos piensan que un curso en línea que proporcione un aprendizaje significativo entre computador, docente y estudiante de Formación en Valores es pertinente e interactivo y proporciona un aprendizaje significativo.

Tal como lo señala Glaser (1982), analiza los componentes del diseño, concediendo gran importancia a la consideración de las estructuras y procesos internos del sujeto. El modelo establece que el objetivo fundamental a lograr es el desarrollo de la competencia -conducta y estructuras cognitivas que diferencian al sujeto novel del experto.

Por otra parte, se puede observar en el mismo gráfico N° 6, que cuando se pregunta a los estudiantes encuestados si utilizan alguna plataforma virtual de aprendizaje, en la distribución, los datos se concentran mayoritariamente en la alternativa “siempre” que define el indicador con un 100 %, 0% en el segmento “algunas veces” y “nunca” respectivamente, esto expresa que, según la respuesta de los estudiantes, y según la segmentación de la escala de Likert empleada, la actitud de los encuestados muestra una preferencia por "siempre" lo que indica que los

encuestados consideran que siempre utilizan alguna plataforma de aprendizaje, ya que el uso de esta brinda beneficios en el aprendizaje de los mismos.

Al respecto, expresa (Salmon, 2004) que para el acceso y motivación tanto los instructores (docentes) como los participantes (estudiantes) deben tener la posibilidad de acceder de manera ágil y sencilla al sistema en línea y estar motivados para hacerlo ya que para organizarse y participar habitualmente en cada actividad se requerirá de su compromiso, entusiasmo y esfuerzo, recomienda el autor inducir el uso de plataformas institucionales de aprendizaje en línea; comunicar los requerimientos del sistema para que las computadoras sean debidamente configuradas; orientar en el uso del nombre de usuario y contraseña de acceso al sistema; realizar actividades de motivación inicial (rompehielos, presentación de los participantes que incluyan al docente, entre otros); expresar las expectativas del curso; explorar la organización del curso en el entorno en línea; entre otras.

También cuando se le plantea a los encuestados si sería favorable para ellos navegar en un espacio de Internet accesible a cualquier hora y desde cualquier lugar a fin de realizar las tareas asignadas, se puede observar que el valor mayor se ubica en el segmento “siempre” es así con 100%, “algunas veces” en un 0% y “nunca” en un 0%. De allí que, de acuerdo a la segmentación de la escala de Likert empleada, la respuesta de los estudiantes se encuentra con mayor porcentaje en el segmento “siempre”, esto permite inferir que según los encuestados sería favorable disponer de las TICS en cualquier momento y lugar para realizar las tareas asignadas, Establecen (Gallegos, Gámis & Gutiérrez, 2010) que en los cursos en línea, tal competencia incluye orientar al estudiante para que sea capaz de utilizar e incorporar adecuadamente las TIC en las actividades de enseñanza-aprendizaje.

Referente a la propuesta sobre la frecuencia de navegación en internet de los encuestados, éstos respondieron que “siempre” es así con 100%, “algunas veces” en

un 0% y “nunca” en un 0%. De allí que, de acuerdo a la segmentación de la escala de Likert empleada, la respuesta de los estudiantes se encuentra con mayor porcentaje en el segmento “siempre”, esto permite inferir que los encuestados tienen oportunidad de navegar en internet con frecuencia.

Al respecto Tovar (2010), manifiesta que la computadora como herramienta de aprendizaje cuando el docente planea su clase y en ella diseña actividades en las cuales el estudiante interactúa con el conocimiento, utiliza la computadora y los medios a su alcance para investigar, buscar información, organizarla, resolver problemas, jugar o exponer trabajos, está dimensionando el uso de este recurso como herramienta de aprendizaje.

De igual manera, al proponer a los estudiantes si es conveniente el uso de una plataforma Moodle para el desarrollo de un curso en línea, los mismos ubicaron sus respuestas en el segmento “nunca” con un porcentaje de 45 %, por otro lado con un 25 % afirman que “algunas veces” y “siempre” con un 30%, esto expresa que, según la respuesta de los estudiantes, y según la segmentación de la escala de Likert empleada, se encuentra que al estar las respuestas en los segmentos "siempre" y "algunas veces", genera que según los porcentajes, la actitud de los encuestados muestra una preferencia por dichas alternativas se puede inferir que los mismos piensan que conveniente el uso de una plataforma Moodle para el desarrollo de un curso en línea.

Caldeiro (2013), sostiene que se entiende que las propuestas de educación en línea usualmente implementadas a través plataformas o entornos digitales para la gestión de cursos (conocidos como Learning Management System) incluyen actividades pedagógicas que para su realización requieren que los estudiantes colaboren entre sí trabajando de forma conjunta. Esta colaboración entre alumnos se produce sin que

mediante encuentros presenciales y es posible a partir de los diálogos sincrónicos y asincrónicos que se producen a través de las herramientas de comunicación

telemática, generalmente, incluidas en el mismo software sobre el que se desarrolla el curso y que tienden a promover la documentación automática de los intercambios entre los participantes.

**VARIABLE**

**Educación en Valores**

**DIMENSION: Estrategias de Aprendizaje**

**INDICADOR: Vídeos**

**Ítems N°**

16.- A través de videos educativos en el tema de valores se logra un aprendizaje significativo.

**TABLA N° 9.** Distribución porcentual. Resultados obtenidos del instrumento aplicado a los Estudiantes. Ítems N° 16.

Items	SIEMPRE		ALGUNAS VECES			
	FA	%	FA	%	FA	%
<b>16</b>	20	100,0	0	0,0	0	0,0

Fuente: Instrumento aplicado a los estudiantes del Curso de Formación en Valores del Curso

Introdutorio de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo.

**GRÁFICO N° 7. ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE**



Rodríguez, Y. (2019).

#### **INTERPRETACIÓN:**

Se aprecia en el gráfico N° 7 que al plantearle a los estudiantes encuestados si a través de videos educativos en el tema de valores se logra un aprendizaje significativo, los mayores valores se concentran mayoritariamente en la alternativa “siempre” que define el indicador con un 100 %, 0% en el segmento “algunas veces” y “nunca” respectivamente, esto expresa que, según la respuesta de los estudiantes, y según la segmentación de la escala de Likert empleada, se puede inferir que en su mayoría, los encuestados consideran que a través de videos educativos en el tema de valores se logra un aprendizaje significativo. En ese sentido, Negrete (2014), señala que el aprendizaje de los valores y de las actitudes es un proceso lento y gradual en donde influyen distintos factores y agentes. Aunque los rasgos de la personalidad y el carácter de cada quien son decisivos en su adquisición, también desempeñan un papel indiscutible las experiencias personales previas, el medio donde crecemos, las actitudes que transmiten las personas significativas, la información y las vivencias escolares, los medios masivos de comunicación entre otros.

**VARIABLE**

**Educación en Valores**

**DIMENSION: Estrategias de Aprendizaje**

**INDICADOR: Lecturas**

**Ítems N°**

8.- El material de lectura para su análisis a través de un curso en línea logran un aprendizaje significativo.

**TABLA N° 10.** Distribución porcentual. Resultados obtenidos del instrumento aplicado a los Estudiantes. Ítems N° 8.

Ítems	SIEMPRE		ALGUNAS VECES		NUNCA	
	FA	%	FA	%	FA	%
8	6	30,0	5	25,0	9	45,0

Fuente: Instrumento aplicado a los estudiantes del Curso de Formación en Valores del Curso Introdutorio de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo.

**GRÁFICO N° 8. ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE**



Rodríguez, Y. (2019).

## **INTERPRETACIÓN:**

En el gráfico N° 8 se puede evidenciar que al plantearle a los estudiantes encuestados si consideran que el material de lectura para su análisis a través de un curso en línea logran un aprendizaje significativo, los mismos ubicaron sus respuestas en el segmento “nunca” con un porcentaje de 45 %, por otro lado con un 25 % afirman que “algunas veces” y “siempre” con un 30%, esto expresa que, según la respuesta de los estudiantes, y según la segmentación de la escala de Likert empleada, se encuentra que al estar las respuestas en los segmentos "siempre" y "algunas veces", genera que según los porcentajes, la actitud de los encuestados muestra una preferencia por dichas alternativas se puede inferir que los mismos consideran que el material de lectura para su análisis a través de un curso en línea logran un aprendizaje significativo. En ese sentido, García (1999), consideran que se trata de una evolución de la educación a distancia que se apoya en recursos digitales para desplegar los procesos de enseñanza y aprendizaje utilizando herramientas propias de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC)

## **VARIABLE**

### **Educación en Valores**

### **DIMENSION: Estrategias de Aprendizaje**

### **INDICADOR: Chat**

#### **Ítems N°**

2.- Participarías en un chat virtual sobre la autoestima.

12.- Mediante un foro por internet se puede opinar sobre las relaciones interpersonales.

15.- Los chats sobre la comunicación asertiva son estrategias para el aprendizaje.

**TABLA N° 11.** Distribución porcentual. Resultados obtenidos del instrumento aplicado a los Estudiantes. Ítems N° 2, 12, 15.

Ítems	SIEMPRE		ALGUNAS VECES		NUNCA	
	FA	%	FA	%	FA	%
2	6	30,0	5	25,0	9	45,0
12	20	100,0	0	0,0	0	0,0
15	20	100,0	0	0,0	0	0,0

Fuente: Instrumento aplicado a los estudiantes del Curso de Formación en Valores del Curso Introdutorio de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo.

**GRÁFICO N° 9. ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE**



Rodríguez, Y. (2019).

**INTERPRETACIÓN:**

De acuerdo a la distribución de los datos presentados en el gráfico N° 9, se puede observar que el valor mayor se ubica en la alternativa que manifiesta que el encuestado considera que participaría en un chat virtual sobre la autoestima, con un 30% ubicado en el segmento “siempre”, en un 25% manifiesta que “algunas veces”

ocurre así y 45% expresa que “nunca” es así. De acuerdo a la segmentación de la escala de Likert empleada, se encuentra que al estar las respuestas en los segmentos "siempre" y "algunas veces", genera que según los porcentajes, la actitud de los encuestados muestra una preferencia por dichas alternativas se puede inferir que los mismos consideran que participaría en un chat virtual sobre la autoestima. Al respecto Tovar (2010), manifiesta que la computadora como herramienta de aprendizaje cuando el docente planea su clase y en ella diseña actividades en las cuales el estudiante interactúa con el conocimiento, utiliza la computadora y los medios a su alcance para investigar, buscar información, organizarla, resolver problemas, jugar o exponer trabajos, está dimensionando el uso de este recurso como herramienta de aprendizaje.

En el mismo gráfico N° 9, la respuesta al planteamiento si mediante un foro por internet se puede opinar sobre las relaciones interpersonales señala que el indicador "siempre" se ubicó en un 100 %, 0% en el segmento “algunas veces” y “nunca” respectivamente, esto expresa que, según la respuesta de los estudiantes, y según la segmentación de la escala de Likert empleada, se puede inferir que en su mayoría, los encuestados consideran que mediante un foro por internet se puede opinar sobre las relaciones interpersonales. Al respecto, Caldeiro (2013) señala, la educación en línea es una modalidad con características propias que se diferencia tanto de la educación a distancia como de la educación presencial, desde esta perspectiva, la educación en línea es caracterizada como un modelo pedagógico que promueve, mediante el uso de tecnologías digitales, ambientes propicios para el diálogo y actividades grupales buscando favorecer, incluso, la creación de vínculos interpersonales entre los participantes.

Por otra parte, en el mismo gráfico N° 9, cuando se plantea si los chats sobre la comunicación asertiva son estrategias para el aprendizaje, la respuesta señala que el indicador "siempre" se ubicó en un 100 %, 0% en el segmento “algunas veces” y

“nunca” respectivamente, esto expresa que, según la respuesta de los estudiantes. Esto expresa que, según la respuesta de los estudiantes, y según la segmentación de la escala de Likert empleada, la actitud de los encuestados muestra una preferencia por "siempre". En ese sentido, García (1999), consideran que se trata de una evolución de la educación a distancia que se apoya en recursos digitales para desplegar los procesos de enseñanza y aprendizaje utilizando herramientas propias de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

## **VARIABLE**

### **Educación en Valores**

#### **DIMENSION: Estrategias de Aprendizaje**

#### **INDICADOR: Foro Curso en Línea**

#### **Ítems N°**

10.- Te gustaría participar activamente en un curso en línea para el aprendizaje.

18.-Accesar a un curso en línea de aprendizaje amplia mis conocimientos.

19.- En un curso en línea la información recibida acerca de la formación en valores sería oportuna.

20.- El diseño de un curso en línea de formación en valores permite a los estudiantes la adquisición del aprendizaje de habilidades sociales para la vida universitaria.

**TABLA N° 12.** Distribución porcentual. Resultados obtenidos del instrumento aplicado a los Estudiantes. Ítems N° 10, 18, 19, 20.

Ítems	SIEMPRE		ALGUNAS VECES		NUNCA	
	FA	%	FA	%	FA	%
<b>10</b>	6	30,0	5	25,0	9	45,0
<b>18</b>	20	100,0	0	0,0	0	0,0
<b>19</b>	20	100,0	0	0,0	0	0,0
<b>20</b>	20	100,0	0	0,0	0	0,0

Fuente: Instrumento aplicado a los estudiantes del Curso de Formación en Valores del Curso

Introdutorio de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo.

**GRÁFICO N° 10. ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE**



Rodríguez, Y. (2019).

**INTERPRETACIÓN:** En el gráfico N° 10, se le preguntó a los estudiantes encuestados si les gustaría participar activamente en un curso en línea para el aprendizaje, las respuestas se ubicaron en la distribución en un 100% de los casos que “siempre” es así, 0% lo considera “algunas veces” y un 0% cree que “nunca” es así.

De acuerdo a la segmentación de la escala de Likert empleada, se encuentra mayoritariamente en el segmento “siempre”, esto indica que les gustaría participar activamente en un curso en línea para el aprendizaje. En ese sentido, Salmon (2004), el propósito de la construcción del conocimiento es que el usuario forme su propia interpretación de los conocimientos y sea capaz de enlazarlo con sus experiencias concretas. Por lo tanto, se concluye que los estudiantes están al tanto de que les gustaría participar activamente en un curso en línea para el aprendizaje.

Por otra parte, en el mismo gráfico N° 10, se observa que al preguntar a los estudiantes encuestados si acceder a un curso en línea de aprendizaje amplía sus conocimientos, el 100% consideró que “siempre” es así, el 0% cree que “algunas veces” y el restante 0% piensa que “nunca” ocurre así. ”. De acuerdo a la segmentación de la escala de Likert empleada, se encuentra el mayor porcentaje en el segmento “siempre”, lo que permite concluir que la mayoría de las respuestas indican que los encuestados consideran que la acceder a un curso en línea amplía sus conocimientos. Al respecto, Adell y Castañeda (2010) afirman que las herramientas que ofrece Internet, combinadas con fórmulas tradicionales de comunicación, están transformando las estrategias de enseñanza-aprendizaje, al convertirse en la puerta de entrada y la estructura de apoyo en lo que respecta a la presentación, desarrollo e incluso evaluación de los cursos

De igual manera, al indagar la opinión de los encuestados si el diseño de un curso en línea de formación en valores le permite la adquisición del aprendizaje de habilidades sociales para la vida universitaria. Se observa en el mismo gráfico N° 10, que el 100% consideró que “siempre” es así, el 0% cree que “algunas veces” y el restante 0% piensa que “nunca” ocurre así. ”. De acuerdo a la segmentación de la escala de Likert empleada, se encuentra el mayor porcentaje en el segmento “siempre”, lo que permite concluir que la mayoría de las respuestas indican que los encuestados consideran que el diseño de un curso en línea de formación en valores le permite la adquisición del aprendizaje de habilidades sociales para la vida universitaria. En ese sentido, Caldeiro (2013) señala que en la actualidad, la educación en línea está convirtiéndose en una opción accesible para realizar estudios de bachillerato, universitarios y de especialización o posgrado para aquellas personas que por su ubicación geográfica o por cuestiones laborales les resulta muy difícil acudir a una institución presencial, además de ser una estrategia educativa basada en la aplicación de tecnología al aprendizaje sin limitación del lugar, tiempo, ocupación o edad de los estudiantes. Con el tiempo el campo de esta disciplina se ha

profesionalizado cada vez más hasta abarcar no solo estudios formales, sino también cursos de actualización y capacitación laboral en múltiples profesiones y oficios.

Cabe destacar que en la propuesta sobre si el encuestado considera que en un curso en línea la información recibida acerca de la formación en valores sería oportuna. Se observa en el mismo gráfico N° 10, que el 100% consideró que “siempre” es así, el 0% cree que “algunas veces” y el restante 0% piensa que “nunca” ocurre así. ”. De acuerdo a la segmentación de la escala de Likert empleada, se encuentra el mayor porcentaje en el segmento “siempre”, lo que permite concluir que la mayoría de las respuestas indican que los encuestados consideran que en un curso en línea la información recibida acerca de la formación en valores sería oportuna. Señala al respecto, Caldeiro (2013), la educación en línea es una modalidad con características propias que se diferencia tanto de la educación a distancia como de la educación presencial, desde esta perspectiva, la educación en línea es caracterizada como un modelo pedagógico que promueve, mediante el uso de tecnologías digitales, ambientes propicios para el diálogo y actividades grupales buscando favorecer, incluso, la creación de vínculos interpersonales entre los participantes.

## **CAPÍTULO V**

### **PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA CURSO EN LÍNEA PARA LA EDUCACIÓN EN VALORES**

Este capítulo contempla el diseño de un Curso en Línea que promueve el aprendizaje de los valores a través de un conjunto de recursos que permite actividades didácticas para los estudiantes del curso introductorio, permitiéndole obtener un aprendizaje significativo, a través de esta herramienta amigable, motivadora e innovadora.

Su importancia se centra en la participación en un curso en línea, la cual se desenvolverá en diferentes actividades y ejercicios relacionados al curso de Educación en Valores con la finalidad de internalizar, interactuar, reflexionar, intercambiar información, generando así conocimientos en el aprendizaje de los valores y posteriormente desarrollar actividades que les permitan asimilar, incorporar y vivir desde los valores como su centro de acción.

Enfatizando una gran ventaja; como es el de brindar al estudiante la oportunidad de abrir este curso en línea desde cualquier sitio, solo con contar con un equipo de computación e internet, también pueden comunicarse y estudiar de manera amigable y didáctica, mejorando así la forma en que aprende y por ende su rendimiento.

A continuación se muestra una figura que muestra los protagonistas a quienes va dirigido esta propuesta. Figura N° 2

**FIGURA N° 2. ACTORES Y PROTAGONISTAS DEL ACTO EDUCATIVO**



**ESTUDIANTES**



**DOCENTES**



**COMUNIDAD**

## **DISEÑO INSTRUCCIONAL DE LA PROPUESTA - Plan Didáctico**

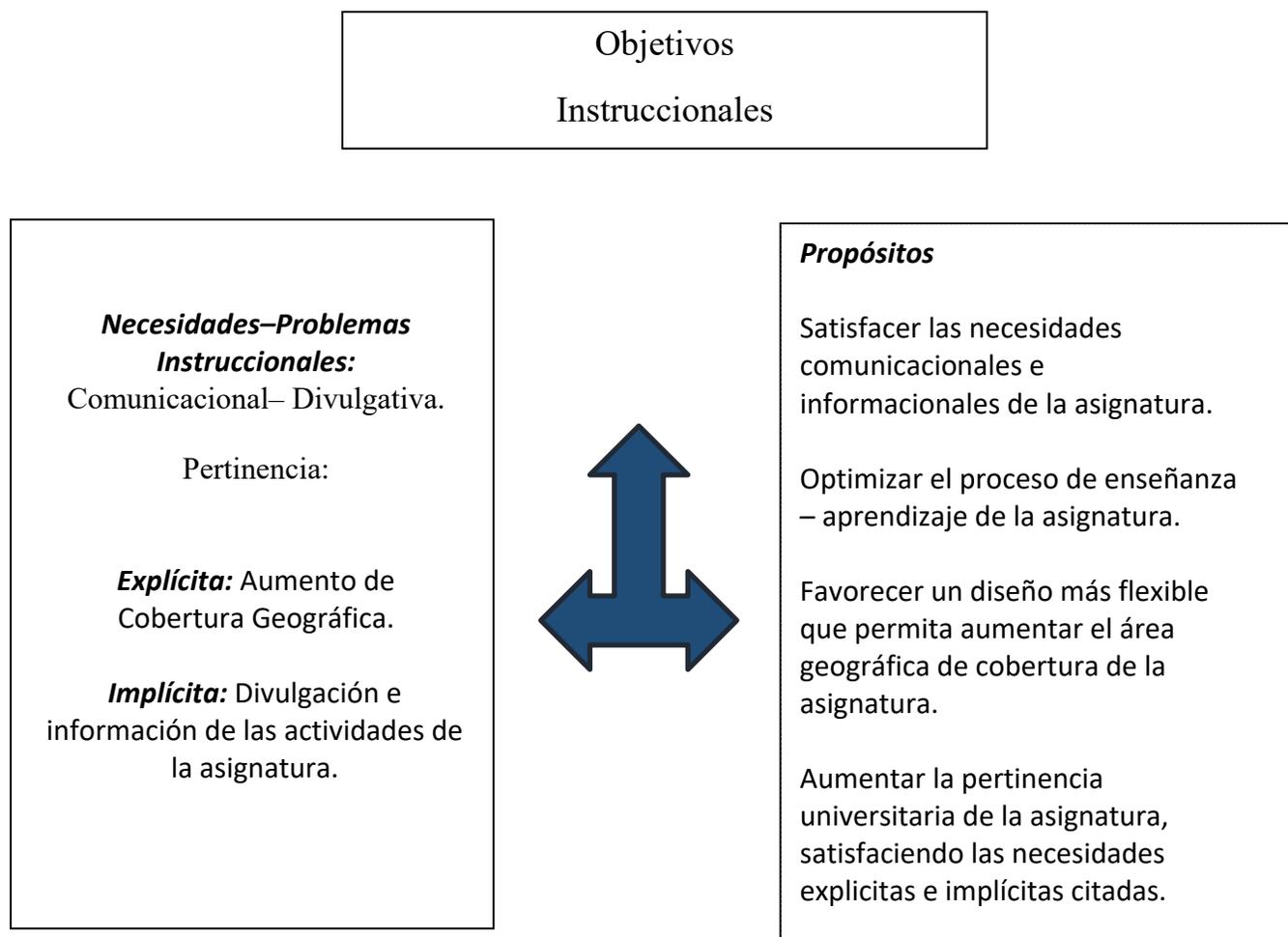
### **Objetivo General:**

Optimizar los procesos de divulgación e información de las actividades de la asignatura Educación en Valores y del proceso educativo por medio del uso de un curso en línea para los estudiantes del Curso Introductorio de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo.

### **Objetivos específicos**

- Satisfacer las necesidades comunicacionales e informacionales de la asignatura.
- Optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura.
- Favorecer un diseño más flexible que permita aumentar el área geográfica de cobertura de la asignatura.
- Aumentar la pertinencia universitaria de la asignatura, satisfaciendo las necesidades explícitas e implícitas citadas.

**FIGURA N° 3. PLAN DIDÁCTICO**



**Elaborado por: Rodríguez, Y (2019)**

## **Diseño Interactivo Centrado en el Usuario para el Desarrollo Web en Ambientes Educativos. (Meléndez, R. 2012)**

### **Introducción**

Las experiencias de aprendizaje que un individuo vive a lo largo de su vida dependen del marco de ideas, creencias, saberes, actitudes y habilidades que desarrolla y que usa para construir nuevos conocimientos dentro y fuera del aula de clases. De ahí que, desde hace algún tiempo exista una opinión generalizada entre los especialistas, estudiosos e investigadores involucrados en la formación de formadores, que enfatiza la necesidad de preparación permanente de los docentes, para ello, se ha sugerido el desarrollo de estrategias que permitan enfrentar los grandes retos que se plantean en este campo, pero en realidad no se trata de dotar a los docentes de estrategias, sino de formarlos de manera que rompan con prácticas pedagógicas apegadas a formas tradicionales de enseñar y aprender, dado que el conocimiento construido por las sociedades, marcaría las posibilidades de desarrollo y de progreso que ellas mismas exigen en materia de formación docente.

A continuación se presenta la fase I de acuerdo Diseño Interactivo Centrado en el Usuario para el Desarrollo Web en Ambientes Educativos

### **FASE I**

#### **1-a) Análisis de requisitos. Análisis etnográfico**

El diseño de esta estrategia tecnológica en línea va dirigido a estudiantes del curso introductorio de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo período lectivo 2018-2019. Los estudiantes en quienes se centró está propuesta son jóvenes de ambos sexos, en edades comprendidas entre veinte (20) años y cuarenta (40) años, residentes de la zona del municipio Naguanagua estado Carabobo y de ciudades aledañas como; Bejuma, Miranda, Montalbán, Canoabo (Estado Yaracuy) Maracay (Estado Aragua), Puerto Cabello y de ciudades lejanas

como Puerto Ordaz, Punto Fijo, Mérida. Los usuarios conocen y manejan la computadora y algunos programas, ya que es requisito en otras asignaturas.

#### **1-b) Áreas que son de mayor interés para usted recoger en esta observación**

La observación y recogida de los datos se realizó a través de una prueba diagnóstica en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo ubicada en la Av. Salvador Allende. Campus Bárbula. Municipio Naguanagua - Estado Carabobo.

#### **1-c) Calidad y condiciones de los espacios físicos**

El lugar donde se obtuvo la información fueron los salones de clase, los cuales cuentan con iluminación artificial y natural.

#### **1-d) Dotación de mobiliario**

Mesas, sillas y pupitres en buenas condiciones de uso, pizarra acrílica, marcadores y borradores, lápices, papel entre otros.

#### **1-e) Tecnología**

La Facultad de Ciencias de la Educación aún cuenta con salones dotados con computadoras y todos los equipos necesarios para desarrollar actividades computarizadas además cuenta con servicio de internet libre y gratuito accedendo a esta dirección electrónica <http://admision.face.uc.edu.ve/suca/index.php/usuarios/login>.

#### **1-f) Habilidades y destrezas de los estudiantes**

Los datos se recogieron mediante la aplicación de un cuestionario tipo encuesta con veinte proposiciones las cuales surgieron de la operacionalización de las variables.

#### **1-g) Nivel de motivación para el desarrollo de prácticas educativas innovadoras**

Es necesario tener en cuenta que hay estudiantes que cuentan con recursos tecnológicos en sus hogares y otros no. Entonces es preciso desarrollar con estos usuarios otras alternativas para el acceso a la información.

## **2 Descripción del lugar donde se realizó la observación**

El lugar donde se realizó la observación y acopiada de los datos fueron los salones de clase. Y la información se recogió en un instrumento diseñado para tal fin. (Cuestionario tipo encuesta).

**FIGURA N°4. EDIFICIO SEDE FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE CARABOBO**



### **2-a) Perfil del usuario**

Los usuarios a quienes fue dirigida esta propuesta son estudiantes del curso introductorio de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo.

### **2-b) Conocimientos previos en el área tecnológica**

Con respecto a este tópico es importante señalar que los estudiantes manejan las competencias tecnológicas educativas previstas ya que es requisito para continuar avanzando académicamente.

### **2-c) Plataforma**

Se utilizó un espacio disponible en Google “**EDMODO**” al cual se puede acceder a través de la siguiente dirección electrónica:

<http://admission.face.uc.edu.ve/suca/index.php/usuarios/login>

### **2-d) Aplicaciones educativas de un curso en línea**

Actualmente las Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC`s van a un ritmo vertiginoso, esto está afectando a prácticamente todos los campos de la sociedad, y la educación no es una excepción. Por lo tanto, la interacción TIC`s-Educación viene despertando en todo el mundo. Esas tecnologías se presentan cada vez más 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. La relación entre las TIC`s y la educación tiene dos vertientes: Por un lado, los ciudadanos se ven abocados a conocer y aprender sobre las TIC`s y por el otro, las TIC`s pueden aplicarse al proceso educativo.

### **2-e) Cuestionario**

El instrumento que se utilizó en la presente investigación fue un cuestionario de respuestas cerradas construido a partir de las preguntas de investigación en un proceso dialéctico. Se siguió la línea de continuidad y se realizaron las respectivas dimensiones e indicadores de cada pregunta, con la finalidad de darle concreción empírica al proceso. Los indicadores fueron útiles ya que de allí surgió cada pregunta que definió a su correlación anterior. Así, estructurando dicho instrumento en veinte ítems, fue pertinente en la verificación práctica de la necesidad del Diseño de un: **CURSO EN LÍNEA DE EDUCACIÓN EN VALORES PARA LOS ESTUDIANTES DEL CURSO INTRODUCTORIO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE CARABOBO.**

**3. Análisis de los temas** Los temas abordados en este curso están sujetos al programa del curso introductorio y otros temas de carácter relevante que permitan el crecimiento intelectual de los estudiantes en esta área educativa.

**3-a) Duración** Para el primer momento instruccional (orientada a los usuarios en general y de carácter divulgativo, informativo y de capacitación), es relativamente corta – aproximadamente cuarenta y cinco minutos; y en el caso del segundo momento instruccional (de carácter académico que pretende el apoyo del proceso enseñanza y aprendizaje del tema de los valores a través de la Internet) la navegación se realiza entre una y dos horas.

**3-b) Validez del Diseño:** El diseño instruccional elegido es de tipo Constructivista en la Resolución de Problemas. Responde de manera eficiente y efectiva a las expectativas planteadas durante la ejecución de las clases, ya que a través de él, los estudiantes usuarios podrán utilizar las herramientas presentes o pasadas de su formación académica para la elaboración de su propio plan operativo, que corresponda a un sistema de planificación, organización y resolución de casos educativos, familiares y sociales.

**3-c) Análisis de los temas:** Los temas abordados en este curso están sujetos al programa del curso introductorio y otros temas de carácter relevante que permitan el crecimiento intelectual de los estudiantes. A continuación se presenta el plan didáctico que se desarrolló.

**Objetivo General.** Optimizar los procesos de divulgación e información de las actividades de la asignatura Educación en Valores y del proceso educativo por medio del uso de un curso en línea para los estudiantes del Curso Introductorio de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo.

**CUADRO N° 2 ÁREA TEMÁTICA DIVULGACIÓN E INFORMACIÓN (MOMENTO INSTRUCCIONAL)**

<b>Objetivos Específicos</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Estrategias Instruccionales</b>	<b>Recursos y medios</b>	<b>Estrategias de Evaluación</b>
1. Satisfacer las necesidades comunicacionales e informacionales de la asignatura.	Programa de la asignatura	- Lectura de información en línea. - Video-foro con informe enviado al facilitador por correo electrónico).- - Observación de imágenes en Línea.	Página Web. Correo Electrónico	Realimentación por medio de mensajes electrónicos. Contaje de visitas al sitio Web. Formulario encuesta.
2. Optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura.	Información pautas de la asignatura.	- Lectura de información en línea. - Evaluación de las tareas asignadas. - Solicitud de información sobre asuntos de interés	Página Web Correo Electrónico Foro Hipervínculos	Realimentación en línea a través de correos electrónicos
3. Favorecer un diseño más flexible que permita aumentar el área geográfica de cobertura de la asignatura.	Información de interés sobre la asignatura	-Comunicación síncrona y asíncrona. - Envío de mensajes y archivos	- Página Web. - Correo electrónico - Foro - Chat	Realimentación asincrónica por medio de mensajes expuestos en el foro. Mensajes electrónicos.
4. Aumentar la pertinencia universitaria de la asignatura, satisfaciendo las necesidades explícitas e implícitas citadas.	Plan Operativo de la asignatura.	- Diseño de Curso en línea, - Elaboración de software	- Página web - Tutoriales - Videos	Realimentación asincrónica por medio de mensajes Expuestos en el foro. Mensajes Electrónicos

**Elaborado por: Rodríguez, Y (2019)**

**B- ÁREA TEMÁTICA**  
**CUADRO N°3 (MOMENTO INSTRUCCIONAL)**

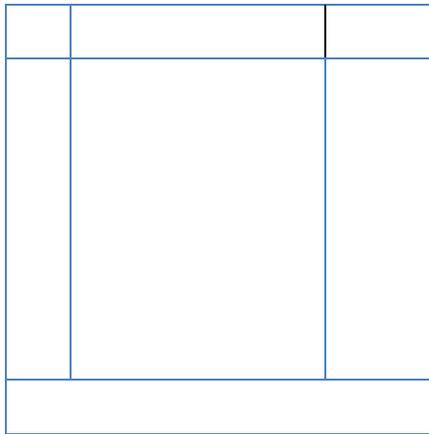
<b>Objetivos Específicos</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Estrategias Instruccionales</b>	<b>Recursos y medios</b>	<b>Estrategias de Evaluación</b>
1. Aportar herramientas para el proceso enseñanza y aprendizaje.	Emocionalidad y Relaciones Interpersonales. La Emoción Identificación de las emociones: Tipos.	- Lectura en línea. - Lectura y descarga del material en línea.	Página Web. Correo electrónico. Mensajes WhatsApp	Realimentación por medio de mensajes electrónicos. Contaje de visitas al sitio Web. Uso del WhatsApp
2. Informar sobre herramientas de conversación y colaboración	Valores Institucionales de la Universidad de Carabobo. Valores Morales Valores Éticos Valores Sociales	Lecturas en línea. Elaboración de mensajes. Actividades de conversación en línea. Actividades de discusión asincrónica. Envío y descarga de video.	Página Web. Foro. Chat. Grupo de listas. Mensajes WhatsApp	Realimentación por medio de mensajes electrónicos (Correo Electrónico WhatsApp) Contaje de visitas al sitio Web.
3. Monitorizar asincrónicamente al estudiante durante las actividades	Desarrollo Personal. Autoestima, Auto concepto Autovaloración Auto aceptación Auto respeto Liderazgo. Manejo del tiempo, Manejo del stress.	Lectura en línea.  Redacción de Informe semanal de experiencia de actividades.  Discusión sincrónica.  Ejercicios en línea	Página Web. Foro. Chat. Grupo de listas. Mensajes WhatsApp	Realimentación por medio de mensajes electrónicos Evaluación virtual (Foro) y Chat, sobre las opiniones relacionadas con la experiencia. Uso del WhatsApp.
4. Motivar en el estudiante los valores propios de la educación en valores.	Resolución de conflictos. Comunicación Asertiva. Los hábitos de las personas altamente asertivas. Proyecto de vida	Lectura en línea Redacción de informe semanal de experiencias de las actividades. Discusión sincrónica. Ejercicios en línea.	Página Web. Foro. Chat. Grupo de listas. Mensajes WhatsApp	Realimentación por medio de mensajes electrónicos Evaluación virtual (Foro) y Chat, sobre las opiniones relacionadas con la experiencia. Uso del whatsApp.

**Elaborado por: Rodríguez, Y (2019)**

## FASE II. DISEÑO

A continuación se presentan el diseño de las posibles pantallas, realizadas en papel del curso en línea para la Educación en valores.

**FIGURA N° 5. PANTALLA DE INICIO**



### **Código de Gestión de la Pantalla**

- Superior, corresponde al encabezado, y está compuesto por tres cintas de identificación, la primera contiene la invitación y bienvenida al curso, donde se le presentan dos opciones para participar en el curso, una a través de un código de clase que aparece en la pantalla y la otra a través de una invitación en su correo gmail. En la segunda cinta aparece el código alfa numérico. En la tercera cinta se muestra la invitación a los estudiantes, padres u otros maestros usando un folleto en PDF con instrucciones paso a paso para unirse al curso, además de como descargar el folleto.
- Parte Izquierda, corresponde al área de navegación, en ella se encontraran dos menús tipo lista de forma vertical, el primero que será el menú principal del sitio web, con las diferentes opciones que llevaran al usuario a las diferentes páginas, y el segundo con los enlaces a los enlaces de interés, que llevaran al usuario a sitios web externos, también se encuentra en esta área en la parte

inferior un contador de visitas, que registra las veces que ha sido visto el sitio web. Esta área, será visible en todas las páginas que conforman el sitio web. El fondo de los menús y del contador de visitas es de color blanco.

- Parte derecha, corresponde al área de utilidades del sitio web, donde se encuentra en la parte superior el modulo para el acceso y registro como miembro del sitio web, una vez registrado el usuario puede ingresar a todas las funciones del portal. El fondo del módulo de registro y el gadget es de color azul pastel.

Esta área, será visible en todas las páginas que conforman el sitio web a excepción de la página de foros.

- Parte Central, corresponde al área de trabajo, esta va a variar dependiendo de la opción que escoja el usuario, en el menú principal del sitio, en el caso de la opción “Inicio”, en esta pantalla aparece un título y un texto de bienvenida para el usuario.

#### **Guía de Estilo.**

- **Sonidos:** No hay.
- **Menú:** Tipo Lista, Vertical, Letras color negro oscuro y azul tenue, con el fondo de color blanco, al pasar el cursor por encima de los enlaces se subraya el título.

#### **Guía Comunicacional.**

- **Zona de comunicación entre el usuario y el software:** En el área de navegación, se presenta un menú tipo lista vertical, con los diferentes enlaces que permiten al usuario la interacción con las diferentes páginas que conforman al sitio web.
- **Lenguaje de Interfaz:**  
La interfaz es de tipo textual y gráfica, constituida por un menú tipo lista vertical, con textos que representan las opciones que el usuario puede seleccionar.

El texto presente en el menú principal, es un hipertexto, para que el usuario interactúe con el contenido del sitio web.

La información se presenta como nodos dentro de una red en la que una idea lleva a otra y está a otra diferente.

**Tipo de Navegación:**

Tiene una estructura de jerarquía, nodos principales, llevan a nodos específicos. Las herramienta de contactos y WhatsApp permite la interacción de los usuarios, creando un entorno colaborativo, entre el administrador del sitio web y entre ellos.

**Toma de decisiones por parte del usuario:**

- El diseño de menús e hipertexto se realiza para que el usuario vea en pantalla toda la información necesaria y para que opere e interactúe en ella a través del ratón, el teclado y las opciones del menú. Así, se insertan códigos que no están visibles si así se prefiere, pero que ofrecen la apariencia deseada para ser vistos en pantalla. Aquí la palabra clave es WYSIWYG ("What you see is what you get"), es decir, lo que tú ves es lo que obtienes.
- El usuario podrá visualizar el destino o destinos posibles de cualquier enlace para saber hacia dónde se desplazará en caso de optar por esa conexión.

**FIGURA N° 6. PANTALLA DE LA BIBLIOTECA VIRTUAL**


## Código de Gestión de la Pantalla.

Aparecerán los enlaces de buscar descargas y enviar archivo, al seleccionar la opción enviar archivos, se abrirá un formulario para ser llenado por el usuario que desea subir un material al sitio web, una vez enviados los archivos, estos aparecerán junto con la información para que puedan ser descargados.

## Guía de Estilo.

- **Sonidos:** No hay.
- **Menú:** Tipo Lista, Vertical, Letras color negro oscuro, con el fondo de color azul pastel y blanco..
  - **Iconos:**  **Buscar descarga** para buscar recursos en la biblioteca virtual.
  -  **Enviar Archivo** para subir recursos bibliográficos a la biblioteca virtual.

## Guía Comunicacional

- **Zona de comunicación entre el usuario y el software:** En el área de navegación, se presenta un menú tipo lista vertical, con los diferentes enlaces que permiten al usuario la interacción con las diferentes páginas que conforman el curso en línea. En el área de trabajo se presentan dos iconos que sirven como enlaces para ingresar a las secciones que ofrece esta página.

## Lenguaje de Interfaz:

- Interfaz es de tipo textual y gráfica, constituida por un menú tipo lista vertical, con textos que representan las opciones que el usuario puede seleccionar. Y dos iconos para buscar y enviar recursos en la biblioteca virtual.
- El texto presente en el menú principal, es un hipertexto, para que el usuario interactúe con el contenido del sitio web.
- La información se presenta como nodos dentro de una red en la que una idea lleva a otra y está a otra diferente.
-

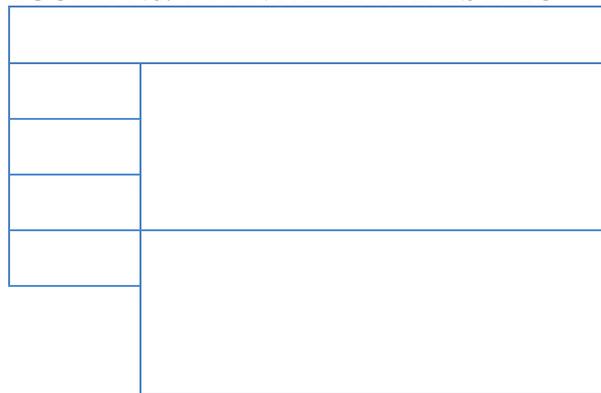
### **Tipo de Navegación:**

- Tiene una estructura de jerarquía, nodos principales, llevan a nodos específicos.
- Las herramienta de contactos y WhatsApp permite la interacción de los usuarios, creando un entorno colaborativo, entre el administrador del curso en línea y entre ellos.

### **Toma de decisiones por parte del usuario:**

- El diseño de menús e hipertexto se realiza para que el usuario vea en pantalla toda la información necesaria y para que opere e interactúe en ella a través del ratón, el teclado y las opciones del menú. Así, se insertan códigos que no están visibles si así se prefiere, pero que ofrecen la apariencia deseada para ser vistos en pantalla. Aquí la palabra clave es WYSIWYG ("What you see is what you get"), es decir, lo que tú ves es lo que obtienes.
- El usuario podrá visualizar el destino o destinos posibles de cualquier enlace para saber hacia dónde se desplazará en caso de optar por esa conexión.

**FIGURA No. 7 PANTALLA DE ESTILO**



### **Guía de Estilo.**

- **Sonidos:** No hay.
- **Menú:** Tipo Lista, Vertical, Letras color negro oscuro, con el fondo de color blanco al pasar el cursor por encima de los enlaces, el color de fondo cambia a azul y subraya el título.

### **Guía Comunicacional**

- Zona de comunicación entre el usuario y el software: En el área de navegación, se presenta un menú tipo lista vertical, con los diferentes enlaces que permiten al usuario la interacción con las diferentes páginas que conforman al sitio web. En el área de trabajo se presentan las pestañas Categorías y Temas Recientes que permiten al usuario la interacción con las funcionalidades del curso.

### **Lenguaje de Interfaz:**

- La interfaz es de tipo textual y gráfica, constituida por un menú tipo lista vertical, con textos que representan las opciones que el usuario puede seleccionar. Y un menú de navegación tipo pestaña para que el usuario interactúe con el módulo de foros.
- El texto presente en el menú principal, es un hipertexto, para que el usuario interactúe con el contenido del sitio web.
- La información se presenta como nodos dentro de una red en la que una idea lleva a otra y ésta a otra diferente.

### **Tipo de Navegación:**

- Tiene una estructura de jerarquía, nodos principales, llevan a nodos específicos.
- Las herramienta de contactos y WhatsApp permite la interacción de los usuarios, creando un entorno colaborativo, entre el administrador del sitio web y entre ellos.

### **Toma de decisiones por parte del usuario:**

- El diseño de menús e hipertexto se realiza para que el usuario vea en pantalla toda la información necesaria y para que opere e interactúe en ella a través del ratón, el teclado y las opciones del menú.
- El usuario podrá visualizar el destino o destinos posibles de cualquier enlace para saber hacia dónde se desplazará en caso de optar por esa conexión.

### **FASE III PROTOTIPADO.**

De Acuerdo con Lacalle A. (2006). “Un prototipo es una representación limitada del diseño de un producto que permite a las partes responsables de su creación experimentar, probarlo en situaciones reales y explorar su uso”. Con la realización del prototipo se espera solucionar los siguientes aspectos: el look & feel.

- **Look:** La presentación, el aspecto visual de la interfaz, la colocación de los elementos que componen al sistema, los colores, tipos de letras, entre otros aspectos.
- **Feel:** Comportamiento de la interfaz, las distintas interacciones y el resultado que produce.

Para la realización del prototipo del curso en línea propuesto la Educación en Valores de los estudiantes del curso introductorio de la Facultad de Ciencias de la Educación, se inició con un prototipo de papel; este está constituido por las distintas pantallas que conforman el sistema, impresas en papel, con el cual los usuarios pueden realizar una prueba de la interfaz y de la funcionalidad del diseño.

Los beneficios que presenta el diseño del prototipo en papel son los siguientes:

- Es menos intimidatorio para los usuarios.
- Permite una realización más creativa por parte de los usuarios, ya que estos van a hablando y explicando las interacciones del diseño.
- La realimentación no se fija en los detalles de la interfaz (colores, tipo de letra, etc.), sino en las interacciones y en la funcionalidad del sistema

### **IV.- FASE DE EVALUACIÓN.**

El prototipo en papel, fue evaluado por tres usuarios, de acuerdo a los diez (10) criterios heurísticos de usabilidad de Nielsen.

## **Evaluación Heurística.**

La evaluación heurística, la palabra heurística procede etimológicamente de la palabra griega “euriskein” que procede de “Eureka” un vocablo que significa hallar o encontrar, esta palabra fue exclamada por Arquímedes en un famoso episodio sin bases históricas. Según el Diccionario de la Real Academia Española, “heurística” se define como: una técnica de indagación y descubrimiento, en algunas ciencias, manera de buscar la solución de un problema mediante métodos no rigurosos. Para evaluar el sistema se utilizó la heurística de Nielsen que considera durante la evaluación del prototipo los siguientes diez (10) principios.

1. **Visibilidad del estado del sistema:** El sistema debe mantener siempre a los usuarios informados acerca de lo que está sucediendo, a través de los comentarios apropiados en plazo razonable.
2. **Partido entre el sistema y el mundo real:** El sistema debe hablar el idioma de los usuarios, con palabras, frases y conceptos familiares para el usuario, en lugar de términos orientada en el sistema. Siga las convenciones del mundo real, hacer la información aparecen en un orden lógico y natural.
3. **Control de usuario y la libertad:** Los usuarios a menudo elegir las funciones del sistema por error y será necesario una claramente marcada "salida de emergencia" a abandonar el Estado no deseado sin tener que ir a través de un diálogo ampliado. Apoyar la función de deshacer y rehacer.
4. **Consistencia y normas:** Los usuarios no deben tender a preguntarse si las diferentes palabras, situaciones o acciones significan la misma cosa. Siga las convenciones de la Software libre Edmodo
5. **Prevención de error:** Incluso mejor que mensajes de error buena es un cuidadoso diseño, lo que impide que un problema que se produzca en primer lugar. Eliminar las condiciones propensas a errores o buscar usuarios de ellos y presentes con una opción de confirmación antes de que se comprometan a la acción.

6. Reconocimiento, en lugar de recuperación: Minimizar la carga de memoria del usuario haciendo que objetos, acciones y opciones visibles. El usuario no debe tener que recordar la información de una parte del diálogo a otro. Instrucciones de uso del sistema deben ser visible o fácilmente recuperables, siempre que sea apropiado.
7. Flexibilidad y eficiencia del uso: De Aceleradores aún no descubiertos por el usuario principiante a menudo pueden acelerar la interacción para el usuario experto tal que el sistema puede atender a usuarios tanto inexpertos y con experiencia. Permitir a los usuarios adaptar acciones frecuentes.
8. Diseño estético y minimalista: Diálogos no deben contener información que es irrelevante o rara vez necesarios. Cada unidad adicional de información en un diálogo compite con las unidades pertinentes de la información y disminuye su visibilidad relativa.
9. Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de los errores: Mensajes de error deben ser expresados en un lenguaje sencillo (sin códigos), precisamente indicar el problema y constructivamente sugieren una solución.
10. Ayuda y documentación: A pesar de que es mejor si el sistema puede ser usado sin documentación, puede ser necesario proporcionar ayuda y documentación. Dicha información debe ser fácil de buscar, se centró en la tarea del usuario, lista de medidas concretas para llevarse a cabo y no ser demasiado grande.

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

**Título del software evaluado: CURSO EN LÍNEA DE EDUCACIÓN EN VALORES PARA LOS ESTUDIANTES DEL CURSO INTRODUCTORIO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE CARABOBO**

**Autor:** Profe Yolanda Rodríguez

**Evaluador:** Prof. Nesbert Larez, Freddy Pinto y Daniel Arellano.

**CUADRO N° 4. HALLAZGOS NEGATIVOS**

Hallazgos Negativos							
Descripción del problema	Grado de severidad				Principio violado	Ubicación	Sugerencia
	4	3	2	1			
<b>Problema 1:</b> Uso de un solo color para el fondo de las entradas del Curso en línea.				x	Diálogo Simple y natural	En todo	Usar una combinación de colores pasteles para dar un fondo más llamativo y armónico.
<b>Problema 2:</b> La información y contenido no tiene el orden indicado			x		Consistencia	En la segunda pantalla	Ordenar la información y los recursos de acuerdo al orden del objetivo o fin del Curso en línea. Primero debe aparecer la bienvenida, luego el o los objetivos del curso y de allí empezar a colocar los temas con los recursos pertinentes.
<b>Problema 3:</b> No puede apreciarse barra de navegación, botones de acción o hipervínculos que lleven a entradas más antiguas que tengan que ver con los contenidos del curso en línea.			x		Minimizar la carga de memoria del usuario	En todo	Insertar hipervínculos al Curso en línea que lleven al usuario a entradas que involucren a los otros contenidos o subtemas de la educación en valores.

Fuente: Rodríguez, Y (2019)

CUADRO 5. HALLAZGOS POSITIVOS

Hallazgos Positivos		
Descripción	Principio que cumple	Ubicación
Interfaz muy intuitiva, sencilla y con la información necesaria para el usuario.	Diálogo simple y natural	Todos los bloques
Lenguaje sencillo y común para el usuario.	Lenguaje del usuario	Todos los bloques
Diseño uniforme y estándar en todo la comunidad	Consistencia	Todos los bloques
Uso de iconografía genérica adecuada para cada recurso.	Carga de memoria del usuario	Todos los bloques

Fuente: Rodríguez, Y (2019)

Después de aplicar las correcciones y sugerencias hechas al prototipo de papel se procedió a la realización del curso en el espacio virtual Edmodo de Google en Internet.

En este sitio se describen los siguientes principios generales de accesibilidad que debe cumplir cualquier contenido web:

**Perceptibilidad:** Los contenidos e interacción con el sitio o aplicación web Deben ser percibidos por cualquier tipo de usuario, incluso por parte de usuarios ciegos o sordo ciegos, o por aquellos que utilizan dispositivos de salida limitados.

**Manejabilidad/Operatividad:** Manejable con cualquier tipo de dispositivo de entrada, sólo ratón, sólo teclado, pulsador y por una combinación de ellos, en el tiempo necesario para cada persona, y proporcionándoles sistemas de localización y orientación.

**Comprensibilidad:** Que el lenguaje utilizado se adapte al nivel y contenido específico, y que la localización de elementos y funcionalidades sea predecible.

**Compatibilidad/Robustez:** Compatible con los agentes de usuario (Navegadores y ayudas técnicas) actuales y futuros.”

**Diseño del prototipo**

El prototipo diseñado como producto final fue estructurado con una (01) página principal y cuatro (4) secundarias. Su estructura obedeció al diseño instruccional requerido y a las especificaciones técnicas de Google (dominio, seguridad, respaldo, capacidad, entre otros).

### **Localización**

El curso está alojado en un espacio virtual de Google denominado Edmodo.

### **Organización**

#### **Recursos humanos**

Las horas de trabajo fueron desempeñadas por el investigador con colaboración del Tutor.

#### **Seguridad y respaldo**

Se atendieron a las normativas de seguridad y respaldo de la información.

#### **Conclusiones del estudio técnico**

La elaboración final del producto prototipo fue factible en términos operacionales y de tiempo.

#### **A continuación se describe la estrategia desarrollada:**

Actores del curso en línea.

Docentes de la asignatura.

#### **Usuarios:**

Estudiantes y docentes del curso introductorio de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo.

(1-2019)

**CUADRO N° 6. RELACIONES ENTRE RECURSOS, ENTRADA, PROCESO Y SALIDA UTILIZADOS EN EL CURSO EN LÍNEA PARA LA EDUCACIÓN EN VALORES.**

RECURSOS	ENTRADA	PROCESO	SALIDA
Cartelera Informativa de la Asignatura.	Docentes y estudiantes	Selección, edición y Publicación de mensajes. Almacenamiento de Mensajes. Eliminación de Mensajes.	Mensajes publicados en la Cartelera Informativa de la Asignatura.
Lecturas	Docentes y estudiantes	Selección, edición y Publicación del tema. Publicación de Opiniones. Eliminación del tópico.	Opiniones emitidas A través de comentarios.
Videos	Docentes y estudiantes	Selección y publicación del tema y de la fecha/hora de la sesión De videos. Envío de comentarios.	Archivos adjuntos
Correo Electrónico	Docentes y estudiantes		

Fuente: Rodríguez, Y (2019)

Para la definición de la Fase Organizacional se aplicaron las cinco etapas al caso de estudio, y los resultados fueron los siguientes:

### **División del trabajo**

En esta etapa se deben descomponer los procesos y los recursos en tareas más sencillas y manejables. En este caso, los procesos se encuentran en una definición sencilla de manejar, por lo que se tomarán como tareas, los procesos anteriormente descritos.

Las tareas son:

- Lecturas en línea.
- Elaboración de mensajes.
- Actividades de conversación en línea.
- Actividades de discusión asincrónica.
- Redacción de Informe semanal de experiencia de actividades.
- Discusión sincrónica.
- Ejercicios en línea.
- Envío y descarga de video.

### **Cultura del Curso en Línea**

La cultura del curso en línea está representada por los ritos, los cuales se proponen los siguientes:

- La bienvenida pública al ingreso de cada nuevo habitante del curso en línea.
- Las Normas.
- La comunidad está dividida en dos: una con acceso abierto y otra restringida a los estudiantes inscritos en el curso introductorio.
- No se permite el uso del curso para fines que no estén contemplados entre sus objetivos.
- Uso de lenguaje respetuoso entre los usuarios.
- No cometer faltas o infracciones que atenten contra el buen desempeño del Curso en línea.
- Cuando alguien incurra en faltas, se decidirá una sanción según amerite el caso.
- Normas académicas exclusivas para los pasantes, contempladas en el programa de la asignatura.

- El lenguaje oficial del curso en línea es el castellano, y se incluyen tecnicismos del área de la computación y la educación. También se acepta cualquier terminología que previo acuerdo, se decida utilizar dentro de la sociedad.

### **Coordinación**

Para garantizar la coordinación, el docente deberá monitorear el rendimiento del curso en línea, para lograr el éxito de la misma. Para ello, se reunirá cada semana con el fin de analizar el funcionamiento del curso para el logro de la excelencia, con visión a futuro de nuevos levantamientos de información para posteriores etapas de diseño e implementación.

#### Enfoque Global

Esto permite visualizar el CL como un todo, al logro de los objetivos que se desean alcanzar; con la finalidad de evaluar la validez de las estrategias planteadas y su efectividad en la creación del curso en línea.

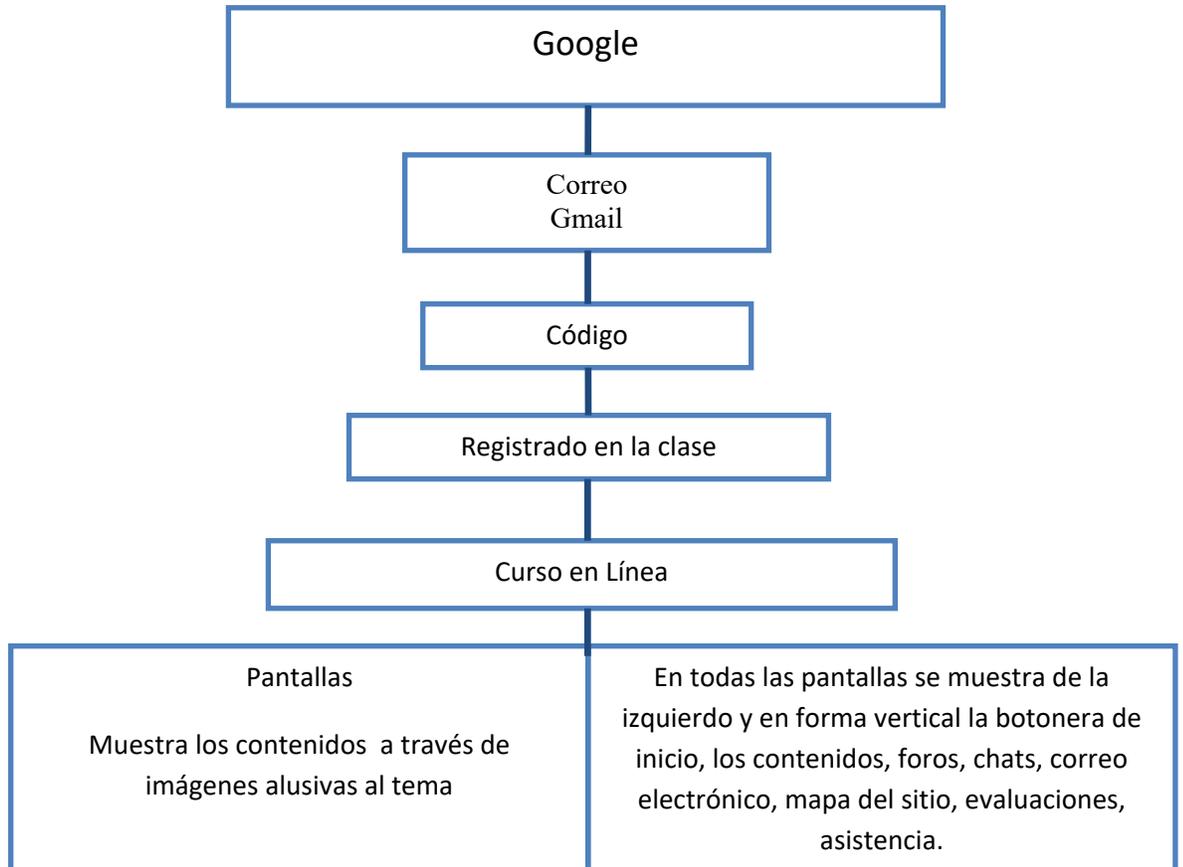
#### Planificación de las actividades (Storyboard)

A continuación, se presenta el mapa del curso en línea (ver figura 3). Allí se puede apreciar el conjunto de herramientas comunicacionales disponibles por los estudiantes que participan.

Además, tanto miembros como visitantes del curso en línea cuentan con un formulario para registro de usuarios, un espacio para reflejar su asistencia y participación en los foros.

Para entrar al curso en línea para la educación en valores, el usuario en este caso el estudiante debe poseer un correo gmail seguidamente el docente lo invitará a participar en el curso y le será suministrado un código

**FIGURA N° 8. MAPA DE NAVEGACIÓN**



Fuente: Rodríguez, Y (2019)

FIGURA N° 9

<b>GUIÓN DE ESTILO</b> <b>PANTALLA DE INICIO AL CURSO</b>	
<b>Autora: Prof. Yolanda Rodríguez</b>	
<b>Título del Material Educativo Computarizado:</b> Curso en Línea de Educación en Valores para los estudiantes del Curso Introductorio de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo. <b>Área de Conocimiento:</b> Orientación Objetivo terminal: Optimizar los procesos de divulgación e información de las actividades de la asignatura Educación en Valores y del proceso educativo por medio del uso de un curso en línea para los estudiantes del Curso Introductorio de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo. <b>Equipo de Trabajo:</b> Prof. Yolanda Rodríguez.	
<b>Código: Tipográfico, Cromáticos</b>	<b>Código Icónico</b>
	
<b>Códigos Tipográficos: Fuente: Arial</b> Tamaño de fuente: 18 para el título de central Códigos Cromáticos: banner con blanco. Letras en negro con fondo blanco y enlaces color azul. Código de Gestión de Pantalla: En la parte superior: contiene el banner y el título que siempre estará disponible en el curso para el usuario. En la derecha área disponible para los contenidos principales del curso.	

Fuente: Rodríguez, Y (2019)

FIGURA N° 10

<b>GUIÓN DE ESTILO</b> <b>Pantalla N°1</b>	
<b>Autora: Prof. Yolanda Rodríguez</b>	
<b>Título del Material Educativo Computarizado:</b> Curso en línea de Educación en Valores para los estudiantes del Curso Introductorio de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo. <b>Área de Conocimiento:</b> Orientación <b>Objetivo específico:</b> Aportar herramientas para el proceso enseñanza y aprendizaje. <b>Equipo de Trabajo:</b> Prof. Yolanda Rodríguez	
Código: Tipográfico, Cromáticos y Gestión de Pantalla	Código Icónico
 <p>The screenshot shows a web interface for an online activity. At the top, there is a title 'Actividad Nro. 1 - Lectura en Línea: Emocionalidad y relaciones interpersonales.' Below the title, there is a sub-header 'Instrucciones' and a list of content items: 'La Emoción' and 'Identificación de las emociones: Tipos'. A URL for the online reading is provided: 'http://psicologos.mx/las-relaciones-interpersonales-y-nuestro-estado-de-animo.php'. At the bottom of the screenshot, there is a blue button labeled 'Ver la Asignación'.</p>	<p>Botones de reproducción a la derecha. El participante podrá controlar el avance o retroceso de acuerdo al contenido a consultar.</p>
<b>Códigos Tipográficos: Fuente:</b> Arial Tamaño de fuente: 18 para el título de central <b>Códigos Cromáticos:</b> banner con azul claro. Letras en negro con fondo blanco <b>Código de Gestión de Pantalla:</b> En la parte superior: contiene el banner y el título que siempre estará disponible en el curso para el usuario. En la derecha área disponible para los contenidos principales del curso.	

Fuente: Rodríguez, Y (2019)

FIGURA N°11

<b>GUIÓN DE ESTILO</b> <b>Pantalla N°2</b>	
<b>Autora: Prof. Yolanda Rodríguez</b>	
<b>Título del Material Educativo Computarizado:</b> Curso en línea de Educación en Valores para los estudiantes del curso introductorio de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo. <b>Área de Conocimiento:</b> Orientación <b>Objetivo específico:</b> Informar sobre herramientas de conversación y colaboración <b>Equipo de Trabajo:</b> Prof. Yolanda Rodríguez	
<b>Código: Tipográfico, Cromáticos y Gestión de Pantalla</b>	<b>Código Icónico</b>
	<p>Botones de reproducción a la derecha.          Podrá controlar el avance o retroceso de acuerdo al contenido a consultar.</p>
<b>Códigos Tipográficos: Fuente:</b> Arial Tamaño de fuente: 18 para el título de central <b>Códigos Cromáticos:</b> banner con azul claro. Letras en negro con fondo blanco <b>Código de Gestión de Pantalla:</b> En la parte superior: contiene el banner y el título que siempre estará disponible en el curso para el usuario. En la derecha área disponible para los contenidos principales del curso.	

Fuente: Rodríguez, Y (2019)

FIGURA N° 12

<b>GUIÓN DE ESTILO</b> <b>Pantalla N°3</b>	
<b>Autora: Prof. Yolanda Rodríguez</b>	
<b>Título del Material Educativo Computarizado:</b> Curso en línea de Educación en Valores para los estudiantes del Curso Introdutorio de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo. <b>Área de Conocimiento:</b> Orientación <b>Objetivo específico:</b> Monitorizar asincrónicamente al estudiante durante las actividades. <b>Equipo de Trabajo:</b> Prof. Yolanda Rodríguez	
<b>Código: Tipográfico, Cromáticos y Gestión de Pantalla</b>	<b>Código Icónico</b>
<p><b>Actividad Nro 3: Lectura: Desarrollo Personal</b></p> <p>🕒 Fecha y hora límite de entrega 12/31, 1:00:00 AM   📍 Educación en Valores</p> <hr/> <p><b>Instrucciones</b></p> <p><b>Contenido:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Autoestima</li> <li>- Auto concepto</li> <li>- Auto-valoración</li> <li>- Auto-aceptación</li> <li>- Auto respeto</li> <li>- Liderazgo</li> <li>- Manejo de tiempo</li> <li>- Manejo del estrés</li> </ul> <p><b>Evaluación:</b></p> <p>Descargar el archivo adjunto titulado: "Cuadernillo Desarrollo social" el cual esta en formato de Microsoft Power Point</p> <p>Redactar y adjuntar un informe relacionado con la experiencia vivida en las actividades de la semana</p> <p>Responder y adjuntar el cuestionario de las paginas 4, 5, 6 y 7 del cuadernillo.</p> <p>📎 cuadernillo desarrollo social pptx  <a href="https://drive.google.com/file/d/1YRRM156rXNJTWF17SU85aOCC_2Fbhvn4/view?usp=drivesdk">https://drive.google.com/file/d/1YRRM156rXNJTWF17SU85aOCC_2Fbhvn4/view?usp=drivesdk</a></p> 	<p>Botones de reproducción a la derecha.            Podrá controlar el avance o retroceso de acuerdo al contenido a consultar.</p>
<p><b>Códigos Tipográficos: Fuente:</b> Arial            Tamaño de fuente: 18 para el título de central  <b>Códigos Cromáticos:</b> banner con azul claro. Letras en negro con fondo blanco  <b>Código de Gestión de Pantalla:</b> En la parte superior: contiene el banner y el título que siempre estará disponible en el curso para el usuario. En la derecha área disponible para los contenidos principales del curso.</p>	

Fuente: Rodríguez, Y (2019)

FIGURA N° 13

<b>GUIÓN DE ESTILO</b> <b>Pantalla N°4</b>	
<b>Autora: Prof. Yolanda Rodríguez</b>	
<b>Título del Material Educativo Computarizado:</b> Curso en Línea de Educación en Valores para los estudiantes del Curso Introductorio de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo. <b>Área de Conocimiento:</b> Orientación <b>Objetivo específico:</b> Motivar en el estudiante los valores propios de la educación en valores. <b>Equipo de Trabajo:</b> Prof. Yolanda Rodríguez	
<b>Código: Tipográfico, Cromáticos y Gestión de Pantalla</b>	<b>Código Icónico</b>
 <p>The screenshot shows a digital interface for an activity. At the top, it says 'Actividad Nro 4- Lectura : Resolución de Conflictos'. Below that, there are instructions and content details. A blue button at the bottom right says 'Ver la Asignación'.</p>	<p>Botones de reproducción a la derecha. Podrá controlar el avance o retroceso de acuerdo al contenido a consultar.</p>
<b>Códigos Tipográficos: Fuente:</b> Times New Roman Tamaño de fuente: 18 para el título de central <b>Códigos Cromáticos:</b> banner con azul claro. Letras en negro con fondo blanco <b>Código de Gestión de Pantalla:</b> En la parte superior: contiene el banner y el título que siempre estará disponible en el curso para el usuario. En la derecha área disponible para los contenidos principales del curso.	

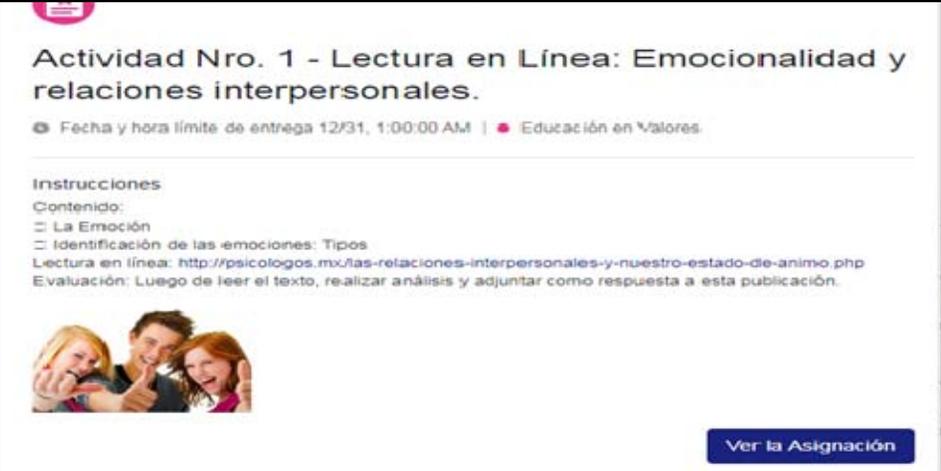
Fuente: Rodríguez Y (2019)

FIGURA N° 14

<b>GUIÓN COMUNICACIONAL</b> <b>PANTALLA DE INICIO AL CURSO</b>	
<b>Autora: Prof. Yolanda Rodríguez</b>	
<b>Título del Material Educativo Computarizado: Curso en Línea de Educación en Valores para los estudiantes del Curso Introductorio de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo.</b> <b>Área de Conocimiento: Orientación</b> <b>Objetivo específico:</b> <b>Equipo de Trabajo: Prof. Yolanda Rodríguez</b>	
	<p>En esta primera pantalla se muestra la bienvenida al curso.</p> <p>Se muestra una imagen alusiva en el centro de la pantalla. A la derecha se muestra el menú y las opciones que el estudiante puede escoger.</p>
<b>Códigos Tipográficos: Fuente:</b> Times New Roman Tamaño de fuente: 18 para el título de central Códigos Cromáticos: banner con azul claro. Letras en negro con fondo blanco Código de Gestión de Pantalla: En la parte superior: contiene el banner y el título que siempre estará disponible en el curso para el usuario. En la derecha área disponible para los contenidos principales del curso.	

Fuente: Rodríguez Y (2019)

FIGURA N° 15

<b>GUIÓN COMUNICACIONAL</b>	
<b>Pantalla N°1</b>	
<b>Autor: Prof. Yolanda Rodríguez</b>	
<b>Título del Material Educativo Computarizado:</b> Curso en Línea de Educación en Valores para los estudiantes del Curso Introductorio de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo	
<b>Área de Conocimiento:</b> Orientación	
<b>Objetivo específico:</b> Aportar herramientas para el proceso enseñanza y aprendizaje.	
<b>Equipo de Trabajo:</b> Prof. Yolanda Rodríguez	
	En esta segunda pantalla se muestra el plan didáctico del curso en dos archivos. Programa del curso, estrategias y evaluación

Fuente: Rodríguez, Y (2019)

FIGURA N° 16

<b>GUIÓN COMUNICACIONAL</b> <b>Pantalla N°2</b>	
<b>Autora: Prof. Yolanda Rodríguez</b>	
<b>Título del Material Educativo Computarizado: Curso en Línea de Educación en Valores para los estudiantes del Curso Introdutorio de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo.</b>	
<b>Área de Conocimiento: Orientación</b>	
<b>Objetivo específico: Informar sobre herramientas de conversación y colaboración.</b>	
<b>Equipo de Trabajo: Prof. Yolanda Rodríguez</b>	
 <p><b>Actividad Nro 2- Lectura en Línea: Valores Humanos</b></p> <p>● Fecha y hora límite de entrega 12/31, 1:00:00 AM   ● Educación en Valores</p> <p><b>Instrucciones</b></p> <p>Contenido:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>-Valores morales</li><li>-Valores éticos</li><li>-Valores sociales</li><li>-Valores Institucionales de la Universidad de Carabobo.</li></ul> <p>1- Ir al enlace y realizar lectura en línea: <a href="https://informacionde.info/valores-humanos-eticos-morales-culturales-y-universales/">https://informacionde.info/valores-humanos-eticos-morales-culturales-y-universales/</a></p> <p>2- Ir a los siguientes enlaces en la pagina de Youtube para visualizar material multimedia:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>-<a href="https://www.youtube.com/watch?v=Q9BQRYJ2gJU">https://www.youtube.com/watch?v=Q9BQRYJ2gJU</a>,</li><li>-<a href="https://www.youtube.com/watch?v=Vo74OB3aV64">https://www.youtube.com/watch?v=Vo74OB3aV64</a></li></ul> <p>Evaluación:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1- Realizar Intervención como respuesta a esta actividad indicando la (importancia de los valores humanos en la vida universitaria).</li><li>2- Adjuntar un Informe acerca de símbolos de la Universidad de Carabobo y su significado.</li></ol> 	<p>En esta pantalla se muestra el video “Video Reflexión en Valores” para ser reproducido pulsando el botón el link para acceder al video.</p> <p>Además de un archivo que contiene un material bibliográfico sobre los valores y el informe que deben realizar una vez observado el video.</p>

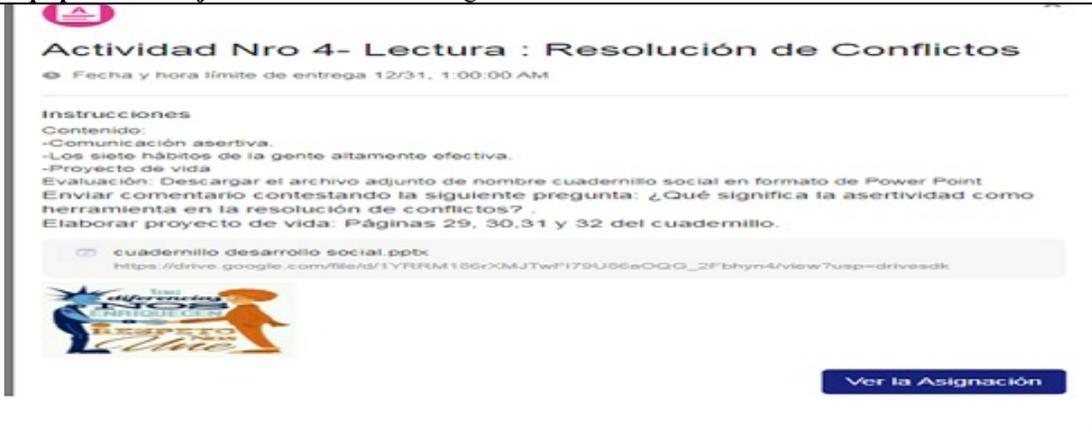
Fuente: Rodríguez, Y (2019)

FIGURA N° 17

<b>GUIÓN COMUNICACIONAL</b> <b>Pantalla N°3</b>	
<b>Autora: Prof. Yolanda Rodríguez</b>	
<b>Título del Material Educativo Computarizado:</b> Curso en Línea de Educación en Valores para los estudiantes del Curso Introductorio de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo. <b>Área de Conocimiento:</b> Orientación <b>Objetivo específico:</b> Monitorizar asincrónicamente al estudiante durante las actividades <b>Equipo de Trabajo:</b> Prof. Yolanda Rodríguez	
<p><b>Actividad Nro 3: Lectura: Desarrollo Personal</b></p> <p>🕒 Fecha y hora límite de entrega 12/31, 1:00:00 AM   📍 Educación en Valores</p> <hr/> <p><b>Instrucciones</b></p> <p><b>Contenido:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>☐ Autoestima</li><li>☐ Auto concepto</li><li>☐ Auto-valoración</li><li>☐ Auto-aceptación</li><li>☐ Auto respeto</li><li>☐ Liderazgo</li><li>☐ Manejo de tiempo</li><li>☐ Manejo del estrés</li></ul> <p><b>Evaluación:</b></p> <p>Descargar el archivo adjunto titulado: "Cuadernillo Desarrollo social" el cual esta en formato de Microsoft Power Point.</p> <p>Redactar y adjuntar un informe relacionado con la experiencia vivida en las actividades de la semana</p> <p>Responder y adjuntar el cuestionario de las paginas 4, 5, 6 y 7 del cuadernillo.</p> <p>📎 cuadernillo desarrollo social.pptx <a href="https://drive.google.com/78eA81YRRM166rXMJTWF179U86eOQG_2Fbbyn4/view?usp=drivesdk">https://drive.google.com/78eA81YRRM166rXMJTWF179U86eOQG_2Fbbyn4/view?usp=drivesdk</a></p> 	<p>En esta pantalla se muestra el tema “ Cuando Te Digan "Tu No Puedes" se facilita un material bibliográfico el cual debe ser descargado, leído e interpretado por los participantes para luego participar en el conversatorio virtual.</p>

Fuente: Rodríguez, Y (2019)

FIGURA N° 18

<b>GUIÓN COMUNICACIONAL</b> <b>Pantalla N°4</b>	
<b>Autora: Prof. Yolanda Rodríguez</b>	
<b>Título del Material Educativo Computarizado: Curso en Línea de Educación en Valores para los estudiantes del Curso Introductorio de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo.</b>	
<b>Área de Conocimiento: Orientación</b>	
<b>Objetivo específico: Motivar en el estudiante los valores propios de la Educación en Valores.</b>	
<b>Equipo de Trabajo: Prof. Yolanda Rodríguez</b>	
 <p><b>Actividad Nro 4- Lectura : Resolución de Conflictos</b> Fecha y hora límite de entrega 12/31, 1:00:00 AM</p> <p><b>Instrucciones</b> Contenido: -Comunicación asertiva. -Los siete hábitos de la gente altamente efectiva. -Proyecto de vida Evaluación: Descargar el archivo adjunto de nombre cuadernillo social en formato de Power Point Enviar comentario contestando la siguiente pregunta: ¿Qué significa la asertividad como herramienta en la resolución de conflictos? Elaborar proyecto de vida: Páginas 29, 30,31 y 32 del cuadernillo.</p> <p>cuadernillo desarrollo social.pptx <a href="https://drive.google.com/file/d/1YPRRM166rXQMJTwF179U86eOQG_2Fbhyn4/view?usp=drivesdk">https://drive.google.com/file/d/1YPRRM166rXQMJTwF179U86eOQG_2Fbhyn4/view?usp=drivesdk</a></p> <p><b>Ver la Asignación</b></p>	<p>En ésta pantalla se muestran los videos “Educación para la convivencia y resolución de conflictos“ y “El Puente” Para ver el video los participantes deben pulsar el link de cada video para reproducirlo.</p> <p>También contiene un archive con material bibliográfico sobre la Educación en Valores. Luego de ver el video y leer el material los participantes deben participar en el foro.</p>

Fuente: Rodríguez, Y (2019)

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

A manera de conclusión se puede decir que el diseño y ejecución de un curso en línea (CL) de aprendizaje le permite tanto a estudiantes y docentes involucrados en el acto educativo interactuar de manera interactiva a distancia, es una estrategia novedosa y actualizada. Hoy por hoy, el sistema educativo se organiza respondiendo a una visión de la educación muy limitada, al otorgar la responsabilidad de la formación de las personas únicamente a la educación formal y a las instituciones del sistema educativo; es decir, a las escuelas, centros de educación secundaria, universidades, centros de formación superior, entre otros. La educación no se entiende como una responsabilidad compartida por el conjunto de la sociedad sino como una responsabilidad a gestionar por los sistemas educativos y los profesionales que trabajan en ellos. Satisfacer las necesidades educativas de la población y hacer frente a los desafíos que plantea el nuevo escenario social, económico, político y cultural marcado por la globalización, las nuevas tecnologías de la información y comunicación y el cambio a una economía basada en el conocimiento, precisa ampliar el concepto de educación y aceptar que esta es responsabilidad de toda la sociedad y que requiere de un compromiso compartido de ésta y de la comunidad de la que forma parte el sistema educativo. Asimismo, exige un cambio profundo que replantee no sólo lo que se enseña sino también cómo se enseña, dónde se enseña y para qué se enseña. Los (CL) son una respuesta a esta visión más amplia de la educación, en la medida en que buscan transformar las prácticas pedagógicas y la organización habitual de las instituciones educativas formales, al mismo tiempo que movilizar los recursos ajenos a éstas poniéndolos al servicio de la educación y de la formación de las personas. El aprendizaje dialógico será la estrategia fundamental y con la asunción de que la realidad social es construida a través de las interacciones personales.

Dentro de las recomendaciones se sugiere:

- El contenido que se comparta sea relevante, innovador y accesible a los estudiantes, es decir, de acuerdo a su progreso educativo.
- Es importante disponer de una red y flujo de intercambio de información, que sea constante y permanente.
- Planificar la enseñanza estableciendo finalidades claras, expresadas y compartidas por la comunidad.
- El desarrollo de la autoestima, apoyándose en el reconocimiento del trabajo riguroso.
- La evaluación continua y sistemática del trabajo realizado.
- La participación de forma igualitaria de todas las personas del curso.
- El liderazgo educativo sea compartido, delegando responsabilidades a los participantes de la comunidad.
- El acuerdo de hacer progresar el conocimiento y las habilidades colectivas.
- El compromiso de construir y compartir conocimientos nuevos.
- El énfasis en el aprendizaje autónomo y autorregulado, en la adquisición de habilidades y estrategias de aprendizaje meta cognitivas y en el aprender a aprender.
- La selección de actividades de aprendizaje relevantes por los participantes.
- La puesta en marcha de estrategias didácticas y de procedimientos de aprendizaje colaborativo, para que todos los participantes puedan compartir los aprendizajes.

## REFERENCIAS

- Adell, S Castañeda, L. (2010). Los Entornos Personales de Aprendizaje (PLEs): una nueva manera de entender el aprendizaje. En Roig Vila R.
- Anderson, R.C. y Fausto, G.W. (2010). *Psicología de la Educación. La ciencia de la enseñanza y el aprendizaje*. Nueva York: Dodd Mead (Traducción castellana: Psicología Educativa La Ciencia de la Enseñanza y Aprendizaje. México Trillas, 1977).
- Arbués, MT. (1997). *El perfil de las organizaciones que aprenden*. México Alta Dirección.
- Arias, F. (2009). *El Proyecto de Investigación*. (5ª ed.) Venezuela: Editorial Episteme.
- Arias, F. (2010). *El proyecto de Investigación. Introducción a la metodología científica*. Editorial Episteme (4ta. Ed.). Caracas.
- Arjona, A. y Cebrián de la Serna, M. (2012). Expectativas y satisfacción de usuarios en cursos en line. Estudio del caso: experto en entornos virtuales de formación. *Revista Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 41, 93-107. Recuperado de <http://acdc.sav.us.es/pixelbit/images/stories/p41/07.pdf>.
- Bay. N. (2003). *La emergencia de comunidad on-line*, en JONES, S. Editorial Ciber sociedad. 2.0, Barcelona, UOC, 55-84.
- Bonsiepe, G (2005). *El diseño de la periferia*. México. UAMA
- Cabero, J. (2004). *El aprendizaje autorregulado como marco teórico para la aplicación educativa de las comunidades virtuales y los entornos personales de aprendizaje*. Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la
- Cabero, J. (2004). *La función tutorial en la teleformación*. En Martínez, F y Prendes, M.P.: Nuevas Tecnologías y Educación, Madrid, Pearson Educación.
- Cacheiro González, M.L. (2011). Recursos educativos TIC de información, colaboración y aprendizaje. *Revista Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 39, 69-81. Recuperado de <http://acdc.sav.us.es/pixelbit/images/stories/p39/06.pdf>.

- Caldeiro, G. (2013). **El aprendizaje en red y el trabajo colaborativo en entorno mediados por tecnología** (2013). Disponible en: <http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/aprendizaje-red-trabajo-colaborativo-entornos-mediados-por-tecnologia>.
- Caldeiro, G. (2014). **La comunicación en línea y el trabajo colaborativo mediado por tecnologías digitales**. Austral Comunicación, 3(1), 13-30. Disponible en: <http://www.austral.edu.ar/ojs/index.php/australcomunicacion/article/view/73>.
- Caldeiro, G. (2014). **La incidencia de la configuración digital en los estilos comunicacionales sobre los que se construyen las Dinámicas Colaborativas Mediadas por Tecnología**. Virtualidad, Educación y Ciencia, (8), pp-8. Disponible en: <http://www.revistas.unc.edu.ar/index.php/vesc/article/view/7470>  
Caracas. Venezuela.
- Camargo, Xiomara y otros (2012). Desarrollo Personal Social. Cuadernillo Teórico Práctico. Departamento de Orientación .Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad de Carabobo. Bárbula. Estado Carabobo. Venezuela.
- Castillo Arredondo, S. Cabrerizo, D. (2005): *Formación del profesorado en Educación Superior, Didáctica y Currículum*, volumen I. Madrid: McGraw Hill.
- Claro, Magdalena. (2010). **La incorporación de tecnologías digitales en educación. Modelos de identificación de buenas prácticas**. Naciones Unidas.
- CONACYT- (Agosto, 2012). *Programa nacional de posgrados de calidad marco de referencia para la evaluación y seguimiento de programas de posgrado en las modalidades a distancia y mixta consejo nacional de ciencia y tecnologías ub secretaría de educación superior*. Recuperado de <http://www.conacyt.gob.mx/FormacionCapital>
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela, Asamblea Nacional (1999). Caracas, Venezuela
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela, Asamblea Nacional (1999) Gaceta Oficial N°. 36860. Caracas-Información.

- Cordero (2005) *La Tecnología y el progreso de la Humanidad. Memorias del Congreso Internacional TIC y Pedagogía*. III edición 2012. UPEL. Instituto Pedagógico de Barquisimeto. Estado Lara.
- Cueto, H. (2013). *Despertando con nuevos ambientes de aprendizaje*. Consulta 2013, Mayo. [Documento en línea] disponible en: [desapjaimesedano.opennemas.com/.../la.../20130501214611000240.htm](http://desapjaimesedano.opennemas.com/.../la.../20130501214611000240.htm).
- Díaz B, Frida.(2011) **Las TIC en la educación y los retos que enfrentan los docentes.** (UNAM, México.<http://www.oei.es/historico/metas2021/libro.htm>).
- Díaz B, Frida y Hernández. (2001) **Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo**. 2da Ed. .Mc Graw Hill. Mexico.p27.
- Flecha, R. Puigvert L. (2001). “*Las comunidades de aprendizajes. Una apuesta por la igualdad educativa*” En Simposio Internacional sobre Comunidades de Aprendizaje. Barcelona. Consulta Julio 2012). [Documento en línea]. Disponible en: [www.innova.uned.es/.../las\\_comunidades\\_de\\_aprendizaje\\_una\\_apues](http://www.innova.uned.es/.../las_comunidades_de_aprendizaje_una_apues)
- Fraser, B. (2015). Classroom learning environments. In *Encyclopedia of Science Education* (pp. 154-157).Springer Netherlands.
- Gagne, R.M. y Briggs, S.J. (1974). *Principios de diseño instruccional*. Nueva York, Holt, Rinehart y Winston (Traducción castellana: Planificación de la Enseñanza, México: Trillas.
- Gagné, R.M. y Briggs, S.J. (1974). **Principios de diseño instruccional**. Nueva York, Holt, Rinehart y Winston (Traducción castellana: Planificación de la Enseñanza, México: Trillas.
- Gagne, R.M. y Dick, W. (1983) *Psicología de la Instrucción*. Annual Review of Psychology.
- Gagné, R.M. y Dick, W. (1983) **Psicología de la Instrucción**. Annual Review of Psychology.
- Gairín, J. (2008) “*Las comunidades virtuales de Aprendizaje*”. Monográficos escuela.
- Gallegos, A y Gutiérrez, E. (2010). El futuro docente ante las competencias en el uso de las tecnologías de la información y comunicación para enseñar. *EduTec. Revista electrónica de tecnología educativa*, 34, 1- (Consulta Julio 2019). [Documento en línea]. Disponible en [http://edutec.rediris.es/Revelec/34/pdfs/Edu\\_tec\\_n34\\_Gallego\\_Gamiz\\_Gutierrez.pdf](http://edutec.rediris.es/Revelec/34/pdfs/Edu_tec_n34_Gallego_Gamiz_Gutierrez.pdf).

- García Aretio, L. (1999). **Historia de la Educación a Distancia**. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia”, volumen 2, no 1. [en línea] Disponible en: <http://www.utpl.edu.ec/ried/images/pdfs/vol2>
- García, Juan. (2004). **Ambientes con recursos tecnológicos escenarios para la construcción de procesos pedagógicos**. San José. Costa Rica. EUNED.
- Gardner, H(1983). **Inteligencia Múltiples. La teoría en la práctica**. Paidós.
- Glaser, R. (1976) *Componentes de una psicología de la instrucción: hacia una ciencia de diseño*. Revisión de la Investigación Educativa. México: Trillas.
- Glaser, R. (1978) *Introducción: Hacia una psicología de la instrucción*. En R. Glaser (Ed.), *Avances en Psicología de la Instrucción*. Vol. 1, N.J.: LEA.
- Glaser, R. (1990). *El Remergence la teoría del aprendizaje dentro de la investigación educacional*. *American Psychologist*, 45, 1, 29 39.
- Glaser, R. (1991). *La maduración de la relación entre la ciencia del aprendizaje y la cognición y la práctica educativa*. *Aprendizaje e Instrucción*, 1, 2, 129 144.
- Glaser, R. (1994). *La teoría del aprendizaje y la enseñanza.*, *Perspectivas Internacionales en la revista Psychological Science*, vol. 2
- Glaser, R. (Ed.), (1982). *Los avances en la Psicología de la Instrucción*, Vol. 2. Nueva Jersey: LEA.
- Goleman, D. (1999). **La Práctica de la Inteligencia Emocional**. Editorial Kairos.
- Graham, D. (2013). *Soluciones rápidas para grandes diseños*. Cincinnati. Ohio: North Ligth McAnally
- Greca, I. y Moreira, M. (1997). *Modelos mentales y aprendizaje de Física en Electricidad y Magnetismo*. Barcelona.
- Gropper, G. (1983). *Una metateoría de la instrucción: un marco para analizar y evaluar las teorías y modelos de enseñanza*. *Las teorías de diseño instruccional y modelos: una visión general de su estado actual*. México: McGraw Hill
- Hernández Sampieri, Fernández y Baptista (2014) *Metodología de la Investigación*. México: McGraw Hill

- Hurtado, I. (2016) *Diseño de una comunidad virtual para el aprendizaje del dibujo de ingeniería dirigida a los estudiantes de la facultad de ingeniería de la universidad de Carabobo*. Trabajo Especial de Grado para optar al título de Especialista de tecnología aplicada a la educación. Universidad de Carabobo. Valencia-Venezuela
- Kerlinger, F. (1999). *Investigación de Comportamiento*. México: Nueva Editorial.
- Lacalle, A. (2009). Prototipo, Estereotipo, Arquetipo. Consulta 2017, mayo. [Documento en línea]. Disponible en: <https://lorenayvette.wordpress.com/2009/03/19/prototipo-etereotipo-arquetipo>.
- Loureiro, A. (2006). **La escuela en la sociedad de redes. Una introducción a las tecnologías de la información y de la comunicación en la educación.** Lectura y Vida: Revista Latinoamericana De Lectura, 27(2), 73-74. Recuperado el 28 de Julio de 2014 de la base de datos virtual Proquest.
- Lugo, M. (2015). *Políticas TIC en educación en América Latina: más allá del modelo*. Campus Virtuales..
- McAnally-Salas, L. (2005). Diseño educativo basado en las dimensiones del aprendizaje. *Apertura*, 5(1), 31-43. *Handbook of research for educational communications and technology*. (pp. 403-437). Nueva York: Simón and Schuster-Macmillan.
- Meléndez, R. (2012) *Diseño Interactivo Centrado en el Usuario para el Desarrollo Web en Ambientes Educativos*. Universidad de Carabobo. Valencia-Venezuela
- Ministerio del Poder Popular para la Ciencia y la Tecnología. Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela N° 36.955 de fecha 22 de mayo de 2000.
- Muñoz, C. G, Navarrete, M. D. y Ancona, M. D. (2015). *Las comunidades de aprendizaje y redes sociales en las universidades*.
- Nielsen J., Molich, R. (1990) *Usabilidad: concepto y aplicaciones en las páginas web médicas*. Consulta 2012 julio. [Documento en línea] Disponible en: M Bolaños-Pizarro, A Vidal-Infer, C Navarro-Molina... - papeles médicos, 2007 - sedom.es.
- Nielsen, J. (2001) *Principios de la Usabilidad. y accesibilidad entre personas y sistemas informáticos*. "Usabilidad en la página de inicio".

- Negrete, L (2014) Los Valores Universales. Consulta 05/10/2019 [Documento en línea]. Disponible en: <https://www.uv.mx/psicologia/files/2014/11/VALORES-UNIVERSALES.pdf>
- Novak, J.D. and Gowin, D.B. (1984). Learning how to learn. Cambridge, University
- Pacheco, M. (2008). La Tecnología de la Información y la Comunicación (Tic). *Su uso como Herramienta para el Fortalecimiento y el Desarrollo de la Educación Virtual*. Consulta 2013 mayo. [Documento en línea]. Disponible en: <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php>
- Padilla, S., y López de la Madrid, M. (2016). *Competencias pedagógicas y función docente en las comunidades virtuales de aprendizaje*. Estudios pedagógicos Valdivia-Chile. Recuperado de: <http://www.oei.es/tic/normas-tic-marco-politicas.pdf>.
- Revista Latinoamérica de Tecnología Educativa. (2010). Ambiente virtual aprendizaje como estrategia de innovación comunicativa en educación sexual. Editorial Kairós.
- Rheingold, H. (1993). *The Virtual Community: Home steading on the Electronic Frontier*», New York: Addison-Wesley.
- Rivero, J. (2015) Sistema de Evaluación y Aprendizaje del Computador como Herramienta de apoyo a Docentes y estudiantes de Instituto Universitario Experimental de Tecnología de la Victoria Estado Aragua. Trabajo especial de Grado. La Vitoria Venezuela
- Robles, J. (2009). Ciudadanía Digital. *Una introducción a un nuevo concepto de ciudadano*. Primera edición en lengua castellana. Editorial UOC. consulta 2011 julio [Documento en línea] Disponible en: [books.google.co.ve/books?isbn=8497882628](https://books.google.co.ve/books?isbn=8497882628).
- Rodríguez, L (2015). **Impacto de un Curso Virtual de Educación para la Paz en estudiantes mexicanos de Nivel Medio Superior** .Tesis Doctoral. Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED).
- Rodríguez, L y otros. (s/f). **Desarrollo de las Habilidades Sociales y Emocionales de los adolescentes en el aula: programa de Educación Socio Emocional SEA**. Universidad de Zaragoza. España.
- Rodríguez, Y. (2014). *Desarrollo de Habilidades Sociales en estudiantes mexicanos de preparatoria a través de actividades virtuales en la plataforma moodle*. Rev. Teoría de la Educación. Educación y Cultura de la Información. TESI, 15(3), 2014, pp. 1-255. Universidad de Salamanca. México

- Rojano, T (2003). *Incorporación de entornos tecnológicos de aprendizaje a la cultura escolar*. Revista Iberoamericana de Educación N° 33: Septiembre/Diciembre 2003
- Salinas, J. (2003). *Comunidades virtuales y aprendizaje digital*, conferencia presentada a Edutec 2003, <http://www.edutec.es>.
- Salmon, G. (2004). *E-actividades. El factor clave para una formación en línea activa*. Barcelona: UOC
- Sampieri, R. y Lucio P. (2006). *Metodología de la investigación*. Editorial Mc Graw-Hill Interamericana. México.
- Schwier, R. y Misanchuk, E. (2003). *Instrucción multimedia interactiva*. Englewood Cliffs, N.J. Publicaciones de tecnología educativa.
- Tamayo y Tamayo, M. (2010) *El Proceso de la Investigación*. (3ª. ed.) México: Limaza y Noriega.
- Tarín, L. (1997). El aprendizaje en las organizaciones: de la formación a las organizaciones que aprenden, *Alta dirección*, 191, 8-16.
- Torres, M. (2014). *Las habilidades sociales. Un programa de intervención en Educación Secundaria Obligatoria*. Trabajo no publicado. Universidad de Granada. España.
- Tovar M. (2010). *Uso de la computadora en la escuela*. Suite. Vancouver, Canadá. Consulta 2017 mayo. [Documento en línea]. Disponible en: [suite101.net](http://suite101.net).
- Universidad Nacional de Educación a Distancia. UNED (2010). *Cómo diseñar y ofertar cursos en línea. Consideraciones generales*. Universidad Estatal a Distancia. España: PAL-PACE.
- UNESCO. (1999). Normas UNESCO sobre competencias en TIC para docentes.
- Universidad Mayor de San Andrés. (2011). *Las Tics y la Sociedad de la Información*. Consulta 2013 noviembre. [Documento en línea] Disponible en: [www.slideshare.net/hugoalbert/guia-modulo1b-2](http://www.slideshare.net/hugoalbert/guia-modulo1b-2):
- Universidad Pedagógica Experimental Libertador. (2015) *Manual de Tesis de Grado y Maestría y Tesis Doctorales*. Venezuela.
- Villasana, N y Elena Dorrego. (2007) *Habilidades Sociales en Entornos Virtuales de trabajo colaborativo* I.S.S.N.: 1138-2783 AIESAD RIED v. 10: 2, Universidad Central de Venezuela (Venezuela).

## ANEXO A



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



### INSTRUMENTO PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS

Valencia, Enero 2019

#### INSTRUCCIONES:

Estimado(a) estudiante:

Me dirijo a usted en la oportunidad de solicitar su colaboración para dar respuesta a un conjunto de planteamientos contenidos en el documento que a continuación se presenta.

Su información será la base de un estudio que servirá para comprobar el diseño de un **Curso en Línea de Educación en Valores para los estudiantes del Curso Introdutorio de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo**. El cual será presentado como trabajo de grado de la ESPECIALIZACIÓN EN TECNOLOGÍAS DE LA COMPUTACIÓN EN EDUCACIÓN

Se trata de marcar “X” en la alternativa que considere conveniente. Para garantizar la confidencialidad y anonimato a su participación no tendrá que incorporar su nombre en el instrumento.

Mil gracias por su colaboración

.Atentamente

---

Profesora. Yolanda Rodríguez

## ANEXO B



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**ESPECIALIZACIÓN DE TECNOLOGÍA**  
**DE LA COMPUTACIÓN EN EDUCACIÓN**  
**INSTRUMENTO PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS**  
**ENCUESTA**



Encuesta dirigida a los estudiantes del Curso de Formación en Valores del Curso Introdutorio de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo.

**Instrucciones:** Responda los siguientes planteamientos.

**Objetivo General:** Diseñar un Curso en Línea como Estrategia Didáctica Tecnológica para la Educación en Valores de los estudiantes del Curso Introdutorio de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo

Items	Planteamiento Como estudiante consideras que:	Siempre	A veces	Nunca
1	Te gustaría participar en un foro de aprendizaje para la comunicación asertiva			
2	Participarías en un chat virtual sobre la autoestima			
3	Es pertinente diseñar un curso en línea que proporcione un aprendizaje significativo entre computador, docente y estudiante de Formación en Valores			
4	Te motivaría aprender sobre temas de autoestima a través de videos.			
5	Sabías que un foro de discusión es un área web dinámica que permite a distintas personas se comunicarse simultáneamente.			
6	Utilizas alguna plataforma virtual de aprendizaje			
7	El foro virtual es una estrategia de aprendizaje			
8				
9	Te sería favorable navegar en un espacio de Internet accesible a cualquier hora y desde cualquier lugar a fin de realizar las tareas asignadas			
10	Te gustaría participar activamente en un curso en línea para el aprendizaje.			
11	Navegas con frecuencia en internet			
12	Mediante un foro por internet se puede opinar sobre las relaciones interpersonales			
13	Con la implementación de un chat en línea se puede evaluar a un estudiante.			
14	Es conveniente el uso de una espacio virtual Edmodo para el desarrollo de un curso en línea			
15	Los chats sobre la comunicación asertiva son estrategias para el aprendizaje			
16	A través de videos educativos en el tema de valores se logra un aprendizaje significativo.			
17	Las imágenes alusivas a los valores presentadas a través de un curso en línea permiten un aprendizaje significativo			
18	Accesar a un curso en línea de aprendizaje amplia mis conocimientos.			
19	En un curso en línea la información recibida acerca de la formación en valores sería oportuna			
20	El diseño de un curso en línea de formación en valores permite a los estudiantes la adquisición del aprendizaje de habilidades sociales para la vida universitaria			

*/Muchas gracias por su aporte!*

Fecha de Aplicación: \_\_/\_\_/\_\_

## ANEXO C



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE POSTGRADO  
ESPECIALIZACIÓN DE TECNOLOGÍA  
DE LA COMPUTACIÓN EN EDUCACIÓN**



**CUESTIONARIO DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DEL CURSO  
INTRODUCTORIO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
VALIDACIÓN DE LOS EXPERTOS**

Instrucciones:

- ❖ Lea cuidadosamente cada una de las propuestas
- ❖ Trate de responder cada una de las propuestas
- ❖ Marque con una “X” la propuesta que estime más acertada.

**Leyenda: A: Aceptable, M: Mejorable, P: Pertinente, D: Deficiente.**

Experto

Evaluador

Profesor: \_\_\_\_\_

C. I.: \_\_\_\_\_

Firma: \_\_\_\_\_