



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE POSTGRADO  
PROGRAMA DE ESPECIALIZACIÓN  
EN DOCENCIA PARA LA EDUCACIÓN SUPERIOR  
(PEDES)

**ESTRATEGIA INTERACTIVA DIDÁCTICA  
EN LA ASIGNATURA DERECHO ROMANO I**

Tesis de grado, presentado como requisito para optar al título de  
Especialista en Docencia para la Educación Superior (PEDES)

**Autora:** Diva A León de Reyes  
**Tutora:** Minerlines Racamonde Conde

Bárbula, noviembre de 2015



UNIVERSIDAD DE CARABOBO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE POSTGRADO  
PROGRAMA DE ESPECIALIZACIÓN  
EN DOCENCIA PARA LA EDUCACIÓN SUPERIOR  
(PEDES)

**ESTRATEGIA INTERACTIVA DIDÁCTICA  
EN LA ASIGNATURA DERECHO ROMANO I**

**Autora:** Diva A León de Reyes

**Tesis de grado, presentado como requisito  
para optar al título de Especialista en  
docencia para la Educación Superior**

Bárbula, noviembre de 2015



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE POSTGRADO  
PROGRAMA DE ESPECIALIZACIÓN  
EN DOCENCIA PARA LA EDUCACIÓN SUPERIOR  
(PEDES)

ESTRATEGIA INTERACTIVA DIDÁCTICA  
EN LA ASIGNATURA DERECHO ROMANO I

Aprobado en el área de Estudios de Postgrado de la Universidad de Carabobo.  
Profesor del Seminario de Investigación y Trabajo de Grado.

Maritza Segura

C.I. 3259257

Acepto la Tutora del Presente Trabajo según las condiciones del Área de Estudios  
de Postgrado de la Universidad de Carabobo

Minerlines Racamonde Conde

C.I. 5.375.186



ESPECIALIZACIONES



001-2015

## ACTA DE APROBACIÓN

La Comisión Coordinadora del Programa de la Especialización en Educación Superior - PEDES-, en uso de las atribuciones que le confiere el Artículo No. 20 del Reglamento de Estudios de Postgrado de la Universidad de Carabobo, hace constar que una vez evaluado el Proyecto de Trabajo de Grado Títulado: "ESTRATEGIA INTERACTIVA DIDÁCTICA EN LA ASIGNATURA DERECHO ROMANO I", presentado por la ciudadano(a): Abg. Diva León de Reyes, titular de la C.I. V-11350273 y elaborado bajo la dirección del Tutor Minertines Racamonde Conde, titular de la C.I. V-8.375.186, se considera que el mismo reúne los requisitos y en consecuencia es **APROBADO**.

En Valencia, a los 21 días del mes de enero del año 2015.

**POR LA COMISIÓN COORDINADORA DE LA ESPECIALIZACIÓN EN DOCENCIA PARA LA EDUCACIÓN SUPERIOR - PEDES -**

**Prof. Ynaira Oñate**  
Coordinadora del Pades

UC

REPUBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA  
UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
INSTITUTO DE ESPECIALIZACIONES  
EN DOCENCIA PARA LA EDUCACION SUPERIOR  
PEDES  
COMISION COORDINADORA DE ESTUDIOS DE POSTGRADO

000000

IMPRESA EN 2015 EN CARABOBO VZ

*Foro de una tierra de amor*

## AVAL DEL TUTOR

Dando cumplimiento a lo establecido en el Reglamento de Estudios de Postgrado de la Universidad de Carabobo en su artículo 133, quien suscribe Dra. Prof. Minelinas Racamonde titular de la cédula de identidad N° 5.375.186 en mi carácter de Tutora del trabajo de Especialización titulado " **ESTRATEGIA INTERACTIVA DIDACTICA EN LA ASIGNATURA DERECHO ROMANO I** " presentado por la ciudadana Diva Alexis León de Reyes titular de la cédula de identidad N° 11.350.273, para optar al título de Especialista en Educación Superior, hago constar que dicho trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte el jurado examinador que se le designe .

En Bárbula a los 8 días del mes de Abril del año 2015.



Firma

CI: 5375186

*Nota: Para la inscripción del citado trabajo, el alumno consignará la relación de las reuniones periódicas efectuadas durante el desarrollo del mismo, suscrita por ambas partes.*

## AUTORIZACIÓN DEL TUTOR

Debido cumplimiento a lo establecido en el Reglamento de Estudios de Postgrado de la Universidad de Carabobo en el artículo 133, quién suscribe Minerlínis Sacramento Coello titular de la cédula de identidad N° 5.375.186, en mi carácter de Tutora del trabajo de Especialización titulado **"ESTRATEGIA INTERACTIVA DIDÁCTICA EN LA ASIGNATURA DERECHO ROMANO I"** presentado por la ciudadana Divo Alexis León de Reyes titular de la cédula de identidad N° 11.350.273, para optar al título de Especialista en Educación Superior, hago constar que dicho trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se le designe.

En Bárbula a los 8 días del mes de abril del año 2015.



Firma

CI 5.375.186

REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA  
UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE ESPECIALIZACIÓN EN DOCENCIA PARA LA EDUCACIÓN  
SUPERIOR

INFORME DE ACTIVIDADES

Participante: Diva A León de R. Cédula de Identidad: 11.350.273  
Tutor (a): Mercedes Rocacondo C. Cédula de Identidad: 5.375.186  
Correo Electrónico del participante: [divaleon20@hotmail.com](mailto:divaleon20@hotmail.com)

Título tentativo del Trabajo: "ESTRATEGIA INTERACTIVA DIDACTICA EN LA ASIGNATURA DERECHO ROMANO I"

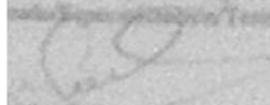
Líneaamiento de investigación: Tecnología de la información en Educación Inmérica, Innovaciones Educativas

Señala	Fecha	Hora	Asunto Tratado	Observación
1	29/10/14	11 am	Capítulo I	Problema Objetivo
2	10/11/14	10 am	Marco Teórico	Revisión Documental
3	01/12/15	11 am	Metodología	Invest. acción Cualitativa
4	14/01/15	9 am	Elab. Cuadro de variables	Revisión
5	18/02/15	9 am	Guion de producción y mapa	Revisión
6	15/06/11	10 am	Capítulo IV	Conclusiones
7	14/07/11	11 am	Recomendaciones	Trabajo Final

Título Definitivo: ESTRATEGIA INTERACTIVA DIDACTICA EN LA ASIGNATURA DERECHO ROMANO I.

Comentario final de la investigación: Se trata de una investigación interesante en cuanto a la interacción didáctica con el uso de la web 2.0 como herramienta didáctica virtual para el docente de educación superior.

Aclaramos que las especificaciones anteriores representan el proceso de dirección del trabajo de cada Especialización/Tesis Doctoral arriba mencionado (s).

  
Tutor  
C. 5.375.186

  
Participante  
C.E. 11.350.273

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**PROGRAMA DE ESPECIALIZACIÓN EN DOCENCIA PARA LA EDUCACIÓN SUPERIOR**

**VEREDICTO**

Nosotros miembros del jurado designado para la evaluación del trabajo de grado titulado: “**ESTRATEGIA INTERACTIVA DIDACTICA EN LA ASIGNATURA DERECHO ROMANO I.**”, presentado por el (la) ciudadano (a),Diva Alexis León de Reyes titular de la cédula de identidad N° 11.350.273, para optar al título de Especialista en Educación Superior, estimamos que el mismo reúne los requisitos para ser considerado como:\_\_\_\_\_

**Nombre y Apellido**

**C.I.**

**Firma**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Bárbula, noviembre de 2015

## INDICE

RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
INTRODUCCIÓN	12
<b>CAPÍTULO I EL PROBLEMA</b>	
1.1.- Descripción del objeto de estudio	13
1.2.- Formulación del problema	18
1.3.- Objetivos	19
1.3.1.-Objetivo general ...191 9	19
1.3.2.-Objetivos específicos	19
1.4.- Justificación de la investigación	19
1.5.- Delimitación de la investigación	21
<b>CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO</b>	
2.1.- Antecedentes internacionales	22
2.2.- Antecedentes nacionales	26
2.3.- Fundamentación teórica	29
2.4.- Definición de términos	34
2.5.- Bases legales	35
Cuadro de Operacionalización de categorías	40
<b>CAPÍTULO III METODOLOGÍA</b>	
3.1.- Modalidad de la investigación	41
3.2.- Tipo de investigación	41
3.3.- Diseño de la investigación	41
3.4.- Método de investigación	42
3.5.- Fases metodológicas de la investigación	42
3.7.- Contexto de los sujetos informantes	44
3.8.- Técnicas de procesamiento de la información	45
3.9.-Validación de las categorías de la entrevista	46
<b>CAPÍTULO IV</b>	
<b>DISCUSIÓN DEL PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN</b>	
4.1.-Resultados de la Fase I	47
4.2.-Resultados de la fase II	48
4.3.-preambulo del objeto de estudio	54
4.4.-consideraciones de ajuste a la investigación	54
4.5- consecución de los objetivos de la investigación	56

<b>CAPÍTULO V</b>	
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	
5.1.- Conclusiones	99
5.2.-Recomendaciones	101
5.3 Referencias	103



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE POSTGRADO  
PROGRAMA DE ESPECIALIZACIÓN  
EN DOCENCIA PARA LA EDUCACIÓN  
SUPERIOR  
(PEDES)



**ESTRATEGIA INTERACTIVA DIDÁCTICA  
EN LA ASIGNATURA DERECHO ROMANO I**

**Autora:** Diva A León de Reyes

**Tutora:** Minerlines Racamonde Conde

**Año** 2015

**RESUMEN**

En la presente investigación se planteó como objetivo general propiciar una estrategia interactiva didáctica en pro de un aprendizaje significativo en la enseñanza de la cátedra Derecho Romano I, impartida en el primer semestre de la carrera Derecho de la universidad José Antonio Páez. Tuvo como fundamento teórico, las teorías del aprendizaje significativo de David Ausubel y de Jerome Seymour Bruner. La justificación del trabajo radica en propiciar la actualización del diseño curricular de la cátedra Derecho Romano I, a fin de adecuarla a los nuevos requerimientos del sistema educativo universitario actual, procurando la formación del estudiante de derecho cuyo perfil académico este acorde con las competencias que requiere el abogado de la sociedad actual y por ende el país. El diseño de la investigación se enmarca en el tipo de investigación acción-participante, la estrategia metodológica es de enfoque cualitativo. La muestra estuvo conformada por 45 sujetos cursante de la cátedra Derecho Romano I, en el primer semestre de la carrera de Derecho de la Universidad José Antonio Páez. La conclusión que se obtuvo, es que al fomentar nuevos métodos de enseñanza-aprendizaje, que den cabida a las nuevas estrategias educativas se favorece considerablemente el interés, la motivación, generando expectativas y estimulando así la participación del estudiante de Derecho Romano I.

**Lineamiento de investigación:** Tecnología de la Información en Educación, Innovaciones Educativas.

**Descriptor:** Estrategias. Interactivas, Didácticas, Derecho Romano I



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE POSTGRADO  
PROGRAMA DE ESPECIALIZACIÓN  
EN DOCENCIA PARA LA EDUCACIÓN  
SUPERIOR  
(PEDES)



**INTERACTIVE TEACHING STRATEGY  
IN ROMAN LAW I SUBJECT**

**Author:** Diva A León de Reyes  
**Tutors:** Minerlines Racamonde Conde  
Year: 2015

**ABSTRACT**

In this research as a general purpose won't promote an educational interactive strategy for meaningful learning in the teaching of the Law Professor I. Romano taught in the first semester of law college career José Antonio Paez. Had the theoretical foundation of meaningful learning theories of David Ausubel and Jerome Seymour Bruner. The rationale for the work is to encourage the updating of curriculum design law professor Romano I, in order to adapt to the new requirements of the current higher education system, seeking the formation of a law student whose academic profile this line with the competencies required counsel contemporary society and therefore the country. The research design is part of the type - participant action research; the methodological approach is qualitative approach. The sample consisted of 45 subjects in Roman Law in the first half of the law college career José Antonio Paez. The conclusion obtained is that by encouraging new methods of teaching and learning that accommodate new educational strategies significantly promotes the interest, motivation, raises expectations and encourages the participation of Roman Law I student .

**Guideline Research:** Information Technology in Education, Educational Innovations

**Descriptors:** Strategies. Interactive Teaching. Roman law I

## CAPÍTULO I

### CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROBLEMA

#### 1.1.- Descripción del objeto de estudio

Uno de los grandes retos de todo investigador al procurar plasmar en su investigación, de una manera científica clara y precisa, es la razón u objeto de la investigación. Según (Tamayo, 1993, p. 169). "Es la reducción del problema a términos concretos, explícitos, claros y precisos (p. 169). Para Abordar el objetivo del presente trabajo, se inicia parafraseando a Moreira (2011) quien refiere que "En los actuales momentos la tecnología genera cambios e innovaciones en la vida de individuo, incluida la metodología de la enseñanza, en las actividades realizadas en las aulas para fomentar el mejor aprendizaje del alumnado".

La sociedad del presente siglo, viene experimentado cambios y adecuaciones radicales muy significativas en torno a los avances científicos y tecnológicos, en este sentido Mcmillan, Hawkins y Honey (1999) afirman que "el uso de la tecnología y computación en el campo de la enseñanza mejora los resultados académicos de los alumnos a cualquier nivel, por ser medios más eficaces que otros para el rendimiento educativo." Hoy en día tanto, para el profesor como para el estudiante, se hacen indispensables la virtualidad interactiva en pro de una formación integral y altamente competitiva, en este mundo de gran tecnología e innovación educativa.

En este orden de ideas y para contextualizar el objeto de estudio de esta investigación, se amerita indicar que la sociedad actual del siglo XXI está caracterizada entre otros aspectos, por la necesidad intrínseca de ir evolucionado a la par en un mundo influido profundamente por el fenómeno de la virtualidad y las nuevas tecnologías. No es de extrañarse que en casi

todas las áreas del saber y del desarrollo humano de estos tiempos, impera la exigencia ineludible y tácitamente aceptada por el conglomerado social de involucrar paralelamente la presencia e influencia de la virtualidad y la tecnología, lo cual aunado a la globalización es un aspecto común en la evolución de prácticamente todas las sociedades del mundo actual.

En este orden de ideas el informe mundial de la educación Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNESCO (2013) define el entorno virtual como un programa informático interactivo de carácter pedagógico que posee una capacidad de comunicación integrada. Sin embargo el sistema educativo ha quedado relativamente excluido del desarrollo tecnológico y virtual como una herramienta y espacio propicio para la formación integral de las partes en el proceso de enseñanza y aprendizaje

En este sentido Coll C. (2009). Señala: "En las prácticas pedagógicas de las aulas educativas llama la atención la escasa utilización de los recursos digitales ofrecidos para la internación al sistema educativo virtual de la web". Respecto al sistema educativo superior, área donde se enfoca esta investigación, tanto el docente de la cátedra de Derecho Romano I, como el futuro profesional universitario, ameritan además de los conocimientos científicos propios de su área del saber, también del manejo de técnicas y herramientas didácticas virtuales apropiadas, que hagan más ameno, interesante, apropiado y eficaz el proceso de enseñanza-aprendizaje para ambas partes.

Esta cátedra Derecho Romano I se caracteriza por ser extensa y compleja ya que es la evolución histórica, de la sociedad y su Derecho, que ha conocido gran parte de la humanidad, por supuesto que estas características del dicha asignatura la hacen, poco atractiva, monótona y aburrida. Para los alumnos Tal percepción de dichos estudiante, aunada a

diversos métodos de enseñanza tradicional empleados por algunos docentes de manera reiterada, pese a ser métodos obsoletos hoy en día, entre lo que están el método repetitivo y de memorización, el monologo por parte del docente al impartir su cátedra, la clase magistral donde el alumno solo escucha pero no participa, y la clase tipo dictado; todos estos métodos de enseñanza por demás impositivos, no se han adecuados al nuevo modelo de enseñanza-aprendizaje del presente siglo, ni al perfil estudiantil de estos tiempos donde se debe tomar en cuenta las expectativas de aprendizajes del alumnado.

Con fundamentación en todo lo antes expuesto, y a fin de procurar una cátedra de Derecho Romano I que involucre un verdadero aprendizaje significativo, donde se propicie además un cambio de paradigmas y se complementen los métodos obsoletos convencionales por nuevos recursos tecnológicos de enseñanza, que permitan incluir en dicha cátedra las herramientas interactivas didácticas como recursos de estudio universitario, con las cuales se haga más ameno, interesante y eficaz el proceso de aprendizaje, además de forjar al futuro universitario del Derecho con un sólido perfil analítico, autocrítico, interactivo, innovador, conciliador, mediador, participativo, todo lo cual repercutirá en su beneficio, dotándolo de los elementos que le permitan resolver acertada y éticamente las situaciones jurídicas que se le presentaren profesionalmente en la sociedad actual.

El estudiante de la cátedra Derecho Romano I, y en general todo el sector educativo universitario, no puede quedar al margen o excluido de la influencia de los avances interactivos virtuales, por ende los estudiantes, los cuales deberían tomar provecho de estos nuevos recursos, dejando de verlos sólo como un medio destinado únicamente al entretenimiento o distracción, para considerarlos también como herramienta de estudio actual que les permita ir desarrollando una serie de habilidades que posteriormente

pueden ser utilizadas en su campo profesional, tomando como un ejemplo, el disfrute de un video en YouTube, donde pueden tener explicaciones complementarias pero significativas en la asignatura que cursan, y de esta manera contar con elementos multimedia, donde el sonido y la imagen permiten captar mejor los contenidos.

En este sentido parafraseando a Coll, C. (2008) Las herramientas interactivas didácticas en el sistema de enseñanza universitaria representan un continuo avance que influye en la conducta del estudiante usuario de la red, quien puede permitirse, desde la simple navegación hasta el pasar por la exploración de programas complejos, que de igual modo influyen en el entorno del estudiante ya que el sistema es utilizado para la recuperación de información, o como herramienta colaborativa de estudios,

También suele ser usada la interactividad como una herramienta constructiva donde el estudiante participa en la elaboración de la base de un conocimiento específico, pero con materiales computarizados para cubrir una determinada competencia y evaluación. De igual modo Grupo Stellae (2007). Señala: que el uso de Internet constituye un recurso tecnológico con gran capacidad comunicativa, ya que rompe las fronteras de tiempo y del espacio, y por ende con las barreras del aula, permitiendo el intercambio y la relación con plena libertad para informar y ser informado.

Silva, J. & Gros, B. (2006,) establece que en el ámbito educativo se podría considerar la interactividad virtual pedagógica una herramienta de apoyo al proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que gracias a sus características se podría utilizar como medio de comunicación, fuente de recurso y como instrumento para publicar información. Internet y la virtualidad, es una implicación donde una red de computadoras se

conectan alrededor de todo el mundo, que comparten información unas con otras por medio de páginas o sitios Web. Cuando se habla de Internet en el entorno virtual educativo, se debe pensar también en herramientas interactivas didácticas que faciliten y fortalezcan el proceso de aprendizaje; en este sentido, se hace referencia a un conjunto de posibilidades como son el correo electrónico, los videos, blogs, chats, clases virtuales, actividades grupales en línea, las video-conferencias, los grupos de noticias y los servicios de navegación en la Web, que a la final han hecho del proceso de aprendizaje un elemento innovador.

En otro orden de ideas, y dando continuidad al tema de las estrategias interactivas didácticas para aplicarlas en la cátedra Derecho Romano I (por parte del profesorado que la imparte) como una herramienta de vanguardia, que procure integrar el estudio del derecho al nuevo perfil de la educación semipresencial, como bien en una educación totalmente a distancia a nivel mundial, como lo es, por ejemplo, la plataforma virtual, lo cual es un elemento innovador y eficaz como medio para la enseñanza. Vale señalar que es una herramienta educativa digitalizada que permite una mayor motivación e interactividad del estudiante con la cátedra, así también exigirá al docente actual, una mejor preparación para adecuarse a los cambios y retos de la enseñanza en estos tiempos.

Aunado a lo antes referido, se hace imperativo analizar detenidamente las expectativas de los estudiante de la asignatura Derecho Romano I, de la sección 201d1 de la Universidad José Antonio Páez, núcleo San Diego en Valencia, Estado Carabobo, durante el periodo académico del año I-2009, sobre la clase y la estrategia interactiva didáctica que quizás anhelaron tener en dicha cátedra ya que los mismos reportaron calificaciones muy bajas, la misma pudo obedecer a la desmotivación del grupo por el largo contenido programático, lo monótono de la información histórica, la utilización

de una metodología de enseñanza inapropiada, el pesado horario de la clase, la frágil preparación pedagógica del docente, o bien la falta de herramientas interactivas didácticas aplicables en la cátedra.

Ahora bien, es importante destacar que si bien son muchos los factores que pudieron incidir en el bajo rendimiento académico de los estudiantes de la sección 201d1 de Derecho Romano I, en el presente trabajo solo se tratará el último de los señalados anteriormente, es decir, la falta de una herramienta interactiva didáctica aplicable en la cátedra.

En efecto, en el campo de la formación académica universitaria, no se debe descuidar el rol del docente, quien debe estar presto a innovar e indagar sobre el porqué del bajo rendimiento o fallas de sus estudiantes, para de este modo poder incrementar los correctivos e incentivos académicos a tiempo, así como los demás recursos que fueren necesarios para asegurar un eficaz aprendizaje del grupo, puesto que su papel de facilitador siempre debe ir mucho más allá de impartir un conocimiento, dentro de un aula de clase, sino que también debe evaluarse así mismo, para revisar su actuar y la calidad de la enseñanza que está impartiendo realmente a sus alumnos,

Según todo lo referido anteriormente, se da paso a la interrogante del presente trabajo, como sigue: ¿Por qué la implementación de una estrategia interactiva didáctica del tipo clase virtual contribuirá con el aprendizaje significativo de la cátedra Derecho Romano I?

## **1.2.- Formulación del problema**

¿La implementación de una estrategia interactiva didáctica contribuye con el aprendizaje significativo de la cátedra Derecho Romano I en la carrera de

Derecho de la Universidad José Antonio Páez, núcleo San Diego –Valencia.  
Estado Carabobo?

### **1.3.- Objetivos**

#### **1.3.1.- Objetivo general**

Propiciar desde una didáctica estrategias suscritas a la interactividad web 2.0, en la asignatura Derecho Romano I en la universidad José Antonio Páez (UJAP).

#### **1.3.2.- Objetivos específicos**

- ✓ Identificar las estrategias convencionales didácticas que se aplican regularmente en la asignatura Derecho Romano I, en la carrera de Derecho de la Universidad José Antonio Páez, núcleo San Diego, Valencia, Estado Carabobo.
- ✓ Establecer criterios pedagógicos y técnicos para el uso de una estrategia interactiva virtual dirigida a favorecer un aprendizaje significativo de la asignatura Derecho Romano I.
- ✓ Operacionalizar guiones y producción de mapas de navegación, interactivos con el uso de la Web 2.0.

### **1.4.- Justificación de la investigación**

Es indiscutible que el mundo actual está inmerso dentro del avance tecnológico y virtual, en miras de los desarrollos que demanda la globalización; en este sentido la competitividad cada vez es mayor y se requiere de más y mejores recursos humanos, lo cual implica que el actual profesional debería tener una elevada preparación académica, que lo haga

capaz de adaptarse a los diversos cambios que surjan en sus procesos de enseñanza y aprendizaje. En este sentido, la educación universitaria requiere adecuarse a los nuevos métodos y herramientas interactivas virtuales de enseñanza para ir a la par del aprendizaje significativo de este siglo.

El presente trabajo se justifica en la propuesta de una nueva estrategia de aprendizaje interactivo, bajo diversas aplicaciones gratuitas presentes en la Web 2.0., que permita un mejor rendimiento del estudiantado y adecuar la cátedra Derecho Romano I a los cambios tecnológicos de estos tiempos, lo cual permitirá fomentar el perfil de estudiantes más que meros receptores de conocimientos, también hábiles en el uso de la estrategia interactiva didáctica en el aula, lo cual fomentará a estudiantes más participativos, activos y competitivos, que aprendan utilizando estrategias dinámicas e innovadoras durante sus clases sobre la historia del Derecho, para evitar así sucumbir ante el desinterés, la monotonía y por ende, de un bajo rendimiento académico

En un enfoque estrictamente educativo, desde la perspectiva de la creación, producción, difusión y evaluación crítica de conocimientos, la estrategia tecnológica como herramienta de estudio puede ser aplicada en los siguientes aspectos: como ayuda a la enseñanza, como apoyo directo al aprendizaje y como soporte a la investigación intelectual, científica o la creación artística.

Ahora bien, en un plano profesoral se aspira concienciar al docente actual sobre la necesidad que tiene de ser un conocedor, además de su ciencia u profesión, también sobre las nuevas tecnologías educativas y de las herramientas virtuales para poder aplicarlas en su cátedra, en pro de brindar una enseñanza más integral. El lograr tener unos resultados precisos y con la investigación, resolver las fallas de las estrategias didácticas convencionales, aplicadas en la asignatura, para luego poder

dejar las propuestas para su mejora en pro del estudiantado y la cátedra Derecho Romano I.

La presente investigación sirvió para propiciar un rediseño del contenido programático de la cátedra Derecho Romano I, a fin de implementar nuevas herramientas tecnológicas de enseñanza en dicha cátedra, como las estrategias interactivas virtuales que estimulen al estudiantado en su aprendizaje, así como al profesorado en la incorporación a los nuevos enfoques de aprendizajes significativos.

### **1.5.- Delimitación de la investigación**

La presente investigación se desarrolló en las instalaciones físicas de la Universidad José Antonio Páez, núcleo San Diego, ubicada en Valencia Estado Carabobo, los elementos de estudio se tomaron de la población conformada por los estudiantes de la sección 201d1, del primer semestre de la carrera Derecho (turno diurno), de la Facultad de Ciencias Jurídicas y Políticas de la Escuela de Derecho de la Universidad José Antonio Páez, que pertenecieron al período académico, de tiempo comprendido entre 2009 y 2010.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1.-Antecedentes internacionales**

El presente capítulo está dedicado a la fundamentación teórica donde se aluden investigaciones anteriores vinculadas con el tema en cuestión, como lo son en este orden de ideas, en el plano internacional los siguientes:

Sánchez y otros (2009), son catedráticos en el área de historia del derecho y de las instituciones; profesores asociados en el estudio de la historia del derecho y de las instituciones, los cuales, en su trabajo titulado “, en la línea de investigación de Innovación y Calidad en la Docencia. Este trabajo fue presentado en el III Congreso Nacional de Innovación Docente, en Ciencias Jurídicas del Derecho, en la Universidad Complutense de Madrid, España, septiembre de 2009. Este trabajo se vincula con la presente investigación por cuanto los autores dejan en evidencia lo importante de innovar en la metodología didáctica sobre la asignatura de la Historia del Derecho, al respecto se cita textualmente parte del resumen donde Sánchez (2009) señala :

...en los últimos años hemos venido reflexionando en la conveniencia de renovar tanto la metodología didáctica como el contenido de una asignatura, la de Historia del Derecho, para ofrecer a los estudiantes una formación útil como juristas. La implementación de estrategias como el cine o el role-playing han sido no sólo bien recibidas por la mayoría de los alumnos sino que se han convertido en la base de un aprendizaje de utilidad para afrontar el resto de las asignaturas del grado así como su futuro como profesionales del derecho.

Otro aporte lo constituye el trabajo de María José Bravo Bosch, (2009), de la Universidad de Girona, España, titulado *Las Nuevas Metodologías Docentes en relación con el Derecho Romano*. Parafraseando su obra, se podría indicar que el elemento intrínseco al método de aprendizaje del Derecho Romano es la necesaria pluralidad, en el sentido de configurar la enseñanza a través de casos prácticos, donde se requiere de una docencia basada en casos, en sucesos que acaecieron en diferentes etapas históricas del Derecho Romano, analizando la casuística jurisprudencial de los antiguos juristas; en definitiva, se trata de aplicar a la enseñanza del Derecho Romano el mismo método casuístico que aplicaron los jurisconsultos clásicos y republicanos, que tenía una finalidad esencialmente práctica.

No se debe olvidar, que por encima de las decisiones particulares y de la construcción de principios y reglas, elaborados por estos jurisconsultos, están las antiguas instituciones del *ius civil* (derecho civil) y los principios morales que inspiran el ordenamiento jurídico, así como la *bona fides*, (la buena fe) y la *aequitas* (la equidad). Sin duda, la función práctica de los juristas romanos puede ser trasladada al escenario jurídico actual, y su enseñanza, por lo que resulta de plena actualidad, en la nueva pedagogía del derecho, para procurar un aprendizaje más significativo.

El estudiante del siglo XXI. En este orden de ideas, se deja igualmente entrever la formación del profesor en el uso de las nuevas tecnologías aplicadas a la educación. De estos tiempos, Según Silva, J. & Gros, B. (2006)

La interacción virtual como herramienta pedagógica favorece en los alumnos, el proceso de aprendizaje al transformarlos de meros receptores de la información en alumnos dinámicos pro activos innovadores. Ante esta realidad los docentes también deben incorporarse en esta nueva era de la enseñanza para ser mas competitivos

La vinculación con la presente investigación está en lo referente a que la sociedad educativa del presente siglo, demanda nuevas técnicas y estrategias interactivas de enseñanza y por ende profesores universitarios con un nuevo perfil, que lo haga más competitivo e integral para adecuarse a los requerimientos del estudiantado que es cada vez más dinámico, a fin de ir dejando atrás el aula convencional de clases de derecho, con profesores y alumnos pasivos donde se limitan a copiar lo que escuchan de la historia del Derecho Romano. Que de paso sea, los métodos convencionales son igualmente muy válidos, mientras se renueven en su recursividad; pero sin dudas, que el aliciente del uso del Internet le da un acento muy interesante e innovador.

En este sentido Palma Christina Holgado Sáez (2011), establece lo siguiente en su trabajo de investigación: *Las nuevas tecnologías en los estudios de derecho sugerencias didácticas de actividades colaborativas con entornos virtuales*, publicado en REJIE: Revista Jurídica de Investigación e Innovación Educativa Núm.3, enero 2011, Universidad de Cádiz España (pp. 93-106)

...los entornos tecnológicos suponen uno de los pilares fundamentales en la implementación de contextos virtuales de enseñanza-aprendizaje y de la docencia presencial. La autora, en la presente contribución, sugiere la utilidad y las principales características que presentan determinadas actividades colaborativas de la plataforma virtual Moodle para su aplicación en la enseñanza universitaria del Derecho.

La pertinencia del referido trabajo, radica en lo adecuado que resultaría implementar en las clases presenciales de Derecho Romano la estrategia de la virtualidad en un aula digitalizada, procurando así que el participante rompa con el paradigma de la aburrida historia del derecho, y complementar la clase presencial, en este caso las virtuales, llevando tanto al participante como al profesor a nuevos retos educativos, lo cual se puede llevar a cabo y lograr con el empleo de la plataforma Moodle

en las clases interactivas virtuales de Derecho Romano procurando siempre adaptar los contenidos programáticos y pedagógicos al sistema virtual que se aplique.

Por su parte, Manuel Area Moreira (2011) y su trabajo de investigación: *El proceso de integración y uso pedagógico de las TIC en los centros educativos. Un estudio de casos*. Universidad de La Laguna. Facultad de Educación. Departamento de Didáctica e Investigación Educativa. Tenerife, España, resume en su investigación, lo siguiente:

...el proceso de integración pedagógica de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en las prácticas de enseñanza y aprendizaje de centros de educación universitarios de Canarias. Con los estudios de caso hemos pretendido identificar los efectos más destacables que las tecnologías de la información y comunicación generan en cada centro con relación a: Innovaciones en el ámbito de la organización educativa. Innovaciones en el ámbito de la enseñanza en el aula, innovaciones metodológicas y de evaluación. Innovaciones en el ámbito del aprendizaje del alumnado análisis de los procesos de aprendizaje, cambios en la motivación y actitudes hacia la educación, en la interacción entre alumnos y profesor. Innovaciones en el ámbito profesional docente formación, trabajo colaborativo entre profesores. (p.43)

La concordancia de este trabajo con la presente investigación radica en el carácter innovador que implica las nuevas tecnologías como estrategia interactiva didáctica para aplicar en las clases universitarias, y en el caso concreto a la asignatura de Derecho Romano I, toda vez que se lograría una total innovación en la enseñanza en aula, así como en la metodología educativa para impartir la historia del derecho.

También favorecería la innovación de evaluación haciéndola más interactiva e interesante para los estudiantes. Se fomentaría la innovación en el ámbito del aprendizaje del alumnado y su análisis durante su proceso de

aprendizaje, procurando de este modo cambios en la motivación y en las actitudes hacia el estudio de la historia del derecho, tanto para alumnos y profesor y por supuesto serían innovaciones en el aspecto profesional docente, que se proyectan en la formación profesional y un mejor trabajo de los profesores.

## **2.2.- Antecedentes nacionales**

En lo que respecta a las fuentes nacionales, Salazar, J (2010), en su trabajo de tesis titulado *Estrategias Innovadoras para la Enseñanza de la Asignatura de Historia de Venezuela de 1er año de Educación Media de la U.E.N." Alberto Sequin Vera*, para optar al título de Especialista en Investigación Educativa de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Instituto Pedagógico de Miranda José Manuel Siso Martínez, Venezuela, establece que es evidente que algunas de las dificultades presentadas en la enseñanza de la historia pueden guardar relación con problemas del sistema educativo, así como los procesos, actores y contenidos envueltos en el desarrollo de su teoría y su práctica.

Parafraseando a dicho autor, se puede agregar que en efecto no es fácil impartir una cátedra de historia en cualquier nivel de la educación, ya que en todos los niveles educativos, las grandes fallas del sistema educativo de la historia están caracterizadas por la monotonía, aburrimiento lo que influye en la falta de interés por la mayoría del alumnado sobre el tema, ya que no les representa ninguna utilidad práctica y por lo tanto no se sienten motivados a aprender de la historia u mucho menos la del derecho, que de antemano la ven como una asignatura muy extensa, tediosa, aburrida y poco práctica en estos tiempos actuales , donde casi todo el proceso educativo gira en torno a la tecnología y la virtualidad. Bixio (1998) plantea lo siguiente:

...el proceso de enseñanza-aprendizaje de la historia en la actualidad exige de un docente con un alto desarrollo de la competencia profesional, vista en sus dos aristas, como competencia científica (dominio de los contenidos que imparte, gran actualización científica en la (s) materia (s) que imparten y como competencia pedagógica del proceso formativo, que incluyen conocimientos biológicos, sociológicos, pedagógicos y didácticos, entre otros conocimientos) (p.23).

Interpretando a Bixio, el docente de la asignatura de historia debe potenciar nuevas estrategias didácticas que favorezcan la mejor calidad del aprendizaje de esta asignatura, que le permitan a los estudiantes aprender realmente y no a repetir sin reflexionar sobre la historia. En efecto, son muchos los errores o fallas académicas que se evidencian en el mero dictado de una clase donde prevalecen los dictados, el incentivo solapado de los caletres, clases monótonas y aburridas, poco dinámicas, que con frecuencia son usadas para la enseñanza de la historia, estropeando su verdadera razón de ser como asignatura y como fuente de aprendizaje y conocimiento de lo ya vivido, es decir de un pasado referencial. Por estas y otras razones esta investigación pretende promover el uso de estrategias innovadoras para la enseñanza de la historia del Derecho Romano a los estudiantes del 1er semestre de la Universidad José Antonio Páez, localizado en el Municipio San Diego del Estado Carabobo.

El siglo XXI trajo consigo muchos avances y cambios de paradigmas entre los cuales se encuentran las nuevas tecnologías, y el uso de la virtualidad para fines didácticos, puesto que se han convertido en unos de los nuevos recursos con que cuenta el sistema educativo moderno a todo nivel de enseñanza, y por ello es de vital importancia, que tanto las universidades, los profesores y los estudiantes, se adapten de manera rápida y eficaz a estos nuevos paradigmas de la educación puesto que en las estrategias interactivas reposa en gran medida los cambios para lograr una educación

más interactiva, en pro de un estudiante y docente que evolucionen ambos a un mismo nivel y donde se puedan complementar mutuamente en el andar de un camino caracterizado por la virtualidad interactiva, como herramienta para la enseñanza y aprendizaje mutuo. En este orden de ideas, se cita a la autora Quijada C (2011), en su trabajo para optar al título de magíster en procesos de enseñanza y aprendizaje, titulado *Estrategias Didácticas Basadas en las Tecnologías de Información y Comunicación para Educación Media*, Colegio “Diego de Ordaz N° 2 Ferrominera, Ciudad Guayana, Estado Bolívar, establece:

...las tecnologías de la comunicación y la información como recursos utilizables en el proceso de enseñanza y aprendizaje, aportan nuevos escenarios, innovaciones y planteamientos en las funciones tradicionales de profesores, estudiantes, estrategias, medios y contenido de la educación. El objetivo es proponer estrategias didácticas basadas en las tecnologías de información y comunicación aplicables por los profesores de educación media.

Dando continuidad a la idea en este mismo orden de ideas, Beitia (2010) en su trabajo titulado: *Propuesta de estrategias metodológicas innovadoras en el aprendizaje significativo de los estudiantes de la Unidad Educativa Paramaconi*, para optar al título de especialista en computación, de la Universidad de Carabobo, expresa lo siguiente:

La aplicación de las nuevas estrategias metodológicas en el aprendizaje significativo de los alumnos, genera en ellos la capacidad de analizar, investigar, comprender y generar nuevos conocimientos y para lograr estimular en los estudiantes estos procesos, el docente juega un rol determinante, y debe estar dispuesto a someterse a los cambios, ser generador de nuevas estrategias que conlleven al éxito en las aulas de clases.

La citada investigación tiene relación con el presente trabajo ya que se busca fomentar e incentivar la creación de estrategias innovadoras que ayude al estudiante a generar sus propios conocimientos a través de un material didáctico aplicable en este caso concreto a la asignatura de Derecho

Romano I, de la Carrera de Derecho .El proceso de enseñanza de la asignatura Derecho Romano I, en la carrera de Derecho, debería ir mucho más allá de dar una clase presencial, el docente universitario integral de la asignatura Derecho Romano I, debe estar capacitado en múltiples estrategias interactivas, didácticas; en este sentido debe conocer a cabalidad los métodos para asignar investigaciones, u otras tareas, debe saber transmitir de la forma más explícita cualquier información académica a su alumnado, y nunca olvidar ponerse en el lugar del estudiante, lo que le permitirá ver la clase desde la óptica del participante, a fin de constatar si las estrategias y competencias necesarias se han difundido acertadamente y comprendidas por su alumnado.

### **2.3.- Fundamentación teórica**

Las teorías en que se sustenta el presente trabajo son: el gran aporte a la enseñanza y aprendizaje de Ausubel, D,(1966 ) específicamente su *método de descubrimiento*, quien señaló que el docente debe inducir a que los alumnos logren su aprendizaje a través del descubrimiento de los conocimientos. Ausubel, especialista en psicología de la educación, en la Universidad de Cornell, ha diseñado la teoría del aprendizaje significativo, el primer modelo sistemático de aprendizaje cognitivo, según el cual para aprender es necesario relacionar los nuevos aprendizajes a partir de las ideas previas del estudiante. En sus propias palabras establece:

Para entender la labor educativa, es necesario tener en consideración los elementos del proceso educativo: los profesores y su manera de enseñar; la estructura de los conocimientos que conforman a currículo y el modo en que éste se produce y el entramado social en el que se desarrolla el proceso educativo. Lo anterior se desarrolla dentro de un marco psicoeducativo, puesto que la psicología educativa trata de explicar la naturaleza del aprendizaje en el salón de clases y los factores que lo influyen, estos fundamentos psicológicos proporcionan los principios para que los profesores descubran por si mismos los métodos de enseñanza más eficaces.

Según la teoría del aprendizaje significativo o de asimilación de David Ausubel, creada en los años 60, el aprendizaje consiste en adquirir nuevos significados relacionados con los ya adquiridos, para lograr un aprendizaje significativo se requiere de dos condiciones, a saber:

1. Que el estudiante tenga una actitud favorable hacia el aprendizaje significativo, es decir que tenga disposición para relacionar el material informativo nuevo con su estructura cognoscitiva.
2. Que la tarea de aprendizaje sea potencialmente significativa para el estudiante.

Según este teórico el aprendizaje viene dado por la relación entre la adquisición de conocimientos y la retención de nuevos conocimientos de manera significativa.

### **Teoría del aprendizaje significativo de Jerome Seymour Bruner**

Parafraseando a este autor, el ser humano tiene la disposición de aprender de verdad sólo aquello a lo que le encuentra sentido o lógica. Por lo tanto, el ser humano tiende a rechazar aquello a lo que no le encuentra sentido ni importancia para él.

En este orden de ideas, el docente o facilitador no debe dar los conocimientos ya terminados o elaborados, sino orientar a que los alumnos descubran progresivamente, a través de experimentos, investigación, ensayos, error, reflexión, discernimiento, y con los resultados que se logran, se sientan las bases de la educación constructivista. Este tipo de técnicas pretenden que el alumnado se convierta en agente de su propia formación, a través de la investigación personal, el contacto con la realidad objeto de estudio y las experiencias del grupo de trabajo. Según Bruner, toda teoría de instrucción debe tener en cuenta los siguientes aspectos:

1. La disposición hacia el aprendizaje.
2. El modo en que un conjunto de conocimientos puede estructurarse de modo que sea interiorizado lo mejor posible por el estudiante.
3. Las técnicas y recursos más efectivos para presentar el material didáctico.

He aquí el por qué sirva de fundamento, al presente trabajo de investigación, ya que el instructor debe motivar a los estudiantes a que ellos mismos descubran relaciones entre conceptos y construyan proposiciones, teniendo siempre en cuenta un diálogo activo; en este sentido el instructor y el estudiante deben involucrarse en un diálogo activo, de igual manera el docente debería de usar un formato adecuado de la información, debería encargarse de que la información con la que el estudiante interactúa esté en un formato apropiado para su estructura cognitiva.

### **Las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la universalización de la enseñanza**

Los autores Santiago Almeida Campos, Juan Pedro Febles Rodríguez, Vivian Estrada Sentí y Odalys Bolaños Ruiz (2008) abordan el desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), mediante su trabajo de investigación *“Las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la universalización de la enseñanza médica”*, ellos establecen que uno de los elementos más característicos de la sociedad actual, que ha provocado una explosión en la cantidad de información, en la transformación de condicionantes fundamentales de la comunicación y la educación, como lo son el espacio y el tiempo, aunado a la posibilidad de interacción en el proceso de comunicación, son las nuevas tecnologías, las cuales se han introducido entre muchos otros campos, también se han integrado en el mundo de la enseñanza y aprendizaje donde han

determinado la aparición de nuevos roles para las instituciones educativas, para docentes y estudiantes, así como nuevos materiales de enseñanza-aprendizaje en distintos soportes.

Han venido adoptando un papel protagónico e impactando favorablemente los estudiantes, profesores de reciente incorporación y en general en todos los profesionales. Se hace referencia al mencionado planteamiento como base teórica, ya que la misma desarrolla los objetivos del presente trabajo de manera adecuada.

La interactividad es la enseñanza, según Bartolomé (1994), se puede ejecutar mediante la multimedia, lo cual hoy suele significar la integración de dos o más medios de comunicación que pueden ser controlados o manipulados por el usuario vía computador entorno multisensorial de información, que permita la adecuación del estudiantado y el mejor rendimiento de estos en su proceso de enseñanza.

### **Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje**

Hernández (2003), considera que el acto de aprender es una característica vinculada al desarrollo de los individuos, desde el mismo momento de nacer y corresponde a una cualidad evolutiva derivada de su necesidad de adaptarse al medio físico y cultural.

El proceso de enseñanza y aprendizaje, en criterio de este autor, implica una reestructuración activa de las percepciones, ideas, conceptos y esquemas que el aprendiz posee en su estructura cognitiva. Saloman Bárbara (1997), por su parte, establece que los estudiantes aprenden en muchas formas y va a depender de su estilo de aprendizaje, para que este sea eficiente o ineficiente. (Pg23).

### **Estilos de aprendizajes**

**1. Aprendiz activo.** Es aquel que retiene y comprende la información, luego de hacer algo con ésta en el mundo exterior (fuera de su cerebro), como explicar a otro lo aprendido o aplicar la información al mundo real.

**2. Aprendiz reflexivo.** Es el que retiene y comprende mejor la información, cuando se toma un tiempo para pensar y reflexionar en ella.

**3. Aprendiz sensorial.** Son los que prefieren obtener la información de manera específica, así como la información detallada, les agrada resolver problemas y son pacientes con los detalles, no responden bien ante las sorpresas, se les facilita memorizar hechos.

**4. Aprendiz intuitivo.** Prefiere la innovación y las teorías, suelen ser hábiles para captar conceptos nuevos e ideas amplias, se les hace aburrido la repetición y el aprendizaje basado en hechos.

**5. Aprendiz visual.** Recuerda mejor lo que ve, como imágenes, esquemas, mapas, diagramas, películas, suele aprender más fácil las claves visuales que no incluyen palabras.

**6. Aprendiz verbal.** Recuerdan mejor lo que escuchan y repiten, prefieren la explicación verbal, les gusta la discusión y el análisis.

**7. Aprendiz secuencial.** Suele aprender más fácil el material que se le presenta en una secuencia lógica y ordenada, soluciona los problemas de una manera lineal y paso por paso. Evidentemente se puede apreciar la gran variedad de aprendices que se pueden reunir en un salón y a todos les debe llegar el mensaje o enseñanza de manera eficaz por parte del docente.

**Usos educativos del computador.** Según Ballesta (2011), la computadora se convierte en una poderosa y versátil herramienta que

transforma a los alumnos, de receptores pasivos de la información en participantes activos, en un enriquecedor proceso de aprendizaje en el que desempeña un papel primordial, en la facilidad de relacionar sucesivamente ante distintos tipos de información, personalizando la educación al permitir a cada alumno avanzar según su propia capacidad (pg. 45)

**Ambiente educativo virtual.** Según Ávila y Bosco (2001), entendemos por ambiente educativo virtual o ambiente virtual de aprendizaje, al espacio físico donde las nuevas tecnologías tales como los sistemas satelitales, el internet, los multimedios y la televisión interactiva entre otros, se han potencializado, rebasando al entorno escolar tradicional que favorece al conocimiento y a la apropiación de contenidos, experiencias y los procesos pedagógico-comunicacionales, los cuales están conformados por el espacio, el estudiante, el asesor, los contenidos educativos, la evaluación y los medios de información y comunicación.

**2.4.- Definición de términos** a continuación se presenta algunos términos los cuales se deben de manejar desde esta conceptualización

**Estrategia de enseñanza:** Sole (2000) son procedimientos que el agente de enseñanza utiliza de forma reflexiva y flexible para proponer el aprendizaje significativo en el alumno. (pg.28)

**Interactividad:** la interactividad es una exigencia de la era digital y la educación ciudadana La interactividad, surge como nuevo paradigma de la comunicación. Interactividad como concepto de comunicación es una creación abierta y común a los participantes.

**Didáctica:** Según Rosales, G (2004). la didáctica consiste en dirigir y orientar eficazmente el proceso educativo a través de métodos, recursos y diálogos para generar dinámicas educativas que propicien un buen

desempeño y aprendizaje en los estudiantes. En este sentido, Internet ofrece una gran diversidad de herramientas que permiten al docente ejercer su labor en la Educación Interactiva a Distancia, ejecutando mecanismos que ofrecen una comunicación didáctica para el participante. (pg.13)

**Derecho Romano I:** es una asignatura que generalmente forma parte del primer año de la carrera de Derecho, con un contenido histórico, jurídico y social que versa sobre lo que fue la antigua civilización romana y la influencia que ésta ejerció sobre las instituciones legales, desde sus inicios en el año 753 A.D.C, hasta el presente.

## **2.5 Bases legales**

El presente trabajo de investigación se encuentra fundamentado desde el punto de vista legal en los siguientes instrumentos o textos jurídicos:

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

Artículo 102. La educación es un derecho humano y un deber social fundamental, es democrática y gratuita cuya finalidad es desarrollar el potencial creativo de cada ser humano. Ahora bien, para lograr desarrollar ese potencial humano, el proceso de educación se vale de estrategias de enseñanza – aprendizaje, a fin de obtener los fines del precepto constitucional.

En esta norma constitucional se consagra la gran importancia que tienen los medios de comunicación como una herramienta social de importancia y por lo que se constata el interés estatal en la educación y la cultural.

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. El Estado reconoce la importancia que tiene la ciencia y la tecnología, como medios de fortalecer el avance del ser humano en todos los aspectos que involucran, tanto el conocimiento como la comunicación.

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

En su artículo 3 establece: que la educación debe formar los recursos humanos que el desarrollo del país requiere, es decir que el referido texto legal contempla la educación como un proceso de transformación de la sociedad, de allí que innovar en las metodologías de enseñanza, podría generar un individuo más productivo e integrado, tal como lo requiere la estructura social de estos tiempos.

De igual manera promueve la valorización del trabajo y los esfuerzos del ciudadano, esto destaca la importancia del rol del docente para el logro de los objetivos de estas normas jurídicas. En este orden de ideas se cita también el artículo 7 de la misma ley Orgánica de Educación, estableciendo:

Que el proceso educativo está estrechamente vinculado al trabajo, con el fin de armonizar la educación con las actividades productivas del país.

El mismo texto legal antes referido prevé en su artículo 63, lo siguiente:

La evaluación como parte del proceso educativo será integral y cooperativa deberá apreciar y registrar de manera permanente

mediante procedimientos apropiados el rendimiento de los educandos.” Esto se refiere a la valoración del proceso de aprendizaje, sin embargo suele ocurrir que a veces, dicho proceso queda en un segundo plano, como por ejemplo, como está aprendiendo el estudiante, que estrategias emplear para alcanzar los objetivos y desarrollar las habilidades, para lograr el aprendizaje efectivo y como serán evaluados.

### **La ley de universidades (1970)**

Artículo 3. Las Universidades deben realizar una función rectora en la educación, la cultura y la ciencia. Para cumplir esta misión, sus actividades se dirigirán a crear, asimilar y difundir el saber mediante la investigación y la enseñanza; a completar la formación integral iniciada en los ciclos educacionales anteriores, y a formar los equipos profesionales y técnicos que necesita la Nación para su desarrollo y progreso.

En este sentido las universidades deben tener una función investigativa, para así poder crear profesionales y técnicos necesarios para el desarrollo y progreso del país, en el ámbito de ciencia, cultura, educación y ser generadores del saber. Por ende, tanto el docente como las autoridades educativas deben buscar herramientas de enseñanza y estrategias de evaluación necesarias para que se cumpla la función para la cual fueron creadas.

**Proyecto de Ley Orgánica de Educación (2010)** establece respecto a la tecnología educativa:

Artículo 5. Construir junto al pueblo, proyectos, perspectivas, alternativas, programas e innovaciones que contribuyan a crear y consolidar la plataforma científica tecnológica de un nuevo modelo social incluyente, orientado a satisfacer las necesidades del pueblo y superar las desigualdades sociales.

**La Ley Orgánica de Ciencia Tecnología e Innovación (2005) consagra:**

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

Artículo 8. En un plazo no mayor de tres (3) años, el cincuenta por ciento (50%) de los programas educativos de educación básica y diversificada deberán estar disponibles en formatos de Internet, de manera tal que permitan el aprovechamiento de las facilidades interactivas, todo ello previa coordinación del Ministerio de Educación, Cultura y Deportes. Este decreto, establece el marco legal para el uso del Internet dentro de la República Bolivariana de Venezuela, y la adaptación de programas educativos vinculados a las redes de información actuales.

Artículo 10. El Ministerio de Educación y Deportes, en coordinación con el Ministerio de Ciencia y Tecnología, establecerá las políticas para incluir el Software Libre desarrollado con Estándares Abiertos, en los programas de educación básica y diversificada.

**Ley Orgánica para la Protección del Niño Niña y del Adolescente (2007).**

Exposición de Motivos. Gaceta Oficial N° 5.266 Extraordinario. Caracas.

Venezuela: Universidad Católica Andrés Bello, establece que:

Artículo 68. Derecho a la Información. Todos los niños y adolescentes tienen derecho a recibir, buscar y utilizar todo tipo de información que sea acorde con su desarrollo y a seleccionar libremente el medio y la información a recibir, sin más límites que los establecidos en la Ley y los derivados de las facultades legales que corresponden a sus padres, representantes o responsables.

Esta ley establece el derecho de los niños y jóvenes respecto al uso de la tecnología para la ampliar los conocimientos, y procura el acceso a la información disponible en todos los medios tecnológicos del mundo actual.

## **Ley Nacional de Juventud (2002)**

Artículo 28. El Estado, a fin de preservar el acceso y la permanencia de los jóvenes y las jóvenes en el sistema educativo, optimizará la educación nocturna y la educación a distancia mediante el uso de la informática, y de cualquier otro instrumento que fortalezca los estudios no presenciales.

Esta normativa legal establece la inclusión de la educación a distancia mediante la computación, siendo una tendencia en la actualidad, aplicada en gran cantidad de centros educativos a nivel superior.

**El Reglamento de Evaluación de la Universidad José Antonio Páez**, en su artículo 2, establece:

La evaluación del rendimiento estudiantil en la UJAP, se caracteriza por ser integral, sistemática, continua, acumulativa, diagnóstica, válida, objetiva, científica y ética“ el diseño de los instrumentos de evaluación por parte del profesor, responderá más que a la repetición y memorización de los contenidos tratados en la unidad curricular, al aprovechamiento que demuestre el estudiante, mediante la comprensión, aplicación, análisis y síntesis, sentido crítico del conocimiento o adquirido

Ahora bien , analizando las bases legales referidas, se puede destacar una marcada diferencia entre el ser y el deber ser durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, puesto que en la práctica, para nadie es novedad el hecho de que muchos docentes en la actualidad siguen adoptando el modelo tradicional de enseñanza, caracterizado ente otros aspectos por ser clases magistrales, acompañada de la estrategia de evaluación, que suele ser la tradicional prueba escrita, la cual se ha constituido en casi el único medio de evaluación, lo cual se puede evidenciar en los planes de evaluación. Para dar continuidad a la presente investigación. A continuación el cuadro de Operacionalización de variables de la presente investigación.

## CUADRO DE OPERACIONALIZACIÓN DE CATEGORIAS

<u>Objetivo general</u> propiciar desde una didáctica estrategias suscritas a la interactividad Web 2.0, en la asignatura Derecho Romano I en la Ujap				
Objetivos Específicos	Categorías	Definición Nominal	Dimensiones	proposición
Identificar las estrategias convencionales didácticas que se aplican regularmente en la asignatura Derecho Romano I	Conocimiento	Es el conjunto de información almacenada mediante la experiencia o el		1,2,3
Establecer los criterios pedagógicos y técnicos para el uso de una estrategia interactiva virtual dirigida a favorecer un aprendizaje significativo de la asignatura Derecho Romano I.	aprendizaje significativo	Es el resultado cuantitativo y cualitativo de la labor estudiantil.	Construir estrategias interactivas didácticas en pro de una significatividad de la enseñanza en la asignatura Derecho Romano I.	4
Operacionalizar guiones y producción de mapas de navegación, interactivos con el uso de la Web 2.0.	Interés en la interactividad con el uso de la Web 2.0	Según la UNESCO (1998) aprendizaje basado en la tecnología educativa mediante un programa informático interactivo pedagógico		5

Autor: León 2015

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1.- Modalidad de la investigación**

Según Arias (2004), El marco metodológico incluye “el tipo y diseño de investigación, las técnicas y los procedimientos utilizados para llevar a cabo la indagaciones. Constituye el cómo se va a dar realización el estudio para lograr responder el problema planteado” (p.145).

#### **3.2.-Tipo de investigación**

El presente estudio se enmarcará en un tipo de investigación-acción, por cuanto en este caso el investigador está involucrado en la situación problemática y razón de ser de la investigación, al respecto Según Elliott (1993)

La investigación-acción es un estudio de una situación social con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma. La entiende como una reflexión sobre las acciones humanas y las situaciones sociales vividas por el profesorado que tiene como objetivo ampliar la comprensión (diagnóstico) de los docentes de sus problemas prácticos. Las acciones van encaminadas a modificar la situación una vez que se logre una comprensión más profunda de los problemas.

#### **3.3.- Diseño de la investigación.**

El diseño de la investigación es no experimental, ya que la misma se realizó sin manipular deliberadamente variables, donde el investigador observo el fenómeno tal y como se dio en su contexto natural, después lo

analizo. Según Santa, Palella y Martins (2003), el diseño no experimental es el que se realiza sin manipular en forma deliberada ninguna variable.

**3.4.-Metodología de la investigación.** La presente es una investigación cualitativa, ya que es el tipo de investigación que se apoya en la descripción de eventos, hechos, personas, situaciones, comportamientos, interacciones que se observan mediante un estudio; que los participantes experimentan o manifiestan. En el presente trabajo de investigación el evento que se observó fue la existencia o no de estrategias interactivas virtuales y si estas son aplicables al alumnado de la clase de la sección 201d1 en la cátedra Derecho Romano I, de la carrera de Derecho de la Universidad José Antonio Páez UJAP ahora bien en este orden de ideas se hace oportuno hacer referencia a lo señalado por :

**Sandín Esteban (2003)** la investigación cualitativa es una actividad sistemática orientada a la comprensión en profundidad de fenómenos educativos y sociales, a la transformación de prácticas y escenarios socioeducativos, a la toma de decisiones hacia el descubrimiento y desarrollo de un cuerpo organizado de conocimientos.

### **3.5.- Fases metodológicas de la investigación**

El presente proyecto de investigación se realizó en las fases que se describen a continuación:

**Fase I** Conocer las estrategias interactivas didácticas que se aplican en la asignatura Derecho Romano I de la Universidad José Antonio Páez, núcleo San Diego. Valencia Estado

**Fase II** Proponer el uso de una estrategia interactiva didáctica virtual dirigida a favorecer el aprendizaje significativo de la asignatura Derecho Romano I de la Universidad José Antonio Páez, núcleo San Diego. Valencia Estado Carabobo.

**Fase III.** Operacionalizar guiones y producción de mapas de navegación, interactivos con el uso de la Web 2.0.

### **3.6.- El procedimiento**

Durante la investigación se procedió de la manera siguiente: primero se describe el objeto de estudio, de donde nació la intención de la investigación, el cual es “Estrategia Interactiva Didáctica en la Asignatura Derecho Romano I, luego se procedió al desarrollo de las páginas preliminares, seguidamente la introducción. En el Capítulo I, se planteó y formulo el problema, los objetivos generales, los específicos, y la respectiva justificación. Posteriormente en el Capítulo II, se elaboraron los antecedentes de la investigación, construcción de las bases teóricas, diseño de los fundamentos legales y la definición de los términos básicos.

En el Capítulo III se desarrollaron los aspectos metodológicos relevantes en la elaboración de la investigación, como son el tipo, método y diseño de la investigación. Previamente como aspecto la deontología investigativa: informar a la directiva de la institución universitaria sobre la participación de los estudiantes, como población de la presente investigación. Elaboración del instrumento de recolección de información el cual se presentó a un grupo de dos expertos en contenido, metodología e instrumentos, de reconocidos méritos en su área a fin de validar el instrumento mediante el criterio de expertos.

Posteriormente se procedió a aplicar las versiones validadas a un grupo piloto para determinar las respectivas confiabilidades. Luego se aplicó el instrumento diseñado con la finalidad de recoger la información necesaria durante la investigación. Como paso seguido se procedió a realizar la organización y respectiva tabulación los datos previos al análisis e interpretación de los resultados. Finalmente se estableció los hallazgos

sobresalientes, las conclusiones y se formuló las recomendaciones pertinentes

En cuanto al Capítulo IV .Discusión del procesamiento de la información, en este capítulo se analizaron e interpretaron los resultados que se obtuvieron al momento de ejecutar las actividades propuestas en las fases I II y III referidas en el marco metodológico. Finalmente el Capítulo Conclusiones y recomendaciones, luego de la realización del presente trabajo de investigación surgen las respectivas conclusiones y recomendaciones del presente estudio.

### **3. 7.-CONTEXTO DE LOS SUJETOS INFORMANTES**

Según Balestrini (1997). La población es considerada como la totalidad de un fenómeno a estudiar, en donde las unidades de la misma poseen una característica común a la cual se le estudia y se le da origen a los datos “se entiende por población cualquier conjunto de elementos de los que se quiere conocer o investigar alguna o algunas de sus características”

En esta investigación los sujetos informantes estuvo conformado por un grupo de cuarenta (40) personas, quienes son estudiantes de la Universidad José Antonio Páez, ubicada en el Municipio San Diego, del Estado Carabobo, que posee una matrícula aproximada de 6.000 estudiantes distribuidos entre sus diversas escuelas .La especificidad del estudio es la escuela de Derecho donde el estudio tiene su génesis en la asignatura Derecho Romano I , en la sección 201d1, período 2009 -1 y sus 40 estudiantes de la asignatura

Ahora bien, por ser una población pequeña no se utilizó un tipo de muestreo sino una muestra censal y estratificada ya que según Pestana y

Stracuzzi (2006), un estudio de tipo censal “es aquel donde el investigador abarca la totalidad de la población quiere decir: mismo número de población mismo número de muestra a estudiar. (p.20)

### **3.8.- Técnicas de procesamiento de la información**

Con relación a este aspecto, Arias (2004) manifiesta que “se entenderá por técnica, el procedimiento o forma particular de obtener datos o información” (p. 65). La aplicación de una técnica conduce a la obtención de información, la cual debe ser guardada en un medio material de manera que los datos puedan ser recuperados, procesados, analizados e interpretados. Según Labrador, Orozco y Montañez (2002) “la técnica de recolección de información está referida al método, instrumento y procedimiento utilizado para recolectar información”. (p120)

Durante el desarrollo de la presente investigación, para la recolección de información, se dispuso de la técnica de la entrevista, la cual permitió obtener y registrar los datos mediante unas preguntas de tipo cerrada, que según el autor de Pestana y Stracuzzi (2006) “se trata de un tipo de reactivo que no presupone ninguna clase de respuesta” (p. 148).

El instrumento, según Arias (Ob. Cit.) “es el elemento clave para la recolección de datos es un dispositivo o formato (en papel o digital) utilizado para obtener, registrar o almacenar información” (p. 67). Dentro de este orden de ideas, se utilizó como procedimiento de recolección de datos, la entrevista esto para confirmar y confrontar los aspectos a observar.

Por su parte, Tamayo y Tamayo (2001) establecen que la se trata de requerir información de un grupo socialmente significativo de personas, acerca de los problemas en estudio, extrayendo las conclusiones que se correspondan con los datos recogidos. (pg.42) Ahora bien, si toda técnica

tiene un instrumento, el empleado en esta investigación está estructurado por una lista de preguntas, para que un grupo determinado de personas manifiesten su opinión por escrito, compuesto por cinco (5) preguntas de tipo cerradas dicotómicas, aplicadas concretamente en los estudiantes de la sección 201d1 de la cátedra de Derecho Romano I, de la Universidad José Antonio Páez San Diego, Estado Carabobo periodo 2009-I,

### **3.9.-Validación de las categorías de la entrevista**

La validez de un instrumento según Hernández, Fernández, Baptista (2006), está referida al grado en que un instrumento realmente mide la variable que pretende medir (p. 236), en el caso de esta investigación, para la validez de la entrevista de recolección de datos se aplicó el método conocido como Juicio de Expertos, con la finalidad de darle sustento profesional a la técnica y garantizar por ende la fiabilidad a los resultados por obtener en la investigación, ya que la misma se sometió a una revisión cuidadosa por parte de personas conocedoras de metodología y de la temática tratada, a fin de establecer las correcciones necesarias a que hubiere lugar .

## **CAPÍTULO IV**

### **DISCUSIÓN DEL PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN**

En este capítulo se analizaron e interpretaron los resultados que se obtuvieron al momento de ejecutar las actividades propuestas en las fases I, II y III referidas en el marco metodológico, con el propósito de alcanzar los objetivos formulados. Dichos resultados se obtuvieron aplicando la técnica para tal fin (entrevista) a los estudiantes de la asignatura Derecho Romano I de la sección 201D1 durante el periodo académico del 2009I- de la Universidad José Antonio Páez, núcleo San Diego en Valencia, Estado Carabobo. Las preguntas fueron elaboradas de acuerdo al ámbito de estudio y los objetivos de la investigación establecidos en el cuadro de Operacionalización de categorías.

Los resultados obtenidos reflejan la información hallada mediante la aplicación de la entrevista, los cuales fueron analizados de manera cualitativa y se representaron a través de gráficos que contienen las variables a fin de que sean visualizados e interpretados de manera adecuada, debidamente acompañados por los análisis y conclusiones de cada caso. Con este propósito se realiza a continuación la presentación de cada uno de los cuadros con su respectivo gráfico seguido de la interpretación de los resultados.

#### **4.1.-RESULTADOS DE LA FASE I.**

Identificar las estrategias convencionales didácticas que se aplican en la asignatura Derecho Romano I de la Universidad José Antonio Páez, núcleo San Diego. Valencia Estado Carabobo.

En esta fase, se alcanzaron los dos primeros objetivos de la presente investigación. Primero se realizó una entrevista para recabar información mediante preguntas en forma escrita, a los estudiantes de la asignatura Derecho Romano I de la sección 201D1 durante el período académico del año 2009-I de la universidad José Antonio Páez, núcleo San Diego en Valencia, Estado Carabobo para identificar las estrategias convencionales didácticas que se aplican en el proceso de enseñanza de dicha asignatura. De la encuesta realizada se pudo constatar el conocimiento que los estudiantes de la asignatura Derecho Romano I de la sección 201D1 tienen sobre las estrategias interactivas didácticas y las que se aplican regularmente en dicha cátedra.

#### **4.2.-RESULTADOS DE LA FASE II**

Establecer criterios pedagógicos y técnicos para el uso de una estrategia interactiva didáctica virtual dirigida a favorecer el aprendizaje significativo de la asignatura Derecho Romano I de la Universidad José Antonio Páez, núcleo San Diego. Valencia Estado Carabobo.

De igual manera, con la técnica aplicada se obtuvo la información sobre el conocimiento que tienen los estudiantes de la asignatura, respecto a los criterios pedagógicos y técnicos para el uso de una estrategia interactiva virtual en la asignatura Derecho Romano I, a fin de favorecer su aprendizaje significativo. Cuyos resultados se desarrollan a continuación, mediante las representaciones graficas e interpretaciones y así cumplir con los objetivos formulados

Técnica

**Momento Nº 1** ¿Conoce usted qué es una estrategia interactiva didáctica?

Categoría: Conocimiento GASBO



Inferencia de la categoría.

Al preguntar a los estudiantes si conocen que es una estrategia interactiva didáctica la totalidad respondió que NO. Del resultado obtenido se evidencia que todos los estudiantes ignoran que es una estrategia interactiva didáctica, por lo tanto se puede deducir que desconocen las estrategias de enseñanza aplicables en la asignatura Derecho Romano I.

Técnica

**Momento N° 2** ¿Identifica usted las estrategias convencionales didácticas que se aplican regularmente en la asignatura Derecho Romano I?

Categoría: Conocimiento



#### Inferencia de la categoría

Al preguntar a los estudiantes si identifican las estrategias convencionales didácticas que se aplican regularmente en la asignatura Derecho Romano I ellos respondieron que NO. Del resultado obtenido se evidencia que la totalidad de los estudiantes no identifican las estrategias convencionales didácticas que se aplican regularmente en la asignatura, por lo tanto, se deduce que ellos desconocen las estrategias de enseñanza que se aplican en la asignatura Derecho Romano I, o las mismas no se están aplicando en dicha cátedra.

#### Técnica

**Momento N° 3** ¿Conoce usted los criterios pedagógicos y técnicos para el uso de una estrategia interactiva virtual en la asignatura Derecho Romano I?

Categoría: Conocimiento



#### Inferencia de la categoría

Ante la pregunta formulada a los estudiantes si conocen los criterios pedagógicos y técnicos para el uso de una estrategia interactiva virtual en la asignatura Derecho Romano I, todos contestaron que NO. Esto evidencia que la totalidad de los estudiantes no conocen los criterios pedagógicos y técnicos en el uso de estrategias interactivas virtuales en la asignatura Derecho Romano I.

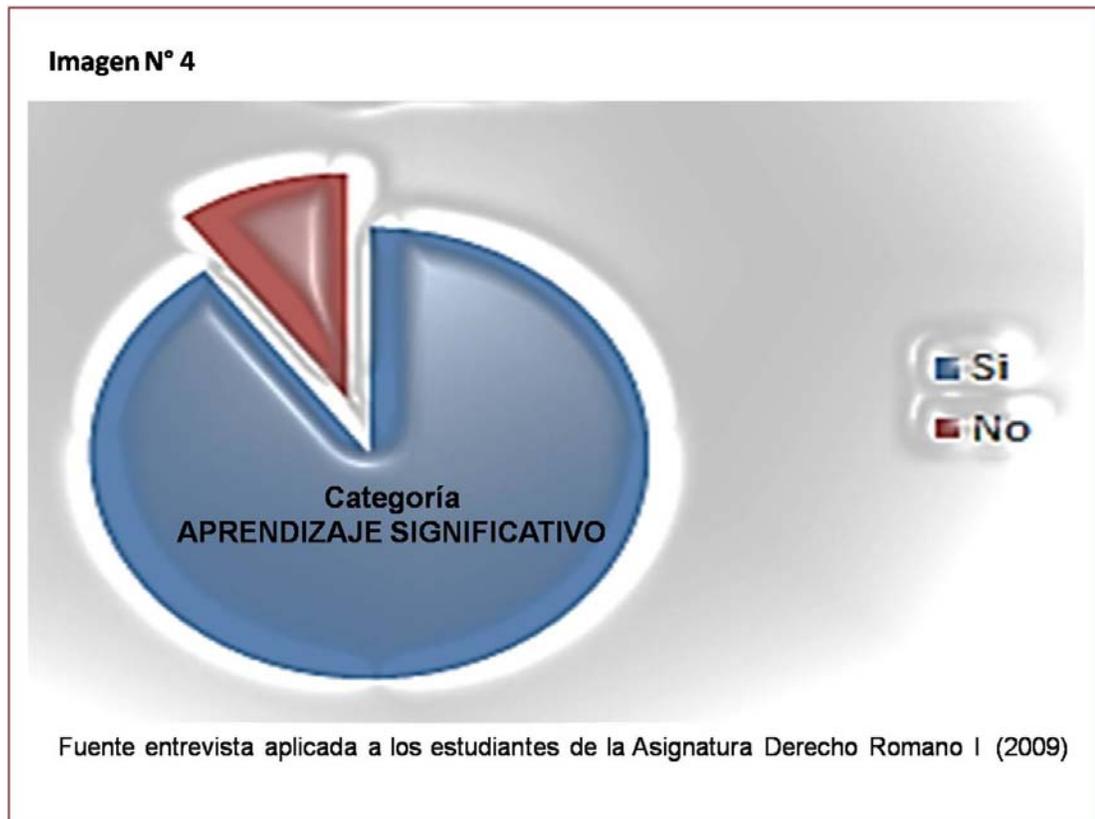
#### Técnica

**Momento N° 4** ¿Considera usted que el uso de una estrategia interactiva virtual favorecería el aprendizaje significativo de la asignatura Derecho Romano I?

Categoría:

Aprendizaje

significativo



#### Inferencia de la categoría

Al preguntarle a los estudiantes si consideran que el uso de una estrategia interactiva virtual favorecería el aprendizaje significativo de la asignatura Derecho Romano I. casi todos respondieron que SI y solo unos pocos respondieron que NO.

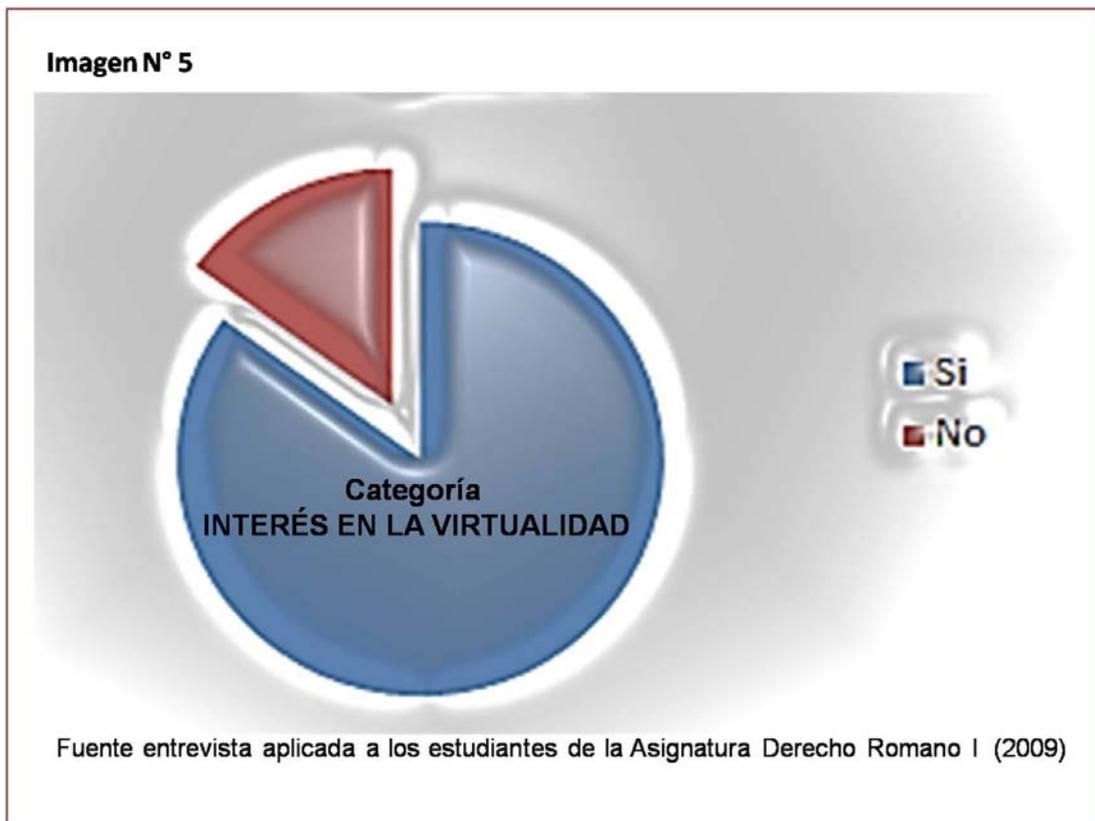
Del resultado obtenido se evidencia que de la totalidad de los estudiantes, mucho más de la mitad considera favorecedor el uso de una estrategia interactiva virtual para un aprendizaje significativo de la asignatura Derecho Romano I. Mientras que una minoría de los estudiantes

opina el uso de tal estrategia interactiva no favorecería el aprendizaje significativo de la asignatura.

### Técnica

**Momento N° 5** ¿Le parece interesante que en la asignatura Derecho Romano I se haga uso de los recursos didácticos, para la confección de estrategias interactivas, con el uso de las herramientas Web 2.0?

Categoría: Interés en la virtualidad



Inferencia de la categoría.

Al preguntarle a los estudiantes si les parece interesante que en la asignatura Derecho Romano I se haga uso de los recursos didácticos, para

la confección de estrategias interactivas, con el uso de las herramientas Web 2.0. Los resultados fueron los siguientes: la gran mayoría respondió que si les parece interesante que en la asignatura Derecho Romano I se haga uso de los recursos didácticos, para la confección de estrategias interactivas. mientras que unos pocos estudiantes opinaron que no les parece interesante que en la asignatura Derecho Romano I se haga uso de los recursos didácticos, para la confección de estrategias interactivas, con el uso de las herramientas Web 2.0. De lo antes interpretado se deduce que la mayoría del alumnado tiene interés en el uso de las herramientas Web 2.0 como estrategia interactiva.

#### **4.3.-PREAMBULO DEL OBETO DE ESTUDIO**

En base a los datos que se obtuvieron al aplicar la entrevista para recolección de la información y previo el análisis correspondiente , se procede a presentar las respectivas conclusiones .Durante el desarrollo de este trabajo quedo sustentada la importancia de esta investigación, ya que sirve como punto de reflexión para el facilitador analizar las estrategias didácticas que está empleando en sus clases y reflexione sobre si son las ideales, para el aprendizaje significativo que requiere el estudiante de la actual sociedad, dónde existe un elevado predominio de la virtualidad en casi todos los campos del desarrollo del individuo.

Es importante señalar que las categorías dado el vínculo del objeto con la dimensión son reiterativas, generándose una solidez de inferencia en los diferentes momentos.

#### **4.4.-CONSIDERACIONES DE AJUSTE A LA INVESTIGACIÓN**

A continuación se presentan las siguientes consideraciones sobre la investigación

### **Primera Categoría: Conocimiento**

Se observa en esta categoría que la población estudiada (cursantes de la Asignatura Derecho Romano I sección 210d1, periodo 2009-1) no conocen, o no se les está aplicando para la fecha de la investigación, una estrategia interactiva didáctica, en la asignatura, lo que permite inferir que algunos docentes no están usando alguna estrategia interactiva, lo que hace poco creativa la asignatura, o cátedra Derecho Romano I, de igual manera también se percibió que las estrategias convencionales didácticas no se aplican regularmente en la asignatura, o su uso es muy poco, ya que los estudiantes tampoco las identificaron, ello también incide negativamente en un aprendizaje significativo, por no motivar al participante de manera dinámica y proactiva en su formación académica.

Respecto al conocimiento que tienen los estudiantes sobre los criterios pedagógicos y técnicos para el uso de una estrategia interactiva virtual en la asignatura Derecho Romano I, se evidenció que la totalidad de los estudiantes no conocen tales criterios pedagógicos y técnicos, lo cual consolida el hallazgo anterior sobre la poca o casi nula información en materia estrategia interactiva didáctica que manejan los sujetos de estudio.

### **Segunda Categoría: Aprendizaje Significativo.**

Respecto al favorecimiento del aprendizaje significativo en la asignatura Derecho Romano I, se conoció que la mayoría de los cursantes de la Asignatura de la sección 210d1, consideraron que el uso de una

estrategia interactiva virtual si favorecería el aprendizaje significativo de la misma, lo cual les muy positivo ya que permite fomentar en el facilitador la motivación de innovar en sus estrategias interactivas virtuales , como herramientas de enseñanza de estos tiempos .

### **Tercera Categoría Interés en la interactividad con el uso de la Web 2.0**

Respecto a esta última categoría se pudo percibir el interés de los estudiantes en conocer y aplicar herramientas Web 2.0 dentro de su método de aprendizaje, así como también mostraron gran interés en la Operacionalización de guiones y producción de mapas de navegación, interactivos con el uso de la Web 2.0.para aplicar en la cátedra Derecho Romano I.

## **4.5-CONSECUCIÓN DE LOS OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

El objetivo general de la presente investigación fue: Abordar desde una didáctica estrategias suscritas a la interactividad Web 2.0, en la asignatura Derecho Romano I en la UJAP.

El objetivo se ha conseguido, ya que efectivamente a partir del análisis e interpretación de los resultados obtenidos mediante la aplicación de la técnica (entrevista) realizada, a los sujetos de estudio ,los alumnos de la asignatura Derecho Romano I. en la carrera Derecho en la Universidad José Antonio Páez, núcleo San Diego, Valencia, Estado Carabobo . Respecto al diagnóstico de factibilidad se logró confirmar que la propuesta si es factible ya que así lo constataron los alumnos entrevistados.

En cuanto al diagnóstico de las estrategias interactivas didácticas que se aplican regularmente en la asignatura Derecho Romano I, concretamente en la sección 210d1 periodo 2009-I, se logró a través de la misma técnica constatar la ausencia de dichas estrategias.

A continuación se presentan imágenes de las clases con las estrategias didácticas que la investigadora aplica en la asignatura.

#### **4.6- Estrategias didácticas aplicadas en la asignatura Derecho Romano I.**



**Estrategias Interactivas Didácticas Aplicadas en La Asignatura Derecho Romano I**



**Dramatizaciones de Derecho Romano I**



**Clases Participativas De Derecho Romano I**





**Clase con video vim**






**Diseño de Maquetas**





**Trabajos Grupales**

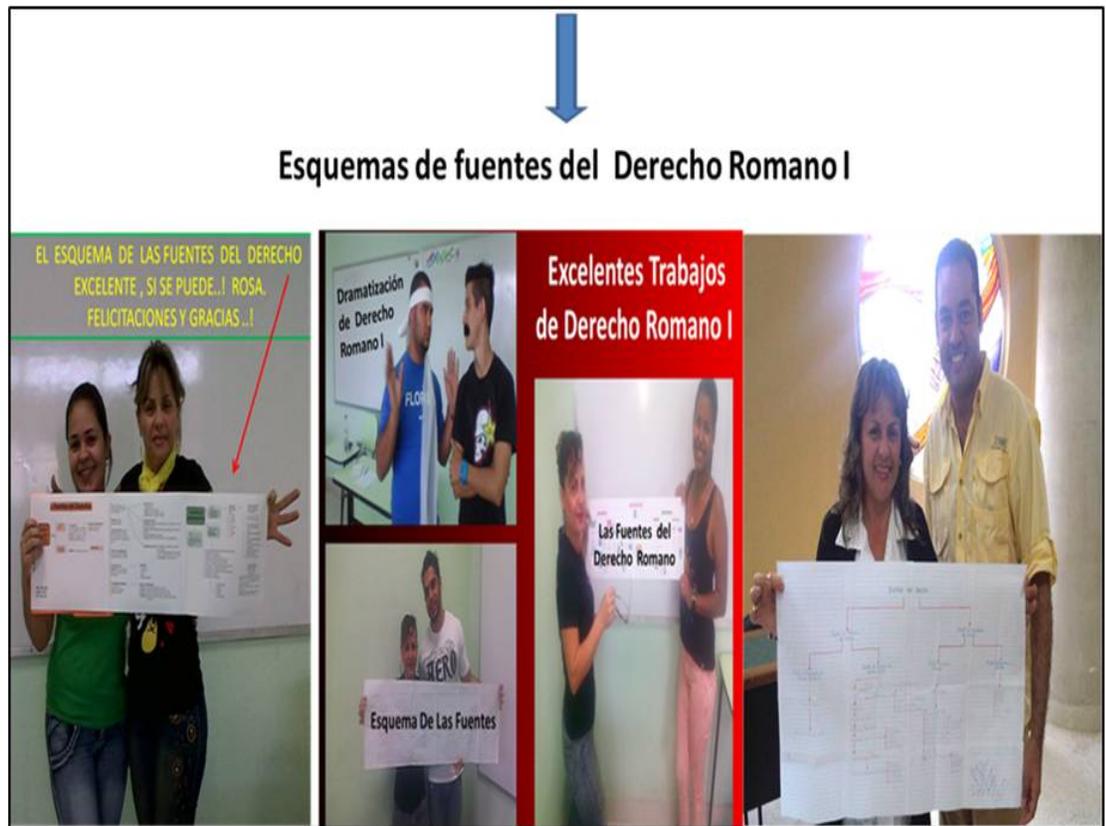




**LA ESCRAVIDAD**

- Status Liberatus
  - Esclavo
  - Nombre Libre
- Causas de la Esclavitud
  - Nacimiento
  - Hechos Posteriores al Nacimiento
  - Doña de U
  - Dona Civil
- Condición Jurídica del Esclavo
  - Representación
  - Uso
  - Patrimonio del Amo
  - Exercencia de Derecho Gubernativo
- Mejoramiento en la Condición Jurídica
  - Obligación Natural
  - Actiões Moleculares
  - Supplicio
  - Prohibiciones al Amo
- Obligaciones del Amo
  - Con su consentimiento
  - Sin su consentimiento
  - Actio in rem
  - Actio quod legat
  - Actio Pretoria
  - Actio Interdicti
  - Actio Legati
  - Actio de re
  - Actio Serviti
- Manumisión
  - Formas
    - Stipulatio
    - Cyus
    - Stipulatio
- Españolamiento a la Libertad de Manumisión
  - Lex Julia Gentilia
  - Lex Julia Servilia
- Efectos de la manumisión
  - Qui honorati sunt
  - Qui non honorati sunt
  - Qui non honorati sunt
- Derecho de Patronato
  - Quinquaginta
  - Actio
  - Actio Successoris
- Diferentes tipos Manumisión
  - Liberto Ciudadano R.
  - Liberto Latino
  - Liberto Sublico





Se evidencia con las imágenes anteriores, que la asignatura se imparte de manera muy dinámica, y esta nutrida con ideas que captan el interés del estudiante, pero igualmente se deja apreciar, que alta el uso de estrategia interactiva virtual en la asignatura Derecho Romano I. Lo cual constituye la razón de ser de esta investigación. Proponer el diseño de una estrategia interactiva didáctica en pro de una significatividad de la enseñanza, bajo la filosofía de la interactividad Web 2.0, en la asignatura Derecho Romano

A continuación una representación gráfica de la enseñanza con el uso de estrategia interactiva virtual la asignatura Derecho Romano I



#### **4.7.- ESTABLECER CRITERIOS PEDAGÓGICOS Y TÉCNICOS PARA EL USO DE UNA ESTRATEGIA INTERACTIVA VIRTUAL.**

Respecto al segundo objetivo específico dirigida a favorecer un aprendizaje significativo de la asignatura Derecho Romano I. Los resultados arrojados fueron positivos por cuanto los alumnos encuestados en su gran mayoría desconocen tales criterios por lo que se evidencia la pertinencia y factibilidad de su creación.

Es oportuno destacar que el buen rendimiento y desarrollo académico de este siglo, implica ir en la búsqueda de la innovación pedagógica, para ello se deben utilizar las tecnologías interactivas virtuales, como herramientas de enseñanza-aprendizaje, procurando así que los estudiantes de la asignatura Derecho Romano I, aprendan a través de métodos

dinámicos que les permitan captar y aprender de manera más grata e interesante para ellos la historia del Derecho, e ir a la par con los avances tecnológicos de su entorno educativo .

En este sentido se pudo observar que en ocasiones, algunos docentes, sobre todo aquellos que llevan muchos años de trayectoria académica, manifestaron apatía y rechazo por la tecnología ,incluso varios se niegan a su uso y aplicabilidad en las clases radicalmente ,por otra parte los más discretos y conservadores optan por evadir sutilmente el uso de la virtualidad en su entorno educativo, prefiriendo usar métodos tradicionales, convencionales, con las tendencias a clases donde está presente con la rutina, repetición, acartonamiento y relaciones verticales profesor alumno, todo lo cual bloquea el desarrollo eficaz de un proceso de enseñanza-aprendizaje más placentero y atractivo para el estudiante, donde este aprende aprendiendo, y se entretenga adquiriendo las competencias virtuales básicas para su clase de Derecho Romano I.

Dentro de los criterios pedagógicos a considerar para el uso de una estrategia interactiva virtual que promuevan el aprendizaje significativo del Derecho Romano I, se menciona los siguientes: facilita la enseñanza personalizada, proporciona retroalimentación inmediata, desarrolla nuevas formas de comprensión, permiten un mayor nivel de retención y aumentan la motivación del participante.

La principal diferencia con la modalidad de enseñanza presencial, es la característica de la comunicación mediada entre docentes y alumnos, la enseñanza mediante estrategias virtuales se basa en un diálogo didáctico mediado entre el profesor y el estudiante que aunque estén separados físicamente, aprenden de forma independiente y flexible. Las modalidades para el dialogo didáctico entre profesor y alumno son diversas en atención a

la función de la intermediación, del tiempo y del canal empleado siempre en pro de una enseñanza participativa y andragógica.

En función de la intermediación: a) Presencial, cuando la interacción se desarrolle cara a cara. b) No presencial o mediatizado, cuando el diálogo es a través de algún canal de comunicación, aquí se ubica todo diálogo que no sea cara a cara. En función del tiempo: a) Síncrono, cuando se desarrolla de forma simultánea (conversación telefónica, videoconferencia, charla interactiva) b) Asíncrono, cuando se desarrolla en tiempo diferente la emisión del mensaje y su posterior realimentación, que puede tardar minutos, horas o días. (Correo postal o electrónico) En función del canal: a) Real, el que se produce mediante un canal o vía de Comunicación. b) Simulado, se da mediante el diálogo introducido en los materiales y el estudiante, donde se interacción con los productos multimedia o vías como Internet. , chat, foros, video, conferencias entre otras , procurando así un intermediación eficaz que se proyecte en pro de una labor académica eficaz a la par del estudiante de este siglo XXI.

**4.8.- Los roles del tutor virtual** Según Ryan, (2000) tienen cuatro categorías: pedagógica, social, administrativa y técnica, las cuales se unifican cuando el profesor es un facilitador que contribuye con conocimiento especializado, introduce las preguntas y planteamientos para dinamizar las discusiones y responde a las contribuciones de los participantes, le da coherencia a la discusión y sintetiza los puntos destacando los temas más importantes.

#### **4.9.-Cualidades del tutor Virtual**

Las cualidades del tutor implica todos los atributos las habilidades y destrezas que debe tener este capacitador y guía para asegurar un eficaz desempeño de su trabajo, en este orden de ideas, es oportuno hacer referencia a Baley, Cox y Jones (1999)

Entre las cualidades del tutor virtual más importantes se pueden citar: madurez y estabilidad emocional, honestidad, buen carácter, capacidad empática, cordialidad, cultura social, autenticidad, capacidad de escucha, inteligencia y rapidez mental. El tutor tiene la habilidad para conseguir que el alumno se sienta bien recibido, respetado y a gusto, todo lo que el tutor dice y escribe, cómo empieza la conversación virtual, si llama al alumno por su nombre, el tono de su voz, saber mantener la comunicación con el alumno siempre con respeto, atención y sin críticas, procurando siempre ayudar al alumno en su formación

Procurar la empatía es decir hace saber al alumno que se le brinda toda la atención, en este sentido tratar de entender lo que este dice y lo que no dice, a fin de favorecer la plena comunicación del estudiante. Ser autentico y honrado con el alumno acerca de lo que se puede o no hacer mediante la estrategia interactiva, evitar levantar falsas expectativas en el alumno ni “exagerar” las maravillas de la estrategia virtual ,tratando al participante como adulto con madurez y equilibrio.

#### **4.10.- Destrezas y conocimientos que debe reunir el profesor virtual**

El profesor de derecho romano que aspire aplicar estrategia virtual en la asignatura debería tener dominio científico, tecnológico y práctico de las destrezas y conocimientos que debe estar presentes en todo tutor virtual a los fines de asegurar un eficaz desempeño, en ese sentido los criterios más importantes que se pueden enunciar en el profesor de Derecho Romano I son entre otros nociones de psicología para adulto para conocer las peculiaridades psicológicas de sus participantes, pues estas van a su influir en su aprendizaje y resultados finales en la asignatura.

En el aspecto científico del aprendizaje el tutor necesita tener conocimiento básico del manejo de los distintos recursos tecnológicos y de

comunicación de la enseñanza virtual para poder comunicarse con sus alumnos. Además debe adecuar la asignatura sobre la historia del derecho a los aspectos tecnológicos y prácticos que amerite en el desarrollo del contenido programático.

#### **4.11.- Criterios técnicos para el uso de una estrategia interactiva virtual dirigida a favorecer un aprendizaje significativo de la asignatura derecho romano I basado en Web 2.0.**

El profesor debe manejar una serie de aspectos que van más allá de la voluntad y deseo de implementar la estrategia virtual en la asignatura, En este sentido es de vital importancia que esté capacitado para la aplicación de la estrategia interactiva virtual en la cátedra que imparte.

#### **4.12.- La capacitación técnica del profesor de Derecho Romano I.**

Respecto a los criterios técnicos para el uso de una estrategia interactiva virtual Según Schlosser y Anderson (1993), Garcia Aretio (1994) y Sherry y Morse (1995) Las áreas de formación a ser consideradas por el facilitador virtual son las siguientes:

#### **4.13- Elementos técnicos a considerar para el diseño de estrategia interactiva virtual basado en Web 2.0.**

De acuerdo con Berge, Collins, y Dougherty (2000),el diseño de una clase virtual, al igual que los presénciales, debe tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Los administrativos (horarios, información sobre contactos importantes, objetivos, programas).

- Los contenidos del curso (textos, documentos, notas de clase, videos, audios, gráficos, etc.).
- La Interacción (entre el estudiante y el instructor, y entre los mismos estudiantes).
- Los Recursos adicionales de aprendizaje, que pueden ser desarrollados por los mismos estudiantes.
- El monitoreo del aprendizaje que van logrando los estudiantes.
- La evaluación del logro de los objetivos del estudiante y del curso.
  
- Analizar la población, el objetivo, las destrezas que los estudiantes deben desarrollar.
  
- La tecnología necesaria para el instructor y los alumnos.
  
- El costo necesario para poner la clase virtual o el recurso virtual en marcha,
  
- El contenido mismo del curso, requerimientos para poner el curso en línea,
- El tiempo y los recursos para el mantenimiento.
- El diseño del recurso virtual a aplicar, es decir definir el contenido y los procedimientos de la estrategia interactiva virtual.

#### **4.14- Diseño técnico para una estrategia interactiva virtual basada en web 2.0.**

Vrasidas y Mclsaac (2000) indican que entre los factores que deben orientar el diseño y desarrollo de un curso virtual, los cuales también aplican a una estrategia interactiva virtual basada en Web 2.0. Se destacan los siguientes:

- de esta modalidad: se debe responder a la siguiente interrogante ¿Por qué desarrollar un recurso curso en un ambiente virtual?
  - Justificación Población estudiantil: las características de la audiencia o estudiantes.
  - objetivo. antes de iniciar el desarrollo de la estrategia interactiva virtual se debe atender: el acceso de los alumnos a computadores y a Internet.
  - El Dominio o familiarización con el manejo del computador.
  - La experiencia para navegar la Red, utilizar el correo electrónico, participar en un foro virtual, bajar y copiar archivos de la Red.
  - Los conocimientos previos sobre el tema del curso.
  - Las Actitudes frente a la materia y el medio de instrucción virtual.
  - La factibilidad de que los contenidos puedan desarrollarse en la modalidad virtual, algunos contenidos son más apropiados que otros.
- 
- hacer un esquema detallado del contenido que ilustre su estructura en forma significativa.
  - Diseñar el contenido en módulos o unidades y el diseño de , tal como estarán disponibles en la Red..
  - Revisar el recurso virtual y los cambios en el contenido.
- 
- La retroalimentación: los alumnos requieren de unas observaciones sobre sus tareas, su participación en discusiones, y su progreso general.
  - Participación activa del tutor quien debe orientar o facilitador a los estudiantes en la exploración de la red.
  - La forma de evaluación: tareas, proyectos, foros, exámenes, trabajos grupales, fecha de entrega y criterios de evaluación

#### **4.15.- Elemento técnico esencial del profesor en el diseño de estrategia interactiva virtual basado en la Web 2.0.**

Para asegurar el fácil y eficaz manejo de la clase, se debe tener en cuenta que el rol o perfil del docente integral debe adecuarse a las exigencias tecnológicas de tiempos donde la interactividad la ciencia y la tecnología ha abracado casi todos los aspectos de la vida del hombre, en este sentido el docente debe considerar el acceso al aula virtual, la actualización y monitoreo del sitio Web, el Archivo de los materiales, el tiempo que los materiales estarán en línea para el acceso estudiantil.

El acceso al aula virtual, se debe considerar el tipo de acceso del docente, y este el acceso general de los alumnos. La evaluación que el alumno envía al sistema. Las comunicaciones y agregar, editar o modificar contenidos, actividades o ejercicios para dar en clase. Revisar que los enlaces sigan conectando a páginas existentes, y que todos los agregados multimedia sigan funcionando y abriéndose en la página del curso o la clase como se planeó inicialmente. Copias del material presentado, el docente mantendrá en el aula virtual copia de seguridad. como un respaldo ante cualquier problema técnico que se presentare. Tiempo en el que los materiales estarán en línea para el acceso, es importante que los alumnos sepan cuanto tiempo tendrán acceso al recurso, y también que el docente sea el que decida que pasara con los materiales de curso una vez completado.

#### **4.16.- RESULTADOS DE LA FASE III.**

**Tercer objetivo específico.** Operacionalizar guiones y producción de mapas de navegación, interactivos con el uso de la Web 2.0.

#### **4.17.-Guión de producción para la confección de estrategias interactivas con uso de la Web 2.0 de la asignatura Derecho Romano I**

**4.18.-Noción.** Un guión de producción es una aplicación informática que permite efectuar diversos tipos de trabajo a través de una combinación de formas de contenido como: Texto, sonido. Imagen, animación, video e Interactividad.

**4.19.- Objetivo del guión de producción.** Hay que tener claro que es un guión y cuáles son sus funciones. Un guión sirve para poner las ideas claras y en orden. Para saber con imágenes y dibujos cómo será el resultado final se debe tener en cuenta: 1.Cual va a ser el público y que se va a desarrollar. 2. Características del docente (Habilidad para el desarrollo y diseño de materiales didácticos) 3.Características del destinatario. 4. Características del contenido a transmitir.5. Características de las instrucciones y las estrategias que se pretenden utilizar.

#### **4.20.- Principios básicos para la elaboración del guión de producción.**

Son los pasos que se deben desarrollar con anterioridad a la elaboración del guión

- Organización.
- Ritmo
- Integración
- Narración

#### **Organización**

En un guión multimedia el contenido o tema debe estar muy bien organizado para que la información sea fácilmente asimilable.

#### **Ritmo**

Todos y cada uno de los elementos visuales, sonoros y textuales deben contener la información precisa. El manejo del tiempo es esencial en el diseño y elaboración de un producto audiovisual, se debe ser breve y concreto.

### **Integración:**

La imagen el sonido y las palabras escritas poseen el mismo nivel de importancia en el desarrollo del discurso. una buena multimedia logra una integración de todos estos elementos, tomando cada uno de ellos el protagonismo cuando es necesario.

### **Narración**

Introducir el tema a través de una historia o descripción de una situación cotidiana capta la atención, genera sentimientos, mueve a la reflexión al provocar conflictos cognitivos o éticos e incrementa la curiosidad por conocer el desenlace.

## **4.21.- Elementos en la producción del guión**

- 1.- Mapa de navegación.
- 2.- Guión técnico.
- 3.- Diseño (storyboard-colores).
- 4.- Lista maestra.

### **1 Mapa de Navegación**

Sirve para definir la estructura del recurso o como el usuario va a poder encontrar la información, si va a ser jerárquica o no, lineal o no lineal. Establece como se va a desplazar en el audio, video o texto.

### **2 .Guión Técnico**

Incluye los datos y la información, o sea que elementos van a conformar el guión multimedia y cómo van a interactuar, se define que es lo que se va a utilizar.

### **3. Diseño**

Consiste en hacer los dibujos o bocetos, que son los que recopilan la información a presentar, así como los colores y tipo de letra que se utilizarán, aquí se incluye el storyboard.

#### **Storyboard**

El storyboard es una herramienta visual que constituye el boceto de un guión. Es un diagrama de escenas con indicaciones de las posibles rutas que se pueden seguir en la navegación por la aplicación.

### **4. Lista Maestra**

Es la relación de todos los elementos que están dentro del multimedia o lo que se conoce como directorio o glosario.

#### **4.22.- Etapas de elaboración del guión.**

**Pre-producción.** Definición del objetivo o idea, al ser material didáctico, estará subordinada a la enseñanza-aprendizaje del Derecho Romano I.

**Producción.** Puede darse de forma independiente o simultánea, el orden no es riguroso.

**Post-producción.** En esta etapa se incluye todos los elementos: gráficos, animaciones, rótulos, efectos de sonido musical.

#### **4.23.- Contenidos del guión**

Identificar el recurso virtual.

Descripción del recurso virtual.

Orientaciones educativas del recurso virtual

Identificar el Recurso virtual

Título del recurso .Nombre del autor. Duración del material .Fecha de la producción.

Enumera los elementos del recurso .Descripción de los elementos que forman el recurso.

Descripción del Recurso Virtual.

Guión multimedia.

Análisis didáctico.

Información de los destinatarios del audiovisual.

Objetivos educativos del proyecto.

#### **4.24.- Orientaciones Educativas del Recurso virtual**

Actividades complementarias previas y posteriores al uso del recurso.

Evaluación del uso del recurso.

Materiales complementarios.

Bibliografía y materiales audiovisuales.

Materiales de elaboración (fichas, textos, cuestionarios.)

##### **El discurso.**

Correspondencia de la información a transmitir con lo que se desea contar.

##### **La dramatización.**

Presencia de componentes dramáticos.

##### **El Mensaje**

Es la conclusión extraída de la información que se proporciona.

Finalmente está listo el guión para ejecutarlo.

#### **4.25.- Referencias Bibliográficas**

Digital, P. (06 de 10 de 2012). El guión multimedia. El guión multimedia. México, Jalisco, México: Producción Digital.

J., P. M. (06 de 10 de 2012). Ejemplo de Guión Multimedia. Ejemplo de Guión Multimedia. México, Jalisco, México: Universidad Tecnológica.

UT-MTICE. (06 de 10 de 2012). Elaboración de material didáctico multimedia. Elaboración de material didáctico multimedia. México, Jalisco, México:

<http://es.scribd.com/doc/12377356/T53Tecnicas-de-guion-multimedia>

<http://www.unsl.edu.ar/~tecno/multimedia/guionmultimedia.htm>

<http://podcast.unam.mx/?cat=19&paged=2>

[http://www.slideshare.net/jevabe/diseo-y-](http://www.slideshare.net/jevabe/diseo-y-Elaboración-de-materiales-didácticos-multimedia)

[Elaboración-de-materiales-didácticos-multimedia](http://www.slideshare.net/jevabe/diseo-y-Elaboración-de-materiales-didácticos-multimedia)

#### **4.26.- OPERACIONALIZACIÓN DEL GUION DE PRODUCCIÓN Y MAPA**

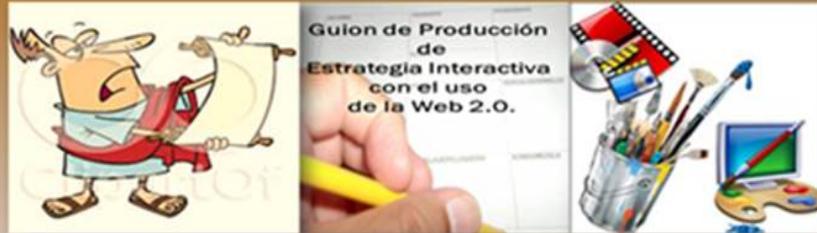
#### **4.27.- EL DISEÑO DEL GUION DE PRODUCCIÓN PARA LA CONFECCIÓN DE ESTRATEGIAS INTERACTIVAS CON EL USO DE LA WEB 2.0.**



## Derecho Romano I



### GUIÓN DE PRODUCCIÓN PARA LA CONFECCIÓN DE ESTRATEGIAS INTERACTIVAS CON EL USO DE LA WEB 2.0. DE LA ASIGNATURA DERECHO ROMANO I



#### **NOCIÓN**

Un guión de producción es una aplicación informática que permite efectuar diversos tipos de trabajo a través de una combinación de formas de contenido como :

Texto, sonido, imagen, animación, video e Interactividad.



Hay que tener claro que es un guión y cuales son sus funciones.

Un guión sirve para poner las ideas claras y en orden.

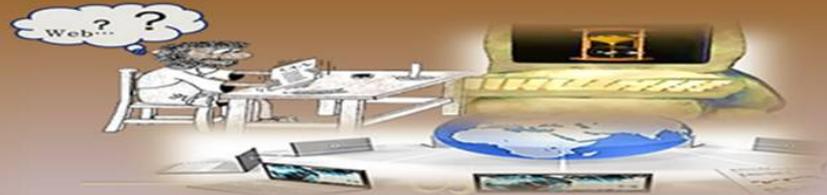
Para saber con imágenes y dibujos como será el resultado final se debe tener en cuenta :



1. Cual va a ser el público y que se va a desarrollar
2. Características del docente (Habilidad para el desarrollo y diseño de materiales didácticos)
3. Características del destinatario.



4. Características del contenido a transmitir.
5. Características de las instrucciones y las estrategias que se pretenden utilizar.



### PRINCIPIOS BÁSICOS PARA LA ELABORACIÓN DEL GUIÓN



Son los pasos que se deben desarrollar con anterioridad a la elaboración del guión

- . Organización
- . Ritmo
- . Integración
- . Narración



### **Organización**

En un guión multimedia el contenido o tema debe estar muy bien organizado para que la información sea fácilmente asimilable.



### **Ritmo**

Todos y cada uno de los elementos visuales, sonoros y textuales deben contener la información precisa. El manejo del tiempo es esencial en el diseño y elaboración de un producto audiovisual, se debe ser breve y concreto.



### **Integración:**

La imagen el sonido y las palabras escritas poseen el mismo nivel de importancia en el desarrollo del discurso. una buena multimedia logra una integración de todos estos elementos, tomando cada uno de ellos el protagonismo cuando es necesario.



### **Narración**

Introducir el tema a través de una historia o descripción de una situación cotidiana capta la atención, genera sentimientos, mueve a la reflexión al provocar conflictos cognitivos o éticos e incrementa la curiosidad por conocer el desenlace.



### **ELEMENTOS EN LA PRODUCCIÓN DEL GUIÓN.**



- 1.- Mapa de navegación.
- 2.- Guión técnico.
- 3.- Diseño (storyboard-colores).
- 4.- Lista maestra.



### **Mapa de Navegación**

- Sirve para definir la estructura del recurso o como el usuario encontrara la información, si va a ser jerárquica o no, lineal o no lineal.
- Establece como se va a desplazar en el audio, video o texto.



### **Guion Técnico**

- Incluye los datos y la información, o sea que elementos van a conformar el guión multimedia y como van a interactuar, se define que es lo que se va a utilizar .



### **Diseño**

- Consiste en hacer los dibujos o bocetos, que son los que recopilan la información a presentar, así como los colores y tipo de letra que se utilizarán, aquí se incluye el storyboard.



### **Storyboard**

- El storyboard es una herramienta visual que constituye el boceto de un guión. Es un diagrama de escenas con indicaciones de las posibles rutas que se pueden seguir en la navegación por la aplicación.



### **Lista Maestra**

- Es la relación de todos los elementos que están dentro del multimedia o lo que se conoce como directorio o glosario.



### **ETAPAS DE ELABORACIÓN DEL GUIÓN.**

#### **Pre-producción.**

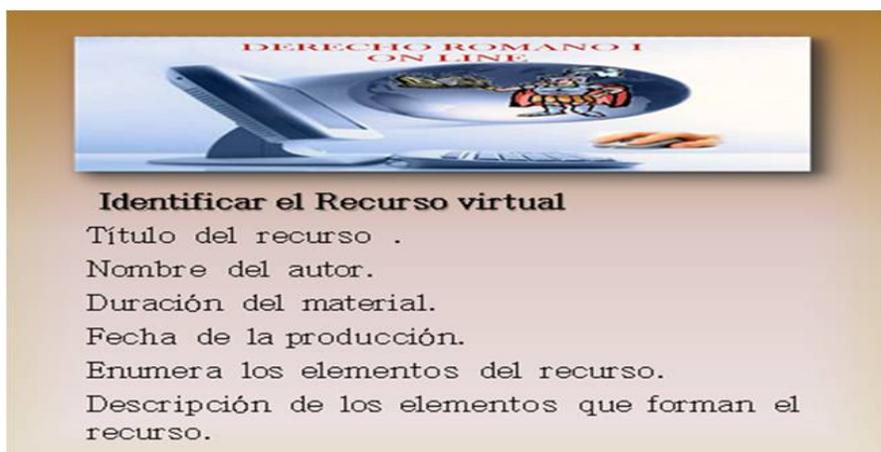
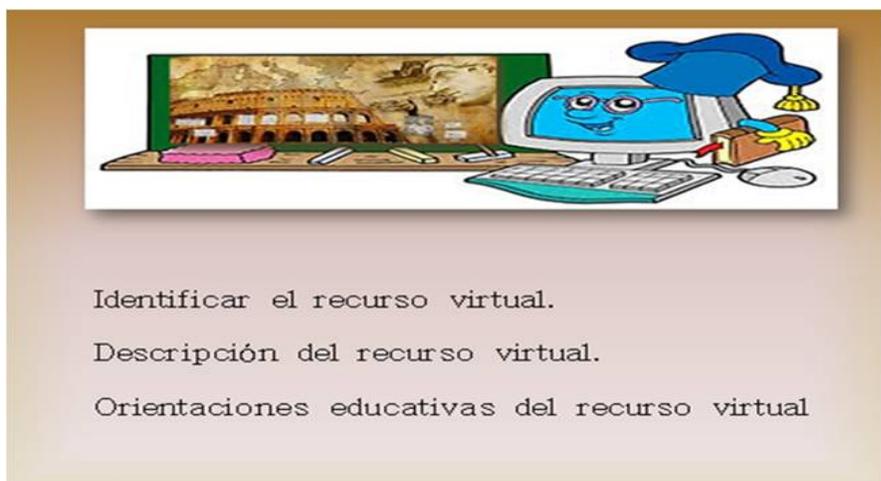
Definición del objetivo o idea, al ser material didáctico, estará subordinado a la enseñanza-aprendizaje del Derecho Romano I.

#### **Producción.**

Puede darse de forma independiente o simultánea, el orden no es riguroso.

#### **Post-producción.**

En esta etapa se incluye todos los elementos: gráficos, animaciones, rótulos, efectos de sonido musical





### **Orientaciones Educativas del Recurso virtual .**

Actividades complementarias previas y posteriores al uso del recurso.  
Evaluación del uso del recurso.  
Materiales complementarios.  
Bibliografía y materiales audiovisuales.  
Materiales de elaboración (fichas, textos, cuestionarios.)



#### **El discurso.**

Correspondencia de la información a transmitir con lo que se desea contar.

#### **La dramatización.**

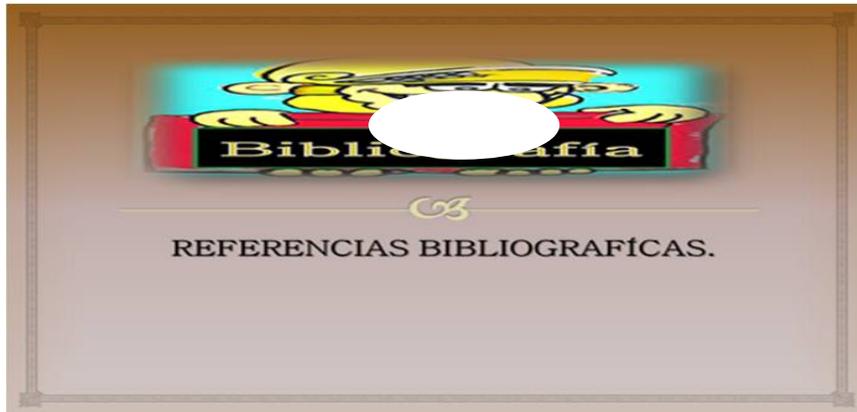
Presencia de componentes dramáticos.

#### **El Mensaje.**

Es la conclusión extraída de la información que se proporciona.



**Finalmente Listo el Guión para Ejecutarlo.**



Digital, P. (06 de 10 de 2012). El guión multimedia. El guión multimedia. México, Jalisco, México: Producción Digital.

J., P. M. (06 de 10 de 2012). Ejemplo de Guión Multimedia. Ejemplo de Guión Multimedia. México, Jalisco, México: Universidad Tecnológica.

UT-MTICE. (06 de 10 de 2012). Elaboración de material didáctico multimedia. Elaboración de material didáctico multimedia. México, Jalisco, México:

<http://es.scribd.com/doc/12377356/T53Tecnicas-de-guion-multimedia>

<http://www.unsl.edu.ar/~tecno/multimedia/guionmultimedia.htm>

<http://podcast.unam.mx/?cat=19&paged=2>  
<http://www.slideshare.net/jevabe/diseo-y-elaboracion-de-materiales-didacticos-multimedia>

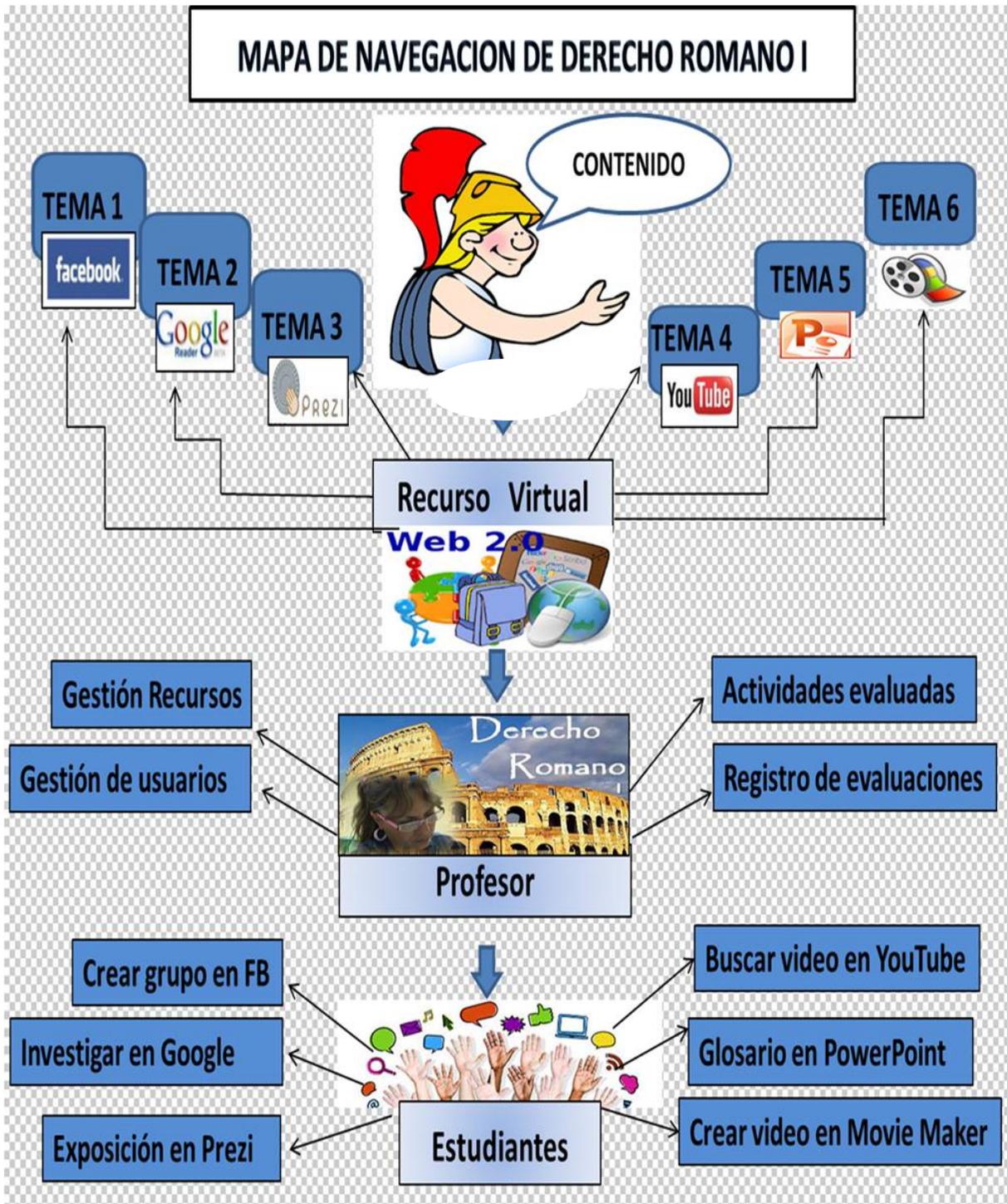
Otro aspecto a desarrollar del tercer objetivo específico lo constituyen el de diseñar el mapa de navegación y los recursos didácticos, para la confección de estrategias interactivas con el uso de la Web 2.0. En este sentido se indica lo siguiente.

¿Qué es mapa de navegación? Es una representación completa (o resumida) del sitio Web para orientar al lector o usuario durante el recorrido o para facilitarle un acceso directo al lugar que le interese. Proporciona una representación esquemática de navegación de la estructura del hipertexto, indicando los principales conceptos incluidos en el espacio de la información y las interrelaciones que existen entre ellos. Refleja la estructura de la Web por medio de enlaces a los nodos principales, y éstos también pueden desarrollarse para mostrar los subnodos. El mapa de navegación puede representarse bien en forma textual, bien en forma gráfica, o una combinación de ambas, sirve para organizar la información en una página Web.

Tipos de mapas de navegación. Lineal La estructura lineal es la más simple de todas, la manera de recorrerla es la misma que si estuviese leyendo un libro, de manera que estando en una página podemos ir a la siguiente página o a la anterior. Estructura Jerárquica. La navegación jerárquica es aquella en la que el usuario navega a través de una estructura en forma de árbol. El contenido se desarrolla en forma ramificada pudiéndose visitar cada una de las ramas por separado. Lineal en estrella la estructura es en forma de estrella. La compuesta La estructura incluye varias formas de diseño La múltiple La estructura incluye más de dos formas de diseño.

A continuación diseño del mapa de navegación donde se incluye las actividades interactivas virtuales, el contenido de la asignatura Derecho Romano I, el rol del profesor y de los estudiantes con el uso de la Web 2.0

4.28.- DISEÑO DEL MAPA DE NAVEGACIÓN PARA LA CONFECCIÓN DE ESTRATEGIAS INTERACTIVAS CON EL USO DE LA WEB 2.0



Autor: León 2015

#### **4.29.- ELEMENTOS A TENER PRESENTES EN EL ABORDAJE DE ESTRATEGIAS INTERACTIVAS CON EL USO DE LA WEB 2.0.**

Finalmente el último aspecto a desarrollar del tercer objetivo específico lo constituyen el diseño de los recursos didácticos, para la confección de estrategias interactivas con el uso de la Web 2.0.al respecto se indica lo siguiente.

La aplicación de la Web 2.0 en la actividad académica implica una variedad de posibilidades en el ámbito educativo, ya que permite la enseñanza grupal e individualidad, mediante la formación a través de las nuevas tecnologías, lo cual implica sustituir al profesor solemne magistral en su monotonía educativa ,donde solo el interviene y actúa, para en su lugar ir dando paso al profesor mediador con los conocimientos, convirtiendo al estudiante en una parte muy activa de su propia formación, asumiendo este roles protagonistas en su aprendizaje ya que a cualquier hora y en cualquier lugar, siempre que pueda acceder a través de una computadora el estudiante podrá ir avanzado en su aprendizaje .

En este sentido al momento de diseñar los recursos didácticos de la asignatura Derecho Romano I, se debe tener en cuenta que los Recursos Web 2.0 son de gran utilidad para la docencia, en la elaboración de materiales, compartir documentos de todo tipo, mejorar la comunicación utilizando las redes sociales entre dichos recursos didácticos se encuentran Las Redes Sociales con el recurso: FACEBOOK, permite la comunicación con los estudiantes y compartir experiencias, fotografías, enlaces, videos de apoyo para la actividad educativa, para dejar mensajes de motivación y superación personal al alumnado.

URL: <https://www.facebook.com/>

La Comunicación, haciendo uso del recurso: SKYPE el cual favorece el intercambio de experiencias docentes y .la comunicación en tiempo real.

Ofimática en Línea, mediante el recurso: DOCS/GOOGLE DRIVE, resulta muy útil para subir y compartir archivos, como material didáctico, hojas didácticas de trabajo, documentos, presentaciones, tablas para tener acceso a ellos en cualquier momento y lugar.

URL:

<https://accounts.google.com/ServiceLogin?service=writely&passive=1209600&continue=https://docs.google.com/%23&followup=https://docs.google.com/&ltmpl=homepage>

Los Archivos en PDF, que facilitan el Intercambio con los alumnos, de archivos de contenidos educativos aplicables a.la asignatura.

URL: <http://www.skype.com/es/>

La Fotografía haciendo uso del recurso: PICASA 3, el cual es útil para compartir imágenes para que sirvan de evidencia de los aprendizajes del alumnado en la clase. Compartir fotografías sobre eventos especiales a los alumnos. Importar y exportar fotografías para ilustrar actividades de la asignatura.

URL: [http://picasa.google.com/#utm\\_medium=embed&utm\\_source=pwalogin](http://picasa.google.com/#utm_medium=embed&utm_source=pwalogin)

La Música, mediante el recurso: YES, permite hacer uso de la música variada en la educación, para dar a conocer canciones de diversa épocas de Roma y su cultura

El Tratamiento de Imagen a través del recurso: TOONDOO, útil en el diseño de imágenes y/o caricaturas para ambientar trabajos o presentaciones. Como para crear caricaturas o historietas vinculadas con algún tema del programa de la asignatura

URL: <http://www.toondoo.com/>

Las Presentaciones mediante el uso del recurso: SLIDESHARE para crear presentaciones de temas específicos y compartirlas, como apoyo de las clases.

URL: <http://www.slideshare.net>

Los Blogs Se suele utilizar a nivel docente para contenidos didácticos que quedan disponibles a los estudiantes para anunciar eventos, sesiones de tutoría, para publicar trabajos o como un portafolio y recibir comentarios al respecto.

YouTube, Ustream.son herramientas de vídeo que permite efectuar videos de cualquier actividad relevante para la clase, una exposición, una entrevista,

Slideshare, Scribe y mapas conceptuales. Permite crear y compartir crear mapas conceptuales, archivos de texto, presentaciones.

Plataformas virtuales (Moodle) y foros. Dentro de las herramientas Web 2.0 es la más completa en el aspecto educativo, ya que permite realizar cualquier modalidad de enseñanza y permite utilizar cualquiera de los recursos anteriormente nombrados.

#### **4.30- Ventajas de la Aplicación de La Web 2.0 Como Recurso Didáctico:**

Aplicaciones simples Toda aplicación de la Web 2.0 está adaptada a todo tipo de usuario, desde el más experimentados en a informática hasta quien presentan un nivel básico.

La Conectividad. Sin tener el acceso a Internet los usuarios no pueden navegar ni participar.

Aplicaciones dinámicas que fomentan la participación de los estudiantes que accedan a la Web.

La Interactividad, ya que la Web permite un contacto interactivo entre dos o más personas.

Gratuidad de las aplicaciones, permite la mayor participación posible entre todos los usuarios de la red.

Colaborativas y participativas. Fomenta la colaboración y participación entre los usuarios aclarando informaciones, y elaborando contenidos.

Carácter Beta, todos los contenidos y aplicaciones relacionadas con la Web 2.0 van mejorando continuamente.

#### **4.31.- La Web 2.0 los Cambio de Metodología y Nuevos Estilos de Aprendizaje.**

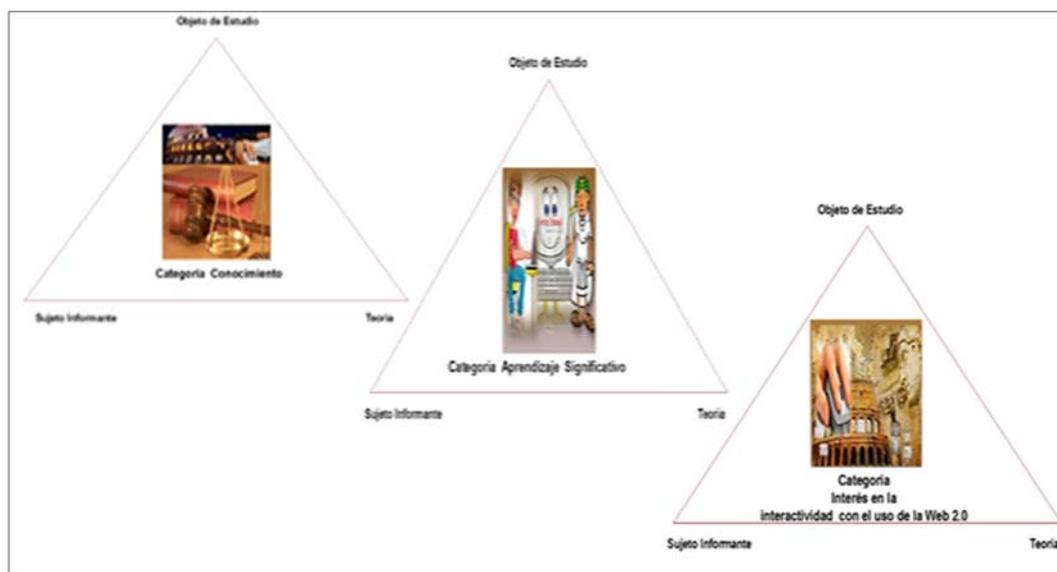
Para implantar la Web 2.0 en el proceso de enseñanza – aprendizaje es fundamental que cambie la metodología y se creen nuevos estilos de aprendizaje, en este sentido, de nada sirve los recursos tecnológicos si el personal docente no está adecuado a los cambios tecnológicos y educativos, sino que por el contrario, sigue educando de la manera tradicional, por tal motivo se debe formar al docente en el uso de las herramientas y en nuevas metodologías de aprendizaje.

Se debe fomentar un cambio en la enseñanza y fomentar el uso de la Web 2.0 lo que va a permitir adaptarse a la nueva evolución del aprendizaje para que se proyecte en una enseñanza y aprendizaje masi eficaz.

## TRIANGULACIÓN.

Según Martínez (1998) define la validez de la triangulación como “las observaciones o apreciaciones que se recogen en una situación o en un aspecto desde diferentes perspectivas después de contrastar. (p 2) Triangular significa comparar y contrastar la consistencia de la información derivada de la misma fuente. A continuación la triangulación se presenta de la siguiente manera.

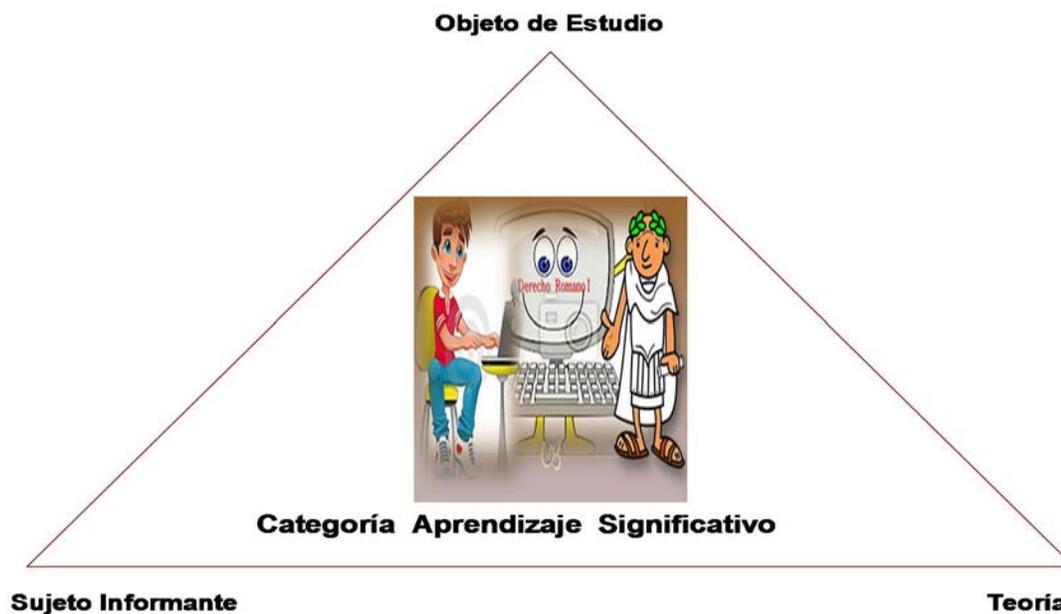
En la presente investigación se triangula la información proveniente de tres fuentes distintas a saber: La aportada en la entrevista por los sujetos informantes (el alumnado de derecho Romano I de la sección 201d1.periodo 2009-I de la Universidad José Antonio Páez, núcleo San Diego. Valencia Estado Carabobo). La aportada por el investigador mediante su observación (la profesora de la asignatura) y finalmente la aportada por los teóricos vinculada con el objeto de estudio. A continuación se presenta la triangulación por categorías, donde se contrastan las informaciones obtenidas.





	<b>OBJETO DE ESTUDIO</b>	<b>SUJETOS INFORMANTES</b>	<b>TEORÍA</b>
<b>C A T E G O R Í A</b>	<p><b>Conocer las estrategias convencionales didácticas que se aplican regularmente en la asignatura Derecho Romano I.</b></p> <p><u>Desde la óptica de la autora</u> ,            Todo estudiante de derecho Romano I debería tener acceso a experiencias didácticas interactivas variadas en su aprendizaje, ya que las mismas favorecen su formación y participación en la clase sin embargo al contrastar se pudo evidenciar la realidad , que la totalidad de los estudiantes ignoran los participantes desconocen lo que</p>	<p>Al preguntar a los estudiantes si conocen que es una estrategia interactiva didáctica, la totalidad respondió que NO. Del resultado obtenido se evidencia que todos los estudiantes ignoran que es una estrategia interactiva didáctica,</p>	<p>Según la teoría del aprendizaje significativo o de asimilación de David Ausubel, creada en los años 60, el aprendizaje consiste en adquirir nuevos significados relacionados con los ya adquiridos, para lograr un aprendizaje significativo.</p> <p>La teoría de David Ausubel sobre aprendizaje significativo es reiterante, por existir similitud en el objeto de Studio (el conocimiento), para el logro</p> <p>De un aprendizaje significativo de los estudiantes.</p>

<p style="text-align: center;">C O N O C I M I E N T O</p>	<p>es una estrategia interactiva didáctica</p> <p><b><u>Desde la óptica de la autora</u></b></p> <p>Se puede evidencia que son varias las estrategias convencionales didácticas que como profesora si aplica regularmente a los estudiantes en la asignatura Derecho Romano I. entre ellas : talleres en aula ,dramatizaciones, cine foros ,debates ,realizar exposiciones ,elaboración de esquemas, clases participativas, lo cual favorece el aprendizaje significativo del alumnado. Contrastándolo con lo respondido por los sujetos informantes en la entrevista se evidencia que ellos desconocen que es una estrategia interactiva didáctica, lo cual evidencia que pese a estar siendo aplicadas en dicha asignatura, ellos ignoran desconocen que es., lo cual también puede obedecer a su desinterés en la asignatura o en su formación académica .</p>	<p>Al preguntar a los estudiantes ¿Identifica usted las estrategias convencionales didácticas que se aplican regularmente en la asignatura Derecho Romano I?La totalidad de ellos respondieron que NO, de dicha respuesta se evidencia que la totalidad de los estudiantes no identifican las estrategias convencionales didácticas que se aplican en la asignatura.</p>	<p>Según Tejada (2000) establece que....."el profesor es un mediador entre el aprendizaje y sus destinatarios, entendiendo que estos destinatarios son también mediadores de su propio aprendizaje "(pg. 16).Partiendo de esa premisa ,se puede inferir que los estudiantes deben de asumir de una manera más proactiva su mediación en su proceso formativo.</p>
--	---	--	---



	<b>OBJETO DE ESTUDIO</b>	<b>SUJETOS INFORMANTES</b>	<b>TEORÍA</b>
<b>C A T E G O R Í A</b>	<p><b>Conocer los criterios pedagógicos y técnicos para el uso de una estrategia interactiva virtual dirigida a favorecer un aprendizaje significativo de la asignatura Derecho Romano I.</b></p> <p><b><u>Desde la óptica de la autora,</u></b> Se evidencia que existe una gran discrepancia entre el deber ser y la realidad, ya que los alumnos afirman no conocer los criterios pedagógicos y técnicos para el uso de una estrategia interactiva</p>	<p>Al preguntar a los estudiantes: ¿conocen los criterios pedagógicos y técnicos para el uso de una estrategia interactiva virtual en la asignatura Derecho Romano I? todos contestaron que NO. Esto constata que la totalidad de los estudiantes no conocen los criterios pedagógicos y técnicos en el uso de estrategias interactivas virtuales en la asignatura Derecho Romano</p>	<p>Se cita de manera reiterada la teoría el aprendizaje significativo de David Ausubel, ya que es concurrente la categoría (conocimiento) para favorecer un aprendizaje significativo en los estudiantes en la asignatura Derecho Romano I.</p>

<b>A P R E N D I Z A J E  S I G N I F I C A T I V O</b>	<p>virtual en la asignatura, lo cual está en discrepancia con el reiterado uso que ellos hacen a diario en su vida cotidiana, de la tecnología y más aún en su formación académica,</p> <p>De igual modo , se puede inferir que no están siendo empleadas ni divulgadas adecuadamente las nuevas herramientas tecnológicas que debe emplear el docente integral en su práctica académica y guisa por esta , entre otras razones, como efectuar la clases magistral, caracterizada por la monótona y ser poco interactivas donde el docente son los que fomentan en los estudiantes el desinterés y el desconocimiento de los criterios pedagógicos y técnicos para el uso de una estrategia interactiva virtual en la asignatura Derecho Romano I. en pro del aprendizaje significativo.</p>		<p>De la Torre (2000) afirma que “las tradicionales metodologías basadas en la mera transmisión de conocimientos no responde a las demandas socioculturales de nuestros tiempos ,ni se ajustan a los principios de construcción del conocimiento que caracterizan a la mayor parte de reformas educativas”</p> <p>Baños (2001) sostiene que “las clases magistrales constituyen un método extremadamente pasivo de transmisión de información y con frecuencia la única ocupación de los estudiantes es convertirse en meros escribas e transcriben en forma acrítica todo lo que dice el profesor”</p>
---	--	--	---



	<b>OBJETO DE ESTUDIO</b>	<b>SUJETOS INFORMANTES</b>	<b>TEORÍA</b>
<b>C A T E G O R I A  I N T E R E S E N</b>	<p><b>Operacionalización de los guiones de producción y mapas de navegación interactivos con el uso de la Web 2.0.</b></p> <p><u>Desde la óptica de la autora</u></p> <p>Se puede constatar que pese a la poca información que tienen los estudiantes en materia de virtualidad y herramientas para su asignatura, ellos están en su gran mayoría muy interesados en conocerlas y que se apliquen en su asignatura, como una estrategia más para su aprendizaje interactivo. lo cual es</p>	<p>Al preguntarle a los estudiantes si les parece interesante que en la asignatura Derecho Romano I se haga uso de los recursos didácticos, para la confección de estrategias interactivas, con el uso de las herramientas Web 2.0.</p> <p>Los resultados fueron los que gran mayoría respondió que si les parece interesante que en la asignatura Derecho Romano I se haga uso de los recursos didácticos, para la confección de estrategias interactivas.</p> <p>Mientras que unos pocos estudiantes opinaron que no</p>	<p>Bartolomé (1994), Mediante la multimedia, hoy suele significar la integración de dos o más medios de comunicación que pueden ser controlados o manipulados por el usuario vía computador entorno multisensorial de información, que permita la adecuación del estudiantado y el mejor rendimiento de estos en su proceso de enseñanza.</p> <p>Ballesta (2011), la computadora se convierte</p>

<p>L A  I N T E R A C T I V I D A D  C O N  E L  U S O  D E    L A</p>	<p>el deber ser en esta sociedad tecnológica y de virtualidad ,donde el estudio no se puede quedar de un lado ,sino por el contrario adecuarse a esta nuevas herramientas y por ende los docentes tienen el gran compromiso de actualizar sus conocimientos en el arrea, para brindar al estudiantado una clase mucho más interactiva y dinámica.</p> <p>Al contrastar la información aportada en la investigación se evidencia que la gran mayoría del estudiante ve de manera positiva la confección de estrategias interactivas, con el uso de las herramientas Web 2.0. en la asignatura Derecho Romano I, lo que repercute a favor de que el personal docente se disponga a actualizarse en sus métodos y estrategias de enseñanza , a los fines de evolucionar ala par de los requerimientos de la sociedad estudiantil de estos tiempos .</p>	<p>les parece interesante que en la asignatura Derecho Romano I se haga uso de los recursos didácticos, para la Confección de estrategias interactivas, con el uso de las herramientas Web 2.0.</p> <p>De lo antes interpretado se deduce que la mayoría del alumnado tiene interés en el uso de las herramientas Web 2.0 como estrategia interactiva.</p> <p>Pero otra realidad que se contrasta en este estudio es también se existen estudiantes (en menor proporción) que se mostraron desinteresados por uso de los recursos didácticos, para la confección de estrategias interactivas, con el uso de las herramientas Web 2.0., lo cual es indicador de que se debe fomentar y divulgar más el uso en el campo educativo universitario la nueva tecnología y la virtualidad.</p>	<p>en una poderosa y versátil herramienta que transforma a los alumnos, de receptores pasivos de la Información en participantes activos, en un enriquecedor proceso de aprendizaje en el que desempeña un papel primordial, en la facilidad de relacionar sucesivamente ante distintos tipos de información, personalizando la educación al permitir a cada alumno avanzar según su propia capacidad.</p> <p>Martínez (1998) Establece que “la enseñanza interactiva es una nueva alternativa motivacional para los alumnos en su proceso de aprendizaje “</p> <p>David Ausubel la teoría del aprendizaje significativo de, ya que es aplicable en esa categoría para Inducir a</p>
--	--	---	--

W E B  2 . O			que los alumnos logren su aprendizaje a través del descubrimiento de los conocimientosfavorecer un aprendizaje significativo en los estudiantes en la asignatura Derecho Romano I.
--------------------------------	--	--	--

De los datos aportados por los sujetos informantes durante la investigación, se observó mediante la triangulación que los estudiantes en su totalidad desconocen lo referente a estrategias convencionales didácticas, de igual modo hay coincidencia en la falta de conocimientos sobre los criterios pedagógicos y técnicos para el uso de una estrategia interactiva virtual, tal como lo indicaron en la entrevista aplicada. En ese sentido contrastando al información, se observó una gran desinformación de los estudiantes lo cual puede obedecer entre otras causas a la falta de información por parte del personal docente respectivo.

Señala Ausubel, “el aprendizaje consiste en adquirir nuevos significados relacionados con los ya adquiridos para lograr un aprendizaje significativo”, según la autora, en la medida que los participantes de la asignatura Derecho Romano I conozcan más de las estrategias convencionales didácticas y de los criterios pedagógicos y técnicos para el uso de una estrategia interactiva virtual en la mencionada asignatura, mejor será el aprendizaje significativo de los mismos lo que se evidenciara en futuros profesionales más integrales y lo mejor formados. De esta triangulación se evidencia que la falta de conocimiento respecto a las estrategias didácticas influye negativamente en el aprendizaje significativo de los participantes la asignatura Derecho Romano I.

## **CAPITULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

A continuación se presentan las conclusiones y recomendaciones del presente estudio realizado.

#### **5.1.- CONCLUSIONES**

Luego de la realización del presente trabajo de investigación se llega a las siguientes conclusiones en atención a los objetivos específicos trazados:

- Es necesario que los estudiantes puedan identifiquen las estrategias convencionales didácticas que se aplican regularmente en la asignatura Derecho Romano I, en la carrera de Derecho de la Universidad José Antonio Páez, núcleo San Diego, Valencia, Estado Carabobo.
- Se amerita que los docentes o facilitadores establezcan los criterios pedagógicos y técnicos para el uso de una estrategia interactiva virtual dirigida a favorecer un aprendizaje significativo de la asignatura Derecho Romano I.
- Se requiere que los docentes o facilitadores realicen la operacionalización de guiones y producción de mapas de navegación, interactivos con el uso de la Web 2.0.aplicables a la asignatura Derecho Romano I.

- Las nuevas tecnologías están marcando la pauta en innovación educativa universitaria, en este sentido en el Derecho Romano I, se hace menester la inclusión de las nuevas estrategias interactivas didácticas para una mejor divulgación de la asignatura.
- Las universidades tienen en primer lugar el compromiso académico de la implementación de las tecnologías a la academia, para luego capacitar el personal docente en esas nuevas herramientas virtuales y estén dotadas de los conocimientos requeridos para tal fin.
- El docente integral de este siglo requiere estar dotado de la nueva Tecnología como medio para lograr su fin educativo de manera más eficaz y estar al alcance de la demanda del estudiante de estos tiempos.
- En el Derecho Romano I, es perfectamente aplicable las nuevas estrategias virtuales, incluso permite que la cátedra sea más amena, motivadora y dinámica para el participante, lo cual redundará en su mejor rendimiento académico y un aprendizaje significativo.
- La realización de trabajos de investigación de este contenido permitirá seguir creciendo en la fomentación y divulgación de la tecnología como nuevo recurso, para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de una manera más eficaz y propia de estos tiempos modernos de virtualidad y tecnología que se perfila como el común denominador en las áreas del saber.

## 5.2.- RECOMENDACIONES

Para garantizar la puesta en marcha y buen funcionamiento de la propuesta perteneciente al presente proyecto de investigación, se recomienda y formulan las siguientes pautas:

- Divulgar el resultado del presente estudio a fin de que los facilitadores asuman y elaboren estrategias interactivas didácticas para sus asignaturas.
- Dar continuidad a este tema de estudio en futuros trabajos investigación.
- Realizar un programa de capacitación para los estudiantes sobre los cursos para el uso de las estrategias interactivas didácticas Web 2.0.
- Actualizar a los profesores mediante cursos y talleres sobre el uso de las estrategias interactivas didácticas Web 2.0
- Fomentar mediante charlas y mesas de trabajo impartidas a los profesores el valor del aprendizaje significativo en la enseñanza.
- Realizar un programa de adiestramiento al personal docente, que permita la capacitación en el uso de las estrategias interactivas didácticas.
- 7. Fomentar entre los estudiantes el uso de las estrategias interactivas didácticas Web 2.0. mediante, concursos académicos.
- 8. Realizar reuniones de cátedras regularmente, que permitan visualizar cual es el comportamiento de los usuarios (docentes y

estudiantes) de las estrategias interactivas didácticas a aplicar en la asignatura.

- 9. Crear un cronograma de actividades en la asignatura que permita la aplicación de los métodos y estrategias propuestas.

## REFERENCIAS

Abbey (2000) (edt). Texas: Idea Group Publishing

Almeida, C, Santiago J. Feble, Pedro, S, Rodríguez, Estrada Viviana(2010) *Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en la universalización de la enseñanza médica*,. Tesis para optar al título de especialista en Educación. Universidad de la Habana. Cuba

Área, M. (2010). *El proceso de integración y uso pedagógico de las TIC en los centros educativos. Un estudio de casos*. Revista de Educación, 352; 77, 97

Area, M. (2011). Las tecnologías de la información y comunicación en el sistema escolar. Una revisión de las líneas de investigación. *Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa*, 11 (1). Recuperado el 10 de abril de 2009 de [http://www.uv.es/RELIEVE/v11n1/RELIEVEv11n1\\_1.htm](http://www.uv.es/RELIEVE/v11n1/RELIEVEv11n1_1.htm)

Arias G, F. (2004). *El Proyecto de investigación, guía para su elaboración*. Venezuela: Editorial Episteme. Cuarta Edición.

Ávila, Patricia y Bosco H, Martha Diana(2001) *Ambientes Virtuales de Aprendizaje, Una Nueva Experiencia*. Trabajo presentado en el "20th. International Council for Open and Distance Education" 15 April, Düsseldorf, Alemania.

Ausubel, D. P. (1966). *Aprendizaje Significativo*. Ed. El Ateneo. Buenos Aires. Págs. 211239. 290

Ausubel, D. P. Novak, J. D., Hanesian, H. (1983) *Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo II*. Trías Ed. México.

Baley, Cox y Jones (1999) <http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/numero9/Articulos/Formato/articulo2.pdf> 10 de enero de 2015

Balestrini, M. (1997). *Cómo se elabora el proyecto de investigación*. Caracas Venezuela. Servicio Editorial.

Ballesta, P (2011) *La formación del profesor en nuevas tecnologías aplicadas a la educación, en Redes de comunicación*. Universidad de Iles Balears, Palma.

Berge, Collins, y Dougherty(2000), Berge, Z; Collins, M y Dougherty, K. (2000). Design guidelines for web-based courses. En: Instructional and cognitive impacts of web-based education. Beverly

Beitia (2006). *Propuesta de estrategias Metodológicas innovadoras en el aprendizaje significativo de los estudiantes de la Unidad Educativa Paramaconi.* (Consultado en febrero de 2014)

Bixio, C. (1998): *Enseñar a aprender, construir un espacio colectivo de enseñanza y aprendizaje.* Buenos Aires, Editorial Homo Sapiens.

Bartolomé, A. (2011). *Medios y recursos interactivos.* Artículo Publicación en Revista de Tecnología Educativa Iberoamericana de Educación a Distancia. Barcelona .España.

Bravo, B, María J.(2009)*Las Nuevas Metodologías Docentes en Relación con El Derecho Romano.* Universidad de Girona. España.

Bruner, J, (1972) *El Proceso de educación.* Ed. Uteha. México.

Conferencia Mundial sobre la Educación Superior UNESCO (2008) La educación superior en el siglo XXI Visión y acción UNESCO París 5–9 de octubre. <http://unesdoc.unesco.org/images/0011/001163/116345s.pdf>

Coll , C. (2009. Aprender y enseñar con las TIC. Expectativas, realidad y potencialidades. *Boletín de la Institución Libre de Enseñanza,*

Elliott J. (1993). El cambio educativo desde la investigación-acción. Ediciones Morata, Madrid. España.

Gisbert, M (2002). El nuevo rol del profesor en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje , *Acción Pedagógica*, v.11, no.1, 2002, Biblioteca Digital Andina, p.48-59

Grupo Stell ae (2007). *O valor do envoltorio. Un estudio da influencia das TIC nos centros*

*Hernández, F y Baptista, L (2006).Metodología de Investigación.* Mc Graw Hill

Hernández, R. y otros (2003). *Metodología de la Investigación*. Tercera Edición.. Editorial McGraw-Hill.

Holgado, S, Palma(2011)*Las nuevas tecnologías en los estudios de derecho sugerencias didácticas de actividades colaborativas con entornos virtuales*. Trabajo de investigación: Publicado en REJIE: Revista Jurídica de Investigación e Innovación Educativa Núm.3, enero 2011, pp. 93-106 .Universidad de Cádiz España.

Martínez M (2000). *Comportamiento Humano*. Nuevos Métodos de Investigación. Editorial Trillas. México. P. 193.

Mcmillan, K., Hawkings, J. & Honey, M. (1999).Review Paper on Educational Technology Research and Development. Center form Children & Technology. Recuperado de 23 de mayo de 2009, de: [ttp://cct.edc.org/admin/publications/policybriefs/research\\_rp99.pdf](http://cct.edc.org/admin/publications/policybriefs/research_rp99.pdf)Mcmillan, Hawkings y Honey (1999)

Orozco, C., Labrador M, Y De Montañez. A. (2002). *Manual teórico practico de metodología para tesistas*. Venezuela.

Pestana, F. y Stracuzzi, S. (2006). *Metodología de la investigación*. 5ta Edición. Caracas: FEDUPEL .Píxel-Bit. Revistas de Medios y educación, 20, 81-100.148

Parella, S. y Martins, F. (2003)*Metodología de la investigación cuantitativa*. (1ª edición) Caracas: Once C.A.

Quijada Carmen (2011) *Estrategias Didácticas Basadas en las Tecnologías de Información y Comunicación para educación Media colegio "Diego de Ordaz Nº 2 Ferrominera. Ciudad Guayana*. Tesis de grado para optar al título de magister en procesos de enseñanza y aprendizajes. Estado Bolívar. Universidad nacional experimental de Guayana. Venezuela.

Rosales (2004),*Enseñanza de la Comprensión lectora*. Editorial Morata. Madrid.

Salazar, J. (2010) *Estrategias Innovadoras para la Enseñanza de la Asignatura de Historia de Venezuela de 1er Año de Educación Media de la U.E.N." Alberto Sequin Vera"*. Tesis de grado para optar al título de especialista en investigación educativa de la universidad pedagógica experimental libertador instituto pedagógico de miranda. José Manuel Siso Martínez. Venezuela.

Saloman, Bárbara (1997). *Los estilos de aprender*. Artículo publicado Universidad de Navarra España.

Sandín Esteben, M. P. (2003). *Investigación Cualitativa en Educación: fundamentos y tradiciones*. Madrid: McGraw-Hill.  
Sánchez-Arcilla Bernal, José y Madrid Cruz, María (2009). *Una Propuesta de Nuevas Estrategias para la Enseñanza del Derecho*. José Sánchez Arcilla. M Dolores. Madrid Cruz. .Publicación. Catedrática de Historia del Derecho y de las Instituciones. Universidad complutense. España.

Silva, J. & Gros, B. (2006, Octubre) Una propuesta metodológica para validar las categorizaciones de las intervenciones en un espacio virtual de aprendizaje.

Sole, V (2000) "Estrategias Cognitivas" y "Estrategias Meta cognitivas" Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL) (2005) Manual para la elaboración de Trabajos de Grado, especialización, maestría y Tesis Doctorales. Ediciones Fedupel. Caracas.

Schlosser y Anderson (1993), Garcia Aretio (1994) Sherry y Morse (1995) La educación a distancia. De la teoría a la práctica. Universidad Nacional Abierta Barcelona. Ed. Ariel

Tamayo, M. y Tamayo, L.(2001). *El Proceso De La Investigación Científica*. Edit. Limusa. Cuarta edición. México. Dto. Federal.

Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999 )Gaceta Oficial N 36.860, 30 de Diciembre de 1999. República Bolivariana de Venezuela.

Ley Orgánica de Educación. (2009) Gaceta Oficial Extraordinaria, 17 agosto N° 5.929. República Bolivariana de Venezuela.

Ley Orgánica de Ciencia Tecnología e Innovación. (2005). Gaceta Oficial N° 38.242. Caracas Venezuela.

Ley de universidades (1970) Gaceta Oficia INo.1429,Extraordinario, 18 de septiembrede1970)

Ley Orgánica Para la Protección del Niño Niña y del Adolescente. (2007). Exposición de Motivos. Gaceta Oficial N° 5.266 Extraordinario. Caracas. Venezuela.

Ley Nacional de Juventud (2002).Gaceta Oficial N° 37.404 del 14 de marzo Caracas Venezuela.

Vrasidas y Mclsaac (2000) Principals o pedagogy and Evaluation Webbased Learning. Education Media Internationa

Reglamento De Evaluación De La Universidad José Antonio Páez. Consejo Superior Universidad José Antonio Páez. 6 de octubre del 2011.Valencia: Venezuela