



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSTGRADOS

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN,
MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC**

(Aprobado por: RPC-SO-40-No.524-2015-CES)

**TRABAJO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE
MAGISTER**

MAESTRÍA EN GESTIÓN DE APRENDIZAJE MEDIADO POR LAS TICS

Título:
Material didáctico digital de Educación Cultural y Artística utilizando software educativo.
Autor/a:
Dayana Michelle Baldeón Andrade
Tutor/a:
Ph.D Norma Molina P.

Quito-Ecuador

2018

Dedicatoria

Dedico este trabajo a mi familia por ser parte fundamental en mi vida y por enseñarme la importancia que tiene la educación en el desarrollo de las personas.

A mi hija, por ser la fortaleza necesaria y la motivación para salir adelante en todo momento.

A mis profesores por enseñarme lo necesario para ejercer esta maravillosa profesión.

Agradecimientos

Agradezco a mi padre por brindarme la oportunidad de seguir preparándome profesionalmente y alentándome a seguir adelante buscando lo mejor para mí y mi hija.

A mi madre por estar siempre a mi lado apoyándome en todo momento.

A mi hija por darme las fuerzas necesarias para seguir adelante y jamás desfallecer.

RESUMEN

La presente investigación tiene como finalidad ofrecer diferentes alternativas didácticas a los docentes que les permita planificar en función de mejorar el Proceso Enseñanza Aprendizaje (PEA) de los estudiantes. En este caso particular surgió como problemática en la Unidad Educativa Fiscal (UEF) “Benjamín Carrión” la falta de implementación de material didáctico en las planificaciones curriculares de la asignatura Educación Cultural y Artística (ECA), originando desmotivación por parte de los estudiantes y limitando el proceso educativo de los mismos. En este sentido, se procedió a realizar un estudio sobre la elaboración de una Guía Didáctica (GD) que contribuye al PEA de ECA, dirigida a los estudiantes de Primer Año de Bachillerato General Unificado (BGU) de la UEF “Benjamín Carrión”.

El estudio se basó en un enfoque cuantitativo y una investigación de campo, ya que se obtuvieron los datos directamente del contexto, aplicando el método empírico analítico para el análisis de resultados. La observación directa, una encuesta a los estudiantes y el análisis de documentación fueron las técnicas e instrumentos empleados. La muestra se realizó a través de un muestreo intencional debido a ciertos criterios preestablecidos por el investigador, donde se seleccionaron 16 estudiantes de BGU cursantes del primer año y 1 docente del área. Como conclusión se obtuvo que la implementación de material didáctico es fundamental en la asignatura mencionada, ya que la educación está en constante movimiento y genera nuevas oportunidades que no se pueden aprovechar al no hacer uso de las mismas para cubrir las exigencias que impone la sociedad.

Palabras claves: Guía didáctica, Educación Cultural y Artística, material didáctico, proceso de enseñanza aprendizaje.

ABSTRACT

The purpose of this research is to offer different didactic alternatives to teachers that allow them to plan in order to improve the Learning Teaching Process (PEA) of the students. In this particular case, the "Benjamín Carrión" Education Unit (UEF) has created a problem in the curriculum of the Cultural and Artistic Education (ECA) course, which causes demotivation on the part of the students and limits the use of didactic material. the educational process of them. In this sense, we proceeded to conduct a study on the development of a Didactic Guide (DG) that contributes to the EAP of ECA, aimed at students of First Year of Unified General Baccalaureate (BGU) of the UEF "Benjamin Carrion".

The study was based on a quantitative approach and a field investigation, since data were obtained directly from the context, applying the analytical empirical method for the analysis of results. Direct observation, a survey of students and the analysis of documentation were the techniques and instruments used. The sample was made through intentional sampling due to certain criteria pre-established by the researcher, where 16 BGU students attending the first year and 1 teacher from the area were selected. As a conclusion it was obtained that the implementation of didactic material is fundamental in the aforementioned subject, since education is in constant movement and generates new opportunities that can't be exploited by not making use of them to cover the demands imposed by society.

Keywords: Didactic guide, Cultural and Artistic Education, didactic material, teaching-learning process.

Índice

Dedicatoria.....	ii
Agradecimientos.....	iii
RESUMEN.....	iv
ABSTRACT.....	v
INDICE DE TABLAS.....	ix
INDICE DE GRAFICOS.....	x
ANEXOS.....	xi
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPITULO I.....	7
MARCO TEÓRICO.....	7
1.1 EDUCACIÓN EN EL ECUADOR.....	7
1.2 MATERIALES DIDÁCTICOS.....	8
1.2.1 Diseño de Material Didáctico.....	9
1.3 GUÍA DIDÁCTICA.....	10
1.3.1 Principales funciones de la Guía Didáctica.....	10
1.3.2 Conformación de la Guía Didáctica.....	11
1.4 EL USO DE MATERIALES DIDÁCTICOS.....	12
1.5 ALCANCE QUE EL MATERIAL DIDÁCTICO HA TENIDO EN EL PEA.....	14
1.6 SISTEMA DE GESTIÓN DE APRENDIZAJE (LMS).....	16
1.6.1 Características básicas de LMS.....	16
1.6.2 <i>Chamilo</i>	16
1.7 CURRÍCULO NACIONAL DEL ECUADOR 2016.....	17
1.8 REVISIÓN DE INVESTIGACIONES PREVIAS SOBRE EL OBJETO DE ESTUDIO.....	19

CAPITULO II.....	22
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	22
2.1 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN	22
2.2 DESCRIPCIÓN DEL CONTEXTO DE LA INVESTIGACIÓN	22
2.3 POBLACIÓN Y MUESTRA	23
2.3.1 Población:	23
2.3.2 Muestra	23
2. TÉCNICAS EMPLEADAS.....	23
2.4.1 Métodos	23
2.4.2 Técnica e Instrumento empleados para la de Recolección de la Información....	23
2.4.2.1 Técnicas	24
2.4.2.2 Análisis de documentos	24
2.4.2.3 Encuesta.....	24
2.4.2.4 La Observación.....	24
2.4.2.3 La triangulación	24
2.5 INDICADORES EN LA POBLACIÓN.....	24
2.6FORMAS DE PROCEDIMIENTO DE LA INFORMACIÓN OBTENIDA DE LA APLICACIÓN DE LOS MÉTODOS Y TÉCNICAS	25
2.7 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	25
2.7.1 Observación Directa	25
2.7.2 Encuesta (Pretest) aplicado a los estudiantes	26
2.7.3 Análisis de los documentos	26
2.8 TRIANGULACIÓN DE LOS RESULTADOS	27
2.9 REGULARIDADES DEL DIAGNÓSTICO.....	28
CAPITULO III	29
PROPUESTA DE SOLUCION AL PROBLEMA Y VALORACION	29
3.1 FUNDAMENTACION DE LA PROPUESTA.....	29

3.2 PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA: COMPONENTES, ESTRUCTURACIÓN, FUNCIONAMIENTO, RECOMENDACIONES DE ORDEN METODOLÓGICO PARA SU PUESTA EN PRÁCTICA	30
3.2.1 Componentes de la propuesta	30
3.2.1.1 Diseño instruccional de la guía didáctica	30
3.2.1.2 Modelo de diseño Instruccional ADDIE	31
3.2.1.2.1 Análisis de necesidades	31
3.2.1.2.2 Diseño	32
3.2.1.2.3 Desarrollo de la GD.	34
3.2.2 Estructura de la propuesta.....	34
3.2.1.2.4 Implementación de la Propuesta.....	40
3.3 Valoración de la propuesta	41
3.3.1 Resultados obtenidos de la valoración de la propuesta	42
CONCLUSIONES	43
RECOMENDACIONES	44
BIBLIOGRAFÍA	45
ANEXOS	50

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 En la asignatura de ECA se utiliza el internet durante las clases	64
Tabla 2 En la asignatura de ECA se utilizan blogs para realizar diferentes actividades....	65
Tabla 3 En la asignatura de ECA se utiliza Webquests para realizar actividades o deberes	66
Tabla 4 En la asignatura de ECA se utiliza Wikis o multimedias	67
Tabla 5 El docente utiliza museos en tercera dimensión como material didáctico	68
Tabla 6 El docente utiliza como material didáctico el uso de cursos en líneas para la asignatura.....	69
Tabla 7 El docente utiliza plataformas como Moodle o Chamilo para realizar deberes en el hogar	70
Tabla 8 El docente realiza su clase tradicional solamente con el texto indicado por el Ministerio de Educación en el proceso de enseñanza de la asignatura	71
Tabla 9 Estarías dispuesto a trabajar con una plataforma en la asignatura ECA	72
Tabla 10 Te gustaría realizar actividades interactivas en línea que te motiven la imaginación y creatividad para trabajar en la asignatura de ECA	73
Tabla 11 El acceso a la plataforma resulta visible a para todo a los estudiantes.....	75
Tabla 12 La forma en que se presenta la interfaz facilita el uso	76
Tabla 13 El inicio y cierre de las sesiones en la plataforma se evidencia fácilmente	77
Tabla 14 Las actividades de aprendizaje indican con claridad su inicio y culminación. ...	78
Tabla 15 Las actividades de aprendizaje tiene las instrucciones de forma clara y precisa .	79
Tabla 16 Las actividades desarrolladas te parecieron acorde al tema	80
Tabla 17 Todo lo que aparece en lecciones de Chamilo es material que me facilita el PEA de la asignatura	81
Tabla 18 El uso de esta herramienta tecnológica educativa te motivó a trabajar constantemente en la asignatura	82

INDICE DE GRAFICOS

Gráfico 1 En la asignatura de ECA se utiliza el internet durante las clases	64
Gráfico 2 En la asignatura de ECA se utilizan blogs para realizar diferentes actividades..	65
Gráfico 3 En la asignatura de ECA se utiliza Webquests para realizar actividades o deberes	66
Gráfico 4 En la asignatura de ECA se utiliza Wikis o multimedias	67
Gráfico 5 El docente utiliza museos en tercera dimensión como material didáctico	68
Gráfico 6 El docente utiliza como material didáctico el uso de cursos en líneas para la asignatura.....	69
Gráfico 7 El docente utiliza plataformas como Moodle o Chamilo para realizar deberes en el hogar	70
Gráfico 8 El docente realiza su clase tradicional solamente con el texto indicado por el Ministerio de Educación durante el proceso de enseñanza de la asignatura	71
Gráfico 9 Estarías dispuesto a trabajar con una plataforma en la asignatura ECA	72
Gráfico 10Te gustaría realizar actividades interactivas en línea que te motiven la imaginación y creatividad para trabajar en la asignatura de ECA.....	73
Gráfico 11 El acceso a la plataforma resulta visible a para todo a los estudiantes	75
Gráfico 12 La forma en que se presenta la interfaz facilita el uso	76
Gráfico 13El inicio y cierre de las sesiones en la plataforma se evidencia fácilmente	77
Gráfico 14 Las actividades de aprendizaje indican con claridad su inicio y culminación.	78
Gráfico 15 Las actividades de aprendizaje tiene las instrucciones de forma clara y precisa	79
Gráfico 16 Las actividades desarrolladas te parecieron acorde al tema	80
<i>Gráfico 17Todo lo que aparece en lecciones de Chamilo es material que me facilita el PEA de la asignatura</i>	<i>81</i>
Gráfico 18El uso de esta herramienta tecnológica educativa te motivó a trabajar constantemente en la asignatura	82

ANEXOS

Anexo 1 Imágenes de la Plataforma Chamilo	50
Anexo 2 La encuesta para los estudiantes	54
Anexo 3 Guía de Observación de clase	55
Anexo 4 Cuestionario para validar la propuesta.....	56
Anexo 5 Encuesta aplicada a los estudiantes (postest).....	60
Anexo 6 Base de datos del pretest aplicado a los estudiantes	61
Anexo 7 Base de datos del postest aplicado a los estudiantes.....	62
Anexo 8 Análisis del Pretest aplicado a los estudiantes	64
Anexo 9 Análisis del Postest aplicado a los estudiantes	75

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el PEA¹ se ha caracterizado por presentar diversos cambios debido a las necesidades que surgen en la sociedad, tomando como referencia la evolución constante en la que ha solapado la globalización. Sin embargo, existen factores invariables que equilibran este proceso, donde la enseñanza es un ejercicio que se convierte en la motivación a la reflexión a pensar, es decir, no solo los estudiantes deben aprender elementos individuales, sino, además, establecer relaciones entre ellos. Todo esto tiene como fin que ellos apliquen lo aprendido en el contexto interno y externo a la institución educativa (Bereiter & Scardamalia, 1982).

Según Torres (2010) define al PEA como una serie de pasos sistemáticos metódicos que tiene como fin facilitar los instrumentos teórico-prácticos permitiéndole al individuo establecer y mejorar hábitos, actitudes, aptitudes, destreza y conocimientos aplicados eficazmente en sus acciones diarias.

Dentro del PEA se considera de vital importancia la implementación de un material didáctico acorde a las necesidades de los adolescentes que permita desarrollar habilidades y destrezas en los estudiantes de Primer Año de Bachillerato General Unificado dentro del ámbito educativo, favoreciendo su aprendizaje a través de una herramienta valiosa y divertida en donde no solo se desarrollará al máximo las diferentes capacidades de los estudiantes, sino además estimulará las habilidades sociales, físicas e intelectuales.

El material didáctico está íntimamente vinculado con el PEA, ya que este se representa el medio que el docente utilizará para impartir los contenidos y, los discentes no solo van adquirir conocimientos, sino además podrán vincularlos con sus experiencias para lograr un aprendizaje significativo. Además, los materiales didácticos ayudan a que los contenidos sean más a menos de lo que se presentan generalmente, siendo un estímulo para su PEA (Morales, 2012).

Al hablar de material didáctico se señalan los elementos que utiliza el profesor que proporcionen la comprensión de los contenidos vistos en el aula o fuera de ella, acompañados de un método que guíe el PEA y permita a los estudiantes ser partícipes y responsables de ese proceso.

¹ Proceso de enseñanza aprendizaje

Bautista, Martínez e Hiracheta (2014), afirman que un material didáctico es el conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el PEA, de tal manera pueden clasificarse en materiales físicos y virtuales, induciendo la motivación de los estudiantes. Para la presente investigación se utilizó esta concepción donde involucra los materiales didácticos virtuales.

Según Nérici (1973), el material didáctico se clasifica en material permanente de trabajo, material informativo, material visual o audiovisual y material experimental; los cuales son elegidos dependiendo del tema que se aborde y el medio en el que se desenvuelva la clase; pero al encontrarnos en una era donde las nuevas tecnologías se encuentran al alcance de todos y facilita la el flujo de información entre las personas sin restricciones por su ubicación geográfica o su situación temporal, obteniendo así información permanentemente y en gran cantidad; es imprescindible mencionar al material tecnológico.

El objetivo del material tecnológico es apoyar el PEA desde una dimensión tecnológica, por lo tanto Acaso M., y Hernández M. (1997) clasifican a las nuevas herramientas tecnológicas educativas en dos grandes componentes, primero a las que aplicadas en la exposición como las diapositivas, videos, radio, etc.; y las que se aplican a la producción como las cámaras de video, cámara fotográficas, el ordenador y todas sus extensiones; comprendiendo así que el material tecnológico puede o no usar herramientas de carácter informático.

El material tecnológico que se sustenta en las herramientas informáticas, usa elementos tangibles como los componentes eléctricos conocidos con el nombre de hardware e intangibles como los programas especializados manejados a través de sistemas informáticos denominados software.

El beneficio de usar material didáctico radica en la capacidad de almacenamiento, pudiendo colocar imágenes, videos, sonidos, textos, tutoriales y más; con el objeto de ser implementada en cualquier asignatura; específicamente en la de la asignatura ECA², al estar conformada por varios lenguajes como son las artes plásticas, fotografía, cine, danza, teatro entre otros elementos; tiene gran potencial para incluir el uso de materiales digitales que aporten al profesorado un abanico de opciones que faciliten la comprensión de los contenidos.

La asignatura de ECA se ha caracterizado por presentar un lenguaje generador de mensajes que transmite cultura, con un toque de significado propio que lleva implícitamente

² Educación Cultural y Artística

aspectos socioculturales del entorno. Entonces es imposible planificar, diseñar y crear actividades artísticas sin el uso de herramientas tecnológicas, ya sea en cualquier fase que se desarrolle en las unidades, debido a que por medio de las nuevas tecnologías los estudiantes pueden acceder a obras y creaciones realizadas en cualquier parte del mundo por museos virtuales o en tercera dimensión, ofreciéndoles la oportunidad a los estudiantes de estar en contacto con una obra en tiempo real.

No solo se deben utilizar materiales didácticos, estos pueden ser el complemento de actividades planificadas en el salón de clases, por ejemplo, el uso de la web donde por medio de exposiciones los estudiantes tienen un abanico de opciones para compartir experiencias de trabajo artístico.

El propósito que buscan los docentes de esta área es ampliar el potencial creador de los estudiantes, a través de nuevas propuestas que les permitan encontrar soluciones innovadoras de forma creativa. Es por ello que los docentes deben cambiar la manera de enseñar esta asignatura y permitirse incluir en sus planificaciones y diseños metodológicos, el uso material didáctico que no solo cambian el PEA, sino que además promueva la creatividad del estudiante como un punto álgido en esta materia.

En el Ecuador, se implementó el proyecto: “Sistema de Tecnologías para la Escuela y la Comunidad”–(SITEC) (2015), que contribuye con el mejoramiento del aprendizaje digital en el país, equipando a planteles educativos fiscales del país con material tecnológico como computadoras, proyectores; además de la capacitación a los docentes fiscales en la aplicación y manejo de las TICS³ aplicado a la educación, esto también tiene sus desventajas pues el nivel socio cultural a nivel nacional no permite que todos los hogares posean los equipos necesarios para el uso adecuado de las TICS, o por lo menos el acceso permanente al internet.

El estudio se realizó en la UEF⁴ “Benjamín Carrión”, ubicada en la provincia de Pichincha, cantón Quito, parroquia de Amaguaña; brindando al sector la oferta académica desde el Subnivel de Inicial I(3 a 4 años) hasta el Bachillerato con la alternativa de elegir Bachillerato General Unificado o Bachillerato Técnico Industrial Figura Profesional Electromecánica Automotriz.

Su visión institucional es: “Orientar la formación integral sin distinción de etnias género o grupo social fundamentada en el desarrollo humano científica, técnico basada en la práctica

³ Tecnologías de información y comunicación

⁴Unidad Educativa Fiscal

permanente de valores, sensibles a la realidad socio – cultural, económica, productivo de nuestra sociedad, forjando personas preparadas para emprender en el mundo productivo, incentivando la formación profesional, con personal eficiente y capacitado, comprometidos con los proyectos de vida de los jóvenes y la realidad productiva nacional”; y su misión es: “Buscar la integridad social sin discriminación promoviendo la equidad de oportunidades. Orientando a seres humanos para que sean entes con un espíritu crítico, creativo y emprendedor de una autoestima elevada siendo artífices de cambios mediante una educación técnica, acorde a los avances tecnológicos que den solución oportuna a las necesidades actuales siendo individuos calificados, aptos para emprender en el mundo laboral con fundamentos para la superación profesional y personal”.

La institución tiene un centro de cómputo con veintiún computadores en buen estado, funcionando correctamente en su totalidad.

Dentro de las asignaturas que la institución imparte de acuerdo al currículo nacional del Ecuador se encuentra ECA, la cual abarca desde la Preparatoria hasta Segundo Año de Bachillerato, ya que, como el currículo de la misma, menciona que cumple un rol fundamental en el proceso educativo, generando experiencias y promoviendo aprendizajes.

Por consiguiente, el profesor/a es libre de elegir los contenidos que se adapten al medio sociocultural en el que trabaje; además de elegir los medios y materiales que crea necesarios que permitan alcanzar los objetivos de la asignatura.

Se considera que el problema en la presente investigación se fundamenta en la falta de materiales didácticos apoyados de herramientas tecnológicas para estudiantes de Primer Año de BGU⁵ de la institución, afectando de manera directa el PEA al sea tradicionalista y monótono.

Esta situación origina el siguiente problema ¿Cómo mejorar el PEA en la asignatura de ECA para estudiantes de Primer Año de BGU en la UEF Benjamín Carrión utilizando Chamilo?

La presente pregunta forjada del planteamiento anteriormente señalado, se desprende el objetivo general de la investigación, elaborar una Guía Didáctica (GD) utilizando la plataforma Chamilo para el PEA de la asignatura ECA dirigida a los estudiantes de Primer Año de BGU de la UEF “Benjamín Carrión”.

⁵Bachillerato General Unificado

Del objetivo general se desprenden las siguientes preguntas científicas que permitieron direccionar el trabajo: ¿Cuál es el estado actual del PEA de la asignatura de ECA en los estudiantes de Primer Año de BGU en la UEF “Benjamín Carrión”? ¿Cuáles son los aspectos teóricos conceptuales que fundamentan una guía didáctica para la aplicación de la plataforma Chamilo? ¿Qué estrategias de enseñanza aprendizaje vinculadas con la plataforma Chamilo serían las más adecuadas para mejorar el PEA de ECA? ¿Cómo los expertos pueden validar si la propuesta determinada se considera una investigación viable? ¿Cómo establecer el nivel de impacto de la plataforma en los estudiantes?

De las preguntas científicas parten los objetivos específicos que son:

- Diagnosticar la situación actual del PEA de la asignatura de ECA en los estudiantes de Primer Año de BGU en la UEF “Benjamín Carrión.
- Determinar los aspectos teóricos conceptuales que fundamentan una GD⁶ con el uso de la plataforma Chamilo.
- Diseñar una GD para mejorar el PEA de la asignatura de ECA en la UEF “Benjamín Carrión.
- Valorar la guía didáctica a través de criterios de especialistas.
- Implementar el uso de la plataforma Chamilo en la asignatura de ECA en la UEF “Benjamín Carrión”.

La problemática existente en relación a la presencia de una metodología tradicional con materiales didácticos convencionales en la asignatura ECA ha ocasionado que los estudiantes se encuentren desmotivados para trabajar en la clase lo que ha originado que los docentes implementen nuevos materiales pedagógicos que incentiven la capacidad inventiva y de imaginación en una asignatura que así lo amerita.

Es por ello que el diseño de una guía digital diseñada en una plataforma Chamilo permitirá que los estudiantes pueden disfrutar el trabajo que exige el currículo nacional del Ecuador y además replantear una serie de concepciones educativas y cambios significativos en los contenidos, en las estrategias metodológicas y en aspectos organizativos (materiales).

Dentro de los contenidos, se debe tomar en cuenta presentar material actualizado, vinculados a las diferentes necesidades que tiene el entorno escolar. En relación a las estrategias, estas se deben diseñar para que estén acordes a la tecnología educativa aplicada

⁶ Guía Didáctica

y en relación a la metodología, replantear qué método es el correcto cuando se trabaja con plataformas tecnológicas.

Es importante señalar que los materiales didácticos no son relevantes por sí solos, sino que deben estar relacionados con los objetivos, contenidos, estrategias metodológicas, actividades y evaluación como elementos curriculares. El valor pedagógico dependerá más del ámbito metodológico en el que sea usado que de sus condiciones específicas (Estebaranz, 1999).

Desde la óptica social, la GD puede ser determinante para trabajar en otras asignaturas, de tal manera que los docentes de otras áreas puedan tomar esta iniciativa para cubrir otros espacios académicos.

Visto desde el contexto tecnológico educativo, este material didáctico sirve como soporte para adaptar nuevas estrategias metodológicas a diferentes recursos tecnológicos como programas educativos, videos, podcast, entre otros que pueden ofrecer una gama de variedad para el docente y el estudiante como receptor.

Las ideas expuestas demuestran que la guía no solo es un material didáctico para cumplir los requisitos que exige el currículo nacional del Ecuador, sino que, además, será un aval científico para futuras investigaciones en el área.

Para lograr los objetivos anteriormente planteados, la presente investigación se organizó en capítulos, mencionados a continuación: la introducción que estuvo conformada por planteamiento del problema, objetivo general, objetivos específicos y justificación.

El trabajo de investigación está organizado de la siguiente forma; introducción, tres capítulos, conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.

Capítulo 1: Marco Teórico, donde se detallan los antecedentes que llevaron a la investigación y la definición de conceptos que aportaron en la elaboración de este trabajo investigativo.

Capítulo 2: Marco Metodológico, donde se explicaron los métodos y técnicas de investigación usadas en la elaboración del trabajo.

Capítulo 3: En este capítulo se señala la propuesta que se obtuvo al investigar y analizar la información recolectada en los capítulos anteriores, finalizando con un cuerpo de conclusiones, recomendaciones y anexos que contribuyen a una mejor comprensión de la tesis.

CAPITULO I

MARCO TEÓRICO

Este capítulo describe el marco referencial y teórico que sustenta esta investigación. Asimismo, la literatura que servirá de base y que está integrada con la GD para el proceso de orientación de la asignatura ECA.

1.1 EDUCACIÓN EN EL ECUADOR

El régimen formativo ecuatoriano está orientado por el Sistema Nacional de Educación (SNE), el cual está conformado por el Sistema Intercultural Bilingüe y por el Sistema de Educación Superior (SES). A su vez, el SNE se encuentra formado por tres niveles: educación inicial, general básica y bachillerato. (Salazar, 2014).

Actualmente, la Educación General Básica (EGB) se conforma por una etapa obligatoria que va desde primero hasta el décimo año a partir de los cinco años. Dentro del BGU se considera tres años de estudio obligatorio. De esta manera, los estudiantes deben cursar un conjunto de materias generales llamadas tronco común.

Dentro de la “Ley Orgánica de Educación Intercultural” (LOEI, 2011), se establecieron nuevos paradigmas, donde se contempla la formación de estudiantes con un pensamiento crítico, reflexivo, y creativo. Además, se incluyó en el nuevo Currículo Nacional (Ministerio de Educación, 2016) la aplicabilidad de habilidades y ejes transversales afines con ciertos saberes, experiencias destrezas y cualidades (Salazar, 2014).

Sin embargo, estos cambios no fueron suficientes y se incluyó en el currículo actual un sistema de evaluación que contempla criterios e indicadores de la calidad de educación, esto debido a que no se había logrado el impacto deseado ni cumplido con los objetivos trazados.

De igual manera es importante señalar que la LOEI⁷ contempla la promoción de la transformación del sistema educativo relacionadas con que el estudiante sea un ser crítico, autónomo, analítico que fomente el saber el respeto y la apreciación del patrimonio cultural, natural y tangible.

⁷ Ley Orgánica de Educación Intercultural

Es importante señalar que a pesar que se han hecho todos los esfuerzos para mejorar el proceso educativo en el Ecuador, aún falta realizar muchos cambios, donde los aspectos pedagógicos que se encuentran plasmados en el currículo nacional sean compactados con la realidad. De hecho, no se pueden aplicar materiales didácticos diferentes en instituciones que no poseen las condiciones físicas para ellos. Aún existen debilidades en la formación docente que no permite cubrir y abarcar todas las metas propuestas por el Ministerio de Educación.

1.2 MATERIALES DIDÁCTICOS

Los materiales didácticos se han caracterizados por ser herramientas o recursos didácticos de apoyo (libros, carteleras, esquemas, juegos, presentaciones, imágenes, entre otros) que se seleccionan de acuerdo a la estrategia que se vaya a utilizar para diseñar una clase. Esta selección va relacionada con los requerimientos de los alumnos y la cimentación del conocimiento.

Es importante señalar que los materiales didácticos son considerados una pieza fundamental del proceso educativo, ya que por medio de estos los estudiantes pueden digerir más fácilmente lo relacionado con su proceso de aprendizaje (Bautista, Martínez, & Hiracheta, 2014).

De acuerdo con Area (2003) los materiales didácticos representan recursos diseñados y desarrollados para utilizarse en el PEA con objetivos pedagógicos claramente definidos. Estos deben hallarse adaptados a los planteamientos pedagógicos del programa o curso en el que se será manejado. Dichos materiales pueden incluir textos, imágenes, videos, audios, entre otros; con el propósito de que resulten acertados y atractivos para los estudiantes, facilitando de esta manera las actividades de instrucción. Adicionalmente, pueden exhibirse en formato digital, permitiendo el acceso a una amplia y diversa cantidad de información, que llegan a ser más motivadores que un texto impreso debido a que pueden contener una suma considerable de información que se presenta en diferentes formatos.

Los materiales didácticos deben ceder al estudiante un grado de autonomía y un orden flexible de la temática a abordar, así como la posibilidad de integrarse en variadas actividades acordes a los diferentes modos de aprendizaje. En el desarrollo de materiales didácticos es de gran importancia considerar el cuidado en los elementos gráficos, para que resulten atractivos para el alumno. Es importante que los diseños de los materiales didácticos

estimulen el aprendizaje a través de la realización de actividades para que se desarrolle un proceso de aprendizaje activo, basado en su propia experiencia.

Una de las fortalezas más interesantes y que diferencian en gran medida a los materiales distribuidos por medio de la web en comparación con cualquier material sea impreso, de disco digital o audiovisual, es la opción de hacer uso de recursos de comunicación bien asincrónicos (correo electrónico y/o foro telemático), bien sincrónicos (el chat, la videoconferencia) disponibles en Internet. De esta manera, en lo posible, el material debe proveer la comunicación telemática entre docente y educandos, y entre éstos.

1.2.1 Diseño de Material Didáctico

En la creación de un material didáctico intervienen varios factores como la comprensión del concepto y principio de la materia, ya que el material debe buscar el objetivo de aprendizaje del contenido. Además, se debe precisar el nivel de aprendizaje para establecer el manejo de información, si es solo superficial como fechas o datos o es un análisis de relaciones existentes entre una estructura concreta o abstracta.

En este sentido, se debe considerar la edad del estudiante, conocimientos previos, condiciones físicas y neurológicas normales o con déficit, ya que cada aspecto es valorado para el diseño del material didáctico. De esta manera al tener presente los puntos antes mencionados, entran en consideración aspectos como diseños atractivos, sencillos, motivadores que le permitan al estudiante progresar de lo básico a lo complejo y de lo real a lo abstracto (Morales, 2012).

Area (2003) refiere que el diseño de materiales didácticos debe ser "... diseñado tomando en consideración no sólo los aspectos epistemológicos o científicos de la asignatura que se ofrece, sino además las características de los usuarios/alumnos" (pág. 38). Esto quiere decir que es de suma importancia analizar las características y potenciales de los estudiantes de tal manera que el material elaborado se adapte a sus necesidades. En el caso de los recursos didácticos digitales, la intención es que sea utilizado de forma autónoma por los alumnos y por tal motivo se deben incorporar todos los aspectos que faciliten el proceso de aprendizaje, tales como: indicaciones claras de la navegabilidad, materiales adjuntos, lecturas de textos, acciones de autoevaluación, entre otras. El autor también indica la conveniencia que los materiales no sólo deben dar información textual expositiva, es decir, que los recursos no deben generar procesos de aprendizaje inactivos o memorísticos sino

todo lo contrario, es importante incorporar asignaciones prácticas para que los participantes consoliden el conocimiento, deliberando sobre las ideas o nociones que se le ofrecen o comparando las teorías y/o modelos en definitiva, el material tiene que propiciar un proceso de instrucción dinámico por parte del alumnado.

En cuanto a los recursos materiales destinados al aprendizaje por medio de la web, es preciso indicar los objetivos, los contenidos, la metodología y cómo se ejecutará la evaluación, dicho de otro modo, el recurso didáctico incluye la planificación didáctica. También se hace necesario indicar la relevancia de la exposición de la información multimedia, en sus distintos formatos (textual, gráfico, sonoro y audiovisual). Adicionalmente, la web tiene la potencialidad de que los materiales didácticos sean examinados por los estudiantes de manera acorde con sus necesidades. El último criterio mencionado por Area (2003) tiene que ver con la necesidad de incorporar en los materiales didácticos para los web módulos de navegación y comunicación de Internet, para que se integren con otros recursos en línea y que admitan la interacción por medio de chats, correos electrónicos o videoconferencias.

1.3 GUÍA DIDÁCTICA

En su condición de material didáctico, la principal característica de la guía didáctica es ser una herramienta que motiva y da apoyo de manera simultánea al docente y al estudiante, todo dependerá a quien sea dirigida. Es una pieza clave para el desarrollo de enseñanza a distancia porque orienta al estudiante por medio de variadas técnicas didácticas (ejemplos, esquemas, mapas conceptuales en otros). En el caso del docente funciona como un manual de orientación pedagógico que permite dar las pautas sobre determinado contenido(Aguilar, 2004).

1.3.1 Principales funciones de la Guía Didáctica

Según Aguilar (2004) la guía desempeña diferentes funciones que abarcan desde cómo se debe abordar un texto básico hasta como orientar al estudiante en todas las fases de aprendizaje del contenido en estudio. De hecho, la guía comprende cuatro ámbitos que agrupan las diferentes funciones:

a) Función motivadora

- Motiva al estudiante por el contenido de la asignatura, manteniendo su atención durante el proceso.
- Acompaña al estudiante por medio de una conversación didáctica tutelada.

b) Función facilitadora de la comprensión y activadora del aprendizaje

- Implanta metas específicas que orientan al estudiante.
- Organiza el contenido.
- Relaciona el texto básico con todos los materiales didácticos escogidos para el avance de la materia.
- Plantea diversas actividades que induzcan a la comprensión del contenido (leer, analiza, elaborar esquemas, entre otros).
- Sugiere diferentes actividades y prácticas con la finalidad de alcanzar un aprendizaje significativo.

c) Función de orientación y dialogo

- Refuerza la capacidad de organizar y sistematizar lo que se va a estudiar.
- Suscita la interactividad con materiales didácticos y compañeros.

d) Función Evaluadora

- Activa los conocimientos previos
- Establece ejercicios que contemplan evaluación continua y formativa.
- Permite que se dé una retroalimentación(Aguilar, 2004).

1.3.2 Conformación de la Guía Didáctica

1. Datos informativos
2. Índice
3. Introducción
4. Objetivos generales
5. Contenido
6. Bibliografía
7. Orientaciones generales
8. Orientaciones específicas sobre la unidad
 - Unidad/número/título
 - Objetivos específicos
 - Sumario (temas de la unidad)

- Breve introducción
 - Estrategias de Aprendizaje para orientar a la comprensión de los contenidos
 - Autoevaluación
9. Glosario
 10. Anexos
 11. Evaluación(Aguilar, 2004, pág. 185)

1.4EL USO DE MATERIALES DIDÁCTICOS

Se caracterizan por coadyuvar al PEA, apuntando a lograr un objetivo de aprendizaje. A su vez, son materiales que buscan informar sobre un tema en específico, ayudar a la adquisición de conocimientos, producir retroalimentación, beneficiar el desarrollo de una competencia y evaluar los conocimientos,(VII Congreso Virtual Iberoamericano de Calidad en Educación Virtual y a Distancia, 2017)

Según Zapata(2012) el uso de materiales didácticos es adecuado, si impulsa mejoras en el aprendizaje de los contenidos conceptuales, en la adquisición de habilidades y en la actitud de los estudiantes. Tomando como referencia que algunos de ellos son dinámicos e interactivos con elementos como imágenes, videos, sonidos, animaciones, entre otros que captan la curiosidad de los estudiantes.

Es necesario tener presente que los materiales didácticos deben ser valorados metodológicamente, ya que existen algunos que presentan un fin educativo determinado como existen otros diseñados por docentes, donde incluye diferentes actividades que según su criterio desarrollan un objetivo de aprendizaje.

En este sentido, existen una gama de recursos que se pueden clasificar de la siguiente manera:

Categoría	Curso completo: Una especialidad o disciplina científica completa	Unidad o módulo: Dos o más temas secuenciados o relacionados	Tema: Un tema específico en extenso	Concepto: Solo un argumento o un registro de referencia
Informativos: Integran documentos de autoría propia contentivos de datos útiles y que describen desde una teoría hasta datos específicos y concretos, pasando por conceptos clave. Su cuadroreferencial es temático.	Ejemplos: - Libro digital - Multimedia - Apuntes Audiovisuales - Cuadernos - Podcasts - Instructivos - Blogs de talleres	Ejemplos: - Multimedia - Audiovisuales - Podcasts - Blogs	Ejemplos: - Multimedia - Audiovisuales - Podcasts - Blogs	Ejemplos: - Multimedia - Audiovisuales - Podcasts - Blogs - Fotografías - Diagramas - Ilustraciones
Apoyo educativo: Incluyen contenidos que favorecen la incorporación de conocimientos, cuentan con actividades para el estudiante y vanderigidos a un grado y especialidad específicos.	Ejemplos: - Polilibros -Multimedia - Libro digital -Blogs interactivo -Webquests -Problemarios -Wikis - Prácticas de laboratorio	Ejemplos: -Multimedia -Blogs -Webquests -Wikis	Ejemplos: -Multimedia -Blogs -Webquests -Wikis	Ejemplos: -Multimedia -Blogs -Webquests -Wikis
Tratamiento educativo: Incluyen contenidos que intervienen en el acceso a la información incentivando un aprendizaje formativo significativo con un lenguaje cónsonoal usuario que va dirigido; posee un diseño instruccional o didáctico implícito.	Ejemplos: - Polilibros - Cursos en línea - Objeto de aprendizaje	Ejemplos: - Objeto de aprendizaje	Ejemplos: - Objeto de aprendizaje	Ejemplos: - Objeto de aprendizaje

Tomada del Instituto Politécnico Nacional (2009)

Esta clasificación demuestra que en la actualidad los docentes tienen una diversidad de opciones sobre material didáctico que dependiendo del objetivo estimulan el aprendizaje colaborativo, propiciando la participación, la creatividad y el desarrollo de pensamiento crítico. En el caso específico de la asignatura de ECA la GD debe ser creativa y motivadora ya que la asignatura es muy práctica e interactiva en sus contenidos. Por ende, la plataforma

Chamilo entraría entre la tipología de tratamiento educativo donde se busca diseñar un objeto de aprendizaje que pueda ser insertado en el mismo.

En relación a los enfoques utilizados con la plataforma Chamilo es importante señalar que se sustentarán en la teoría del Aprendizaje Significativo, representada por Ausubel, quien afirma que el planteamiento de materiales didácticos debe basarse en los estudiantes y no en los docentes y el Constructivismo social, donde a través de foros, chats, mensajes en línea permitirá que los estudiantes a través de un trabajo colaborativo puedan construir su propio conocimiento.

1.5 ALCANCE QUE EL MATERIAL DIDÁCTICO HA TENIDO EN EL PEA

Se debe señalar que la inclusión de materiales didácticos por sí solos en el PEA no garantiza un eficiente rendimiento en el aprendizaje de los estudiantes, sino que son las metodologías y propuestas didácticas que permiten enriquecer el uso de las mismas, todo esto dependiendo del diseño y planificación que posean los docentes, además de la creatividad que deben implementar al proceso de enseñanza para conseguir un aprendizaje interactivo y más significativo (Schacter, 1999).

Para profundizar en el análisis del PEA que constituyen las Tic, se debe ubicar la interactividad en el foco del proceso de análisis de la influencia de las Tic en la praxis educativa. Un aprendizaje eficaz se da cuando es significativo, este presentándose de manera organizada, basada en criterios de significación lógica y psicológica (apelando a los conocimientos adquiridos con anterioridad que vinculará con los nuevos conocimientos adquiridos) y el estudiante debe instaurar relaciones sustantivas entre los contenidos nuevos y los previos. De esta manera, el proceso de aprendizaje reclama la implicación y el interés del estudiante y los recursos digitales deberán poseer actividades didácticas que ayuden a integrarlos, relacionándolos con sus intereses y activando sus conocimientos previos a través de diferentes estrategias didácticas y bien estructuradas.

En este sentido, si los alumnos pueden seleccionar los conocimientos más pertinentes, establecer relaciones importantes, identificar errores o discrepancias, reorganizar de una manera significativa su propio conocimiento, utilizar el mismo en diferentes situaciones y usar el error como una oportunidad para avanzar en la comprensión, entonces se está facilitando su aprendizaje.

Todo lo antes mencionado, señala que los materiales didácticos sí han tenido una incidencia significativa en el PEA de los estudiantes, donde a través de la interacción, motivación, organización de información, estrategias adecuadas, objetivos de aprendizaje han permitido que las TICS formen parte de este proceso.

Los ambientes de aprendizaje tienen efectos tangibles en casi todas las áreas.

- Mejora el rendimiento desde el nivel preescolar hasta el ámbito universitario incluyendo los de educación especial.
- Las nuevas experiencias de aprendizajes planteadas requieren de un alto nivel de razonamiento y capacidad de resolución de problemas (Schacter, 1999).
- La guía didáctica es considerada un complemento y apoyo en el proceso educativo, el cual permite que el estudiante sea un ente activo en su proceso de aprendizaje, motivador porque le permite despertar su interés en la asignatura.

Es importante señalar que este recurso está altamente vinculado a objetivos, estrategias de aprendizaje apoyadas en un enfoque constructivista donde el estudiante sea consciente de su proceso, robusteciendo sus habilidades y ampliando sus competencias.

Para Calvo (2015) la guía didáctica es “...una excelente herramienta que viene a complementar y a hacer más dinámico el texto básico; haciendo uso de creativas tácticas didácticas, simulando y haciendo reemplazo de la presencia del educador y propiciando un ambiente de diálogo, de esta manera se ofrece al estudiante otras posibilidades que optimicen el autoaprendizaje y la comprensión”. De esta manera, el diseño de una GD debe permitir una organización eficiente de las estrategias y los contenidos, representando esta una herramienta requerida para la planificación de las actividades en el aula, lo que contribuye a minimizar la improvisación basado en las experiencias de los docentes e impulsando la búsqueda de estrategias innovadoras para generar PEA más dinámicos y creativos. De esta manera, la estructuración del proceso de enseñanza y sus materiales didácticos están altamente vinculados con la experticia y el quehacer del docente, influyendo en la configuración y organización de la GD.

La educación en la actualidad, mediada por las tecnologías en casi todos los aspectos de la dinámica diaria, requiere que el PEA tenga la capacidad de despertar el interés, la

motivación y la creatividad en las aulas de clase y en ese sentido, la GD deben permitir la flexibilidad suficiente hacer del uso de una GD un estímulo en el desarrollo de habilidades tecnológicas para facilitar la motivación hacia el conocimiento en estudiantes y docentes.

1.6 SISTEMA DE GESTIÓN DE APRENDIZAJE (LMS)

Este sistema es un software, el cual se encuentra en un servidor web, empleado para crear, aprobar, administrar, almacenar y organizar actividades vinculadas a la formación virtual (sirve como complemento de clases presenciales, semi presenciales y a distancia).

Es importante agregar que los usuarios principales son los diseñadores instruccionales, ya que ellos se encargan de diseñar un modelo que permite estructurar los contenidos para complementar las actividades del aula y los estudiantes puedan acceder a la herramienta a desarrollar sus actividades y complementar conocimientos de una manera interactiva, práctica y flexible (Castro, Clarenc, López, Moreno, & Tosco, 2013).

1.6.1 Características básicas de LMS

- Interactividad
- Flexibilidad
- Escalabilidad
- Estandarización
- Usabilidad
- Funcionalidad
- Ubicuidad
- Persuabilidad

1.6.2 Chamilo

La plataforma Chamilo es un entorno de aprendizaje dinámico, versátil, flexible diseñado bajo un enfoque constructivista social a través de diferentes herramientas asincrónicas y sincrónicas que buscan cumplir con objetivos de aprendizaje establecidos (Castro, Clarenc, López, Moreno, & Tosco, 2013).

Dentro de sus características se pueden nombrar:

- Interacción (foros, anuncios, chats, compartir archivos, tareas, wiki, encuestas, glosarios, notas personales)

- Contenido (lecciones, gestionar un curso, asistencia, evaluaciones, avances temáticos, glosarios, enlaces)
- Administración (configuración y mantenimiento del curso, informes, documentos, gestión de blogs).

Ventajas

- La comunicación entre estudiante y docente es personalizada.
- Motiva al estudiante al trabajo colaborativo a través de los foros, chat, entre otros.
- Motiva la creatividad de los estudiantes.
- Despierta interés en el estudiante para ser partícipe de su proceso de enseñanza aprendizaje (Castro, Clarenc, López, Moreno, & Tosco, 2013)

El enfoque metodológico que se usó en la presente investigación fue el diseño instruccional ADDIE, cuya característica trascendental es ser una metodología idónea, práctica y flexible adaptada al uso de herramientas tecnológicas educativas como Chamilo. El diseño y desarrollo de la plataforma se detalló en la propuesta.

1.7 CURRÍCULO NACIONAL DEL ECUADOR 2016

El currículo se considera un proyecto educativo elaborado por los miembros del país con el objetivo de impulsar el progreso e integración de las generaciones emergentes y el de todos sus miembros. Este debe presentar las intenciones educativas de una nación, las directrices y guías sobre las acciones para hacer efectivas las intenciones y corroborar si se han alcanzado (Ministerio de Educación, 2016).

La LOEI (2011) del Ecuador, en el artículo 22, literal c), establece como función de la Autoridad Educativa Nacional:

“Formular e implementar las políticas educativas, el currículo nacional obligatorio en todos los niveles y modalidades y los estándares de calidad de la provisión educativa, de conformidad con los principios y fines de la presente Ley en armonía con los objetivos del Régimen de Desarrollo y Plan Nacional de Desarrollo, las definiciones constitucionales del Sistema de Inclusión y Equidad y en coordinación con las otras instancias definidas en esta Ley” (pág. 18).

La cita antes señalada refleja la importancia de implementar el currículo nacional debido a que en él se encuentran los diferentes niveles, modalidades y estándares de calidad que deben ser aplicados en la educación. Además, indica las habilidades y los contenidos básicos requeridos obligatoriamente para cada año, también hace recomendaciones metodológicas generales en cada área de estudio.

El Currículo Nacional (2016) está estructurado por bloques curriculares integrado por módulos de aprendizaje, los cuales pueden ser aplicados directamente en el aula, ya que contempla las características de una programación anual para cada área de conocimiento con todas las características esenciales para la praxis docente (Ministerio de Educación, 2016).

En el caso específico de la asignatura ECA como materia de estudio en la presente investigación, se plantea en el Currículo Nacional del Ecuador como un espacio que estimula el conocimiento y viene a promover la activa contribución en la cultura y en el arte contemporáneos, manteniendo continuo contacto con expresiones culturales y sociales, fomentando el respeto a la diversidad en las formas de expresión y las costumbres. De esta manera, en el currículo se construyen los objetivos con criterios de desempeño y normas establecidas de aprendizaje que delimitan el área. Para ello, la asignatura de ECA se fundamenta en:

- La vida artística y cultural contemporánea.
- Trabajo en planes que se conforman de distintas ramas, tales como: danza, música, cantos, teatro, fotografía, entre otros.
- Acción y aportación.
- Capacidades y experiencias de los estudiantes.
- Incentivar la creación de espacios para la expresión, creatividad y desarrollo emocional.
- Revalorización de los saberes culturales, ancestrales y artísticos, propios de cada región del país (Ministerio de Educación, 2016).

La asignatura de ECA busca desarrollar las tres dimensiones que propone el currículo: la personal y afectiva-emocional, la social y relacional y la simbólica y cognitiva. Cada una de ellas se abordan en una secuencia que se origina por el descubrimiento de uno mismo, están interrelacionadas y es la búsqueda personal del individuo (Ministerio de Educación, 2016).

En este sentido es importante señalar que como asignatura práctica y flexible puede concatenar perfectamente con la integración de un mecanismo de gestión del aprendizaje que le permita interactuar y utilizar espacios digitales para desarrollar las habilidades antes mencionadas, siempre y cuando estén en concordancia con los objetivos de enseñanza del bloque.

1.8 REVISIÓN DE INVESTIGACIONES PREVIAS SOBRE EL OBJETO DE ESTUDIO

Un estudio realizado por Bajardi (2015) sobre B-learning y arte contemporáneo en educación artística: construyendo identidades personales y profesionales bajo un enfoque metodológico de Educación basada en las Artes y en la Cultura Audiovisual, donde se analizaron y evaluaron los proyectos realizados con los estudiantes y docentes sobre la fotografía y observación, así como también se evaluó en los grupos focales, mapas mentales videos y cuestionarios. El objetivo de la investigación era implementar y evaluar el método blended learning para la educación al arte contemporáneo como solución sinérgica entre los métodos tradicionales y métodos basados en las TICS proponiendo una didáctica multimodal. En conclusión, se puede decir que se consiguió que los estudiantes pudiesen desarrollar en gran medida su identidad profesional, así como también, se produjo un aprendizaje hacia el intercambio de recursos de información a través de una excelente comunicación para lograr alcanzar los objetivos comunes e individuales.

El aporte que deja el trabajo de Bajardi demuestra que, si es aceptable y eficaz, el uso de materiales didácticos en la asignatura de ECA, donde el docente debe buscar las estrategias adecuadas para desarrollar su identidad personal y profesional como individuo.

Otro importante estudio realizado por Saura y Naranjo (2013) sobre Autorretrato 2.0: La educación entendida como proyecto artístico en la Universidad Autónoma de Madrid, teniendo en cuenta las necesidades de los docentes en enseñanzas artísticas de un continuo reciclaje. Se consideró artístico porque utilizaba procedimientos relacionados con la pintura, el dibujo, la escultura, la fotografía, entre otros, pero también era tecnológico porque se desarrollaba en y desde la red. Su aporte artístico se fundamentó en lo creativo y original, ya que usaban imágenes (multimedia y audiovisuales) de diferentes individuos. Además, era reflexivo sobre la identidad de un modo crítico y buscaba emocionar y mover la acción. El proyecto fue implementado en estudiantes de 5to de primaria hasta la universidad durante 4 años. Esto incitó a un cambio en la metodología usada para impartir la asignatura. Los

docentes utilizaban formato de avatar, blog, o wiki. Como conclusiones se obtuvo que los docentes deban reflexionar sobre la construcción de la identidad personal on-line y sobre la identidad como colectivo docente artístico. De igual manera, para renovar el fortalecimiento de las aptitudes es necesario aplicar proyectos didácticos inspirados en proyectos artísticos actuales como la acción, la instalación, la performance o body art, entre otros.

El aporte que deja el presente estudio demuestra que en la actualidad existen diversos materiales didácticos que pueden sincronizarse a los requerimientos de los estudiantes, donde el docente debe convertir la red en un espacio artístico para la comunicación y desarrollo de la creatividad de sus estudiantes.

De igual manera, Del Faro (2015) realizó una investigación sobre el Impacto del uso de “Recursos Educativos Abiertos” (REA) en el aprendizaje de Historia en escolares de quinto grado de primaria. El objetivo del estudio era explorar si las Tic mejoraba el desempeño de los estudiantes en las escuelas. Con relación a la metodología, se basó en un diseño cuasi experimental de tipo cualitativo. Con una muestra de 62 estudiantes de quinto grado de primaria. Los estudiantes se dividieron en tres grupos, el primero de ellos utilizó el método educativo tradicional, el segundo trabajo de manera mixta con método tradicional y REA y el tercero grupo trabajó solo con REA. Se realizó durante 5 semanas con 5 temas por 10 sesiones. Obteniendo como resultados que el grupo que trabajo solo con REA obtuvo mejor desempeño que los otros.

Esta investigación muestra que el empleo de tecnologías como materiales didácticos puede ofrecer más ventajas a los estudiantes, no solo en obtener un mejor rendimiento académico, sino que además los motiva para trabajar en espacios artísticos digitales que puede fácilmente despertarles en un nivel más alto su creatividad e imaginación para desarrollar su identidad personal y profesional.

Para finalizar, el autor Gómez, (2012) realizó una investigación sobre la web 2.0 como instrumento didáctico auxiliar en el PEA: uso del blog en los estudios de Bellas Artes en la Universidad Complutense de Madrid. La metodología implementada fue un estudio de casos, bajo un enfoque cualicuantitativo, donde se tomó el registro y análisis de la documentación producida por los estudiantes en los blogs que eran las propias plataformas donde se realizaban los PEA. Además, se aplicaron encuestas a los estudiantes. Como conclusiones se obtuvo que el blog facilitó el desarrollo de metodologías flexibles centradas

en los estudiantes, con un seguimiento individualizado y continuo. De igual modo, se consideró un recurso de socialización para fomentar la autonomía y la reflexión del estudiante en su proceso de aprendizaje.

En este sentido, el aporte de Gómez para la presente investigación se refleja en la validez de su hipótesis, donde verifica que los blogs si ayuda en el PEA de los estudiantes, donde se comprueba que los estudiantes requieren de sus habilidades de gestión de información para realizar análisis, síntesis de los contenidos. Fomentando sus habilidades de investigación y recibiendo retroalimentación de sus compañeros.

CAPITULO II

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dentro de este capítulo se describe la metodología manejada para realizar la investigación. En primer lugar, se describe el enfoque, tipo y diseño de la investigación, seguidamente se presenta la metodología para cada una de las fases de la investigación.

2.1 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

El presente estudio se enmarcó dentro del enfoque cuantitativo que, según Fernández y Díaz, (2002) la investigación cuantitativa recoge y analiza datos cuantitativos sobre variables. Es decir, “trata de determinar la fuerza de asociación o correlación entre variables, la generalización y objetivación de los resultados a través de una muestra para hacer inferencia a una población de la cual toda muestra procede” (p. 1).

Para el desarrollo de la investigación se aplicó una prueba piloto, la cual se define como aquella prueba iniciática que se realiza por primera vez con el objetivo de un estudio experimental para comprobar situaciones específicas si son viables o no. Para el presente estudio se realizó una prueba piloto sobre la guía didáctica aplicada a un grupo para conocer su impacto.

En esta investigación se aplicó un pretest al primer año de estudiantes de BGU como único grupo, posteriormente, la aplicación de la GD y luego el postest, valorando los cambios que se presentan desde el pretest a la aplicación del postest.

2.2 DESCRIPCIÓN DEL CONTEXTO DE LA INVESTIGACIÓN

La UEF “Benjamín Carrión” se divide en dos jornadas laborales Matutina y Vespertina, en la primera asisten estudiantes desde Inicial hasta Séptimo Año de EGB en las cuales son responsables los docentes tutores de cada año escolar de impartir las asignaturas que corresponde al currículo de cada nivel con excepción de los docentes del área del Cultura Física e Inglés que los imparte los docentes especializados en la materia..

En la sección vespertina se encuentran los estudiantes de Octavo Año de EGB hasta tercer Año de Bachillerato, en el cual existe un profesor especializado en cada asignatura que corresponde dictar a cada nivel y área.

Con respecto a la asignatura de ECA como manifiesta el nuevo Currículo Nacional del 2016 se la imparte desde el Nivel de Preparatoria, Elemental y Media por los docentes tutores de grado y en el Nivel Superior y BGU por los docentes especializado en la asignatura.

2.3 POBLACIÓN Y MUESTRA

2.3.1 Población:

Arias (2006) la define como “el grupo finito o infinito de elementos con características afines, hacia quienes serán extensivas las conclusiones derivadas en la investigación” (p. 81). En este caso, la población se caracteriza por un total de 151 estudiantes y 2 docentes del área de ECA.

La población elegida se detalla a continuación:

- Octavo Año de E.G.B paralelo “A” con 23 estudiantes.
- Octavo Año de E.G.B paralelo “B” con 23 estudiantes.
- Noveno Año de E.G.B paralelo “A” con 17 estudiantes.
- Noveno Año de E.G.B paralelo “B” con 22 estudiantes.
- Décimo Año de E.G.B paralelo “A” con 38 estudiantes.
- Primer Año de BGU paralelo “A” con 16 estudiantes.
- Segundo Año de BGU paralelo “A” con 12 estudiantes.

Tendiendo un total de 151 estudiantes.

Este resultado se la obtuvo con la recolección de matrículas que reposan en Secretaría de la Institución para el año lectivo 2017-2018

2.3.2 Muestra

Para efectos del estudio se aplicó un muestreo intencional, en el cual se seleccionó la muestra con base a criterios o juicios preestablecidos por el investigador (Arias, 2006, pág. 85). Por lo expuesto anteriormente se seleccionó como población a los estudiantes del Nivel Superior y BGU por recibir la asignatura de ECA a cargo de un docente especializado en la misma. La muestra se conformó por 16 estudiantes de Primer Año de BGU paralelo “A” y 1 solo docente de E.C.A.

2. TÉCNICAS EMPLEADAS

2.4.1 Métodos

En el presente estudio se empleó el método deductivo, que va de lo general a lo específico, abarcando aspectos del currículo y de la recolección de datos.

2.4.2 Técnica e Instrumento empleados para la de Recolección de la Información

De acuerdo al enfoque de esta investigación se emitió para el accionar el empleo de técnicas e instrumentos que permiten sustentar el proyecto

2.4.2.1 Técnicas

2.4.2.2 Análisis de documentos

Esta técnica se aplicó para entender la orientación de la asignatura de ECA en relación a la malla curricular que contempla el Ministerio de Educación. El objetivo de este análisis era para construir las bases teóricas que sustentaran la investigación y buscar una solución a la situación esbozada que permita ofrecer a los estudiantes una mejora en su PEA y el desarrollo de nuevas destrezas a través de una herramienta didáctica digital para su proceso de aprendizaje.

2.4.2.3 Encuesta

Según Arias (2006) la encuesta (anexo 2) es una técnica que intenta obtener información de un grupo sobre ellos mismo o en relación a un tema determinado. La encuesta que se realizó es estructurada con preguntas cerradas que permitió conocer las dificultades que presentan los estudiantes en su PEA de la asignatura ECA.

2.4.2.4 La Observación

Según Arias (2006) la observación está definida como una técnica con la que se puede ver de manera sistemática un hecho, fenómeno, que existe dentro de la sociedad en función de unos objetivos de investigación. En este sentido es una observación no participativa donde solo se quiere captar cómo se realiza el PEA de la asignatura antes señalada. En este caso se aplicó la técnica de la observación directa (anexo 3) ya que la investigadora tiene contacto directo con la problemática por ser docente de la asignatura.

2.4.2.3 La triangulación

La triangulación es un procedimiento de control que permite dar confiabilidad entre los resultados de una investigación. Es decir, esta estrategia le da fortaleza al estudio en su interpretación y elaboración de los resultados que el uso de un solo método (Betrián, Galitó, & García, 2013). Por lo anteriormente expuesto, en esta investigación se realizó una triangulación de toda la información suministrada y recolectada con la finalidad de obtener resultados confiables.

2.5 INDICADORES EN LA POBLACIÓN

Para señalar los indicadores es importante mencionar los parámetros de medición:

Pedagógicos

- Uso de los diferentes tipos de materiales didácticos utilizados en la asignatura.
- Desarrollo de la habilidad creativa a través de la fotografía como recurso de expresión artística y cultural.

Prácticos

- Desarrollo de habilidades y destrezas para utilizar la GD.

2.6 FORMAS DE PROCEDIMIENTO DE LA INFORMACIÓN OBTENIDA DE LA APLICACIÓN DE LOS MÉTODOS Y TÉCNICAS

El método empleado fue el empírico analítico, el cual “se fundamenta en la experimentación y en la lógica que junto con la observación y análisis estadístico revela las relaciones esenciales y características de un objeto de estudio”(Arias, 2006). En esta investigación a través del método empírico la investigadora con su experiencia y aplicando la observación directa pudo identificar los aspectos más importantes de la problemática existente en la institución a través de información analizada.

Con el método analítico se descompuso la problemática existente en la UEF “Benjamín Carrión” donde los estudiantes de Primer Año de BGU no se encontraban muy motivados debido al uso tradicional de materiales didácticos. Para este fin se realizó una encuesta (Pretest) a los estudiantes sobre los materiales didácticos utilizados en el aula en la asignatura de ECA y a través de ella se evidenció las debilidades que presentaba la materia. A partir de esta realidad, se construyó las bases para la propuesta con la finalidad de mejorar el PEA de los estudiantes a través de nuevas estrategias metodológicas.

2.7 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

2.7.1 Observación Directa

Entre los aspectos identificados en la observación directa se pudo comprobar que el docente de la asignatura llega puntual al aula y utilizó correctamente su registro de asistencia.

En relación al proceso comunicacional, se comunica adecuadamente con el lenguaje indicado al nivel de los estudiantes.

El PEA presentó algunos inconvenientes, tales como:

- El docente no centra su aprendizaje en los estudiantes, sino en los contenidos.
- Utiliza estrategias de aprendizaje tradicionales y monótonas.

- Solo toma en cuenta los contenidos conceptuales.
- No existe una relación entre el enfoque aplicado y la estrategia.

Sin embargo, se observó aspectos positivos como la estimulación a conocimientos previos, orienta y facilitación del aprendizaje.

Con base a los materiales didácticos:

- Solo utiliza el texto de la asignatura.
- No utiliza materiales didácticos diferentes al texto.
- No utiliza materiales didácticos basados en entornos digitales.
- No entrega material de apoyo como guías a los estudiantes.

El cierre de la clase estuvo orientado en el resumen de las ideas principales del tema estudiado, estimuló a los estudiantes a buscar más información complementaria sobre el tema y generó autoevaluación.

En las observaciones se puede inferir que los estudiantes se sienten desmotivados en las clases de ECA, el docente no incluye en su planificación variedad de materiales didácticos ni la inclusión de herramientas didácticas digitales. Los estudiantes solo se limitan a trabajar en el aula con el texto emitido desde el Ministerio de Educación, lo que limita su proceso de enseñanza aprendizaje. Además, el docente solo centra su aprendizaje en los contenidos y no en los estudiantes.

2.7.2 Encuesta (Pretest) aplicado a los estudiantes

Durante el análisis de la encuesta hecha a los estudiantes se pudo determinar que el docente no utiliza ningún material didáctico diferente al texto escolar aprobado por el Ministerio de Educación, ni utiliza ninguna herramienta educativa digital que motive a los estudiantes y estimule su creatividad en la asignatura. De hecho, cuando se les preguntó si les gustaría tener actividades interactivas por medio de una plataforma, los estudiantes respondieron positivamente.

2.7.3 Análisis de los documentos

De igual manera, se analizaron los documentos emitidos por la institución educativa, tales como planificaciones curriculares, plan de clase donde se constató que carencia de

material didáctico en el PEA de la asignatura, lo que refleja que el docente sigue un modelo tradicionalista y monótono.

En el análisis de documentación de las planificaciones de la docente de ECA se tomó en cuenta los siguientes aspectos:

- En relación al currículo, no incluye actividades que permitan orientar a la consecución de los objetivos.
- Las distribuciones de las unidades no están acorde al tiempo establecido para cubrirlas.
- Define instrumentos de evaluación que permiten alcanzar los objetivos planteados.
- No propone criterios ni instrumentos de evaluación que desafíen a los estudiantes.
- Relaciona los contenidos y las habilidades con los ejes transversales.
- No propone actividades para el aprendizaje profundo o significativo.
- No utiliza materiales didácticos ni metodologías activas que permitan motivar a los estudiantes.
- Describe como material didáctico solamente el uso del texto escolar de E.C.A aprobado por el Ministerio de Educación.

2.8 TRIANGULACIÓN DE LOS RESULTADOS

El panorama observado en la recolección de información demuestra que existe una realidad de vulnerabilidad en el PEA de los estudiantes de primer año de BGU en la asignatura de ECA, que se refleja de la siguiente manera: Para el caso se evidencian con cifras, ausencia de material didáctico, así como también no existe una variedad de inclusión de los mismos en las planificaciones curriculares, pues de acuerdo a lo expresado por los estudiantes el 100% señaló que el docente sigue una metodología tradicionalista con el uso solo del texto escolar aprobado por el Ministerio de Educación. Además, el 100% mencionó que el docente no utilizaba cursos en línea que sirvan como material complementario de las clases, el 100% mencionó que nunca ha utilizado internet para desarrollar actividades en esta asignatura.

En vista de los resultados obtenidos se puede inferir que existe una carencia de materiales didácticos en las planificaciones de la asignatura de ECA, afectando de manera

directa el PEA de los estudiantes. En la actualidad existen una gama de herramientas tecnológicas educativas que pueden brindarles a los alumnos la opción de un aprendizaje constructivo, dinámico, reflexivo, creativo y divertido que despierte su interés por la asignatura. Es por esta razón que se plantea el diseño de una GDD, que se utilizará a través de una plataforma educativa que le permita al estudiante estimular su imaginación y creatividad en una asignatura que lo amerita.

2.9 REGULARIDADES DEL DIAGNÓSTICO

Las regularidades del diagnóstico se deben al resultado final o temporal de la predisposición del comportamiento del objeto de estudio, donde se conocerá en un especificado contexto, tiempo y espacio las debilidades y fortalezas que presenta el PEA de la asignatura antes mencionada (Vallejos, 2008).

Es importante señalar que de las regularidades del diagnóstico no solo se reconoce como un proceso de toma de decisiones apoyándose en los resultados obtenidos en la aplicación de las técnicas, sino además que funcione como un principio pedagógico que permita realizar los cambios que amerite en base a las adaptaciones curriculares necesarias para lograr los objetivos planteados en esta investigación.

En este aspecto se debe mencionar que dentro de las debilidades encontradas en el PEA de la asignatura ECA lo siguiente:

- Los docentes utilizan un solo material didáctico
- Los docentes no incluyen las TICS en el PEA
- El enfoque de las clases es convencionales y tradicionales.
- Los estudiantes se sienten desmotivados para trabajar en la asignatura.

Por otro lado, existen algunas fortalezas, tales como:

- Los estudiantes tienen la mejor disposición para utilizar las TICS en su proceso de enseñanza.
- El docente motiva a los estudiantes a investigar fuera del aula cuando realiza el cierre de la clase.

CAPITULO III

PROPUESTA DE SOLUCION AL PROBLEMA Y VALORACION

3.1 FUNDAMENTACION DE LA PROPUESTA

Se utilizó el enfoque constructivista apoyándose con la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos que permitirá al estudiante construir aprendizaje significativo. Se adoptó el aprendizaje presencial y virtual (B-Learning). Desde este enfoque, el conocimiento ocurre por medio del intercambio con otros, por esta razón en esta guía se da principal importancia al trabajo colaborativo y la coevaluación.

El b-learning se considera una opción para mejorar el proceso educativo, y elevar el nivel de calidad de la educación. En esta modalidad, el estudiante debe invertir tiempo en la asignatura independientemente de la clase presencial en el salón. Es por ello que hacer uso de las TICS cumple un rol indispensable en la educación. En este caso, la plataforma Chamilo demanda un mayor grado de participación por parte del estudiante pasando de un modelo de enseñanza a uno de aprendizaje con contextos diferentes al salón de clases. Esta herramienta tecnológica se considera un medio de gestión de aprendizaje que permite la distribución de contenidos, integración de diferentes herramientas de comunicación, adaptando la interfaz y los contenidos a las necesidades de los alumnos, de manera que les ofrece un espectro amplio del espacio de trabajo.

Según Hernández (2011)“el constructivismo y las tecnologías de información forman un espiral integrador, ya que con ambas los estudiantes tienen acceso a un mundo ilimitado de información basándose en su propio aprendizaje”. Esta conceptualización demuestra que los alumnos pueden extender su aprendizaje utilizando materiales didácticos asentadas en una metodología constructivista, promoviendo espacios innovadores de carácter colaborativo y aspectos creativos que le permitan apuntalar lo que aprenden al mismo tiempo, tener la oportunidad de divertirse.

La GD se elaboró con la finalidad de mejorar el PEA de la asignatura de ECA convirtiéndose en una herramienta educativa para que los estudiantes de primer año de BGU puedan aprender en un contexto actualizado, interactivo y práctico, enfocando no solo aspectos conceptuales de la materia sino, además, brindarles a los alumnos la oportunidad de aprender en un contexto rápido, intuitivo e interactivo.

Esta propuesta se fundamenta para su diseño y desarrollo en los lineamientos metodológicos para una GD bajo el diseño de formación b-learning, con la característica de brindar flexibilidad, contenidos actualizados, eliminación de barreras de espacio y tiempo. De igual modo, la GD se apoyó en los principios del Modelo Instruccional ADDIE que según Orantes (1980) son los marcos conceptuales, los supuestos de base y las técnicas aplicadas para la planificación, diseño y desarrollo de un entorno virtual.

Es importante señalar que basándose en los resultados obtenidos en la presente investigación se diseñó y desarrolló la GD con la finalidad de dar respuesta a la problemática planteada.

El objetivo de esta propuesta es elaborar una GD utilizando la plataforma Chamilo para el proceso docente educativo de la asignatura ECA, dirigida a los estudiantes de primer año de BGU de la UEF “Benjamín Carrión” con el propósito de dar una solución factible en la situación planteada.

3.2 PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA: COMPONENTES, ESTRUCTURACIÓN, FUNCIONAMIENTO, RECOMENDACIONES DE ORDEN METODOLÓGICO PARA SU PUESTA EN PRÁCTICA

3.2.1 Componentes de la propuesta

La propuesta está conformada por las diferentes etapas del diseño instruccional ADDIE, el cual fue diseñado bajo la modalidad b-learning. En esta fase se encuentran:

- Análisis
- Diseño
- Desarrollo
- Implementación
- Evaluación

Cada fase se describió y contextualizó a la realidad del contexto, en este caso en el diseño de la GD.

3.2.1.1 Diseño instruccional de la guía didáctica

El diseño de la GD está bajo la modalidad b-learning, el cual se planificó en cuatro (04) temas considerando las siguientes fases:

Análisis, Diseño y Desarrollo, Implementación y Evaluación.

3.2.1.2 Modelo de diseño Instruccional ADDIE

El modelo ADDIE consiste en un proceso de diseño instruccional, sistemático que permite crear un ambiente claro, educativo, didáctico y preciso. Se caracteriza porque el producto final de una fase es el producto inicial de la siguiente fase.

En este mismo orden de ideas, se debe mencionar que se seleccionó el modelo ADDIE por ser un modelo genérico, flexible que puede adaptarse al modelo b-learning y permite sistematizar la metodología en la conformación de una GD. En este sentido, se menciona las fases desarrolladas en el curso:

3.2.1.2.1 Análisis de necesidades

Para Belloch(2013), “el primer paso es el análisis de los participantes, el contenido a desarrollar y su entorno, el cual fue la descripción de una situación y sus necesidades formativas” (p. 10).

En esta primera fase, fue necesario determinar las necesidades de formación del grupo que recibiría la GDD, para ello se estableció un mecanismo para la identificación de estas. Estas necesidades fueron detectadas acudiendo inicialmente a la fuente primaria de información:

- Identificación de la Institución educativa donde se aplicaría la GD.
- Solicitud de permiso para la aplicación de un instrumento para la recolección de información.
- Identificación de los requerimientos a través de un cuestionario para conocer las debilidades y fortalezas que presentan los estudiantes de primer año de BGU en su PEA de la asignatura ECA.

La UEF “Benjamín Carrión” ubicada en la provincia de Pichincha, cantón Quito, parroquia Amaguaña, ofrece en su oferta académica desde el Subnivel de Inicial I hasta el BTI con la especialidad Electromecánica Automotriz y BGU. De acuerdo con la malla curricular establecida imparte la asignatura ECA, desde Preparatoria hasta Segundo Año de Bachillerato, ya que es una materia fundamental para las personas que permite promover experiencias y aprendizajes elementales para los ciudadanos, ayudando a descubrir quiénes somos y cómo nos relacionamos.

En el año 2015, Ecuador implementó el proyecto “Sistema de Tecnologías para la

Escuela y la Comunidad”– (SITEC), con la finalidad de equipar los planteles educativos con computadoras, proyectores; además de instruir a los docentes en lo concerniente a las TICS en el ámbito de la educación. Teniendo el espacio físico y las herramientas necesarias se plantea la enseñanza de ECA con el apoyo de las nuevas tecnologías.

- **Características de los usuarios:** son estudiantes del Primer Año de BGU con las capacidades necesarias para el manejo de herramientas informáticas, equipos de computación, dispositivos móviles y conexión a internet en el aula.
- **Necesidades instruccionales:** a pesar de contar con los equipos tecnológicos en el aula (como computadores, proyector de imágenes y video, acceso a Internet), hasta el momento la enseñanza de la ECA se ha limitado a la realización de consultas en la web y visualización de videos en clase. Mientras que, la ECA exige que los docentes en la actualidad empleen en el aula una serie de recursos multimedia que puedan lograr un aprendizaje

3.2.1.2.2 Diseño

Según Belloch (2013)“se desarrolla un programa deteniéndose específicamente en el cuidado de los aspectos pedagógicos y en la manera de secuenciar los contenidos” (.p 10).

Se seleccionó el contenido a desarrollar basado en la indagación ofrecida por la investigadora que tiene observación directa con el objeto de estudio.

De acuerdo a los contenidos seleccionados, se redactó el objetivo general de la GD, modalidad, duración, alcance y recursos.

- **Contenidos:**

Bloque Curricular 1. Fotografía

- Introducción a la fotografía
- Tema 1. Partes de la cámara
- Tema 2. Composición fotográfica: Ángulos y planos.
- Tema 3. Regla de los tercios
- Tema 4. Proyecto artístico
- Cierre mucho más significativo en el alumno.

- **Objetivo general:** elaborar una GD utilizando la plataforma Chamilo para el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura ECA dirigida a los estudiantes de Primer Año de BGU de la UEF “Benjamín Carrión”
- **Modalidad:** La guía didáctica se presentará como curso en línea, ofrecido a través Plataforma Chamilo.
- **Duración:** 12 clases de 2 horas cada una, para un total de 24 horas académicas.
- **Alcance:** La guía didáctica se elabora para el primer bloque curricular de la materia ECA, denominado Fotografía, para los estudiantes del Primer Año de BGU de la UEF “Benjamín Carrión”. Este bloque curricular abarca 12 clases, con una duración de 2 horas cada una, para sumar un total de 24 horas académicas, teóricas y prácticas.
- **Recursos a utilizar:**
 - Objetos de aprendizaje
 - Presentaciones
 - Documentos en PDF
 - Videos (youtube)

Etiquetas, Páginas web, Foros y Cuestionarios ofrecidos por la plataforma Chamilo.

Para la selección del medio o soporte donde se realizó el montaje de la guía didáctica, se tomó en cuenta los siguientes factores:

- Plataforma Chamilo ofrece herramientas para almacenar y analizar amplias cantidades de datos de los usuarios, sobre el uso del sistema y sobre la interacción entre estudiantes y docentes. Dentro de las características que presenta, se pueden mencionar:
- Un entorno con la posibilidad de mostrar lecciones grabadas en vídeo con subtítulos e indexación sobre los propios subtítulos (se busca por palabras que emerjan en los mismos y al tocar sobre los resultados, permitiendo ir a la sección de vídeo donde se ubica)
- Un entorno de aprendizaje que fuera de fácil acceso y disponible para los usuarios.
- Una GD de educación virtual actual que fuera flexible y no presentara ataduras de tiempo y espacio.
- Una plataforma intuitiva que permita seguir siempre las mismas instrucciones.

3.2.1.2.3 Desarrollo de la GD.

Para Belloch (2013) “es la producción de los contenidos y materiales, basados en la fase del diseño” (p. 10).

En esta etapa se desarrollaron los contenidos de cada tema, tomando como referencia la estructura de cada unidad, estilo gráfico de cada contenido y estilo literario para referirse al destinatario.

El desarrollo de la GD se realizó con herramientas de edición de imágenes (Photoshop), videos (powtoon), procesadores de texto (Word) y herramientas de autor (Chamilo).

Para acceder a la plataforma, ingrese con los siguientes datos:

Enlace: <http://uebc-eca.com>

Usuario: usuario

Contraseña: usuario2018

A continuación, se describe el diseño instruccional de la GD considerando las fases que se mencionaron anteriormente:

3.2.2 Estructura de la propuesta

Descripción

Área/asignatura: Educación Cultural y Artística.

Grado/Curso: PRIMERO

Paralelo: BGU

N.º de unidad de planificación: 1

Título de unidad de planificación: Bloque Curricular 1: El Yo/ Expresión Fotográfica

Objetivos específicos de la unidad de planificación:

- OG.ECA.1. Estimar las posibilidades y restricciones de materiales, herramientas y técnicas de diversos lenguajes artísticos en procesos de interpretación y/o creación de producciones propias.

- OG.ECA.7. Crear productos artísticos que expresen puntos de vista propios, sensibles e innovadores, con el empleo consciente de componentes y principios del arte.
- OG.ECA.8. Examinar su mundo íntimo para ser más consciente de las ideas y emociones que causan las distintas producciones culturales y artísticas, y las que pueden expresar en sus creaciones, manifestándolas con convicción y conciencia.

Destrezas a ser desarrolladas:

ECA.5.1.1. Ejecutar creaciones artísticas (Collage fotográfico) a partir de temáticas de interés personal o social.

ECA.5.1.2. Autoevaluarse en medio de los procesos de creación artística utilizando criterios técnicos, identificando las propias emociones y ejecutando los ajustes necesarios para lograr el producto deseado.

ECA.5.1.9. Confeccionar una cartera digital que reúna una muestra de las creaciones artísticas propias o en las que ha participado el alumno, y añadir una corta explicación, valoración y/o comentario sobre cada una de las obras.

Indicadores de evaluación

CE.ECA.5.3, Planificar, desarrollar y valorar individualmente y en grupo con ayuda del docente en procesos de creación artística en los que se expresen, comuniquen y representen ideas.

Estrategias metodológicas

Se utilizará el enfoque constructivista apoyándose con la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos que permitirá al estudiante construir aprendizaje significativo. Se combinará el aprendizaje presencial y virtual (B-Learning).

Aplicación de la guía didáctica en el trabajo de aula

La guía didáctica para la enseñanza de ECA fue elaborada considerando las competencias esperadas en el Currículo de BGU en la materia, desarrollando recursos y actividades de evaluación. La finalidad es ofrecer herramientas interactivas a los estudiantes que aporten en el PEA de la materia, de manera que puedan ser complementados con las clases presenciales en el aula. Es decir, que se espera que los participantes cuenten tanto con la plataforma en línea y con el apoyo del docente de aula.

Consideraciones generales

Desde el enfoque constructivista, el conocimiento ocurre a través de la interacción con otros, debido a esta razón es que en esta guía se da principal importancia al trabajo colaborativo y la coevaluación.

Los recursos y las actividades planteadas están acotados de acuerdo al currículo y estarán disponibles las 24 horas del día, los 7 días de la semana, de manera que los participantes puedan consultar en el contexto interno y externo de la Unidad Educativa, bien sea para conocer o para reforzar las temáticas de la materia. De manera que, el tiempo para compartir en el aula presencial pueda ser dedicado a la reflexión, discusión y el trabajo práctico.

Es importante que antes de iniciar el uso de la GD, el docente del área tenga acceso a la plataforma y haya recibido la preparación mínima necesaria en el uso y administración de la Plataforma Chamilo para ofrecer la tutoría en el aula virtual.

La guía didáctica fue diseñada con la finalidad de brindar un soporte para la materia, en ningún momento reemplaza la presencia del docente de la materia.

Lecciones en la guía didáctica y sugerencias de implementación

Descripción de la GD

La descripción de la GD ofrece al estudiante la opción de conocer los aspectos relevantes del curso, a saber:

- Objetivo
- Contenidos
- Metodología
- Recursos a utilizar
- Docente facilitador

- Cronograma de Evaluaciones
- Orientaciones para interactuar en el curso

De esta manera, el apartado de Descripción del curso orienta y delimita el alcance del curso a iniciar.

Sugerencia:

Es imprescindible que los participantes, tanto docentes como estudiantes estén de acuerdo con las pautas establecidas en esta sección para facilitar la interacción y el desarrollo de la GD.

Se sugiere que en la clase presencial se invite a los estudiantes a entrar al aula, a actualizar su perfil y colocar una fotografía que les permita ir creando su identidad dentro de la plataforma. Así mismo, pueden iniciar la revisión de la Descripción en la clase presencial.

Tema 1. Partes de la cámara

Competencia esperada:

- Conoce los principales elementos de una cámara.

Se familiariza con entornos electrónicos para la generación de contenidos.

- Duración: 4 horas
- Estrategia propuesta:
 - Se presentan los recursos de video y páginas web con el contenido teórico de las partes de las cámaras fotográficas, disponible en la Lección 1 de la plataforma.
 - El docente puede complementar en el aula mostrando al menos tres modelos de cámaras fotográficas para que los alumnos tengan la opción de observar directamente los partes de la cámara.
 - También se puede plantear en el aula elementos lúdicos que refuercen los contenidos revisados en el aula.

Evaluación:

- Elaboración de un cartel (digital) con las partes de una cámara (Rúbrica).

Sugerencia:

En esta ocasión resultaría interesante motivar a los estudiantes a aprender a usar una herramienta web para la elaboración del cartel o infografía de las partes de la cámara.

Tema 2. Composición fotográfica: Ángulos y planos.

- Competencia esperada:
 - ECA.5.1.9. Construir un portafolio digital que reúna una muestra de las creaciones artísticas propias o en las que se ha involucrado el estudiante, y añadir una breve explicación, valoración o comentario sobre cada una de las obras.
 - ECA.5.1.1. Ejecutar producciones artísticas (Collage fotográfico) partiendo de temas de interés personal o social.

- Duración:
 - 2 horas teóricas
 - 3 horas prácticas

- Evaluación:
 - Práctica fotográfica (Rúbrica).

- Estrategia propuesta
 - En la Lección 2 se encuentran los recursos teóricos de este tema y se indican los pasos para la práctica.
 - Se deben facilitar las herramientas (cámara fotográfica o celular con c.f.) para que el estudiante realice su primera práctica.
 - Se pueden realizar las tomas dentro del aula, dentro de la institución, en el caso que fuese necesario la actividad se la realizará desde el hogar.
 - Se sugiere al docente que se pueda organizar una dinámica en el aula de coevaluación de la entrega de los estudiantes, bien sea de toda el aula o en pequeños grupos de manera que se facilite el proceso de corrección y que se pueda ofrecer el refuerzo en caso de ser necesario.

Sugerencia:

Ya que se trata de la primera práctica fotográfica se sugiere al docente que estimule al alumno a la organización de un portafolio digital para publicar el trabajo realizado, cuidando los elementos de ética, derechos de autor y licenciamiento.

Tema 3. Regla de los tercios

- Competencia esperada:
 - ECA.5.1.2. Autoevaluarse en medio de los procesos de creación artística haciendo uso de criterios técnicos, identificando las propias emociones y realizando los arreglos necesarios para lograr el producto deseado.
- Duración:
 - 2 horas teóricas
 - 3 horas prácticas
- Evaluación:
 - Práctica fotográfica (Rúbrica).
- Estrategia sugerida:
 - Se deben facilitar las herramientas para que el estudiante realice su práctica.
 - Se pueden realizar las tomas dentro del aula, dentro de la institución, en el caso que fuese necesario la actividad se la realizará desde el hogar.
 - Se sugiere al docente que se pueda organizar una dinámica en el aula de coevaluación de la entrega de los estudiantes, bien sea de toda el aula o en pequeños grupos de manera que se facilite el proceso de corrección y que se pueda ofrecer el refuerzo en caso de ser necesario.

Sugerencia:

En este caso, como los estudiantes ya se han desenvuelto en la plataforma, se puede sugerir la revisión teórica y práctica en casa. De esta manera, se emplea el tiempo en el aula de clase para la coevaluación del trabajo realizado.

- Tema 4. Proyecto artístico
- Competencia esperada:
 - CE.ECA.5.3. Planificar, desarrollar y hacer una evaluación individual y en grupo con ayuda del docente en procesos de creación artística en los que se expresen, comuniquen y representen ideas.
- Duración:
 - 2 horas teóricas
 - 8 horas prácticas
- Evaluación:
 - Collage (10 fotografías)
 - Exposición del proyecto (Rúbrica)
- Estrategia sugerida:
 - Los estudiantes pueden revisar el contenido teórico para la formulación del proyecto artístico y los espacios para la organización de sus equipos y la elección de la temática a abordar.
 - Los encuentros presenciales deben destinarse a la revisión y asesoría para la realización del proyecto.
 - Se sugiere al docente que se pueda organizar una dinámica en el aula de coevaluación de la entrega de los estudiantes, en un espacio ameno y respetuoso.

3.2.1.2.4 Implementación de la Propuesta

La propuesta fue una prueba piloto con la misma muestra utilizada, es decir 16 estudiantes de Primer Año de BGU, la GD se aplicó durante el mes de junio hasta inicio de julio de 2018 en complemento con las clases presenciales. En este caso, solo se desarrolló la Unidad N° 1 de la asignatura ECA.

Antes de comenzar con la implementación de la GD se dio una inducción sobre una nueva modalidad llamada b-learning, en la cual se presentó toda la información referente a la plataforma y cómo debía utilizarse. El acompañamiento del docente fue fundamental para el desarrollo de esta prueba piloto, tomando como referencia que los estudiantes disfrutaran el uso de las TICS se dio orientación hacia el ámbito educativo, de manera que pudieran aprender y disfrutar haciéndolo.

Para finalizar, se aplicó una prueba (postest – Anexo 5) con la finalidad de medir la experiencia que tuvieron los estudiantes con la plataforma Chamilo y de qué manera esta herramienta digital fue aceptada por ellos.

3.3 Valoración de la propuesta

En la valoración de la propuesta se buscó a (03) tres expertos en pedagogía y tecnología educativa, donde se evaluó “Calidad General del Entorno y de la Metodología didáctica y Calidad Técnica” (Recursos Multimedia, Navegación y Diseño). De esta manera los especialistas a través de un instrumento pudieron valorar si cada aspecto estaba relacionado a los objetivos planteados para dar solución a la problemática. Para la valoración se utilizó un instrumento validado del autor Santoveña (2010).

Los expertos en valorar la propuesta fueron:

- Ingeniero de Sistema con maestría en Diseño Instruccional e Informática
- Lic. En Educación con maestría en Diseño Instruccional e informática
- Lic. En Educación Cultural y Artística.

Para la evaluación del curso se tomaron en cuenta los siguientes aspectos:

- En los materiales didácticos se identificó la función de los mismos como material complementario.
- En los módulos de estudio, se valoró los componentes: introducción, objetivos, elementos facilitadores del aprendizaje, estructura, tipo de actividades y tipo de criterio de evaluación.
- Además, se valoró la metodología implementada para ver si existía relación entre los objetivos contenidos actividades y evaluación.

- La potencialidad didáctica para determinar si favorecía el aprendizaje significativo y desarrollaba el papel dinámico del alumno.
- Sobre la plataforma, se evaluó las herramientas tecnológicas disponibles en la misma y si eran de fácil acceso.

3.3.1 Resultados obtenidos de la valoración de la propuesta

En relación a los resultados obtenidos se pudo concluir que la plataforma responde a las necesidades obtenidas en la investigación, la cual fue considerada aprobada, presentado innovación, creatividad, interactividad en la propuesta. Sin embargo, los expertos sugirieron realizar cuestionarios coevaluativos, que les permita evaluarse entre los mismos compañeros de clase y acotaron que esta plataforma no presenta los recursos pensados para descargas, es decir, que si no hay conexión a internet no puede descargar las clases, ya que está fundamentado en páginas web. Se recomienda realizar objetos de aprendizaje.

De esta manera, se tomó a consideración las sugerencias y se incluyeron cuestionarios que permita realizar coevaluación entre los estudiantes y la creación de objetos de aprendizaje se proponen para una futura investigación que implemente y evalúe la plataforma.

CONCLUSIONES

- El diseño de la GD responde a las necesidades obtenidas en esta investigación.
- La valoración de los especialistas permitió obtener un criterio amplio y preciso sobre los aspectos más relevantes de la GD tomando como referencias aspectos metodológicos y técnicos educativos.
- Con el uso de la GD se motivó a los estudiantes para trabajar en la asignatura de una manera práctica y divertida.
- La GD permitió desarrollar habilidades del pensamiento lógico, creativo y emociones de los estudiantes.
- Es importante mencionar que, la presente propuesta cumplió con las cinco fases del diseño instruccional, sin embargo, en su etapa de evaluación se realizó una prueba piloto para verificar el impacto que esta tendría en los estudiantes. Considerando que, debido al corto periodo de tiempo, no se pudo evaluar su efectividad, estudio que pudiera completarse con futuras investigaciones.
- Para concluir, se debe señalar que el diseño y desarrollo de la GD cumplió con todos los requerimientos necesarios para dar solución a la problemática planteada en esta investigación.

RECOMENDACIONES

- Aplicar la guía didáctica en la asignatura de ECA para ofrecerles a los estudiantes un proceso educativo de calidad.
- Implementar diferentes materiales didácticos tecnológicos en las planificaciones curriculares que motiven la creatividad de los estudiantes.
- Utilizar la tecnología educativa como complemento didáctico en las clases de ECA para estimular su imaginación y cumplir con las demandas que exige el currículo nacional.
- Se debe realizar un estudio profundo sobre las planificaciones curriculares, donde se les facilite a los docentes una gama de variedad de recursos didácticos que puedan incluir para mejorar el proceso educativo.
- Capacitar a los docentes en el uso de instrumentos tecnológicos educativos, ya que muchos le temen a la utilidad de las mismas.
- Diseñar y desarrollar las unidades faltantes de la asignatura de ECA en la GD con la finalidad de complementar la materia.
- Insertar actividades en la GD que estimulen la creatividad en los estudiantes.
- Utilizar enlaces en tercera dimensión sobre las unidades faltantes en la asignatura.
- Desarrollar en una futura investigación la efectividad de la GD a través de un estudio experimental.

BIBLIOGRAFÍA

- Aguilar, R. (2004). La guía didáctica, un material didáctico para promover el aprendizaje autónomo. Evaluación y mejoramiento de su calidad en la modalidad abierta y a distancia de la UTPL. *RIED*, 179-192.
- Alonso, C., Gallego, D., & Honey, P. (2012). *Los estilos de aprendizaje, procedimiento de diagnóstico y mejora*. Ediciones Mensajero. 6ª Edición.
- Area, M. (20 de 07 de 2003). *De los web educativos al material didáctico web. Comunicación y Pedagogía*. Obtenido de https://manarea.webs.ull.es/articulos/art17_sitiosweb.pdf
- Area, M. (17 de 06 de 2007). IV Congreso Nacional de imagen y pedagogía. *Los materiales educativos: origen y futuro*. Veracruz, México: Universidad de la Laguna .
- Arias, F. (2006). *El proyecto de investigación*. Caracas: Episteme.
- Bajardi, A. (2015). *B-learning y arte contemporáneo en educación artística: construyendo identidades personales y profesionales*. Granada: Universidad de Granada.
- Bautista, M., Martínez, A., & Hiracheta, R. (2014). El uso de material didáctico y las tecnologías de información y comunicación (TIC`s) para mejorar el alcance académico. *Ciencia y Tecnología*, 183-194.
- Bautistas, M., Martínez, A., & Hiracheta, R. (2014). El uso de material didáctico y las tecnologías de información. *Ciencia y Tecnología de la Facultad de Ingeniería Mecánica y Eléctrica de la Universidad Autónoma de Nuevo León*, 188.
- Belloch, C. (2013). *Diseño Instruccional*. Valencia: Universidad de Valencia (UTE).
- Bereiter, C., & Scardamalia, M. (1982). Assimilative processes in composition planning. *Educational Psychologist*, 162-171.
- Betrián, E., Galitó, N., & García, M. (2013). la triangulación múltiple como estrategia metodológica. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 5-24.

- Calleja, R. (17 de 06 de 2010). *Un nuevo modelo educativo para el siglo XXI. Comunidad Escolar, periódico digital de información educativa*. Obtenido de <http://comunidad-escolar.pntic.mec.es/880/report1.html>
- Calvo, L. (2015). Desarrollo de guías didácticas con erramientas colaborativas para cursos de bibliotecología y ciencias de la información. *Revista Ciencias de la Información*, 1-22.
- Campos, V., & Moya, R. (2011). La formación del profesional desde una concepción personalizada del proceso de aprendizaje. *Cuadernos de educación y desarrollo*, 1-6.
- Castro, S., Clarenc, C., López, C., Moreno, M., & Tosco, N. (27 de 06 de 2013). *Analizamos 19 plataformas de E-Learning. Investigación colaborativa sobre LMS*. Obtenido de <http://www.congresoelearning.org/>
- Cerda, C. (2002). Elementos a considerar para integrar las tecnologías del aprendizaje de manera eficiente en el proceso de enseñanza aprendizaje. *Estudios Pedagógicos*, 179-191.
- Cortés, G. (12 de 06 de 1997). *confiabilidad y Validez en estudios cualitativos*. Obtenido de <http://educacionyciencia.org/index.php/educacionyciencia/article/view/111>
- Del Faro, K. (2015). *Impacto del uso de Recursos Educativos Abiertos (REA) en el aprendizaje de Historia en alumnos de quinto grado de primaria*. Monterrey: Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey.
- Doménech, F. (s/f). Aprendizaje y Desarrollo de la personalidad. En F. Doménech, J. Adrián, & R. Esperanza, *APRENDIZAJE Y DESARROLLO DE LA*. Universitat Jaume I.
- El currículo de EGB y BGU de Educación Cultural y Artística*. (2016). Recuperado el 08 de 08 de 2017, de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/ECA-completo.pdf>
- Estebaranz, A. (1999). *Didáctica e innovación curricular*. Madrid: Akal.
- Fernández, P., & Díaz, P. (12 de 06 de 2002). *Investigación Cuantitativa y Cualitativa*. Obtenido de http://www.postgradoune.edu.pe/documentos/cuanti_cuali2.pdf

- Gómez, R. (2012). *La web 2.0 como herramienta didáctica de apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje: aplicación del blog en los estudios de Bellas Artes*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- González, A., Teresita, G., & del Pozo, F. (2016). *Metodología de la Investigación*. Quito: Editorial Jurídica del Ecuador.
- Hernández, R., Fernández, C., & Batista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. Chile: McGraw-Hill.
- Hernández, S. (17 de 07 de 2011). *El modelo constructivista con la web 2.0: aplicado en el proceso de aprendizaje*. Obtenido de <http://recursos.portaleducoas.org/sites/default/files/2239.pdf>
- Instituto Politécnico Nacional. (2009). *Clasificación de Recursos Didácticos Digitales*. Unidad Politécnica para la Educación Virtual.
- Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2011). Quito: Registro Oficial N° 417.
- Meneses, G. (2007). El proceso de enseñanza aprendizaje: el acto didáctico. *NTIC, Interacción y Aprendizaje en la Universidad*, 31-65.
- Ministerio de Educación. (19 de 06 de 2016). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/Curriculov2.pdf>
- Monje, C. (2011). *Metodología de la Investigación Cuantitativa y Cualitativa*. Neiva: Universidad Surcolombiana.
- Morales, P. (2012). *Elaboración de material didáctico*. México: Red Tercer Milenio S.C.
- Mousalli, G. (2015). *Métodos y Diseños de Investigación Cuantitativa*. Mérida: Universidad de los Andes.
- Nérici, I. (1973). *Hacia una didáctica general dinámica*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Roschelle, J., Pea, C., Hoadley, D., & Gordin, B. (2000). "Changing How and What Children Learn in School with Computer-Based Technology". *The Future of Children*, 10.

- Ruíz, R. (27 de 06 de 2007). *El método científico y sus etapas*. Obtenido de <http://www.index-f.com/lascasas/documentos/lc0256.pdf>
- Salazar, R. (2014). Sistema Educativo Ecuatoriano: Una revisión histórica hasta nuestros días. *Sistema educativo Ecuatoriano*, 1-7.
- Santoveña, S. (2010). Cuestionario de evaluación de la calidad de los cursos virtuales de la UNED. *Revista de Educación a Distancia*, 1-22.
- Saura, A., & Naranjo, R. (2013). *Autorretratos 2.0. La educación entendida como proyecto artístico*. Madrid: Universidad Autónoma.
- Schacter, J. (19 de 06 de 1999). *The impact of educational technology on student achievement. What the most current research has to say*. Obtenido de http://bookert-dev.ito.lacoe.edu/fundingcoordination/docs/impact_of_et.pdf
- Sierra, M. (12 de 06 de 2012). *Tipos más usuales de investigación*. Obtenido de http://www.uaeh.edu.mx/docencia/P_Presentaciones/prepa3/tipos_investigacion.pdf
- Torres, C. (29 de 11 de 2010). *SlideShare*. Recuperado el 01 de 03 de 2018, de El Proceso de Enseñanza - Aprendizaje: <https://es.slideshare.net/RasecTobar/proceso-de-enseanza-aprendizaje-5975822>
- Torres, M., vargas, O., Rodríguez, E., & Ibañez, M. (2016). *Creación y evaluación de campo de un instrumento para la medición de las competencias clínicas en fisioterapia*. Bogotá: Universidad del Rosario.
- UNESCO. (2001). *Situación educativa de América Latina y el Caribe 1980-2000*. Santiago de Chile: Sistema Regional de Información.
- Valcárcel, A. (2016). *Recursos digitales para la mejora de la enseñanza y el aprendizaje*. Salamanca: Universidad de Salamanca.
- Vallejos, Y. (2008). Forma de hacer un diagnóstico en la investigación científica. *Revista Teoría y Praxis Investigativa* , 11-22.

VII Congreso Virtual Iberoamericano de Calidad en Educación Virtual y a Distancia. (2017).
Recursos Educativos Digitales que aportan al proceso de enseñanza y aprendizaje.
EduQ@2017.

Zapata, M. (19 de 06 de 2012). *Recursos educativos digitales: conceptos básicos.* Obtenido de
de
<http://aprendeenlinea.udea.edu.co/boa/contenidos.php/d211b52ee1441a30b59ae008e2d31386/845/estilo/aHR0cDovL2FwcmVuZGVlbnxpbmVhLnVkZWEuZWR1mNvL2VzdGlsb3MvYXp1bF9jb3Jwb3JhdGl2>

ANEXOS

Anexo 1 Imágenes de la Plataforma Chamilo



Bienvenidos(as) a esta experiencia de aprendizaje.

La plataforma será empleada como apoyo para publicar las clases y entregar tus actividades prácticas, lo que permite que puedan avanzar en la revisión de los materiales a su ritmo y así dedicar las horas de clase para resolver dudas y revisar los ejercicios prácticos.

Esperamos que te sientas a gusto y que esta experiencia sea de gran utilidad para ustedes...

Presentación de la docente



Instrucciones

Para comenzar a interactuar con los contenidos, sigue las siguientes instrucciones:

1. Recuerda actualizar a información de tu perfil y colocar una foto.
2. Revisa con atención la información que hemos preparado para ti en la **Descripción del curso**.
3. Luego de hacer esto, ingresa a la sección de **Lecciones** para iniciar con el curso.
4. Es importante que revises con regularidad el espacio donde tu facilitador(a) publicará los **Anuncios** importantes.

Bienvenidos(as)



Educación Cultural y Artística

Se propone elaborar una guía didáctica digital que contribuya al proceso de enseñanza aprendizaje de Educación Cultural y Artística dirigida a los estudiantes de Primer Año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Fiscal "Benjamin Carrión".

Syllabus:

</courses/EDUCACIONCULTURALYARTISTICA/document/syllabus-eca.pdf>

Bloque Curricular 1. Fotografía

- Introducción a la fotografía
- Tema 1. Partes de la cámara
- Tema 2. Composición fotográfica: Ángulos y planos.
- Tema 3. Regla de los tercios
- Tema 4. Proyecto artístico
- Cierre

Metodología del curso

Los recursos y actividades de la materia Fotografía estarán disponibles para los estudiantes del Primer año de BGU, a través de la plataforma, de manera que podrán ser consultados en el aula de clase y fuera de ésta, desde cualquier dispositivo con acceso a Internet.

El docente estará a cargo de ser el facilitador de la materia, ofreciendo la asesoría para el cumplimiento de los objetivos de la materia.

Recursos a utilizar

- Presentaciones
- Documentos
- Enlaces
- Videos (youtube)
- Etiquetas, Páginas web y Foros ofrecidos por la plataforma Chamilo.

Evaluación

A continuación se presentan las actividades a ser evaluadas del Bloque Curricular 1, la ponderación de cada una de ellas y el cronograma a cumplir.

Tema	Actividad	Ponderación	Fecha
1	Elaboración de un cartel (digital)	20%	Del 04 al 08 junio
2	Práctica fotográfica	20%	Del 11 al 15 de junio
3	Práctica fotográfica	20%	Del 18 al 22 de junio
4	Proyecto final	40%	Del 25 de junio al 13 de julio

Orientaciones

Es importante que tomes en cuenta los siguientes aspectos:

1. Recuerde que Internet es un medio para comunicarse con personas, piense en cómo pueden reaccionar éstas antes de enviar cualquier contenido o mensaje.
2. Sea respetuoso(a) y ético(a) tal y como lo es en el ámbito presencial.
3. Escribir correctamente es necesario para que nos comprendan, procure expresarse con claridad y cuide su ortografía. Escribir todo en mayúsculas se considera como gritar y, además, dificulta la lectura.
4. Asegúrese de comprobar los datos antes de enviar el texto.
5. Ayude a mantener los debates en un ambiente sano y educativo.
6. Excuse los errores de otros. Comprenda los errores de los demás igual que usted espera que los demás comprendan los suyos.



100%

Tema 1. Partes de la cámara foto...

Partes de la cámara

Elabora de un cartel




La cámara fotográfica es un dispositivo utilizado para capturar imágenes, que nos permite además registrar y reproducir las imágenes. Generalmente está constituida por una caja oscura que deja pasar la luz, para que la imagen pueda ser registrada por la película o por un sensor digital.

Existe una gran variedad de tipos de cámaras fotográficas con formatos y prestaciones distintas, pero las bases que rigen su funcionamiento son similares.

El siguiente video nos muestra las partes de la cámara fotográfica:

Las partes de la cámara



100%

Tema 1. Partes de la cámara foto...

Partes de la cámara

Elabora de un cartel



Enviar mi tarea

Elabora de un cartel


Descripción

Una vez revisadas las partes de una cámara, te invitamos a elaborar un cartel digital o infografía donde presentes lo aprendido. Para lograr esa actividad es importante que menciones las partes de la cámara, con una pequeña descripción de cada una e incluyas una imagen de cada parte.

En el siguiente enlace puedes consultar algunas herramientas que pueden ser útiles para realizar esta tarea

- <https://www.antevenio.com/blog/2016/02/10-herramientas-para-crear-infografias/>

Tipo	Título	Comentarios	Fecha	Acciones
<< << Página 0 de 0 >> >> 20 Sin registros que mostrar				



67%

Tema 2. Composición fotográfica...

Composición fotográfica: Ángulos

Composición fotográfica: Planos

Primera práctica fotográfica



1. Plano General o Plano Largo


Los planos largos o planos generales son los que ofrecen un mayor ángulo de cobertura de la escena. Su función es poner sobre la mesa una situación en que lo importante es la escena en su conjunto y no un detalle en particular.

El gran plano general o plano general largo muestra un gran escenario o una multitud. La persona no está o bien queda diluida en el entorno, lejana, perdida, pequeña, masificada. Tiene un valor descriptivo y puede adquirir un valor dramático cuando se pretende destacar la soledad o la pequeñez del hombre enfrente del medio.

Se da así más relevancia al contexto que a las figuras que se toman o se graban.



Proyecto



Temas del foro: 1

Conformación de equipos
 12 de Julio 2018 a las 11:14 PM Publicado por [Administrador, Principal](#)



Temas del foro: 1

Selección de temas
 12 de Julio 2018 a las 11:16 PM Publicado por [Administrador, Principal](#)

Chat (Desconectado)



2 2

Educación Cultural y Artística / Evaluaciones

Descargar reporte en PDF

Total: 0 / 100 (0 %)

Tipo	Nombre	Descripción	Ponderación	Resultado	Clasificación	Mejor calificación	Promedio
	Nota final			0 / 0 (0 %)			

Chat (Desconectado)



2 2

Educación Cultural y Artística / Tareas

Tipo	Título	Fecha límite de entrega	Comentarios	Última subida
	Elabora de un cartel			
	Primera práctica fotográfica			
	Segunda práctica fotográfica			

Mostrando 1 - 3 de 3

Chat (Desconectado)

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE
MEDIADO POR TIC



Estimado Estudiante:

Ante todo, un saludo cordial, la presente encuesta tiene por finalidad elaborar una guía didáctica digital utilizando la plataforma Chamilo para el proceso docente educativo de la asignatura Educación Cultural y Artística dirigida a los estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Fiscal “Benjamín Carrión”. La investigación se aplica a los estudiantes antes mencionados, es por ello que solicito su valiosa cooperación para que responda de forma anónima los ítems formulados, recordando que la información suministrada será utilizada para desarrollar la investigación.

INSTRUCCIONES GENERALES

LEA CADA UNO DE LOS ÍTEMS PLANTEADOS Y MARQUE CON UNA X LA OPCIÓN QUE CONSIDERE CORRECTA (ESCOJA UNA SOLA OPCIÓN EN CADA CASO)

ITEMS SI NO

1. En la asignatura de Educación Cultural y Artística se utiliza el internet durante las clases		
2. En la asignatura de Educación Cultural y Artística se utilizan <i>blogs</i> para realizar diferentes actividades		
3. En la asignatura de Educación Cultural y Artística se utiliza <i>Webquests</i> para realizar actividades o deberes.		
4. En la asignatura de Educación Cultural y Artística se utiliza <i>Wikis</i> o <i>multimedias</i>		
5. El docente utiliza museos en tercera dimensión como material didáctico.		
6. El docente utiliza como material digital el uso de cursos en líneas para la asignatura		
7. El docente utiliza plataformas como <i>Moodle</i> o <i>Chamilo</i> para realizar deberes en el hogar.		
8. El docente realiza su clase tradicional solamente con el texto indicado por el Ministerio de Educación para el proceso de enseñanza de la asignatura		
9. Estarías dispuesto a trabajar con una plataforma en la asignatura de Educación Cultural y Artística.		
10. Te gustaría realizar actividades interactivas en línea que te motiven la imaginación y creatividad para trabajar en la asignatura de Educación Cultural y Artística.		

Anexo 3 Guía de Observación de clase

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE
MEDIADO POR TIC



GUIA DE OBSERVACION DE UNA SESION DE CLASES

Institución Educativa _____

Docente _____

Asignatura _____ Grado _____

Fecha _____ Hora de entrada _____ Hora de salida _____

ASPECTOS GENERALES	SI	NO
1. El docente llega puntual a la clase		
2. Utilizó el registro de asistencia		
3. Cumple con el horario establecido		
PROCESO COMUNICACIONAL		
4. Utiliza un tono de voz adecuado		
5. El lenguaje verbal utilizado es el indicado al nivel		
6. Ejerce su autoridad con respeto hacia los estudiantes		
PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE		
7. El docente tiene una planificación didáctica		
8. El modelo pedagógico se centra en los estudiantes		
9. Actúa como mediador dentro del aula		
10. Orienta y facilita el Aprendizaje		
11. Las estrategias de aprendizaje estuvieron de acuerdo al tema		
12. Toma en cuenta los tres tipos de contenidos:		
13. Conceptuales		
14. Procedimentales		
15. Actitudinales		
16. Estimula los conocimientos previos		
17. La estrategia de enseñanza está vinculada con el enfoque de la asignatura		
18. Propicia el aprendizaje colaborativo entre los estudiantes		
RECURSOS DIDACTICOS		
19. Utiliza material curricular propio		
20. Accede al conocimiento con base al libro de texto		
21. Utiliza recursos didácticos diferentes al texto de la asignatura		
22. Utiliza recursos didácticos digitales		
23. Entrega material de apoyo como guías didácticas para los estudiantes		
CIERE DE LA CLASE		
24. El docente presenta una síntesis de los más importante del tema		
25. Conecta a los estudiantes con actividades de enseñanza posteriores		
26. Orienta a los estudiantes a buscar referencias bibliográficas para complementar el tema.		
27. Genera autoevaluación del estudiante		

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE
MEDIADO POR TIC



Apreciado Docente:

Ante todo, un saludo cordial, la presente encuesta tiene por finalidad elaborar una guía didáctica digital utilizando la plataforma Chamilo para el proceso docente educativo de la asignatura Educación Cultural y Artística dirigida a los estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Fiscal “Benjamín Carrión”. La investigación se aplica a los estudiantes antes mencionados, es por ello que solicito su valiosa cooperación para evalúe los ítems formulados, recordando que la información suministrada será utilizada para desarrollar la investigación.

Instrucciones para su administración

Antes de responder al cuestionario lea atentamente las siguientes instrucciones: Objetivo de este cuestionario es conocer la calidad del curso virtual del que usted es usuario. Se pretende evaluar la calidad general del Entorno, la calidad de la metodología didáctica y la calidad técnica del curso virtual.

Instrucciones para contestar el cuestionario:

Comience completando los datos personales –señale con una «X» la opción que corresponda en su caso– para posteriormente responder al cuestionario.

Cada una de las afirmaciones del cuestionario describen las características óptimas que debe poseer un curso virtual. Marque con una «X» la casilla correspondiente según la frecuencia o intensidad con la que se cumple esa afirmación en el curso virtual. Responda de acuerdo con la siguiente escala:

1. Nada
2. Muy poco
3. Algo
4. Bastante
5. Mucho

Se ruega responda a todos los ítems. No existen respuestas verdaderas o falsas.

Puede realizar los comentarios que considere oportunos a las cuestiones planteadas.

DATOS PERSONALES Y PROFESIONALES

Usuario	Profesor
Sexo	Hombre
	Mujer
Título de Carrera	

CUESTIONARIO DE EVALUACION DE LA CALIDAD DE LOS CURSOS VIRTUALES DE EDUCACION SOCIAL CALIDAD GENERAL DEL ENTORNO Y DE LA METODOLOGIA DIDACTICA					
El curso virtual se considera un complemento a los materiales impresos eficaz y eficiente: ayuda a conseguir los objetivos de aprendizaje de la asignatura y se ofrece un conocimiento teórico-práctico con posibilidades de aplicación directa a la realidad	5	4	3	2	1
Se cuida el desarrollo del curso: se presta atención a cómo se lleva a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de la Red.					
La calidad del curso compensa la inversión económica					
El curso es versátil: presenta fórmulas organizativas adaptables.					
A través de los distintos medios que ofrece el curso se potencia el pensamiento divergente, la discusión y el debate: Los docentes estimulan al alumno a hacer preguntas, reflexionar y a buscar respuestas					
Es un curso atractivo, llamativo y seductor, Caracterizado por: una combinación de colores agradable, presentar imágenes que no sobrecargan la página, una combinación equitativa de texto/imágenes y transmitir una impresión de credibilidad y fiabilidad.					
Es un curso interactivo: facilita la relación entre un usuario y la máquina y/o entre usuarios, situando el control del desarrollo del curso en el discente.					
El usuario puede participar, individualmente y en grupo, en las actividades propuestas por los responsables del curso virtual.					
El curso dispone de un desarrollo de contenidos exhaustivo (introducción, objetivos, esquemas, desarrollo de los apartados de los temas, actividades, resumen, glosario, sugerencias de trabajo y de participación en los foros, ampliación de contenidos).					
El curso virtual presenta exactitud y claridad de los contenidos: Los contenidos didácticos son precisos, fiables y objetivos, además de presentarse de forma comprensible					
La metodología didáctica, utilizada en el curso virtual, atiende a los distintos estilos de aprendizaje					
Los contenidos y la metodología didáctica, utilizada en el curso virtual, facilitan la transferencia de la información al conocimiento.					
Las actividades del curso virtual son variadas y ricas, trascienden el uso de la memoria, facilitan la comprensión y el razonamiento, convirtiendo los contenidos en algo activo y eficiente.					
El uso de las herramientas de Estudio, en el aula virtual, presenta calidad didáctica (organización de grupos de trabajo, creación de foros por grupo, se utiliza la herramienta Consejos y la herramienta Página personal, etcétera).					
El uso de las herramientas de Evaluación, en el aula virtual, presenta calidad didáctica: la retroalimentación enviada al alumno es precisa y clara, se incluyen preguntas de autoevaluación, se presenta autoevaluación por cada tema y se ofrecen exámenes interactivos de					

prueba y acceso a las calificaciones finales en la asignatura a través del curso.					
La metodología didáctica, utilizada en el curso, potencia actitudes positivas hacia el estudio, mantiene el interés en el seguimiento del curso. Es decir, el curso motiva al alumno.					
La metodología didáctica, utilizada en el curso, fomenta un aprendizaje activador y constructivo, permitiendo al alumno reconstruir el aprendizaje integrando los nuevos conocimientos con los que ya posee					
CALIDAD TECNICA DE NAVEGACION					
El curso virtual presenta una organización –distribución y estructuración– del sitio adecuada (jerarquización óptima, historial, constancia, homogeneidad)					
El curso virtual ofrece distintas opciones de navegación útiles.					
La navegación del curso virtual es sencilla: facilita el desplazamiento y la localización de los recursos					
La longitud de las páginas virtuales es corta: la información está dividida sin sacrificar la coherencia; párrafos y textos breves; uso de vínculos para la información de carácter adicional).					
Los encabezados y títulos, presentados en el curso virtual, de las páginas son detallados y explícitos.					
La estructuración y diseño de los vínculos del curso virtual son adecuados (se identifican con facilidad, se ofrece una definición de cada uno de ellos, se informa sobre la descarga, no hay vínculos rotos o archivos huérfanos, el acceso a la página principal rápido).					
El tamaño de los iconos y botones, presentados en el curso virtual, es adecuado: diseño coherente con el significado y funcionalidad y están adaptados a la población a la que va destinada el curso.					
Diseño del curso virtual se caracteriza por presentar una apariencia visual agradable, equilibrada (imagen-texto, calidad-tamaño de imágenes), ser dinámico e innovador y facilitar el estudio.					
El curso presenta herramientas (contenidos, de comunicación, de evaluación y de estudio) con calidad técnica en su funcionamiento y programación					
CALIDAD TECNICA: RECURSOS MULTIMEDIA					
El curso presenta distintos recursos multimedia de forma integrada y combinando diferentes tipos de información (animaciones y actividades, vídeo digital, videoconferencias, simuladores programas de radio en streaming y libro electrónico).					
Los recursos multimedia presentados en el curso virtual (animaciones, vídeos, videoconferencias, programas de radio, simuladores) disponen de una transcripción, resumen del contenido y la etiqueta ALT.					
Adecuación didáctica de los recursos multimedia presentados en el curso virtual: están contextualizadas en el tema, adaptados a los objetivos, contenidos de aprendizaje y a la población destino, dejan claro el objetivo, fomentan actitudes activas en el alumno, los contenidos son publicados de manera progresiva en el curso virtual y se consideran recursos de interés y de actualidad					

La legibilidad de las animaciones y/o los simuladores del curso virtual se caracterizan por: un tamaño de la letra, colores y diseño adecuados que permiten la lectura y el seguimiento de la película; ofrecer una dinamización del texto que no interfiere en el seguimiento del curso; y, por presentar los elementos de las animaciones a un ritmo adecuado.					
Las animaciones y/o los simuladores del curso ofrecen retroalimentación y se respeta la jerarquía en los textos, además de permitir la impresión de contenidos.					
Los vídeos digitales y las videoconferencias del curso virtual son un complemento al contenido presentado en HTML (no presenta información imprescindible para la superación del curso) y con posterioridad a su emisión, se publica en el curso para ser consultado en diferido por los estudiantes.					
Las sesiones de videoconferencias y los programas de radio, publicados en el curso virtual, son programados con la suficiente antelación, se han realizado con una periodicidad adecuada a las características del curso y sus usuarios.					
Los simuladores disponibles en el curso virtual ofrecen ayuda al usuario relacionada con la tarea por realizar y cómo llevarla a cabo y aportan ilusión de realidad, credibilidad de mundo real					
El libro electrónico presentado en el curso virtual se caracteriza por: ofrecer al alumno la ayuda necesaria para su descarga, manejo y lectura; presentarse en varios formatos para su utilización desde distintos sistemas operativos; responder a los objetivos, características del curso y las necesidades del alumno; presentar contenidos actualizados y una adecuada estructuración y organización de los contenidos.					
Se ofrece calidad en la programación y en los lenguajes de programación y lenguajes de marcado en todo el curso virtual: HTML/ XML/Otros, Etiquetas META, CSS, JavaScript y Java					
SUGERENCIAS PARA MEJORAR EL CURSO VIRTUAL					
Sugerencias de mejora de la calidad general del Entorno y de la metodología didáctica del curso:					
Sugerencias de mejora de la calidad Técnica: Navegación y diseño del curso:					
Sugerencias de mejora de la calidad Técnica: Multimedia del curso:					
Otros comentarios:					

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE
MEDIADO POR TIC



Estimado Estudiante:

Ante todo, un saludo cordial, la presente encuesta tiene por finalidad elaborar una guía didáctica digital utilizando la plataforma Chamilo para el proceso docente educativo de la asignatura Educación Cultural y Artística dirigida a los estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Fiscal “Benjamín Carrión”. La investigación se aplica a los estudiantes antes mencionados, es por ello que solicito su valiosa cooperación para que responda de forma anónima los ítems formulados, recordando que la información suministrada será utilizada para desarrollar la investigación.

INSTRUCCIONES GENERALES

LEA CADA UNO DE LOS ÍTEMS PLANTEADOS Y MARQUE CON UNA X LA OPCIÓN QUE CONSIDERE CORRECTA (ESCOJA UNA SOLA OPCIÓN EN CADA CASO)

ITEMS

SI

NO

1. El acceso a la plataforma resulta visible a para todo a los estudiantes		
2. La forma en que se presenta la interfaz facilita el uso		
3. El inicio y cierre de las sesiones en la plataforma se evidencia fácilmente.		
4. Las actividades de aprendizaje indican con claridad su inicio y culminación.		
5. Las actividades de aprendizaje tiene las instrucciones de forma clara y precisa		
6. Las actividades desarrolladas te parecieron acorde al tema		
7. Todo lo que aparece en lecciones de Chamilo es material didáctico que me facilita el proceso de enseñanza aprendizaje la asignatura		
8. El uso de esta GD te motivó a trabajar constantemente en la asignatura		

Anexo 6 Base de datos del pretest aplicado a los estudiantes

		RESULTADOS DEL PRETEST								
	Uso de internet	Uso de blogs	Uso de Webquest	Uso de wikis	Uso de museos en 3D	Uso de cursos en línea	Uso de Moddle o Chamilo	Uso del texto	Disponibilidad para trabajar con una plataforma	Disponibilidad para realizar actividades interactivas
1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1
2	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1
3	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1
4	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1
5	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1
6	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1
7	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1
8	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1
9	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1
10	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1
11	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1
12	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1
13	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1
14	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1
15	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1

16	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1
total	0/16	0/16	0/16	0/16	0/16	0/16	0/16	16/16	15/16	16/16

Anexo 7 Base de datos del postest aplicado a los estudiantes

RESULTADOS DEL POSTEST								
	El acceso a la plataforma resulta visible	La forma en que se presenta la interfaz facilita el uso	El inicio y cierre de las sesiones en la plataforma se evidencia fácilmente.	Las actividades de aprendizaje indican con claridad su inicio y culminación.	Las actividades de aprendizaje tienen las instrucciones de forma clara y precisa	Las actividades desarrolladas te parecieron acorde al tema	Todo lo que aparece en lecciones de Chamilo es material didáctico que me facilita el proceso de enseñanza aprendizaje la asignatura	El uso de esta herramienta tecnológica educativa te motivó a trabajar constantemente en la asignatura
1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1
10	1	1	1	1	1	1	1	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1
12	1	1	1	1	1	1	1	1
13	1	1	1	0	1	1	1	1
14	1	1	1	0	1	1	1	1
15	1	1	1	0	1	1	1	1

16	1	1	1	0	0	1	1	1
total	16/16	16/16	16/16	12/16	15/16	16/16	16/16	16/16

Anexo 8 Análisis del Pretest aplicado a los estudiantes

Pretest. Análisis de información de resultados de la encuesta destinada a los alumnos

Pregunta N° 1. En la asignatura de ECA se utiliza el internet durante las clases

Tabla 1 En la asignatura de ECA se utiliza el internet durante las clases

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Si	0	0%
No	16	100%

Fuente: Encuesta

Autora: Baldeón (2018)

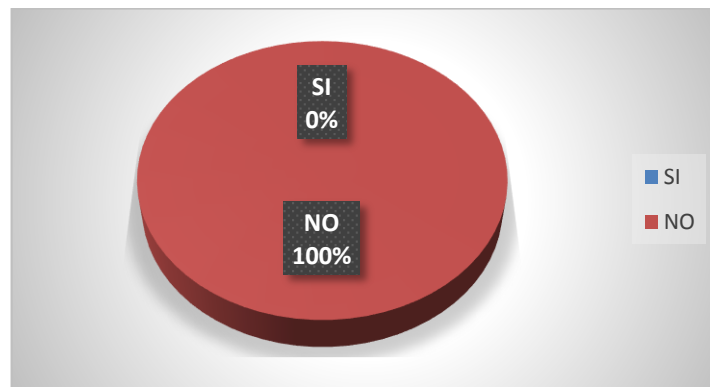


Gráfico 1 En la asignatura de ECA se utiliza el internet durante las clases

Autora: Baldeón (2018)

Análisis e interpretación

En relación al uso de internet durante las clases, se pudo constatar que el 100% de los estudiantes señalaron que no utilizaban internet en las aulas, lo que indica que existe una ausencia de la tecnología durante el PEA de la asignatura ECA.

Pregunta N° 2. En la asignatura de ECA se utilizan *blogs* para realizar diferentes actividades

Tabla 2 En la asignatura de ECA se utilizan *blogs* para realizar diferentes actividades

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Si	0	0%
No	16	100%

Fuente: Encuesta

Autora: Baldeón (2018)

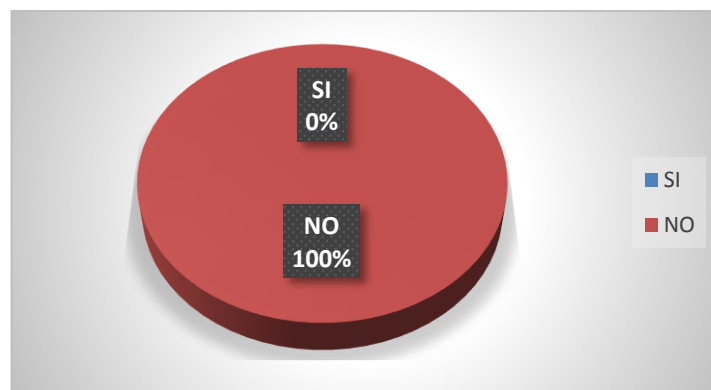


Gráfico 2 En la asignatura de ECA se utilizan *blogs* para realizar diferentes actividades

Autora: Baldeón (2018)

Análisis e interpretación

En el ítem N° 2 se pudo evidenciar que el 100% de los estudiantes respondieron que no utilizaban *blogs* para realizar actividades ni dentro del aula ni afuera, lo que indica que existía carencia de herramientas tecnológicas para desarrollar el PEA.

Pregunta N° 3. En la asignatura de ECA se utiliza *Webquests* para realizar actividades o deberes

Tabla 3 En la asignatura de ECA se utiliza *Webquests* para realizar actividades o deberes

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Si	0	0%
No	16	100%

Fuente: Encuesta

Autora: Baldeón (2018)

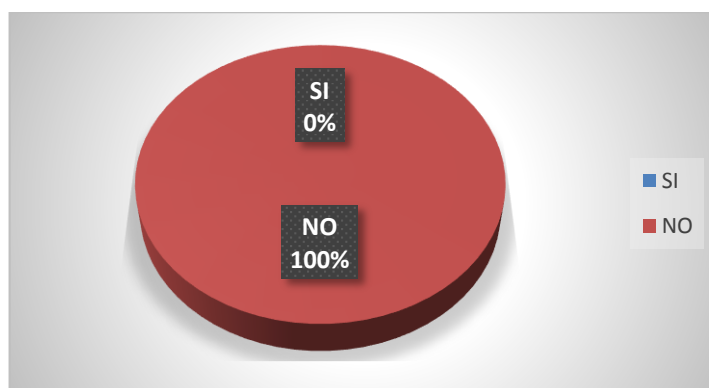


Gráfico 3 En la asignatura de ECA se utiliza *Webquests* para realizar actividades o deberes

Autora: Baldeón (2018)

Análisis e interpretación

En el ítem N° 3 se pudo observar que el 100% de los estudiantes señalaron que no utilizaban *webquest* para realizar actividades o deberes, demostrando que el docente no incluye en sus planificaciones otras estrategias didácticas para hacer un cambio en la metodología de aula.

Pregunta N° 4 En la asignatura de ECA se utiliza Wikis o multimedias

Tabla 4 En la asignatura de ECA se utiliza Wikis o multimedias

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Si	0	0%
No	16	100%

Fuente: Encuesta

Autora: Baldeón (2018)

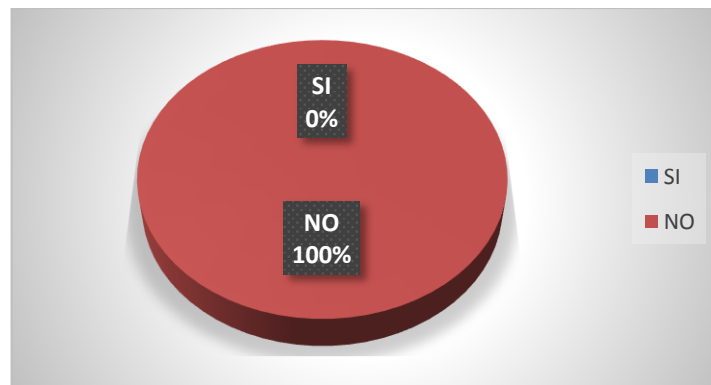


Gráfico 4 En la asignatura de ECA se utiliza Wikis o multimedias

Autora: Baldeón (2018)

Análisis e interpretación

En el ítem N° 4 se evidenció que el 100% de los estudiantes respondieron que no utilizaban wikis o multimedia en sus clases de ECA. Esta respuesta señala que no existe variedad de estrategias didácticas digitales.

Pregunta N° 5 El docente utiliza museos en tercera dimensión como material didáctico

Tabla 5 El docente utiliza museos en tercera dimensión como material didáctico

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Si	0	0%
No	16	100%

Fuente: Encuesta

Autora: Baldeón (2018)

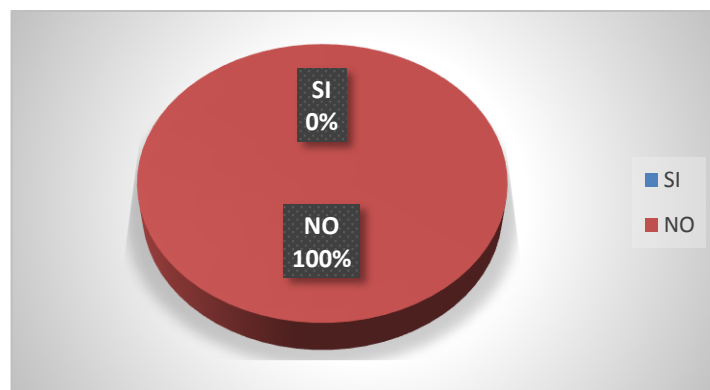


Gráfico 5 El docente utiliza museos en tercera dimensión como material didáctico

Autora: Baldeón (2018)

Análisis e interpretación

En el ítem N° 5 se puede observar que el 100% de los estudiantes respondieron que el docente nunca ha utilizado visitas virtuales a museos en tercera dimensión, lo que indica que si los estudiantes no son partícipes de actividades creativas e innovadoras se sentirán desmotivados.

Pregunta N° 6 El docente utiliza como material didáctico el uso de cursos en líneas para la asignatura

Tabla 6 El docente utiliza como material didáctico el uso de cursos en líneas para la asignatura

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Si	0	0%
No	16	100%

Fuente: Encuesta

Autora: Baldeón (2018)

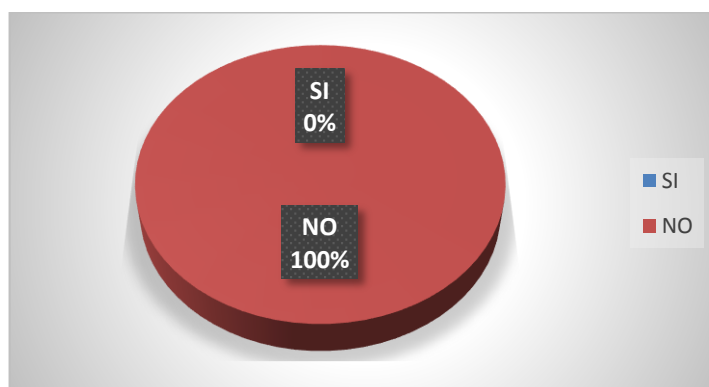


Gráfico 6 El docente utiliza como material didáctico el uso de cursos en líneas para la asignatura

Autora: Baldeón (2018)

Análisis e interpretación

En el ítem N° 6 se demuestra que el 100% de los estudiantes respondieron que el docente no utiliza cursos en líneas para la asignatura de ECA, lo que indica que no se utiliza el b-learning para fomentar lo que se enseña en clases.

Pregunta N° 7. El docente utiliza plataformas como *Moodle* o *Chamilo* para realizar deberes en el hogar.

Tabla 7 El docente utiliza plataformas como Moodle o Chamilo para realizar deberes en el hogar

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Si	0	0%
No	16	100%

Fuente: Encuesta

Autora: Baldeón (2018)

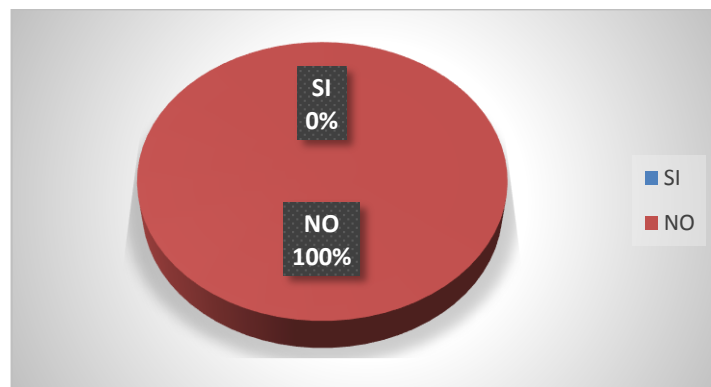


Gráfico 7 El docente utiliza plataformas como Moodle o Chamilo para realizar deberes en el hogar

Autora: Baldeón (2018)

Análisis e interpretación

En el ítem N° 7 se pone de manifiesto que el 100% de los estudiantes respondieron que nunca han usado alguna plataforma como Moodle o Chamilo en la asignatura para realizar deberes en el hogar, lo que indica que el docente no ha incluido en sus planificaciones el uso de ambientes de aprendizajes digitales para el proceso educativo.

Pregunta N° 8. El docente realiza su clase tradicional solamente con el texto indicado por el Ministerio de Educación en el proceso de enseñanza de la asignatura

Tabla 8 El docente realiza su clase tradicional solamente con el texto indicado por el Ministerio de Educación en el proceso de enseñanza de la asignatura

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Si	16	100%
No	0	0%

Fuente: Encuesta

Autora: Baldeón (2018)

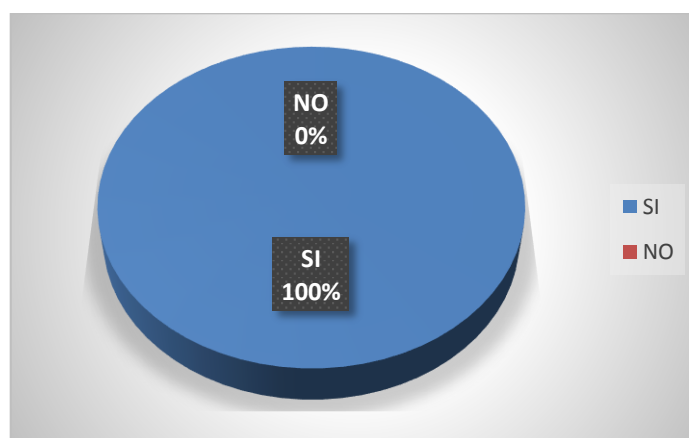


Gráfico 8 El docente realiza su clase tradicional solamente con el texto indicado por el Ministerio de Educación durante el proceso de enseñanza de la asignatura

Autora: Baldeón (2018)

Análisis e interpretación

En el ítem N° 8 se evidencia que el 100% de los estudiantes respondieron que el docente solo utilizaba el texto emitido por el Ministerio de Educación en sus clases, lo que señala que hay carencias de material didáctico diferente al usado y refleja que abarca una metodología tradicionalista.

Pregunta N° 9 Estarías dispuesto a trabajar con una plataforma en la asignatura ECA

Tabla 9 Estarías dispuesto a trabajar con una plataforma en la asignatura ECA

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Si	15	94%
No	1	6%

Fuente: Encuesta

Autora: Baldeón (2018)

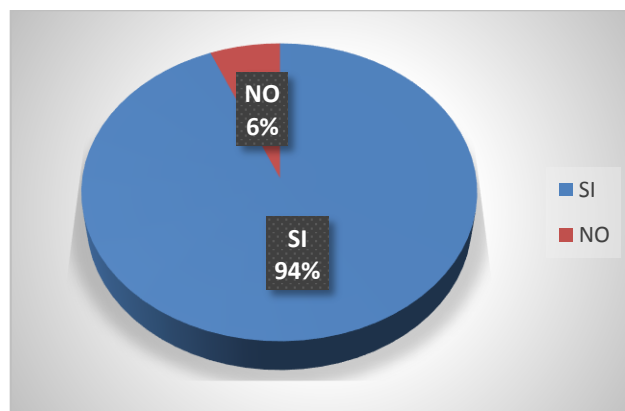


Gráfico 9 Estarías dispuesto a trabajar con una plataforma en la asignatura ECA

Autora: Baldeón (2018)

Análisis e interpretación

En el ítem N° 9 se demostró que el 94% de los estudiantes están de acuerdo en utilizar una plataforma en la asignatura de ECA, mientras que solo un 6% indicó que no, este resultado demuestra que la mayoría estarían interesados en utilizar un material didáctico diferente al texto usado en las clases.

Pregunta N° 10 Te gustaría realizar actividades interactivas en línea que te motiven la imaginación y creatividad para trabajar en la asignatura de ECA

Tabla 10 Te gustaría realizar actividades interactivas en línea que te motiven la imaginación y creatividad para trabajar en la asignatura de ECA

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Si	16	100%
No	0	0%

Fuente: Encuesta

Autora: Baldeón (2018)

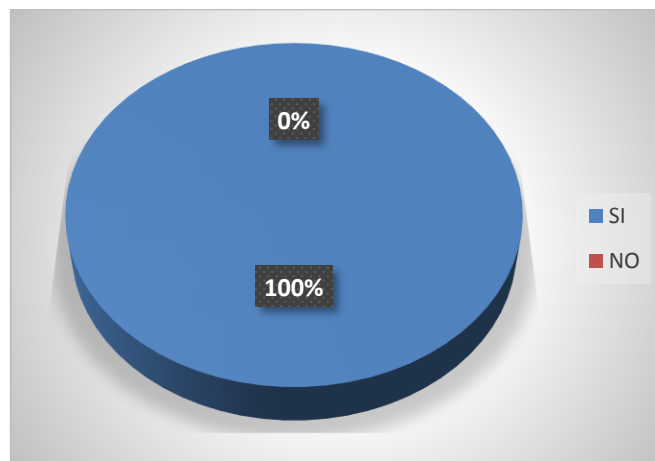


Gráfico 10 Te gustaría realizar actividades interactivas en línea que te motiven la imaginación y creatividad para trabajar en la asignatura de ECA

Autora: Baldeón (2018)

Análisis e interpretación

En el ítem N° 10 se pudo observar que el 100% de los estudiantes les gustaría realizar actividades en línea que les motive la imaginación y creatividad, ya que la asignatura de ECA es una materia práctica que debe estimular la creatividad.

PRETEST

Intervalos de clase						
Limite inferior	Limite superior	Marca de clase	Frecuencia absoluta (f_i)	Frecuencia absoluta acumulada (F_i)	Frecuencia relativa (h_i)	Frecuencia porcentual ($f\%$)
3,5	3,7	3,6	0	0	0	0
4,7	4,9	4,8	0	0	0	0
5,9	6,1	6	0	0	0	0
7,1	7,3	7,2	0	0	0	0
8,3	8,5	8,4	16	16	1	100
		SUMA	16		1	100

En este caso se observa una clara tendencia de la toda la población hacia manifestar el no uso de material didáctico innovador en la asignatura ECA.

MEDIDAS DE TENDENCIAS CENTRALES

MEDIA	5,9
MEDIANA	6
MODA	8,3
VARIANZA	0,96
DESVIACION ESTANDAR	0,97
RANGO	2,4

Anexo 9 Análisis del Postest aplicado a los estudiantes

Postest. Análisis de información Aplicada a los estudiantes para conocer el impacto que tuvo la propuesta implementada

Pregunta N° 1 El acceso a la plataforma resulta visible a para todo a los estudiantes

Tabla 11 El acceso a la plataforma resulta visible a para todo a los estudiantes

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Si	16	100%
No	0	0%

Fuente: Encuesta

Autora: Baldeón (2018)

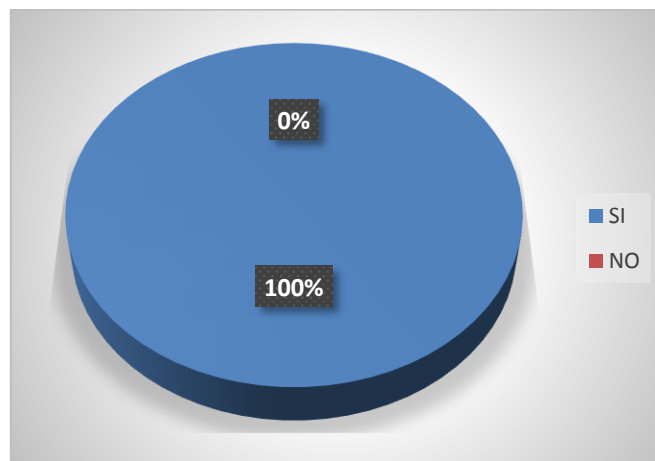


Gráfico 11 El acceso a la plataforma resulta visible a para todo a los estudiantes

Autora: Baldeón (2018)

Análisis e interpretación

En el ítem N° 1 se pudo observar que el 100% de los estudiantes señalaron que les pareció visible el acceso a la plataforma, lo que indica que fue fácil la entrada de los estudiantes a la herramienta.

Pregunta N° 2 La forma en que se presenta la interfaz facilita el uso

Tabla 12 La forma en que se presenta la interfaz facilita el uso

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Si	16	100%
No	0	0%

Fuente: Encuesta

Autora: Baldeón (2018)

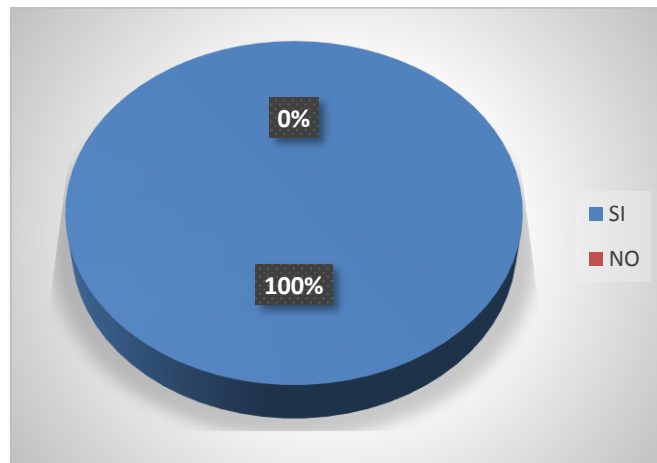


Gráfico 12 La forma en que se presenta la interfaz facilita el uso

Autora: Baldeón (2018)

Análisis e interpretación

En el ítem N° 2 se pudo evidenciar que el 100% de los estudiantes manifestaron que la forma de presentación de la interfaz era de fácil uso, teniendo en cuenta que los estudiantes son nativos digitales y, por ende, se les facilita el manejo de las tecnologías de información y comunicación.

Pregunta N° 3 El inicio y cierre de las sesiones en la plataforma se evidencia fácilmente

Tabla 13 El inicio y cierre de las sesiones en la plataforma se evidencia fácilmente

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Si	16	100%
No	0	0%

Fuente: Encuesta

Autora: Baldeón (2018)

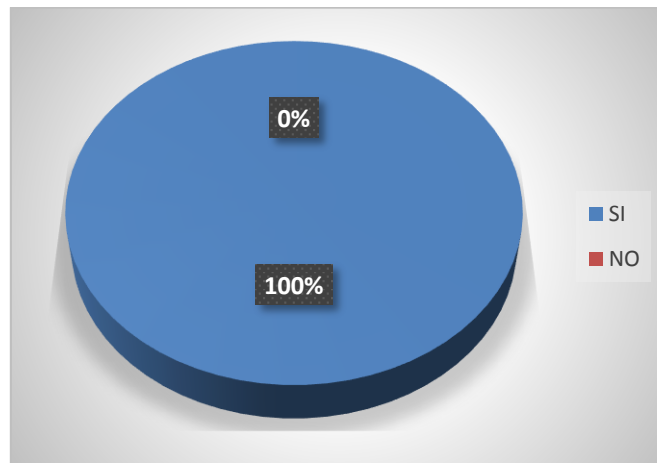


Gráfico 13 El inicio y cierre de las sesiones en la plataforma se evidencia fácilmente

Autora: Baldeón (2018)

Análisis e interpretación

En el ítem N° 3 se demuestra que el 100% de los estudiantes consideraron que el inicio y cierre de las sesiones en la plataforma se evidenciaba fácil, señalamiento que avala la metodología implementada para las actividades y acorde al diseño instruccional utilizado.

Pregunta N° 4 Las actividades de aprendizaje indican con claridad su inicio y culminación.

Tabla 14 Las actividades de aprendizaje indican con claridad su inicio y culminación.

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Si	12	75%
No	4	25%

Fuente: Encuesta

Autora: Baldeón (2018)

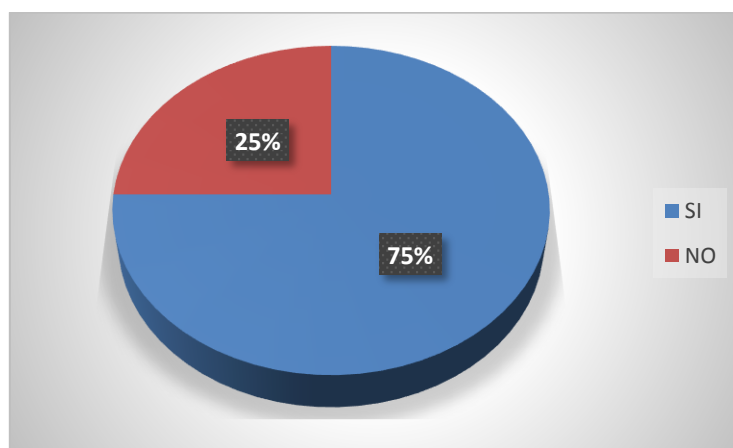


Gráfico 14 Las actividades de aprendizaje indican con claridad su inicio y culminación.

Autora: Baldeón (2018)

Análisis e interpretación

En el ítem N° 4 se pudo observar que el 75% de los estudiantes señalaron que las actividades de aprendizaje indicaban con claridad su inicio y culminación, sin embargo, un 25% respondió que no.

Este resultado demuestra que siempre existen un grupo de estudiantes que presentan inconvenientes con el uso de nueva herramienta didáctica, lo que indica que el docente debe servir como facilitador y estar en constante orientación con los estudiantes, sobre todo con aquellos que presentan ciertos problemas.

Pregunta N° 5 Las actividades de aprendizaje tiene las instrucciones de forma clara y precisa

Tabla 15 Las actividades de aprendizaje tiene las instrucciones de forma clara y precisa

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Si	15	94%
No	1	6%

Fuente: Encuesta

Autora: Baldeón (2018)

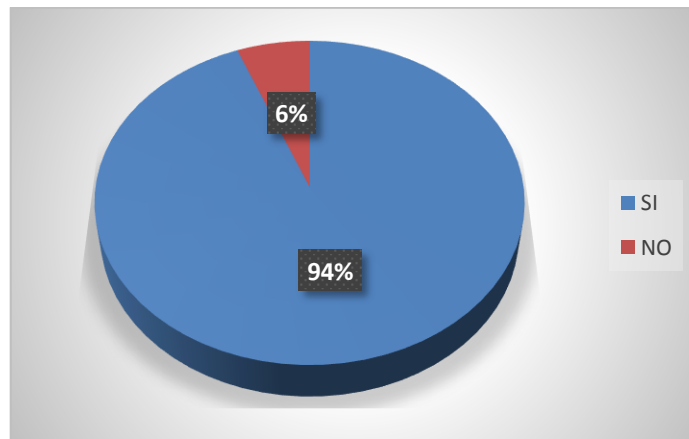


Gráfico 15 Las actividades de aprendizaje tiene las instrucciones de forma clara y precisa

Autora: Baldeón (2018)

Análisis e interpretación

En el ítem N° 5 se evidencia que el 94% de los estudiantes respondieron que las actividades de aprendizaje si presentaban las instrucciones de forma clara y precisa, mientras que un 6% respondió que no.

Este resultado demuestra que los estudiantes si entendieron cómo debían desarrollarse las actividades de aprendizaje, lo que es un indicador importante al momento de ser evaluados, ya que, si entendieron las instrucciones, realizarían bien las actividades y por ende, la evaluación formativa tendría un puntaje positivo.

Pregunta N° 6 Las actividades desarrolladas te parecieron acorde al tema

Tabla 16 Las actividades desarrolladas te parecieron acorde al tema

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Si	100	100%
No	0	0%

Fuente: Encuesta

Autora: Baldeón (2018)

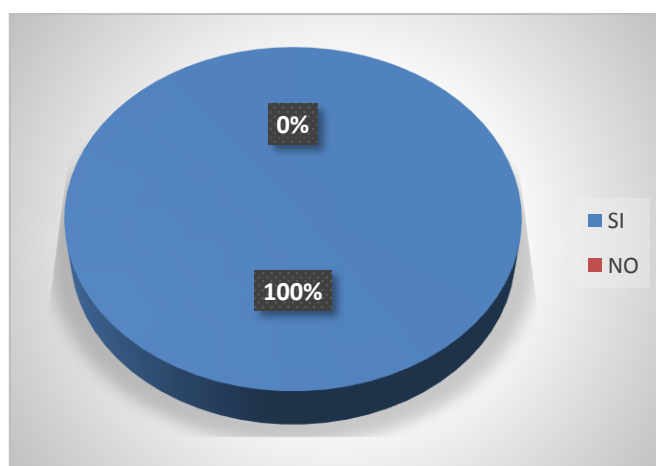


Gráfico 16 Las actividades desarrolladas te parecieron acorde al tema

Autora: Baldeón (2018)

Análisis e interpretación

En el ítem N° 6 se pudo evidenciar que el 100% de los estudiantes consideraron que las actividades desarrolladas eran acordes al tema.

Este resultado indica que la metodología implementada cumple con los requerimientos y necesidades que encontradas en el objeto de estudio.

Pregunta N° 7 Todo lo que aparece en lecciones de Chamilo es material didáctico que me facilita el PEA de la asignatura

Tabla 17 Todo lo que aparece en lecciones de Chamilo es material que me facilita el PEA de la asignatura

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Si	100	100%
No	0	0%

Fuente: Encuesta

Autora: Baldeón (2018)

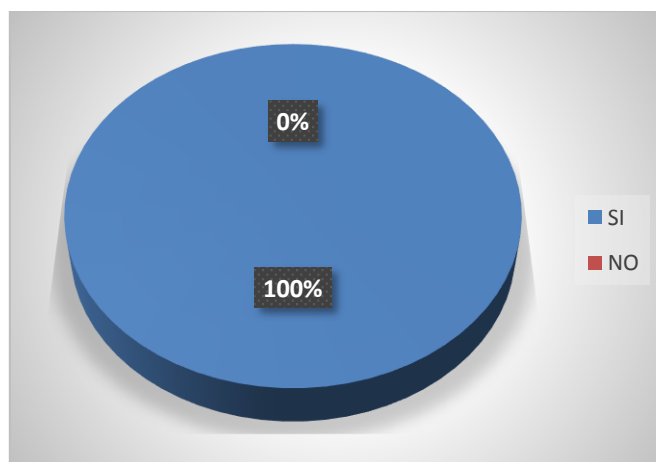


Gráfico 17 Todo lo que aparece en lecciones de Chamilo es material que me facilita el PEA de la asignatura
Autora: Baldeón (2018)

Análisis e interpretación

En el ítem N° 7 se pudo evidenciar que el 100% de los estudiantes señalaron que el material que se encontraba en las lecciones facilitó el PEA de la asignatura. Este resultado demuestra que se alcanzaron los objetivos planteados en la propuesta, donde se buscaba brindarle otro material didáctico a los estudiantes que les facilitará y produzca un aprendizaje significativo en la asignatura.

Pregunta N° 8 El uso de esta herramienta tecnológica educativa te motivó a trabajar constantemente en la asignatura

Tabla 18 El uso de esta herramienta tecnológica educativa te motivó a trabajar constantemente en la asignatura

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Si	100	100%
No	0	0%

Fuente: Encuesta

Autora: Baldeón (2018)

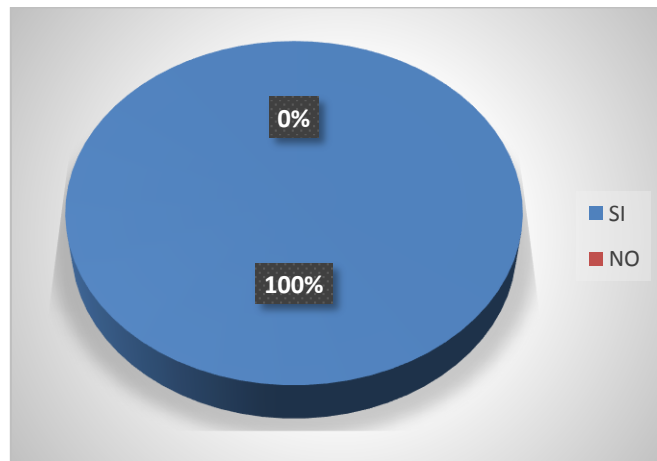


Gráfico 18 El uso de esta herramienta tecnológica educativa te motivó a trabajar constantemente en la asignatura

Autora: Baldeón (2018)

Análisis e interpretación

En el ítem N° 8 se pudo evidenciar que el 100% de los estudiantes respondieron que se motivaron con el uso de la plataforma para trabajar en la asignatura, resultado que demuestra que con una metodología acertada y material didáctico acorde a los objetivos planteados se puede mejorar el PEA de los estudiantes.

POSTEST

Intervalos de clase						
Limite inferior	Limite superior	Marca de clase	Frecuencia absoluta (f_i)	Frecuencia absoluta acumulada (F_i)	Frecuencia relativa (h_i)	Frecuencia porcentual ($f\%$)
3,1	3,3	3,2	0	0	0	0
4,3	4,5	4,4	1	1	0,0625	6,25
5,5	5,7	5,6	1	2	0,0625	6,25
6,7	6,9	6,8	0	2	0	0
7,8	8	7,9	14	16	0,875	87,5
9	9,2	9,1	0	16	0	0
SUMA			16		1	100

En este caso se observa que la mayor parte de los estudiantes apoya la propuesta presentada.

GUÍA DIDÁCTICA DIGITAL QUE CONTRIBUYE AL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA

Dayana Michelle Baldeón Andrade

Universidad Tecnológica Israel

michelle_baldeon@yahoo.com

RESUMEN

De acuerdo a los constantes cambios que surgen en la educación es imprescindible estar a la vanguardia con las nuevas herramientas tecnológicas y materiales didácticos acorde a las necesidades existentes en los centros educativo. En vista a esta realidad, se diseñó y desarrolló una guía didáctica con la finalidad de ofrecer una nueva alternativa a los docentes de Educación Cultural y Artística para su proceso de enseñanza. La guía didáctica está diseñada bajo el modelo Diseño Instruccional ADDIE, utilizando como herramienta tecnológica la plataforma Chamilo. Para ello, se utilizó el enfoque constructivista apoyándose con la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos que permitirá al estudiante construir aprendizaje significativo. La presente investigación es una propuesta que busca darle solución a una problemática existente en un centro educativo.

Palabras claves: Guía didáctica digital, Educación Cultural y Artística, Material Didáctico.

ABSTRACT

According to the constant changes that arise in education, it is essential to be at the forefront with the new technological tools and didactic materials according to the needs existing in the educational centers. In view of this reality, a didactic guide was designed and developed with the purpose of offering a new alternative to the teachers of Cultural and Artistic Education for their teaching process. The didactic guide is designed under the ADDIE Instructional Design model, using the Chamilo platform as a technological tool. For this, the constructivist approach was used, supported by the methodology of Project-Based Learning that will allow the student to build meaningful learning. This research is a proposal that seeks to solve a problem in an educational center.

Keywords: Digital didactic guide, Cultural and Artistic Education, didactic material.

INTRODUCCIÓN

FUNDAMENTACION DE LA PROPUESTA

Se utilizó el enfoque constructivista apoyándose con la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos que permitirá al estudiante construir aprendizaje significativo. Se adoptó el aprendizaje presencial y virtual (B-Learning). Desde este enfoque, el conocimiento ocurre por medio del intercambio con otros, por esta razón en esta guía se da principal importancia al trabajo colaborativo y la coevaluación.

El b-learning se considera una opción para mejorar el proceso educativo, y elevar el nivel de calidad de la educación. En esta modalidad, el estudiante debe invertir tiempo en la asignatura independientemente de la clase presencial en el salón. Es por ello que hacer uso de las TICS⁸ cumple un rol indispensable en la educación. En este caso, la plataforma Chamilo demanda un mayor grado de participación por parte del estudiante pasando de un modelo de enseñanza a uno de aprendizaje con contextos diferentes al salón de clases. Esta herramienta tecnológica se considera un medio de gestión de aprendizaje que permite la distribución de contenidos, integración de diferentes herramientas de comunicación, adaptando la interfaz y los contenidos a las necesidades de los alumnos, de manera que les ofrece un espectro amplio del espacio de trabajo.

Según Hernández (2011) “el constructivismo y las tecnologías de información forman un espiral integrador, ya que con ambas los estudiantes tienen acceso a un mundo ilimitado de información basándose en su propio aprendizaje”. Esta conceptualización demuestra que los alumnos pueden extender su aprendizaje utilizando materiales didácticos asentadas en una metodología constructivista, promoviendo espacios innovadores de carácter colaborativo y aspectos creativos que le permitan apuntalar lo que aprenden al mismo tiempo, tener la oportunidad de divertirse.

La GD⁹ se elaboró con la finalidad de mejorar el PEA¹⁰ de la asignatura de ECA¹¹ convirtiéndose en una herramienta educativa para que los estudiantes de primer año de BGU¹² puedan aprender en un contexto actualizado, interactivo y práctico, enfocando no

⁸ Tecnologías de Información y Comunicación

⁹ Guía Didáctica

¹⁰ Proceso de Enseñanza Aprendizaje

¹¹ Educación Cultural y Artística

¹² Bachillerato General Unificado

solo aspectos conceptuales de la materia sino, además, brindarles a los alumnos la oportunidad de aprender en un contexto rápido, intuitivo e interactivo.

Esta propuesta se fundamenta para su diseño y desarrollo en los lineamientos metodológicos para una GD bajo el diseño de formación b-learning, con la característica de brindar flexibilidad, contenidos actualizados, eliminación de barreras de espacio y tiempo. De igual modo, la GD se apoyó en los principios del Modelo Instruccional ADDIE que según Orantes (1980) son los marcos conceptuales, los supuestos de base y las técnicas aplicadas para la planificación, diseño y desarrollo de un entorno virtual.

Es importante señalar que basándose en los resultados obtenidos en la presente investigación se diseñó y desarrolló la GD con la finalidad de dar respuesta a la problemática planteada.

El objetivo de esta propuesta es elaborar una GD utilizando la plataforma Chamilo para el proceso docente educativo de la asignatura ECA, dirigida a los estudiantes de primer año de BGU de la UEF “Benjamín Carrión” con el propósito de dar una solución factible en la situación planteada.

PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA: COMPONENTES, ESTRUCTURACIÓN, FUNCIONAMIENTO, RECOMENDACIONES DE ORDEN METODOLÓGICO PARA SU PUESTA EN PRÁCTICA

Componentes de la propuesta

La propuesta está conformada por las diferentes etapas del diseño instruccional ADDIE, el cual fue diseñado bajo la modalidad b-learning. En esta fase se encuentran:

- Análisis
- Diseño
- Desarrollo
- Implementación
- Evaluación

Cada fase se describió y contextualizó a la realidad del contexto, en este caso en el diseño de la GD.

Diseño instruccional de la guía didáctica

El diseño de la GD está bajo la modalidad b-learning, el cual se planificó en cuatro (04) temas considerando las siguientes fases: Análisis, Diseño y Desarrollo, Implementación y Evaluación.

Modelo de diseño Instruccional ADDIE

El modelo ADDIE consiste en un proceso de diseño instruccional, sistemático que permite crear un ambiente claro, educativo, didáctico y preciso. Se caracteriza porque el producto final de una fase es el producto inicial de la siguiente fase.

En este mismo orden de ideas, se debe mencionar que se seleccionó el modelo ADDIE por ser un modelo genérico, flexible que puede adaptarse al modelo b-learning y permite sistematizar la metodología en la conformación de una GD. En este sentido, se menciona las fases desarrolladas en el curso:

Análisis de necesidades

Para Belloch(2013), “el primer paso es el análisis de los participantes, el contenido a desarrollar y su entorno, el cual fue la descripción de una situación y sus necesidades formativas” (p. 10).

En esta primera fase, fue necesario determinar las necesidades de formación del grupo que recibiría la GDD, para ello se estableció un mecanismo para la identificación de estas. Estas necesidades fueron detectadas acudiendo inicialmente a la fuente primaria de información:

- Identificación de la Institución educativa donde se aplicaría la GD.
- Solicitud de permiso para la aplicación de un instrumento para la recolección de información.
- Identificación de los requerimientos a través de un cuestionario para conocer las debilidades y fortalezas que presentan los estudiantes de primer año de BGU en su PEA de la asignatura ECA.

La UEF “Benjamín Carrión” ubicada en la provincia de Pichincha, Quito, ofrece en su oferta académica desde el Inicial hasta el BTI con la especialidad Electromecánica Automotriz y BGU. De acuerdo con la malla curricular establecida imparte la asignatura ECA, desde Preparatoria hasta Segundo Año de Bachillerato, ya que es una materia

fundamental para las personas que permite promover experiencias y aprendizajes elementales para los ciudadanos, ayudando a descubrir quiénes somos y cómo nos relacionamos.

En el año 2015, Ecuador implementó el proyecto “Sistema de Tecnologías para la Escuela y la Comunidad” – (SITEC), con la finalidad de equipar los planteles educativos con computadoras, proyectores; además de instruir a los docentes en lo concerniente a las TIC en el ámbito de a la educación. Teniendo el espacio físico y las herramientas necesarias se plantea la enseñanza de ECA con el apoyo de las nuevas tecnologías.

- **Características de los usuarios:** son estudiantes del Primer Año de Bachillerato con capacidades suficientes para el manejo de herramientas informáticas, equipos de computación, dispositivos móviles y conexión a internet en el aula.
- **Necesidades instruccionales:** a pesar de contar con los equipos tecnológicos en el aula (como computadores, videos y acceso a Internet), hasta el momento la enseñanza de la ECA se ha limitado a la realización de consultas en la web y visualización de videos en clase. Mientras que, la ECA exige que los docentes en la actualidad empleen en el aula una serie de recursos multimedia de cuarta generación que puedan lograr un aprendizaje

Diseño

Según Belloch (2013) “se desarrolla un programa deteniéndose específicamente en el cuidado de los aspectos pedagógicos y en la manera de secuenciar los contenidos” (.p 10).

Se seleccionó el contenido a desarrollar basado en la indagación ofrecida por la investigadora que tiene observación directa con el objeto de estudio.

De acuerdo a los contenidos seleccionados, se redactó el objetivo general de la GD, modalidad, duración, alcance y recursos.

- **Contenidos:**

Bloque Curricular 1. Fotografía

- Introducción a la fotografía
- Tema 1. Partes de la cámara
- Tema 2. Composición fotográfica: Ángulos y planos.

- Tema 3. Regla de los tercios
 - Tema 4. Proyecto artístico
 - Cierre mucho más significativo en el alumno.
- **Objetivo general:** elaborar una GD utilizando la plataforma Chamilo para el proceso docente educativo de la asignatura ECA dirigida a los estudiantes de primer año de BGU de la UEF “Benjamín Carrión”
 - **Modalidad:** La guía didáctica se presentará como curso en línea, ofrecido a través Plataforma Chamilo.
 - **Duración:** 12 clases de 2 horas cada una, para un total de 24 horas académicas.
 - **Alcance:** La guía didáctica se elabora para el primer bloque curricular de la materia ECA, denominado Fotografía, para los estudiantes del Primer Año de BGU de la UEF “Benjamín Carrión”. Este bloque curricular abarca 12 clases, con una duración de 2 horas cada una, para sumar un total de 24 horas académicas, teóricas y prácticas.
 - **Recursos a utilizar:**
 - Objetos de aprendizaje
 - Presentaciones
 - Documentos en PDF
 - Videos (youtube)

Etiquetas, Páginas web, Foros y Cuestionarios ofrecidos por la plataforma Chamilo.

Para la selección del medio o soporte donde se realizó el montaje de la guía didáctica, se tomó en cuenta los siguientes factores:

- Plataforma Chamilo ofrece herramientas para almacenar y analizar amplias cantidades de datos de los usuarios, sobre el uso del sistema y sobre la interacción entre estudiantes y docentes. Dentro de las características que presenta, se pueden mencionar:
- Un entorno con la posibilidad de mostrar lecciones grabadas en vídeo con subtítulos e indexación sobre los propios subtítulos (se busca por palabras que emerjan en los mismos y al tocar sobre los resultados, permitiendo ir a la sección de vídeo donde se ubica)
- Un entorno de aprendizaje que fuera de fácil acceso y disponible para los usuarios.

- Una GD de educación virtual actual que fuera flexible y no presentara ataduras de tiempo y espacio.
- Una plataforma intuitiva que permita seguir siempre las mismas instrucciones.

Desarrollo de la GD.

Para Belloch (2013) “es la producción de los contenidos y materiales, basados en la fase del diseño” (p. 10).

En esta etapa se desarrollaron los contenidos de cada tema, tomando como referencia la estructura de cada unidad, estilo gráfico de cada contenido y estilo literario para referirse al destinatario.

El desarrollo de la GD se realizó con herramientas de edición de imágenes (Gimp), videos (Openshot), procesadores de texto (Word) y herramientas de autor (Exelearning). También se aprovecharán recursos publicados con fines pedagógicos y licenciados con Creative Commons.

Para acceder a la plataforma, ingrese con los siguientes datos:

Enlace: <http://uebc-eca.com>

Usuario: usuario

Contraseña: usuario2018

A continuación, se describe el diseño instruccional de la GD considerando las fases que se mencionaron anteriormente:

Estructura de la propuesta

Descripción

Área/asignatura: Educación Cultural y Artística.

Grado/Curso: PRIMERO

Paralelo: BGU

N.º de unidad de planificación: 1

Título de unidad de planificación: Bloque Curricular 1: El Yo/ Expresión Fotográfica

Objetivos específicos de la unidad de planificación:

- OG.ECA.1. Estimar las posibilidades y restricciones de materiales, herramientas y técnicas de diversos lenguajes artísticos en procesos de interpretación y/o creación de producciones propias.
- OG.ECA.7. Crear productos artísticos que expresen puntos de vista propios, sensibles e innovadores, con el empleo consciente de componentes y principios del arte.
- OG.ECA.8. Examinar su mundo íntimo para ser más consciente de las ideas y emociones que causan las distintas producciones culturales y artísticas, y las que pueden expresar en sus creaciones, manifestándolas con convicción y conciencia.

Destrezas a ser desarrolladas:

ECA.5.1.1. Ejecutar creaciones artísticas (Collage fotográfico) a partir de temáticas de interés personal o social.

ECA.5.1.2. Autoevaluarse en medio de los procesos de creación artística utilizando criterios técnicos, identificando las propias emociones y ejecutando los ajustes necesarios para lograr el producto deseado.

ECA.5.1.9. Confeccionar una cartera digital que reúna una muestra de las creaciones artísticas propias o en las que ha participado el alumno, y añadir una corta explicación, valoración y/o comentario sobre cada una de las obras.

Indicadores de evaluación

CE.ECA.5.3, Planificar, desarrollar y valorar individualmente y en grupo con ayuda del docente en procesos de creación artística en los que se expresen, comuniquen y representen ideas.

Estrategias metodológicas

Se utilizará el enfoque constructivista apoyándose con la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos que permitirá al estudiante construir aprendizaje significativo. Se combinará el aprendizaje presencial y virtual (B-Learning).

Aplicación de la guía didáctica en el trabajo de aula

La guía didáctica para la enseñanza de ECA fue elaborada considerando las competencias esperadas en el Currículo de BGU en la materia, desarrollando recursos y actividades de evaluación. La finalidad es ofrecer herramientas interactivas a los estudiantes que aporten en el PEA de la materia, de manera que puedan ser complementados con las clases presenciales en el aula. Es decir, que se espera que los participantes cuenten tanto con la plataforma en línea y con el apoyo del docente de aula.

Consideraciones generales

Desde el enfoque constructivista, el conocimiento ocurre a través de la interacción con otros, debido a esta razón es que en esta guía se da principal importancia al trabajo colaborativo y la coevaluación.

Los recursos y las actividades planteadas están acotados de acuerdo al currículo y estarán disponibles las 24 horas del día, los 7 días de la semana, de manera que los participantes puedan consultar en el contexto interno y externo de la Unidad Educativa, bien sea para conocer o para reforzar las temáticas de la materia. De manera que, el tiempo para compartir en el aula presencial pueda ser dedicado a la reflexión, discusión y el trabajo práctico.

Es importante que antes de iniciar el uso de la GD, el docente del área tenga acceso a la plataforma y haya recibido la preparación mínima necesaria en el uso y administración de la Plataforma Chamilo para ofrecer la tutoría en el aula virtual.

La guía didáctica fue diseñada con la finalidad de brindar un soporte para la materia, en ningún momento reemplaza la presencia del docente de la materia.

Lecciones en la guía didáctica y sugerencias de implementación

Descripción de la GD

La descripción de la GD ofrece al estudiante la opción de conocer los aspectos relevantes del curso, a saber:

- Objetivo
- Contenidos
- Metodología

- Recursos a utilizar
- Docente facilitador
- Cronograma de Evaluaciones
- Orientaciones para interactuar en el curso

De esta manera, el apartado de Descripción del curso orienta y delimita el alcance del curso a iniciar.

Sugerencia:

Es imprescindible que los participantes, tanto docentes como estudiantes estén de acuerdo con las pautas establecidas en esta sección para facilitar la interacción y el desarrollo de la GD.

Se sugiere que en la clase presencial se invite a los estudiantes a entrar al aula, a actualizar su perfil y colocar una fotografía que les permita ir creando su identidad dentro de la plataforma. Así mismo, pueden iniciar la revisión de la Descripción en la clase presencial.

Tema 1. Partes de la cámara

Competencia esperada:

- Conoce los principales elementos de una cámara.

Se familiariza con entornos electrónicos para la generación de contenidos.

- Duración: 4 horas
- Estrategia propuesta:
 - Se presentan los recursos de video y páginas web con el contenido teórico de las partes de las cámaras fotográficas, disponible en la Lección 1 de la plataforma.
 - El docente puede complementar en el aula mostrando al menos tres modelos de cámaras fotográficas para que los alumnos tengan la opción de observar directamente los partes de la cámara.
 - También se puede plantear en el aula elementos lúdicos que refuercen los contenidos revisados en el aula.

Evaluación:

- Elaboración de un cartel (digital) con las partes de una cámara.

Sugerencia:

En esta ocasión resultaría interesante motivar a los estudiantes a aprender a usar una herramienta web para la elaboración del cartel o infografía de las partes de la cámara.

Tema 2. Composición fotográfica: Ángulos y planos.

- Competencia esperada:
 - ECA.5.1.9. Construir un portafolio digital que reúna una muestra de las creaciones artísticas propias o en las que se ha involucrado el estudiante, y añadir una breve explicación, valoración o comentario sobre cada una de las obras.
 - ECA.5.1.1. Ejecutar producciones artísticas (Collage fotográfico) partiendo de temas de interés personal o social.
- Duración:
 - 2 horas teóricas
 - 3 horas prácticas
- Evaluación:
 - Práctica fotográfica
- Estrategia propuesta
 - En la Lección 2 se encuentran los recursos teóricos de este tema y se indican los pasos para la práctica.
 - Se deben facilitar las herramientas (cámara fotográfica) para que el estudiante realice su primera práctica.
 - Se pueden realizar las tomas dentro del aula, dentro de la institución o dejar la asignación para realizar desde el hogar.
 - Se sugiere al docente que se pueda organizar una dinámica en el aula de coevaluación de la entrega de los estudiantes, bien sea de toda el aula o en pequeños grupos de manera que se facilite el proceso de corrección y que se pueda ofrecer el refuerzo en caso de ser necesario.

Sugerencia:

Ya que se trata de la primera práctica fotográfica se sugiere al docente que estimule

al alumno a la organización de un portafolio digital para publicar el trabajo realizado, cuidando los elementos de ética, derechos de autor y licenciamiento.

Tema 3. Regla de los tercios

- Competencia esperada:
 - ECA.5.1.2. Autoevaluarse en medio de los procesos de creación artística haciendo uso de criterios técnicos, identificando las propias emociones y realizando los arreglos necesarios para lograr el producto deseado.
- Duración:
 - 2 horas teóricas
 - 3 horas prácticas
- Evaluación:
 - Práctica fotográfica
- Estrategia sugerida:
 - Se deben facilitar las herramientas para que el estudiante realice su práctica.
 - Se pueden realizar las tomas dentro del aula, dentro de la institución o dejar la asignación para realizar en el hogar.
 - Se sugiere al docente que se pueda organizar una dinámica en el aula de coevaluación de la entrega de los estudiantes, bien sea de toda el aula o en pequeños grupos de manera que se facilite el proceso de corrección y que se pueda ofrecer el refuerzo en caso de ser necesario.

Sugerencia:

En este caso, como los estudiantes ya se han desenvuelto en la plataforma, se puede sugerir la revisión teórica y práctica en casa. De esta manera, se emplea el tiempo en el aula de clase para la coevaluación del trabajo realizado.

Tema 4. Proyecto artístico

- Competencia esperada:

- CE.ECA.5.3. Planificar, desarrollar y hacer una evaluación individual y en grupo con ayuda del docente en procesos de creación artística en los que se expresen, comuniquen y representen ideas.
- Duración:
 - 2 horas teóricas
 - 8 horas prácticas
- Evaluación:
 - Collage (10 fotografías)
 - Exposición del proyecto (Rúbrica)
- Estrategia sugerida:
 - Los estudiantes pueden revisar el contenido teórico para la formulación del proyecto artístico y los espacios para la organización de sus equipos y la elección de la temática a abordar.
 - Los encuentros presenciales deben destinarse a la revisión y asesoría para la realización del proyecto.
 - Se sugiere al docente que se pueda organizar una dinámica en el aula de coevaluación de la entrega de los estudiantes, en un espacio ameno y respetuoso.

Implementación de la Propuesta

La propuesta fue una prueba piloto con la misma muestra utilizada, es decir 16 estudiantes de primer año de BGU, la GD se aplicó durante el mes de julio de 2018 en complemento con las clases presenciales. En este caso, solo se desarrolló la Unidad N° 1 de la asignatura ECA.

Antes de comenzar con la implementación de la GD se dio una inducción sobre una nueva modalidad llamada b-learning, en la cual se presentó toda la información referente a la plataforma y cómo debía utilizarse. El acompañamiento del docente fue fundamental para el desarrollo de esta prueba piloto, tomando como referencia que los estudiantes disfrutaran el uso de las TICS se dio orientación hacia el ámbito educativo, de manera que pudieran aprender y disfrutar haciéndolo.

Para finalizar, se aplicó una prueba (postest) con la finalidad de medir la experiencia que tuvieron los estudiantes con la plataforma Chamilo y de qué manera esta herramienta digital fue aceptada por ellos.

Valoración de la propuesta

En la valoración de la propuesta se buscó a (03) tres expertos en pedagogía y tecnología educativa, donde se evaluó “Calidad General del Entorno y de la Metodología didáctica y Calidad Técnica” (Recursos Multimedia y Navegación y Diseño). De esta manera los especialistas a través de un instrumento pudieron valorar si cada aspecto estaba relacionado a los objetivos planteados para dar solución a la problemática. Para la valoración se utilizó un instrumento validado del autor Santoveña (2010).

Los expertos en valorar la propuesta fueron:

- Ingeniero de Sistema con maestría en Diseño Instruccional e Informática
- Lic. En Educación con maestría en Diseño Instruccional e informática
- Lic. En Educación Cultural y Artística.

Para la evaluación del curso se tomaron en cuenta los siguientes aspectos:

- En los materiales didácticos se identificó la función de los mismos como material complementario.
- En los módulos de estudio, se valoró los componentes: introducción, objetivos, elementos facilitadores del aprendizaje, estructura, tipo de actividades y tipo de criterio de evaluación.
- Además, se valoró la metodología implementada para ver si existía relación entre los objetivos contenidos actividades y evaluación.
- La potencialidad didáctica para determinar si favorecía el aprendizaje significativo y desarrollaba el papel dinámico del alumno.
- Sobre la plataforma, se evaluó las herramientas tecnológicas disponibles en la misma y si eran de fácil acceso.

Resultados obtenidos de la valoración de la propuesta

En relación a los resultados obtenidos se pudo concluir que la plataforma responde a las necesidades obtenidas en la investigación, la cual fue considerada aprobada, presentado innovación, creatividad, interactividad en la propuesta. Sin embargo, los expertos sugirieron realizar cuestionarios coevaluativos, que les permita evaluarse entre los mismos compañeros de clase y acotaron que esta plataforma no presenta los recursos pensados para descargas, es

decir, que si no hay conexión a internet no puede descargar las clases, ya que está fundamentado en páginas web. Se recomienda realizar objetos de aprendizaje.

De esta manera, se tomó a consideración las sugerencias y se incluyeron cuestionarios que permita realizar coevaluación entre los estudiantes y la creación de objetos de aprendizaje se proponen para una futura investigación que implemente y evalúe la plataforma.

Conclusiones

Esta GD se considera un aporte significativo al PEA en la asignatura de ECA, ya que el docente tendría otra herramienta de enseñanza que le permitiría motivar y estimular la creatividad de los estudiantes, más aún con la era de la globalización en la que se vive donde los estudiantes son considerados nativos digitales.

En la actualidad, los estudiantes son curiosos si sienten la necesidad de saber algo que les puede interesar, en este caso, el estudiante debe buscar, inquirir, explorar y sumergirse en el ambiente y aprender de la experiencia. Esto llevaría a un crecimiento, una forma más deseable de comportamiento humano, ya que tendría la necesidad de reaccionar ante una nueva situación con interés, mientras que lo contrario sería responder con una solución dada con una actitud estática (Westbrook, 1999).

Esta reflexión permite inferir que se le debe dar a los estudiantes las herramientas adecuadas para su proceso de aprendizaje, donde se sientan motivados a investigar, a explorar sobre ciertos temas, como es el caso de la asignatura ECA, la cual se considera una puerta a la expresión cultural a través de la imaginación y creatividad. De este modo no solo se desarrollan habilidades de investigación sino además habilidades creativas que buscan despertar el ser interior en los estudiantes.

Es importante mencionar que, la presente propuesta cumplió con las cinco fases del diseño instruccional, sin embargo, en su etapa de evaluación se realizó una prueba piloto para verificar el impacto que esta tendría en los estudiantes. Considerando que, debido al corto periodo de tiempo, no se pudo evaluar su efectividad, estudio que pudiera completarse con futuras investigaciones.

Recomendaciones

- Diseñar y desarrollar las unidades faltantes de la asignatura de ECA en la GD con la finalidad de complementar la materia.
- Insertar actividades en la GD que estimulen la creatividad en los estudiantes.
- Utilizar enlaces en tercera dimensión sobre las unidades faltantes en la asignatura.
- Desarrollar en una futura investigación la efectividad de la GD a través de un estudio experimental.

Bibliografía

Aguilar, R. (2004). La guía didáctica, un material educativo para promover el aprendizaje autónomo. Evaluación y mejoramiento de su calidad en la modalidad abierta y a distancia de la UTPL. *RIED*, 179-192.

Belloch, C. (2013). *Diseño Instruccional*. Valencia: Universidad de Valencia (UTE).

Bereiter, C., & Scardamalia, M. (1982). Assimilative processes in composition planning. *Educational Psychologist*, 162-171.

Castro, S., Clarenc, C., López, C., Moreno, M., & Tosco, N. (27 de 06 de 2013). *Analizamos 19 plataformas de E-Learning. Investigación colaborativa sobre LMS*. Obtenido de <http://www.congresoelearning.org/>

Estebaranz, A. (1999). *Didáctica e innovación curricular*. Madrid: Akal.

Hernández, S. (17 de 07 de 2011). *El modelo constructivista con la web 2.0: aplicado en el proceso de aprendizaje*. Obtenido de <http://recursos.portaleducoas.org/sites/default/files/2239.pdf>

Morales, P. (2012). *Elaboración de material didáctico*. México: Red Tercer Milenio S.C.

Nérici, I. (1973). *Hacia una didáctica general dinámica*. Buenos Aires: Kapelusz.

Santoveña, S. (2010). Cuestionario de evaluación de la calidad de los cursos virtuales de la UNED. *Revista de Educación a Distancia*, 1-22.

VII Congreso Virtual Iberoamericano de Calidad en Educación Virtual y a Distancia. (2017).
Recursos Educativos Digitales que aportan al proceso de enseñanza y aprendizaje.
EduQ@2017.

Westbrook, R. (1999). Jhon Dewey. *revista Perspectivas*, 289-305.

Zapata, M. (19 de 06 de 2012). *Recursos educativos digitales: conceptos básicos*. Obtenido de
de
<http://aprendeenlinea.udea.edu.co/boa/contenidos.php/d211b52ee1441a30b59ae008e2d31386/845/estilo/aHR0cDovL2FwcmVuZGVlbmxbmVhLnVkZWZWR1mNvL2VzdGlzb3MvYXp1bF9jb3Jwb3JhdGl2>