



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS

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

Título:
Entorno virtual de aprendizaje y herramientas web 2.0 como apoyo didáctico para la educación cultural y artística
Línea de investigación:
Procesos pedagógicos e innovación tecnológica en el ámbito educativo
Autor/a:
Lic. Rocío del Pilar Usca Ramos
Tutor/a:
PhD. Melanio Alfredo González Morales

Quito - Ecuador

2020



Yo, PhD. Melanio Alfredo González Morales portador de la C.I. 1754912614 en calidad de Tutor del trabajo de investigación titulado: **Entorno virtual de aprendizaje y herramientas Web 2.0 como apoyo didáctico para la educación cultural y artística** elaborado por Rocío del Pilar Usca Ramos, estudiante de la Maestría en Educación mención Gestión de Aprendizaje mediado por las TICS de la UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL (UISRAEL), para obtener el Título de Magister, me permito declarar que luego de haber orientado, estudiado y revisado la tesis de titulación de grado, la apruebo en todas sus partes.

Quito, 12 de marzo del 2020


PhD. Melanio Alfredo González Morales

DEDICATORIA

Dedico esta tesis en primer lugar a Dios Por darme la vida y esas grandes oportunidades para progresar en mi vida profesional, Fernando, David, Rogelio mis ángeles protectores.

A mis Padres por su apoyo incondicional, a mi hijo Fernando Israel por su luz que llego a iluminar mi vida y ser el motivo para llegar a la meta final.

Rocío Usca

AGRADECIMIENTO

Primeramente, doy gracias a Dios por sus bendiciones.

A mis padres por ser los promotores principales en mi vida apoyarme con su paciencia y amor.

A los docentes de Posgrados de la Universidad Israel, por haber compartido sus conocimientos a lo largo de la preparación de mi profesión, de manera especial, al Dr. Alfredo González tutor de mí proyecto de investigación quien ha guiado con su paciencia, y su rectitud.

A los docentes de la Unidad Educativa Juan Pío Montufar por su valioso aporte para desarrollar mi investigación.

Y a todas esas personas que contribuyeron directa o indirectamente en vida profesional.

Resumen

La presente investigación tiene como propósito brindar un apoyo didáctico tanto a los docentes como a los estudiantes permitiendo que el proceso de enseñanza aprendizaje sea mediante el trabajo crítico individual y colectivo, promover el trabajo independiente, una actitud investigativa y facilitar la relación entre la ciencia, la tecnología y el entorno. En este caso particular surgió como problemática en la Unidad Educativa “Juan Pío Montufar”. La falta de material didáctico y el escaso uso de la tecnología en la asignatura de educación cultural y artística desmotivan a los estudiantes limitando el proceso de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, se inició con un estudio sobre la elaboración de un entorno virtual de aprendizaje que sirva como apoyo didáctico en el proceso de la enseñanza-aprendizaje de la educación cultural y artística de los estudiantes de décimo año de educación básica superior de la “Unidad Educativa Juan Pío Montufar”. La investigación tuvo un enfoque mixto, ya que los datos fueron obtenidos directamente del contexto. Las técnicas e instrumentos empleados fueron la encuesta a los estudiantes, una entrevista al técnico en sistemas y a un docente de la asignatura de educación cultural y artística. La muestra se realizó a través de un muestreo al azar e intencional debido a ciertos criterios preestablecidos por la investigadora, donde se seleccionaron 40 estudiantes de la básica superior que se encuentran cursando el décimo año con su respectivo docente y un técnico en sistemas. Como conclusión se obtuvo que la ejecución de un entorno virtual de aprendizaje es fundamental en la asignatura mencionada, ya que la educación está en constante cambio y genera nuevas oportunidades al utilizar las TIC, dentro del proceso enseñanza aprendizaje para así cubrir las exigencias que impone la sociedad.

Palabras claves: entorno virtual, herramientas Web 2.0, apoyo didáctico, Educación Cultural y Artística.

Abstract

The purpose of the investigation is to provide educational support to both teachers and students, permitting the teaching-learning process through individual and collective critical thinking, promoting independent work, on investigative attitude and facilitating the relationship between science, technology and the environment. In this particular case, the absence of didactic material and the scarce use of technology in the subject of cultural and artistic education emerged as problematic in the Educational Unit “Juan Pío Montufar”, causing demotivation by students limiting the teaching-learning process. In this sense, it began with a study on the development of a virtual learning environment that will serve as didactic support in the teaching-learning process of the cultural artistic education of the tenth year students of higher basic education of the “Juan Pío Montufar “Educational Unit. The investigation had a mixed approach, since the data was obtained directly from the context. The techniques and instruments used were the student survey and an interview with the systems technician and a teacher of the subject of cultural and artistic education. The sample was carried out through random and intentional sampling due to certain criteria pre-established by the researcher, where 40 students of the upper basic who are studying in the tenth year with their respective teacher and a systems technician were selected. In conclusion, it was obtained that the execution of a virtual learning environment is fundamental in the aforementioned subject, since education is constantly changing and generates new opportunities when using TIC's in the teaching-learning process in order to cover the demands imposed by society.

Keywords: virtual environment, 2.0 tools, didactic support, cultural and artistic education.

ÍNDICE

Resumen	i
Abstract.....	ii
Introducción.....	1
Capítulo I.....	6
Marco Teórico	6
1.1 Contextualización.....	6
1.2 Antecedentes investigativos	9
1.3 Marco teórico conceptual.....	10
1.3.1 El constructivismo.....	10
1.3.2 El constructivista con las nuevas tecnologías en el proceso enseñanza-aprendizaje .	13
1.3.3 Herramientas del aprendizaje constructivista aplicaciones mediante la tecnología...	13
1.4 El conectivismo.....	15
1.5 Entorno virtual de aprendizaje	16
1.5.1 Características pedagógicas de un entorno virtual de aprendizaje.....	16
1.6 Moodle, plataforma para la enseñanza.....	18
1.7 La web 2.0.....	18
1.8 Herramientas web 2.0.....	20
1.9 Apoyo didáctico	20
1.9.1 Tipos de apoyos didácticos	21
1.10 Educación cultural y artística	23
1.10.1 Beneficios de la educación artística.....	23
Capítulo II.....	25
Diseño metodológico y diagnóstico de necesidades.....	25
2.1 Enfoque metodológico de la investigación	25
2.2 Unidades de estudio, población y muestra	26
2.3 Indicadores	26

2.4	Métodos y técnicas.....	27
2.5	Recolección de la información.....	28
2.5.1	Plan para la recolección de la información	28
2.6	Procesamiento y análisis	29
2.6.1	Plan de procesamiento de información	29
2.6.2	Plan de análisis e interpretación de resultados	30
2.7	Análisis e interpretación de resultados.....	32
2.8	Regularidades del diagnóstico.....	43
Capítulo III		44
Propuesta de un entorno virtual de aprendizaje y herramientas web 2.0 para educación cultural y artística.		44
3.1	Introducción	44
3.2	Descripción de la propuesta	44
3.3	Descripción de la herramienta.....	45
3.4	Presentación de la propuesta	48
3.4.1	Planificación para elaborar el entorno virtual	48
3.4.2	Dimensión de Gestión	49
3.4.3	Dimensión Pedagógica.....	51
3.4.4	Dimensión Pedagógica.....	52
3.5	Valoración de la propuesta.....	54
3.6	Análisis e interpretación de los resultados de valoración de la propuesta	56
3.6.1	Análisis e interpretación de los resultados de la encuesta de valoración aplicada a docentes especialistas	56
Conclusiones.....		65
Recomendaciones		67
Bibliografía.....		68
Anexos		73
Anexo 1: Encuesta a estudiantes		73

Anexo 2: Entrevista a docente	75
Anexo 3: Entrevista a técnico de sistemas.....	77
Anexo 4: Encuesta valoración de la propuesta	79

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Indicadores de evaluación	27
Tabla 2: Título con la idea principal de la pregunta	29
Tabla 3: Uso de internet durante la clase.....	32
Tabla 4: Uso de tecnología para realizar actividades durante la clase	33
Tabla 5: Uso de Webquest.....	34
Tabla 6: Uso de recursos multimedia en la asignatura de educación cultural y artística	35
Tabla 7: Uso de TIC como material didáctico.....	36
Tabla 8: Uso de cursos en línea como material digital.....	37
Tabla 9: Uso de plataforma o entorno virtual para el envío de tareas	38
Tabla 10: El docente utiliza únicamente el texto entregado por el MINEDUC	39
Tabla 11: Está dispuesto a utilizar una plataforma virtual	40
Tabla 12: Realizaría actividades interactivas en línea que motiven su estudio.....	41
Tabla 14. Cuadro Comparativo	45
Tabla 15: Pertinencia o eficacia de la propuesta	57
Tabla 16: Aplicabilidad y factibilidad de la propuesta.....	58
Tabla 17: Carácter novedoso	59
Tabla 18: Conceptos básicos sobre la temática	60
Tabla 19: Presentación y estructuración del contenido	61
Tabla 20: Actividades incentivan el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje	62
Tabla 21: Contiene lenguaje apropiado	63
Tabla 22: El entorno virtual es adecuado para estudiantes de décimo año de educación básica superior	64

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Ejemplo de figura a ser utilizada.....	30
Figura 2: Uso de internet durante la clase	32
Figura 3: Uso de tecnología para realizar actividades durante la clase	33
Figura 4:Uso de Webquest	34
Figura 5: Uso de recursos multimedia en la asignatura de Educación cultural y artística ..	35
Figura 6: Uso de TIC como material didáctico	36
Figura 7: Uso de cursos en línea como material digital	37
Figura 8: Uso de plataforma o entorno virtual para el envío de tareas.....	38
Figura 9: El docente utiliza únicamente el texto entregado por el MINEDUC.....	39
Figura 10: Está dispuesto a utilizar una plataforma virtual	40
Figura 11: Realizaría actividades interactivas en línea que motiven su estudio	41
Figura 12: Pertinencia o eficacia de la propuesta	57
Figura 13: Aplicabilidad y factibilidad de la propuesta	58
Figura 14: La propuesta tiene carácter novedoso	59
Figura 15: Conceptos básicos sobre la temática	60
Figura 16: Presentación y estructuración del contenido.....	61
Figura 17: Actividades incentivan el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje	62
Figura 18: Contiene lenguaje apropiado.....	63
Figura 19: El entorno virtual es adecuado para estudiantes de décimo año de educación básica superior	64

Introducción

El cambio y la innovación en la actualidad requieren que los docentes y estudiantes se relacionen y compartan conocimientos a través de las TIC. Hoy en día el acceso a internet es de mayor facilidad, donde cualquier persona puede interactuar en diferentes plataformas, los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje puedan respaldar la experimentación con las posibilidades comunicativas del medio y desarrollar interactivamente en el mundo tecnológico.

En el mundo hoy en día el campo académico está involucrado por el avance de las TIC. En este sentido, la enseñanza aprendizaje en las instituciones educativas del mundo se apoyan en entornos virtuales interactivos, para el beneficio del proceso educativo y brindar al estudiante espacios más flexibles.

A nivel Internacional las Ciencias aplicadas de la Informática en especial los entornos virtuales están en desarrollo permanente, siendo de gran influencia en los tiempos actuales y lo están haciendo de una manera más directa y cada día más cercana, a las diferentes sociedades. La implantación en las sociedades de las denominadas nuevas tecnologías está produciendo cambios en varias de sus estructuras: social, económica, laboral, jurídica e incluso política.

El Ministerio de Educación del Ecuador Mineduc (2016) realiza el ajuste curricular en el 2016 donde el un nuevo enfoque se centra en la formación integral del ser humano, garantiza el aprendizaje desde temprana edad y está construido en torno a tres dimensiones: personal y afectiva-emocional (el yo: la identidad), social y relacional (el encuentro con otros: la alteridad), y simbólica y cognitiva (el entorno: espacio, tiempo y objetos), las cuales estructuran procesos para el aprendizaje del arte plástico, la música y la expresión corporal y lo visual.

Mineduc (2012) considera que dentro del currículo de EGB superior ayuda al avance de proyectos individuales o en grupo, que en varias ocasiones trabajan en base a los ambientes comunitarios o, inclusive, con personajes de otras culturas, a través de los medios que le internet ofrece. El aprendizaje en conjunto se trabaja utilizando la tecnología.

Dentro de la educación artística el Mineduc (2012) La cultura y las artes son importantes dentro de la vida de las personas, promoviendo experiencias y aprendizajes primordiales para todos los individuos, se consideran recursos principales al momento de

identificarnos, relacionarnos con otras culturas, logrando formas de pensamiento tan rigurosas como las ciencias o las matemáticas, y tan opuestas las de la filosofía o la literatura. Contribuyendo a que nuestras vidas sean motivadas en todos los sentidos, creando una parte específica fundamental dentro de lo intelectual y creativo, personal y social.

Con la actualización del currículo del área de la Educación cultural y artística la asignatura forma un grupo de recursos, instrucciones y metodologías usadas en el proceso, almacenamiento y transmisión de información en la enseñanza – aprendizaje de la Educación Artística mejorando los campos del arte, además se propone la integración de la TIC.

El Gobierno Ecuatoriano ha generado desde la Constitución de la República políticas que permitan incluir las TIC en la educación como lo indica el Artículo 347, en el Numeral 1, establece que: Fortalecer la Educación Pública y la coeducación; asegurar el mejoramiento permanente de la calidad, la ampliación de la cobertura, la infraestructura física y el equipamiento necesario de las instituciones educativas públicas. Numeral 8: “Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales” (Mineduc, 2016, p. 16).

“Las tecnologías de la información y de la comunicación son la palanca principal de transformaciones sin precedentes en el mundo contemporáneo” (Caneiro et al. 2009). Como resultados la tecnología ha originado grandes cambios en la sociedad, cultura y en la economía. Las personas alteran las formas de comunicar, entrenar, trabajar, negociar, gobernar y socializar, para la trasmisión del uso de las TIC a nivel global. Se reconocen que las TIC provocan el aumento de la producción que antes no podía imaginar el trabajo de la TIC en los sectores empresariales y principalmente en la economía. Los comportamientos personales han revolucionado en relación al tiempo y el espacio, considerando que el internet se revela intensamente social.

La UNESCO manifiesta “Los rápidos progresos de las tecnologías de la información y la comunicación modifican la forma de elaboración, adquisición y transmisión de conocimientos”. La educación debe hacer frente a los retos que vienen en la actualidad las nuevas oportunidades que abren las tecnologías, que mejoran la manera de originar, constituir, enseñar, controlar el saber y acceder al conocimiento. Debe garantizarse un acceso equilibrado a estas tecnologías en todos los niveles de los métodos de enseñanza.

En la actualidad usar las TIC en el proceso enseñanza - aprendizaje de los establecimientos educativos se está dando en forma frecuente, ya que en algunas asignaturas

se están utilizando plataformas de aprendizaje. La inquietud por renovar la enseñanza en todas las asignaturas exige a buscar la modernización de las destrezas, sistemas y herramientas que nos permita activar el proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de Educación cultural y artística.

La nueva perspectiva de la enseñanza establece conocimientos renovadores, activos, imaginativos, con habilidades que se involucran con todo tipo de información y contenidos importantes, en la actualidad todo esto es facilitado por la tecnología, y el apoyo de los EVA, que activan los procesos de enseñanza – aprendizaje y permitan que los estudiantes desarrollen un pensamiento crítico, creativo, reflexivo y participativo.

Gómez (2007) manifiesta que un “entorno virtual de enseñanza – aprendizaje es un grupo de facilidades informáticas y telemáticas para la comunicación y el intercambio de información en el que se desarrollan procesos de enseñanza - aprendizaje. En un EVA interactúan, fundamentalmente, profesores y estudiantes” (p.20). Sin embargo este medio exige la intervención de un administrador del sistema informáticos, expertos en media, personal de apoyo durante el proceso de la intervención de la tecnología en la enseñanza aprendizaje.

El proyecto de investigación se desarrolló en la “Unidad Educativa Juan Pío Montufar” de la ciudad de Quito, con los estudiantes de décimo año de educación básica superior, han surgido cambios en la nueva malla curricular donde el aprendizaje significativo, el uso de las TIC y la práctica se hacen visible para el área de Educación cultural y artística, desafortunadamente la asignatura de educación cultural artística no cuenta con apoyo didáctico de textos escolares como las demás asignaturas, el docente ha observado la vialidad del uso de la tecnología, pero la falta de conocimiento y uso de la TIC hace que las clases sean rutinarias, el hábito de conservarse en el proceso tradicionalista son en la actualidad el problema para desarrollar de una manera adecuada la enseñanza aprendizaje de la asignatura de educación cultural y artística.

Toda esta situación condujo a la determinación del siguiente problema ¿Cómo utilizar las TIC para el apoyo didáctico en el proceso de enseñanza – aprendizaje dinámico e interactivo en la educación cultural y artística en el décimo año de EGB de la Unidad Educativa Juan Pío Montufar?

Objeto de estudio

La enseñanza – aprendizaje de la educación cultural y artística.

Objetivo General

Elaborar un entorno virtual mediante el uso de herramientas Web 2.0 como apoyo didáctico para la enseñanza - aprendizaje de la Educación cultural y artística en décimo año de EGB de la Unidad Educativa Juan Pío Montufar de la ciudad de Quito en el año lectivo 2019-2020.

Objetivos específicos

- Diagnosticar el estado actual del proceso de enseñanza y aprendizaje en la educación cultural y artística de décimo año de EGB de la Unidad Educativa Juan Pío Montufar de la ciudad de Quito en el año lectivo 2019-2020
- Fundamentar pedagógica y tecnológicamente el entorno virtual y herramientas Web 2.0 de aprendizaje para el apoyo didáctico en la educación cultural y artística en el décimo año de EGB de la Unidad Educativa Juan Pío Montufar de la ciudad de Quito en el año lectivo 2019-2020
- Determinar los componentes del entorno virtual en Moodle utilizando herramientas Web 2.0 de aprendizaje para el apoyo didáctico en la educación cultural y artística en el décimo año de EGB de la Unidad Educativa Juan Pío Montufar de la ciudad de Quito en el año lectivo 2019-2020
- Valorar mediante el criterio de especialistas la propuesta del entorno virtual de aprendizaje en la asignatura de educación cultural y artística en el décimo año de EGB de la Unidad Educativa Juan Pío Montufar de la ciudad de Quito en el año lectivo 2019-2020

Preguntas Científicas

- ¿Cuál es el estado actual del proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de educación cultural y artística en el décimo año de EGB de la Unidad Educativa Juan Pío Montufar de la ciudad de Quito en el año lectivo 2019-2020?
- ¿Cuáles son los fundamentos pedagógicos y tecnológicos del entorno virtual y herramientas Web 2.0 de aprendizaje para el apoyo didáctico en la educación cultural y artística en el décimo año de EGB de la Unidad Educativa Juan Pío Montufar de la ciudad de Quito en el año lectivo 2019-2020.?

- ¿Cuáles son los componentes adecuada para el entorno virtual de aprendizaje Moodle en la asignatura de la educación cultural y artística en el décimo año de EGB de la Unidad Educativa Juan Pío Montufar de la ciudad de Quito en el año lectivo 2019-2020?
- ¿Qué resultados ofrece la valoración de especialistas del entorno virtual y herramientas Web 2.0 de aprendizaje para el apoyo didáctico en la educación cultural y artística en el décimo año de EGB de la Unidad Educativa Juan Pío Montufar de la ciudad de Quito en el año lectivo 2019-2020?

Justificación de la investigación

Este trabajo tiene por objetivo fundamental elaborar un entorno virtual que servirá como apoyo didáctico para la enseñanza - aprendizaje de la educación cultural y artística, con herramientas tecnológicas innovadoras, para que el estudiante asimile el conocimiento de manera adecuada. Además, concienciar en los docentes su aplicación y aprovechamiento con el fin de poner en práctica estos medios de aprendizaje para mejorar el rendimiento académico.

El entorno virtual en la plataforma Moodle utilizando herramientas Web 2.0 se utilizará como apoyo didáctico que facilitará al docente y estudiante a conocer nuevas herramientas tecnológicas encontrando diferentes actividades interactivas relacionadas con los temas de la Educación cultural y artística.

La sociedad y la educación se ha transformado por el uso de la tecnología, los desafíos y retos de las instituciones educativa es estar actualizados dentro de todo el ámbito en especial de la tecnología, es por ello por lo que la Unidad Educativa Juan Pío Montufar no puede ser ajena al cambio.

La propuesta de investigación es posible ya que se cuenta con los recursos y el conocimiento para el diseño del entorno virtual de aprendizaje, así como el talento humano y el apoyo de las autoridades pertinentes de la institución.

La Unidad Juan Pío Montufar se verá beneficiado en especial los estudiantes y docentes de décimo año de educación básica superior.

Capítulo I

Marco Teórico

1.1 Contextualización

La educación ha sido siempre uno de los aspectos más importante a nivel mundial en el desarrollo de la humanidad. El constante avance tecnológico y su aplicación influye; directa o indirectamente, en las actividades diarias de los seres humanos incluso desde el mismo instante en que despertamos.

Los docentes no son ajenos a esta realidad y en cierta manera están obligados a mantenerse al tanto de la tecnología y actualizarse de forma continua en su uso y aplicabilidad como parte de las actividades en el proceso de enseñanza-aprendizaje; con el fin de brindar una educación de calidad, dando un paso más allá de la enseñanza tradicional.

En Latinoamérica el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicaciones (TIC) en la educación ha evolucionado rápidamente, si la comparamos con sus inicios. El equipar las instituciones educativas con computadores y permitir que tengan acceso a Internet no es suficiente, sino que además es necesario involucrar las TIC tomando en cuenta la necesidad y realidad de cada unidad educativa.

La UNESCO (2016) manifiesta que alrededor del mundo varios países han implementado en sus reglamentos de educación la utilización de las TIC, esto ha conllevado que se utilicen herramientas tecnológicas dentro de la clase. Adicionalmente el estado ha dotado a los docentes de computadores y los ha capacitado para su mejor aprovechamiento.

La misma fuente comparte las diversas formas en que la tecnología facilita el acceso universal a la educación, reduce las diferencias en el aprendizaje, apoya el desarrollo de los docentes y mejorar la calidad y la pertinencia del aprendizaje reforzando la integración y perfeccionando la gestión y administración de la educación.

Al referirse específicamente a las TIC en la educación Fernández (2005) explica que:

(...) hoy las nuevas tecnologías están presentes en todos los ámbitos de nuestra sociedad y se requieren inevitablemente el uso de la tecnología dentro del campo educativo y; por tanto, exige una profunda reflexión en busca de sus

mejores potencialidades educativas y su adaptación a la actividad educativa cotidiana (p.139).

En el año 2001 Ecuador reconoce la educación virtual como parte de la modalidad de educación a distancia. En la actualidad existen muchos programas de grado (Universitario) y posgrado (Maestría) utilizando la modalidad virtual lo que ha conllevado a que más personas puedan acceder a la misma eliminando la necesidad de movilizarse geográficamente hacia el lugar en que se imparten las clases lo que a su vez permite que los estudiantes realicen sus actividades diarias de manera normal y puedan integrarla con sus estudios.

Para el Ministerio de Educación del Ecuador MINEDUC (2016) las tecnologías de la información y comunicación han supuesto un gran avance en cuanto al acceso de la información mediante Internet, sobre todo en el ámbito educativo donde se experimentan nuevos escenarios formativos que apuestan al intercambio de conocimiento inmediato entre docentes y estudiantes, permitiendo que se construya nuevos aprendizajes en forma colaborativa, reflexiva y crítica, en un ambiente amigable, flexible, dinámico, pluripersonal y pluridimensional.

Una de las principales herramientas que ofrecen las TIC para la educación corresponde a los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) que se enfocan en una nueva era de enseñanza formando redes de estudiantes que incentiven el autoaprendizaje y el trabajo colaborativo con competencias a la vez que pone en evidencia la importancia en la comunicación y el acceso a los recursos tecnológicos, mientras que obliga a las instituciones educativas en la innovación de material de apoyo didáctico.

Jiménez (2012) en su obra Educación artística y ciudadanía menciona que la educación artística; o arte-educación como se denomina en Brasil, ha cobrado importancia en la agenda educativa iberoamericana después de que los sistemas educativos de la modernidad hayan puesto en entredicho sus fundamentos pedagógicos y filosóficos frente a la crisis de la escuela como institución de formación para la vida y ante los signos de deterioro de la vida urbana.

La educación cultural artística hoy en día se ha convertido en una asignatura que contribuye al desarrollo creativo y al trabajo colaborativo de los estudiantes además la integración de la cultura permite a los estudiantes interactuar a través de las TIC con el mundo actual.

El Mineduc (2016) considera que el área de Educación Cultural y Artística se entiende como un espacio que promueve el conocimiento y la participación en la cultura y el arte contemporáneos, en constante diálogo con expresiones culturales locales y ancestrales, fomentando el disfrute y el respeto por la diversidad de costumbres y formas de expresión. Dicha entidad emprendió la campaña de reajuste y fortalecimiento curricular de la Educación General Básica (EGB), dando cabida a una nueva propuesta que entró en vigor en el 2009 mediante acuerdo Ministerial 0611-09; excepto Educación Física que se implementaría en el 2012 y Educación Cultural y Artística (ECA) que fue modificada en 2016, como un ajuste curricular para EGB y el Bachillerato General Unificado (BGU). En este Currículo, la ECA es concebida como área de conocimiento que promueve experiencias y aprendizajes básicos para todos los ciudadanos respecto de la cultura y el arte contemporáneos, con expresiones culturales locales y ancestrales, fomentando el regocijo y el respeto por la diversidad de costumbres y formas de expresión a través de las TIC.

En el currículo vigente de la primaria muestra que la asignatura de Educación Artística se divide en tres bloques: artes plásticas, artes espaciales y arte audiovisual; siendo este último propicio para el uso de las TIC ya que los contenidos se centran en la fotografía, secuenciación de imágenes, cine y el vídeo, el uso de recursos electrónicos para crear imágenes y demás tipos de contenido. La utilización de estos materiales no tiene por qué resultar difícil o suponer un obstáculo, siendo susceptibles de adaptarse al nivel en el que se encuentre el alumno en un momento determinado. Debemos estar informados de lo que nos ofrece la tecnología y saber seleccionar con buen criterio qué herramientas y materiales facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje con los alumnos en las distintas asignaturas.

La implementación de un entorno virtual de aprendizaje permite el uso de ambientes virtuales en los procesos educativos en el cual se incluye la guía de herramientas tecnológicas innovadoras que se utilizar como apoyo didáctico en los procesos de enseñanza aprendizaje. El modelo de educación virtual ayuda la construcción de un modelo pedagógico centrado en el aprendizaje activo, colaborativo y participativo en donde el estudiante es el constructor de su propio aprendizaje de manera abierta y flexible y, el profesor es un orientador y facilitador, dejando de lado el modelo pedagógico tradicional, centrado en la enseñanza, en donde el profesor es un simple transmisor-relator de conocimientos.

Steven Almeida en su Blog; colegios emblemáticos de Quito, dice de la Unidad Educativa Juan Pío Montufar

(...) al ser una institución de educación secundaria que acoge a estudiantes de los últimos tres años de educación general básica (EGB) y los tres del nuevo Bachillerato General Unificado (BGU). Desde la aplicación del Bachillerato General Unificado se debió cambiar las distintas mallas curriculares de especialidades para ajustarse a los requerimientos del Ministerio de Educación (...)

Desde el año lectivo 2018 - 2019, la Institución Educativa Fiscal Juan Pío Montufar pasa a denominarse Unidad Educativa Fiscal Juan Pío Montufar”.

Al ser una institución educativa que busca estar a la vanguardia con las necesidades de la actual generación ha implementado el uso de TIC en las aulas para que el proceso de enseñanza-aprendizaje se realice dentro de una clase interactiva permitiendo que el estudiante tenga contacto directo con la tecnología, se apropie de los conocimientos significativos a largo plazo.

1.2 Antecedentes investigativos

Para respaldar el trabajo investigativo se ubicó como reseña las siguientes investigaciones que fortalece la contextualización de las TIC en la educación cultural y artística.

Villegas (2012) en su trabajo de investigación “Desarrollo de material didáctico bajo Moodle, para la asignatura de educación artística de bachillerato general unificado” (p.4) plantea como objetivo elaborar un aula virtual temática que sirva como una herramienta que complemente y mejore el proceso de enseñanza en la asignatura de Educación Artística en el Bachillerato General Unificado, eligiendo Moodle como su EVA. Los resultados de sus diagnósticos muestran que el uso de un aula virtual como material didáctico es importante en la asignatura de educación artística. Su influencia fue objetiva permitiendo dinamizar la enseñanza aprendizaje.

El uso de la antes mencionada aula virtual obligó al autor ha desarrollar nuevas perspectivas metodológicas ya que el proceso de aprendizaje paso de ser individual a un trabajo colaborativo, así como también de únicamente transmisión de conocimiento a la construcción de este. En un aula virtual el rol del docente cambia de forma radical ya que es el estudiante el actor de su formación personal.

Del Faro (2018) en su investigación “Impacto del uso de Recursos Educativos Abiertos (REA) en el aprendizaje de Historia en alumnos de quinto grado de primaria” establece como uno de sus objetivos explorar si las TIC reforzaban el trabajo de los estudiantes en las escuelas. Su metodología se basó en un diseño cuasi experimental de tipo cualitativo con una población 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 tercer grupo trabajó únicamente con REA. El resultado de su estudio; que duró 5 semanas, le permitió concluir que el grupo que trabajó sólo con REA obtuvo mejor desempeño académico que los otros. Esta investigación demuestra que el empleo de TIC como material didáctico de apoyo ofrece muchas ventajas a los estudiantes no solo a mejorar su rendimiento académico sino que también los motiva para trabajar en espacios artísticos digitales que puede fácilmente despertar su creatividad e imaginación para desarrollar su identidad personal y profesional.

Según Gómez (2012) en su investigación “La web 2.0 como herramienta didáctica de apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje: aplicación del blog en los estudios de Bellas Artes” concluyó que el uso del blog facilitó el uso de métodos flexibles centrados en los estudiantes, con una búsqueda concreta y continua. Además, lo consideró como 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 ayudan 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. Además, fomenta sus habilidades de investigación recibiendo retroalimentación de sus compañeros

1.3 Marco teórico conceptual

1.3.1 El constructivismo

Tünnerman (2011) considera que el constructivismo es un enfoque que sostiene que el individuo; tanto en los aspectos cognoscitivos y sociales del comportamiento como en los afectivos, no son resultados de destrezas esenciales como dice el conductismo, sino que el conocimiento es la construcción que se produce todos los días mediante la interacción con la realidad de su entorno.

González (2012) en su libro “Aplicación del Constructivismo Social en el Aula” en referencia a la teoría de Jean Piaget dice que:

(...) en base a sus experiencias tanto en el campo de la psicología, como en el de la biología se dedicó a elaborar una teoría del conocimiento que permitiese comprender el desarrollo del pensamiento. Él quería entender cómo actúa el cerebro cuando acumula información (p.10).

Menciona también que Piaget afirma que es a través de una interacción activa que las personas aprenden. Esto quiere decir que cuando hacemos algo, cuando razonamos, cuando imaginamos, cuando manipulamos cosas, cuando realmente aprendemos es cuando se realizan estos procesos que son actor y protagonista del propio aprendizaje. Lev Vygotsky señala que “la inteligencia se despliega gracias a explícitas herramientas psicológicas que el/la niño/a encuentra en su medio ambiente, entre ellos el lenguaje se considera la herramienta principal”.

La misma autora González (2012), menciona que Vygotsky y Piaget concuerdan en la forma de explicar la formación del pensamiento para el desarrollo de nuevos aprendizajes, no obstante Vygotsky agrega un elemento muy importante y es la necesidad de una mediación para que se logren cambiar las estructuras mentales, así como la interacción social. Así también manifiesta que la cultura desempeña un papel muy importante, pues proporciona a la persona las herramientas necesarias para cambiar su ambiente. Básicamente la diferencia entre la teoría de Piaget y Vygotsky se centra en que “el primero plantea que las personas obtienen información y aprende por sí mismo, mientras que Vygotsky propone que es necesaria una interrelación entre las personas y su ambiente para que se formen los aprendizajes”.

Coll I, Ortega, Goñi, y Vidiella (1993) afirman que el constructivismo no es; en sentido estricto, una teoría sino más bien un movimiento, una corriente o mejor aún un marco explicativo que partiendo de la consideración social y socializadora de la educación escolar integra contribuciones varias cuyo denominador común lo constituye un acuerdo en torno a los principios constructivistas. Al ser la reunión de varios pensamientos teóricos, no podemos considerarlo tampoco un libro de recetas. El Constructivismo nos da los principios en base a los cuáles los docentes van a facilitar el proceso educativo a sus alumnos.

Domínguez (1997) afirma que “las corrientes constructivistas ayudan a convertir la clase tradicional en una moderna, lo que supone transformar una clase pasiva en una clase

activa” (p.163). “Enfocándose al “proceso de enseñanza aprendizaje”, significa cambiar el quehacer docente de una clase centrada en la enseñanza en una clase enfocada en el aprendizaje” (Domínguez, 1997, p.16).

Según el Mineduc (2016), el currículo mantiene que los modelos de aprendizaje deben desplegar una variedad de técnicas cognitivas. Los estudiantes deben ser competentes y realizar a través de la práctica una amplia recopilación de procesos tales como: reconocer, estudiar, buscar, asociar, reflexionar, razonar, deducir, inducir, decidir, explicar, crear, etc., obviando que las situaciones de aprendizaje se centren, tan solo en el desarrollo de algunos de ellos. Es importante laborar conjuntamente todos los docentes de tal manera que proporcionen un guía interdisciplinar desarrollando el aprendizaje de capacidades y responsabilidades, respondiendo a la integración de todos los integrantes de la labor docente que trabaja con cada estudiante en su grupo.

Al hablar del constructivismo no es fácil definir su término. Se puede entender que el estudiante es capaz de construir su propio aprendizaje mediante las herramientas que ofrece el constructivismo, obteniendo resultados de las experiencias anteriores, adquiridas del medio que les rodea. El inicio del aprendizaje constructivista son los conocimientos y experiencias previas que tiene el estudiante; sin embargo, el componente afectivo es importante durante este proceso además de su disposición por aprender, las metas personales, las expectativas y el autoconocimiento.

La Metodología Constructivista intenta ayudar en el desarrollo cognitivo de las habilidades del pensamiento del estudiante y las capacidades del proceso del docente. Es una herramienta que ayuda a la formación del estudiante para que aprenda a aprender.

El Mineduc (2016) sostiene que para poner en práctica el enfoque constructivista se debe realizar actividades motivadoras para que los estudiantes se involucren iniciando desde la realidad de su alrededor, adaptándose a estilos y ritmos de aprendizaje de cada uno de los estudiantes, para que sean capaces de aprender por sí mismo y motivar el trabajo en grupo utilizando métodos, recursos y material didáctico. Es necesario la participación de la comunidad educativa en la formación y desarrollo de aprendizajes formales y no formales.

1.3.2 El constructivista con las nuevas tecnologías en el proceso enseñanza-aprendizaje

Hernández y Fernández (2010) mencionan que en los últimos diez años, varios investigadores han explorado cómo influye la tecnología en la enseñanza constructivista, señalando que los ordenadores proporcionan un adecuado medio creativo para que los estudiantes se expresen y demuestren que han adquirido nuevos conocimientos. Adicionalmente; con respecto a los proyectos de ayuda en línea, manifiesta que junto con la propaganda web también han demostrado ser una original y emocionante herramienta para que los profesores comprometan a sus estudiantes en el proceso de aprendizaje.

La tecnología en el campo de la educación ha desarrollado varias herramientas que pueden ser utilizadas como medio didáctico de apoyo. Una de ellas son los EVA orientados a la construcción del conocimiento con actividades que promueven un aprendizaje significativo. Dichas herramientas podrían considerarse como constructivistas; sin embargo, es el docente quien orienta a sus estudiantes en esta experiencia para que el proceso de aprendizaje se vincule con una mejor forma de aprender y ofreciendo elementos para que permitan la construcción de su propio conocimiento.

El antes mencionado autor considera también y hace una diferencia; entre lo que él nombra como, los profesores constructivistas y profesores tradicionalistas. A estos últimos los define diciendo que una de sus principales formas de enseñar se basa en ubicarse en la parte de adelante para impartir su clase limitando al estudiante a pensar libremente y usar su creatividad, además de no incentivarlo a trabajar con la tecnología.

1.3.3 Herramientas del aprendizaje constructivista aplicaciones mediante la tecnología

En la actualidad, la tecnología ofrece muchas herramientas que ayudan en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta investigación va a utilizar tres de ellas que para De Ugarte (2007) son: “las redes sociales, la wiki y los blogs quien las eligió por el potencial que presentan para el modelo constructivista de aprendizaje en estudiantes de secundaria”. A continuación, se detalla describe el concepto de cada una de estas herramientas:

- Las redes sociales

Para De Ugarte (2007) las redes sociales son una asociación de personas unidas por distintos motivos: familiares, de trabajo o simplemente intereses y pasatiempos parecidos formando una estructura social compuesta por nodos; generalmente individuos u organizaciones, que se encuentran unidos entre sí por más de un tipo de relación, como son: valores, visiones, ideas, intercambios financieros, amistades, parentescos, aversiones, sitios webs.

Las redes sociales se han vuelto hoy en día forman se han vuelto sumamente importantes ya que permite al ser humano estar en contacto a nivel mundial compartir ideas, conocimiento e investigación de manera inmediata, eliminando las barreras geográficas y de tiempo.

- La wiki

Para Hernández (2008):

(...) es considerada como una red social de cooperación, que puede ser directamente editada por cualquier usuario. Ward Cunningham, el desarrollador de la primera wiki, la describe como la más simple base de datos en línea que funciona. La utilización de las wikis en el proceso de aprendizaje de los estudiantes aporta nuevas herramientas y aplicaciones originales e innovadoras para la construcción de su conocimiento (p.12).

Se debe motivar a los estudiantes en la utilización de las wikis de una forma creativa para que se familiarice y pueda tener un buen desempeño, las use para familiarizarse con la tecnología que le rodea. Además, las wikis facilitan compartir enlaces a documentos informativos de otras páginas que permitirán a los estudiantes a ir construyendo su propia información.

- Blogs

Areitio (2009) respecto de los blogs los conceptualiza de la siguiente manera:

(...) son un medio de comunicación colectivo que promueven la creación y consumo de información original y veraz, que pretende provocar, desde su lectura, la reflexión personal y social sobre los temas que preocupan a su autor, que son una proyección de lo que preocupa a diversos colectivos, y en último término a la sociedad en general (p.60).

Los blogs fomentan la escritura, lo que involucra una correcta ortografía y redacción beneficiando al estudiante en su proceso de aprendizaje, a la vez que entrega a éstos la responsabilidad y el compromiso de la comunicación, motivando de esta manera la construcción del conocimiento. Los estudiantes; además, pueden transmitir sus ideas y pensamientos ya que son como un diario digital en el que pueden incluir otros recursos como son imágenes y videos que estarán compartidos a través de Internet.

1.4 El conectivismo

La teoría del Conectivismo hace reflexionar sobre las formas de aprender y enseñar. Hoy en día se considera a los estudiantes como nativos digitales, no le temen a la tecnología, pueden realizar varias actividades a la vez (multitarea), disfrutan la fantasía como parte de sus vidas; son menos tolerantes a las actividades pasivas y usan sus herramientas para permanecer conectados con sus amigos y compañeros de aula en todo momento.

Se puede decir que el área de la educación; en cierta manera, ha sido lenta para reconocer el impacto de nuevas herramientas de aprendizaje y el impacto que tienen en la concepción misma de lo que significa aprender. El conectivismo provee una mirada a las habilidades de aprendizaje y las tareas necesarias para que los estudiantes se desarrollen en una era digital.

El constructivismo y conectivismo son factores clave para el uso de entornos virtuales ya que con el aprendizaje colaborativo y el aprendizaje mediante la interacción que permite dicha herramienta, estudiantes y docentes comparten experiencias, conocimientos y recursos para una enseñanza–aprendizaje mediada con el uso de herramientas tecnológicas.

Ovalles Pabón (2014) señala que el conectivismo, es una teoría del aprendizaje para la era digital que ha sido promovida por George Siemens y por Stephen Downes basado en el análisis de las limitaciones del conductismo, el cognitivismo y el constructivismo.

La propuesta de la presente investigación está enfocada en las teorías del constructivismo y conectivismo, ya que mediante el entorno virtual de aprendizaje se propone que el estudiante construya su conocimiento mediante las herramientas que ofrece el entorno virtual, el docente será el mediador del aprendizaje mediante la tecnología para el proceso enseñanza – aprendizaje de la educación cultural y artística.

1.5 Entorno virtual de aprendizaje

Un entorno virtual de aprendizaje es un espacio educativo alojado en la web, un conjunto de herramientas informáticas que posibilitan la interacción didáctica de manera que el alumno pueda llevar a cabo las labores propias de la docencia como son conversar, leer documentos, realizar ejercicios, formular preguntas al docente, trabajar en equipo... etc. Todo ello de forma simulada sin que medie una interacción física entre docentes y alumnos.

Hurtado (2019) en su investigación; respecto de los EVA, menciona:

(...) son un espacio en la web donde se alojan todos los contenidos educativos, es conveniente precisar que los contenidos educativos son elaborados por los docentes previa investigación, ordenamiento, selección de la información que será publicado a través del uso de herramientas informáticas. También se los define como: “Un ambiente electrónico, no material en sentido físico (...) creado y constituido por tecnologías digitales“(p.15).

Boneu (2007) en su artículo; en referencia a las plataformas e-learning, manifiesta que deberían tener las siguientes características:

- Interactividad: que estudiante sea el protagonista de su formación dentro del EVE-A.
- Flexibilidad: conjunto de funcionalidades que faciliten al EVE_A su fácil adaptación al currículo.
- Escalabilidad: capacidad del entorno virtual para trabajar con grupos grande o pequeños.
- Estandarización: Factibilidad de importar y exportar cursos en formatos estándar.

1.5.1 Características pedagógicas de un entorno virtual de aprendizaje

(Boneu, 2007) puntualiza algunas de las formas pedagógicas que admiten los EVA. Estas se listan a continuación:

- Gestionar tareas
- Comunicarse e interactuar entre los integrantes de la agrupación virtual
- Desarrollo de actividades interactivas
- Ejecución de habilidades colaborativas
- Evaluación y seguimiento de los miembros de la comunidad virtual

- Personalizar el entorno con las necesidades y características de cada asignatura

La UNESCO (2016) manifiesta que, en la actualidad, estamos en una era de aprendizaje digital atravesando una etapa de transición del aprendizaje por “transmisión” a un aprendizaje “interactivo”. A los estudiantes ya no les interesa ser tratados como recipientes, sino que quieren participar activamente de su proceso de formación. Cada día que pasa se hace más importante formar estudiantes críticos, creativos, que puedan trabajar en equipo y que puedan reflexionar sobre su proceso de aprendizaje.

Lo anterior ha forzado; en cierta forma, que en el campo educativo se implemente plataformas de software independiente y de código abierto que permitan acceso al código mismo para realizar cambios y personalizar la plataforma. Una de estas plataformas es Moodle.

Basado en lo que García y Sein-Echaluce (2007) mencionan en su artículo, “se puede decir que Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment) es un sistema de gestión decursos (CMS, Course Management System) concebido por Martin Dougiamas, un australiano con formación tecnológica y educativa”.

Pérez y García (2009) afirman que:

“(…) la plataforma “Moodle es un paquete de software informático de libre distribución que pone en manos del docente muchas de las herramientas necesarias para diseñar e implementar y gestionar cursos virtuales de gran calidad “(p.36). La plataforma nace formado parte del trabajo de investigación desarrollo por Martin Dougiamas”. El principal objetivo de dicho proyecto era investigar las oportunidades a través del internet, desde el punto vista del constructivismo y construccionismo social, en el proceso de enseñanza aprendizaje.

En concreto, se pretendía determinar cuáles son las estructuras e interfaces que facilitan y potencian el dialogo entre los participantes de una comunidad virtual de aprendizaje con el objetivo de diseñar las herramientas necesarias para mejorar las técnicas pedagógicas orientadas hacia la enseñanza a semipresencial atreves en Internet.

1.6 Moodle, plataforma para la enseñanza

Según Villada (2013) en su trabajo de investigación señala que “Moodle es muy útil para los centros o instituciones educativas, como colegios, academias, institutos, universidades, etc.” (p.23). Utilizando cursos iniciando por la educación infantil hasta la educación universitaria, y en todas las áreas del conocimiento, contando con una herramienta gratuita y fácil que posibilita el desarrollo curricular integral transversal y longitudinal.

La Plataforma es una herramienta fundamental para el docente facilitando la implementación de varias actividades de enseñanza-aprendizaje en clase a través de diferentes opciones multimedia. El uso de pizarras digitales para la exposición y grupos reducidos de estudiantes conectados por wifi en sus portátiles es y será una realidad cada día más habitual entre nosotros (Villada, 2013, p.10).

Actualmente la plataforma ya se usa como apoyo en la proyección de pantalla por medio de cañones conectados a computadores portátiles o fijos en el aula que además tienen acceso a la red. “No hace falta que los docentes llenen sus apuntes, separatas, o diapositivas ya que estamos inmersos en la tecnología y no hará falta el uso de hojas escritas” Villada (2013, p.18).

“La concentración de la información vital de nuestra asignatura en la red permitirá su progresiva organización y que no se pierda entre los múltiples equipos informáticos que hoy en día utilizamos” (Villada, 2013, p.25).

Por lo anterior puede decirse que Moodle es un canal que permite generar una comunicación en red desarrollando un proceso de enseñanza aprendizaje más atractiva, reflexivo, llamativo con flexibilidad para ingresar al curso virtual. El entorno Moodle se está desarrollándose en un contorno más eficiente donde los docentes puedan capacitarse en línea, para su crecimiento formación académico.

1.7 La web 2.0

La web 2.0 hoy en día facilita en gran manera la trasmisión de información siendo esto un adelanto en la educación que sobrevino como parte de la evolución del internet, incorporando al usuario como un agente activo en el funcionamiento y no como un cliente o únicamente receptor de información. Gran parte de los sitios web son considerados

dinámicos ya que éstos permiten al usuario participar activamente permita interactuar, generar contenido, o formar parte de comunidades virtuales.

Los recursos de la Web 2.0 pueden considerarse como de apoyo didáctico ya que ofrecen un conjunto de elementos que facilitan y ayudan al proceso enseñanza-aprendizaje. Estos elementos contribuyen a que los estudiantes logren el dominio de un contenido determinado; y por lo tanto, el acceso a la información, la adquisición de habilidades, destrezas y estrategias, así como la formación de actitudes y valores. Adicionalmente, se puede mencionar que la función de los apoyos didácticos es lograr que se alcance el perfil de salida del B.G.U orientados de la básica superior.

Según Cobo y Pardo (2007) (...) “El termino Web 2.0 apareció a mediados de 2004 y creció hasta ser reconocido en 2006. Este fenómeno tecno-social se popularizó a partir de sus aplicaciones más representativas” (p.8) (...) Más adelante menciona (...) Wikipedia, YouTube, Flickr, WordPress, Blogger, MySpace, Facebook, OhMyNews y de la sobreoferta de cientos de herramientas intentando captar la atención del público (p.20)

Nafría (2007) asegura que “La web 2.0 emplea diversas tecnologías que permiten utilizar la red como una plataforma de aplicaciones, lo que abre grandes posibilidades creativas”. Además, dice “...de igual forma el usuario, cambia de ser espectador y consumidor de lo que le ofrece internet a convertirse en creador y generador de contenidos y servicios”

Para Atúnez (2007) “La expresión Web 2.0 y su utilización en diversas áreas indican una actitud en la que se le otorga una renovada importancia a lo social a la interconexión entre iguales y se reconoce el valor que cada individuo aporta al conjunto”.

Según Martín (2010)

(...) “la web es, sin ningún lugar a dudas el mayor instrumento nivelador que ha desarrollado la humanidad y una palanca increíble para potenciar la innovación y el avance de todas las disciplinas del saber” (p.35). Potenciando el trabajo mediante la rebaja en costos de procesamiento y manipulación de información, es decir, la Web agiliza la transmisión de conocimientos.

1.8 Herramientas web 2.0

Para Tuten (2008) “Los medios sociales en Web 2.0 en el contexto de las comunidades construidas de las personas generan relaciones mediante la creación y participación en contenido”. En tanto que para Relly (2009) “Al igual que muchos conceptos importantes, Web 2.0 no dispone de un límite, sino más bien, un núcleo gravitacional”.

Se puede decir que los medios sociales utilizan las herramientas de Web para construir y difundir comunicación con sus propias reglas sociales.

“Cuando hablamos de las herramientas de la Web 2.0 debemos pensar también en el uso de las mismas que requiere de un planteamiento inicial sobre cómo va a hacer nuestra acción formativa. En función del tipo de objetivos a conseguir” (Aguirre, 2012, p.30).

Caivano (2009) manifiestan que las herramientas Web se pueden clasificar en base al uso que se pueden dar con la aplicación en oficina, educación o comunicación de la siguiente manera:

- Procesador de Textos en línea
- Hojas de cálculo en línea
- Presentación de diapositivas
- Aplicaciones y servicios”
- Editor de diagramas y otras presentaciones gráficas
- Exportación a formato PDF
- Calculadora Virtual
- Calendario

1.9 Apoyo didáctico

Un apoyo didáctico según San Martín (1991) se refiere a aquellos artefactos que, incorporados en estrategias de enseñanza, contribuyen y aportan significaciones a la construcción del conocimiento. Se considera un soporte didáctico como un canal o recurso que se utiliza en la enseñanza aprendizaje, estos apoyos didácticos facilitarían al estudiante la investigación, asimilación, indagación o comprensión del contexto. Aquí debemos tomar en cuenta desde los libros, hojas de trabajo, videos, software, calculadoras, entre otros.

Seyeren (2013) en su blog (<http://jesseseyer.blogspot.com/>) manifiesta que las TIC dentro del campo educativo existe variedad de herramientas que; utilizadas de manera adecuada, ayudan a obtener resultados positivos en el aprendizaje. Realizando una comparación entre los recursos gráficos que utilizan en lo habitual en él (...) proceso de enseñanza, tales como informes, láminas, tableros, fotocopias, libros, discurso del profesor, etc., y aquellos que proceden de las TIC, como los software, simuladores, aplicativos, animación, Internet, entre otros, es evidente que los últimos tienen ciertas ventajas, pues en ellos se pueden integrar los textos, sonidos, animaciones, imágenes, vídeos, lo que se conoce como multimedia (p.80).

“Los recursos didácticos diseñados con ayuda de las TIC, son reutilizables y distribuirles, pueden ser compartidos con otros docentes e Instituciones Educativas a través de dispositivos de almacenamiento y de la Internet” (Jessica Seyeren, 2013, p.24). Es novedoso observar cómo varios docentes en el mundo construyen redes en la Internet para compartir experiencias y recursos educativos, manifestando con esto que las TIC superan las barreras de tiempo y espacio, permitiendo el surgimiento de un nuevo paradigma educativo, al que se le conoce como Conectivismo, que se basa en la utilización de las Tecnologías de Información y Comunicación como recursos para la enseñanza y el aprendizaje.

1.9.1 Tipos de apoyos didácticos

Al surgir las plataformas tecnológicas los medios didácticos, y por ende los recursos educativos en general, se clasifican en tres grandes grupos Marques (2004), incluyendo cada grupo, diversos subgrupos:

Materiales convencionales:

- Impresos (textos): “libros, fotocopias, periódicos, documentos
- Tableros didácticos: pizarra, franelograma
- Materiales manipulativos: recortables, cartulinas
- Juegos: arquitecturas, juegos de sobremesa
- Materiales de laboratorio.

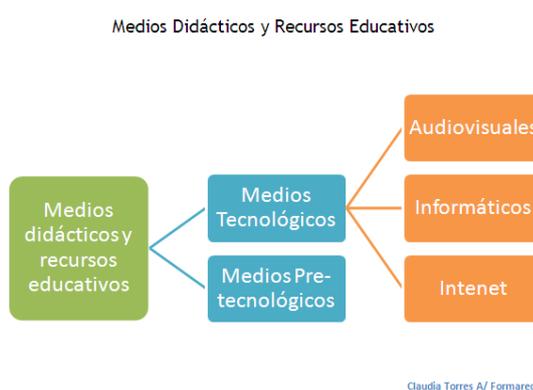
Materiales audiovisuales:

- “Imágenes fijas proyectables (fotos): “diapositivas, fotografías”
- Materiales sonoros (audio): cassetes, discos, programas de radio

- Materiales audiovisuales (vídeo): montajes audiovisuales, películas, vídeos, programas de televisión.

Nuevas tecnologías:

- Lenguajes de autor, actividades de aprendizaje, presentaciones multimedia, enciclopedias, animaciones y simulaciones interactivas.
- Servicios telemáticos: “páginas web, weblogs, tours virtuales, webquest, cazas del tesoro, correo electrónico, chats, foros, unidades didácticas y cursos on-line.
- TV y vídeo interactivos



Fuente: Blog Pérez Márquez

Los recursos utilizados en el aula son cada día más actualizados y más al utilizar las TIC por eso se selecciona y se utiliza solo aquellos que cumplan adecuadamente con los objetivos del proyecto educativo de cada institución.

Según Pérez (2008) indica que “En el área de la docencia es importante aplicar diversas estrategias para favorecer el aprendizaje, una de éstas es el uso del apoyo didáctico, que se emplea en la enseñanza como una forma de incentivar el conocimiento y facilitar al alumno la observación, comparación, investigación y/o comprensión de un concepto” (p.19).

Ospina (2001) considera que un “Apoyo didáctico aquellos que elaboramos y seleccionamos con el fin de acercar a nuestros estudiantes al conocimiento y a la construcción de los conceptos para facilitar de esta manera el aprendizaje”. La utilización de la tecnología al momento de realizar material didáctico debe ser representada de una forma digital, esto apoyos didácticos deben ser seleccionados de una manera que los estudiantes puedan organizarse y trabajar dinámicamente y creativa.

1.10 Educación cultural y artística

Las tecnologías en la asignatura de artes son utilizadas como un recurso didáctico, de apoyo a la enseñanza. No se observaron clases donde la tecnología fuera utilizada para crear, inventar, transformar canciones o música de parte de los estudiantes, por lo que el uso de la tecnología no garantiza la innovación educativa. Más bien, la importancia de esta herramienta radica en el uso que le da el docente en el proceso de enseñanza aprendizaje. Consideramos que este trabajo abre nuevas líneas de investigación pedagógica en el campo de las artes Lechuga (2014).

Según señala el sitio AUCA (2015) La educación artística enriquece y realiza un gran aporte cognitivo durante el desarrollo de las habilidades y destrezas de los estudiantes, como el emprendimiento, la diversidad cultural, la innovación, la creatividad y la investigación, así como también aporta autoconfianza, respeto y tolerancia. “Para el niño la actividad artística es un canal para el desarrollo dinámico y unificador, el dibujo, la pintura, la danza o el teatro, constituyen un proceso en el que el alumno reúne, interpreta y reformula los elementos adquiridos por su experiencia”.

1.10.1 Beneficios de la educación artística

Según AUCA (2015) los beneficios de la educación artística son:

- Refuerza la calidad en el aprendizaje.
- Aumenta el entusiasmo y el interés de los alumnos.
- Incrementa la percepción del entorno y generan en el alumno una flexibilidad de pensamiento.
- Genera en el alumno seguridad y libertad.
- Estimula las habilidades cognitivas y permiten al individuo comunicarse.
- Ofrece la oportunidad de explorar la imaginación y la capacidad de desenvolverse mejor en ámbitos sociales

El Apoyo didáctico con las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en la enseñanza aprendizaje desde la Educación Artística, significa relacionar al acceso, producción, publicación de contenidos, así como a la interacción entre los estudiantes y de ellos con contextos locales y globales, tecnologías que generan otras posibilidades y dimensiones de aprendizaje. Esto implica más que trabajar temas disciplinares, se trata de

aprovechar las TIC para plantear el desarrollo de valores culturales, sociales y de convivencia pacífica, reconociendo las diferencias que como seres humanos poseemos, en conexión con las diferentes manifestaciones artísticas que encontramos en el desarrollo histórico de la humanidad.

Capítulo II

Diseño metodológico y diagnóstico de necesidades

2.1 Enfoque metodológico de la investigación

El presente estudio utilizó un enfoque mixto -cuantitativo y cualitativo- ya que se recogieron datos para diagnosticar la situación que presentan estudiantes de décimo año de la Unidad Educativa Juan Pío Montufar ubicado en la ciudad de Quito al no contar con un apoyo didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje para la asignatura Educación Cultural y Artística. Además, se podrá evidencia como los docentes se relacionan con la tecnología aplicada en dicha asignatura. “Este enfoque permite estar cerca del fenómeno estudiado y provee de un sentido de entendimiento más completo” Hernández et al (2010).

Esta visión holística del enfoque de investigación mixto permite llegar a conclusiones más consistentes. La investigación mixta no pretende sustituir ni a la investigación cualitativa ni cuantitativa, sino más bien se utiliza las fortalezas de los dos tipos de investigación combinándolas y tratando de minimizar sus debilidades.

El aspecto cuantitativo se ve presente en la aplicación de encuestas y el análisis de datos que se ponderan en tablas estadísticas cuyos resultados se analizaron e interpretaron, para establecer el uso de las TIC en la asignatura de educación cultural y artística en los estudiantes de décimo año de educación básica de la Unidad Educativa “Juan Pío Montufar” en el periodo de diagnóstico del año lectivo 2019 – 2020.

Para identificar el uso de las TIC como apoyo didáctico en la enseñanza- aprendizaje de la educación cultural y artística en el décimo año de educación básica se utilizó la entrevista y la encuesta, finalmente, para representar datos de la valoración de la propuesta se utiliza el análisis estadístico.

La parte cualitativa del estudio permitió analizar algunos criterios de los maestros y especialistas, sobre la pertinencia y estructura del entorno virtual de aprendizaje y herramientas Web 2.0, criterios que enriquecen la propuesta y la mejoran.

La investigación realizada es descriptiva y permitió conocer condiciones y formas sobresalientes por medio de la descripción de actividades, objetos, procesos y personas. Meyer (2016) señala que “la meta de la investigación descriptiva no es solo la recolección de datos, sino la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más

variables” (p.6). Este estudio descriptivo permitió ampliar la información relacionada a la enseñanza aprendizaje de la educación cultural y artística que ésta implica, además de analizar la importancia del uso de tecnología en el campo educativo.

2.2 Unidades de estudio, población y muestra

Las unidades de estudios de la investigación serán conformadas por estudiantes, docentes y técnicos de sistemas.

Como lo indica Gonzalez (2016): la población es un conjunto definido, limitado y accesible que concuerda en una serie de especificidades que se pretende generalizar en los resultados. Al tratar a la población se utilizó todos los elementos que conforman el universo que se va a estudiar. Para el presente caso de estudio se tomó como población a los estudiantes de décimo año de educación básica superior de la Unidad Educativa Juan Pío Montúfar de la asignatura Educación Cultural y Artística juntamente con el respectivo Docente.

El mismo autor González (2016) menciona que “la muestra por su lado es el conjunto extraído de la población a partir de un procedimiento específico”(p.134). De lo anterior se puede decir que la muestra representa a una parte de la población por lo que; para el presente estudio, de los tres paralelos de décimo año se eligió al azar uno de 40 estudiantes con su respectivo docente además una persona del área de sistemas seleccionado intencionalmente.

2.3 Indicadores

En base al diagnóstico realizado de la investigación se determina los indicadores:

- Utilización de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje de la educación cultural artística.
- Percepción de los docentes sobre las TIC en el proceso de enseñanza –aprendizaje de la educación cultural y artística.
- Recursos tecnológicos con que cuentan la Unidad Educativa “Juan Pío Montufar.
- Predisposición de los estudiantes de trabajar y realizar actividades interactivas mediante un entorno virtual en la asignatura de educación cultural y artística.
- Determinar las TIC como apoyo didáctico en la asignatura de educación cultural y artística.

- Soporte técnico para ayudar al docente de la Institución con lo que se relacione al uso de las TIC.
- Posibilidad de utilizar recursos didácticos interactivos en las aulas

2.4 Métodos y técnicas

Tabla 1: Indicadores de evaluación

Métodos y técnicas	A quien va dirigido	Indicadores por evaluar
Encuesta (Anexo1)	Estudiantes	Utilización de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje de la educación cultural artística. Disposición de los estudiantes de trabajar y realizar actividades interactivas mediante un entorno virtual en la asignatura de educación cultural y artística. Determinar las TIC como apoyo didáctico en la asignatura de educación cultural y artística.
Entrevista (Anexo2)	Docentes	Utilización de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje de la educación cultural artística. Percepción de los docentes sobre las TIC en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la educación cultural y artística.
Entrevista (Anexo3)	Técnico de sistemas	Recursos tecnológicos que posee la institución. Soporte técnico tiene el docente de la institución

Fuente: Encuesta de valoración de la propuesta

Elaborado por: Rocío Usca (2020)

2.5 Recolección de la información

Metodológicamente; para Herrera, Medina y Naranjo (2004), la construcción de la información se opera en dos fases: plan para la recolección de información y plan para el procesamiento de información.

2.5.1 Plan para la recolección de la información

Este plan contempla estrategias metodológicas requeridas por los objetivos. De acuerdo con el enfoque escogido; que para el presente estudio es predominantemente cuantitativo, se consideraron los siguientes elementos:

- **Definición de los sujetos:** en la presente investigación, los sujetos que participaron en la investigación fueron los estudiantes de décimo grado de Educación Básica Superior de la asignatura Educación Cultural y Artística y docentes expertos.
- **Selección de las técnicas a emplear en el proceso de recolección de información:** para la obtención de la información se utilizó la técnica de encuesta dirigida tanto a los estudiantes como a los docentes expertos que forman parte de la población señalada anteriormente.
- **Instrumentos seleccionados o diseñados de acuerdo con la técnica escogida para la investigación:** en virtud de la información que se deseaba recabar, el único instrumento que se utilizó fue la encuesta, tanto para los estudiantes como para los docentes.
- **Explicitación de procedimientos para la recolección de información:** (Cruz Jaramillo, 2011), respecto de la encuesta menciona lo siguiente:

Según la definición de Avilés (2003) en su monografía Recolección de Datos “Las entrevistas se utilizan para recabar información en forma verbal, a través de preguntas que propone el analista. Quienes responden pueden ser gerentes o empleados, los cuales son usuarios actuales del sistema existente, usuarios potenciales del sistema propuesto o aquellos que proporcionarán datos o serán afectados por la aplicación propuesta. El analista puede entrevistas al personal en forma individual o en grupos algunos analistas prefieren este método

a las otras técnicas que se estudiarán más adelante. Sin embargo, las entrevistas no siempre son la mejor fuente de datos de aplicación. En la presente investigación, la encuesta estuvo dirigida a estudiantes y docentes que forman parte de la muestra seleccionada para la presente investigación.

2.6 Procesamiento y análisis

2.6.1 Plan de procesamiento de información

- **Revisión crítica de la información recogida:** es decir limpieza de información defectuosa: contradictoria, incompleta, no pertinente, etc.
- **Repetición de la recolección:** en ciertos casos individuales, para corregir fallas de contestación.
- **Tabulación, manejo de información, estudio estadístico de datos para presentación de resultados:** ejemplo de tabla a ser utilizada para la cuantificación de los resultados obtenidos con los instrumentos de recolección de información primaria (de campo)

Tabla 2: Título con la idea principal de la pregunta

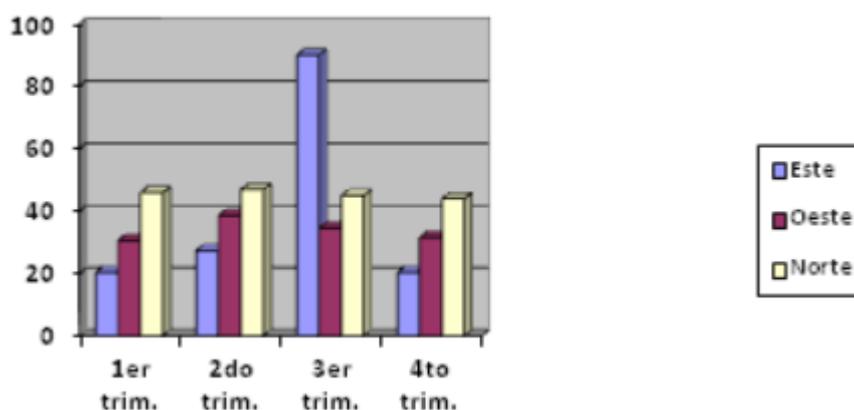
OPCIONES	CANTIDAD	FRECUENCIA %
SI		
NO		

Fuente: Investigación de campo, encuesta

Elaborado por: Rocío Usca (2020)

- **Representaciones gráficas:** ejemplo de figura a ser utilizada para la presentación visual porcentual de los resultados cuantificados en la tabla anterior.

Figura 1: Ejemplo de figura a ser utilizada



Fuente: Investigación de campo, encuesta

Elaborado por: Rocío Usca (2020)

2.6.2 Plan de análisis e interpretación de resultados

- **Análisis de los resultados estadísticos:** destacando tendencias o relaciones fundamentales de acuerdo con los objetivos (lectura de datos).
- **Interpretación de los resultados:** con apoyo del marco teórico, en el aspecto pertinente
- **Establecimiento de conclusiones y recomendaciones:** explicación del procedimiento de obtención de las conclusiones y recomendaciones. Las conclusiones se derivan de la ejecución y cumplimiento de los objetivos específicos de la investigación. Las recomendaciones se derivan de las conclusiones establecidas. A más de las conclusiones y recomendaciones derivadas de los objetivos específicos, pueden establecerse más conclusiones y recomendaciones propias de la investigación

OBJETIVO ESPECIFICO	CONCLUSIÓN	RECOMENDACIÓN
Diagnosticar el estado actual del proceso de enseñanza aprendizaje en la educación cultural y artística de décimo año de EGB de la Unidad Educativa Juan Pío Montúfar de la ciudad de Quito en el año lectivo 2019-2020		

OBJETIVO ESPECIFICO	CONCLUSIÓN	RECOMENDACIÓN
Fundamentar pedagógica y tecnológicamente el entorno virtual y herramientas web 2.0 de aprendizaje para el apoyo didáctico en la educación cultural y artística en el décimo año de EGB de la Unidad Educativa Juan Pío Montúfar de la ciudad de Quito en el año lectivo 2019-2020		
Determinar los componentes del entorno virtual de aprendizaje Moodle utilizando herramientas web 2.0 de aprendizaje en la educación cultural y artística en el décimo año de EGB de la Unidad Educativa Juan Pío Montúfar de la ciudad de Quito en el año lectivo 2019-2020		
Valorar mediante el criterio de especialistas la propuesta de entorno virtual de aprendizaje en la asignatura de educación cultural y artística en el décimo año de EGB de la Unidad Educativa Juan Pío Montúfar de la ciudad de Quito en el año lectivo 2019-2020		

2.7 Análisis e interpretación de resultados

Pregunta 1: ¿En la asignatura de educación cultural y artística se utiliza el internet durante las clases?

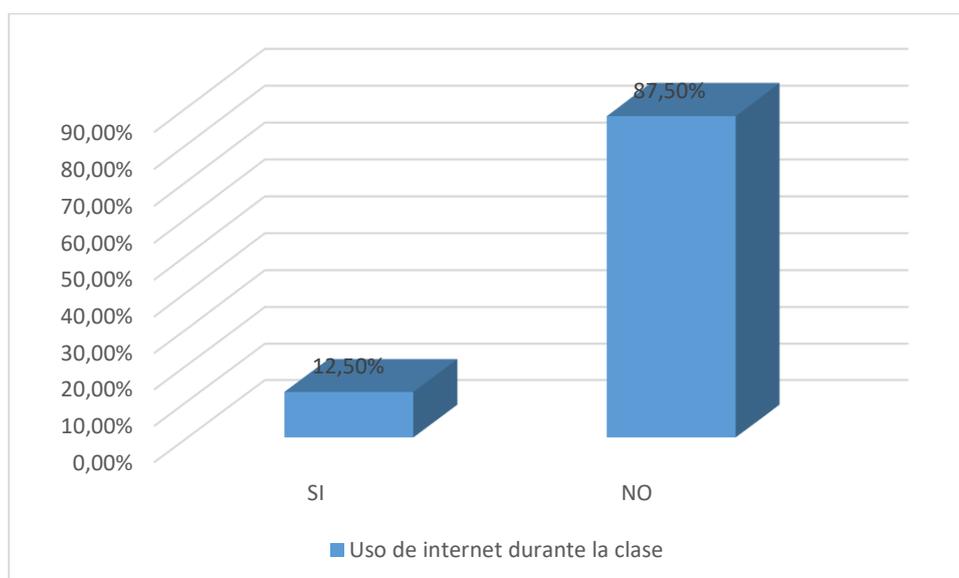
Tabla 3: Uso de internet durante la clase

OPCIONES	CANTIDAD	FRECUENCIA (%)
SI	5	12.50%
NO	35	87.50%

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Rocío Usca (2020)

Figura 2: Uso de internet durante la clase



Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Rocío Usca (2020)

Análisis e interpretación

El 12.5% de los encuestados aseguran que utilizan internet durante la clase mientras que el 87.5% no utilizan este recurso tecnológico.

Lo anterior evidencia que en general los estudiantes no hacen uso del acceso a internet durante la clase de educación cultural y artística.

Pregunta 2: En la asignatura de Educación Cultural y Artística se utiliza la tecnología para realizar diferentes actividades.

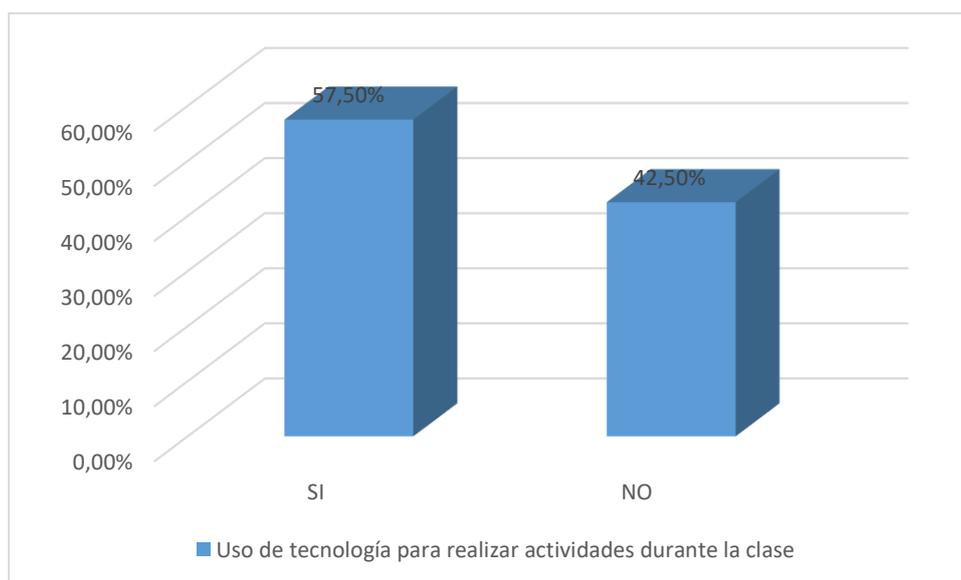
Tabla 4: Uso de tecnología para realizar actividades durante la clase

OPCIONES	CANTIDAD	FRECUENCIA (%)
SI	23	57.50%
NO	17	42.50%

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Rocío Usca (2020)

Figura 3: Uso de tecnología para realizar actividades durante la clase



Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Rocío Usca (2020)

Análisis e interpretación

El 57,5% de los estudiantes utilizan la tecnología para realizar diferentes actividades durante la clase, mientras que el 42,5% de los estudiantes no utilizan la tecnología para realizar diferentes actividades.

Lo anterior deja en evidencia que gran parte de los estudiantes utilizan tecnología durante la clase de educación cultural y artística para realizar distintas actividades.

Pregunta 3: En la asignatura de Educación Cultural y Artística se utiliza Webquests para realizar actividades o deberes.

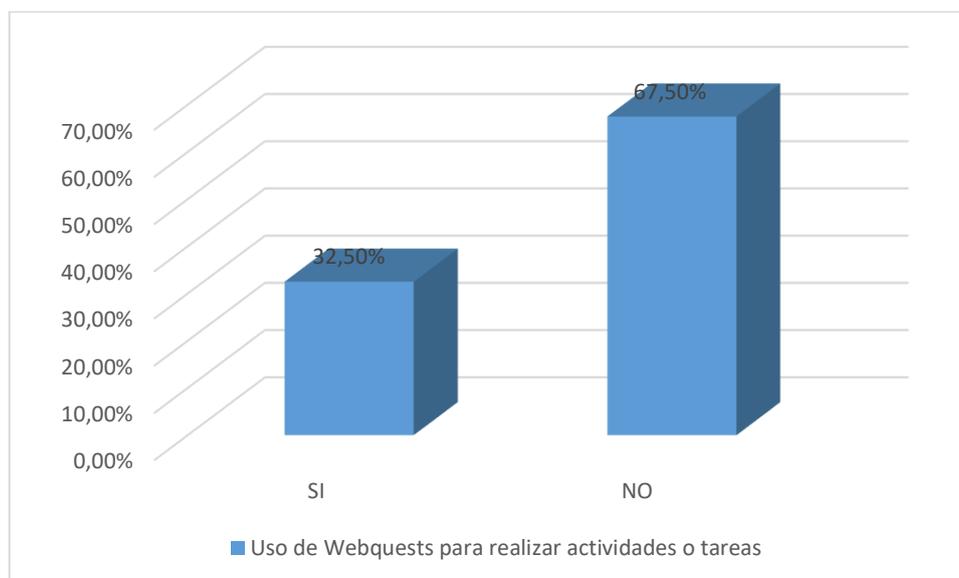
Tabla 5: Uso de Webquest

OPCIONES	CANTIDAD	FRECUENCIA (%)
SI	13	32.50%
NO	27	67.50%

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Rocío Usca (2020)

Figura 4:Uso de Webquest



Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Rocío Usca (2020)

Análisis e interpretación

El 32.5% de los estudiantes afirma que han usado Webquest para realizar actividades o tareas. El 67.5% menciona que no utilizan el recurso de Webquest para realizar sus tareas o actividades referentes a las distintas materias.

Lo anterior refleja que los docentes no hacen uso del recurso Webquest para que los estudiantes realicen alguna actividad o tarea.

Pregunta 4: En la asignatura de Educación Cultural y Artística se utilizan recursos multimedia (audio, imágenes o videos).

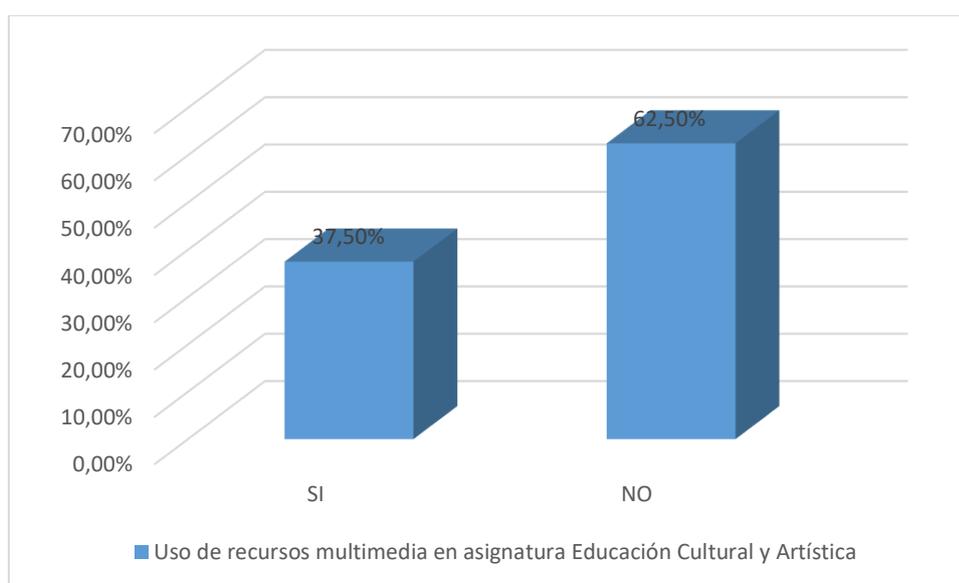
Tabla 6: Uso de recursos multimedia en la asignatura de educación cultural y artística

OPCIONES	CANTIDAD	FRECUENCIA (%)
SI	15	37.50%
NO	25	62.50%

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Rocío Usca (2020)

Figura 5: Uso de recursos multimedia en la asignatura de Educación cultural y artística



Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Rocío Usca (2020)

Análisis e interpretación

El 37.5% de los estudiantes afirman que en la asignatura de Educación cultural y artística usan recursos multimedia mientras que el 62.5% afirman no hacer uso de estos recursos.

Lo anterior evidencia que durante la clase de la asignatura Educación Cultural y Artística no utilizan recursos multimedia.

Pregunta 5: El docente utiliza las TIC como material didáctico.

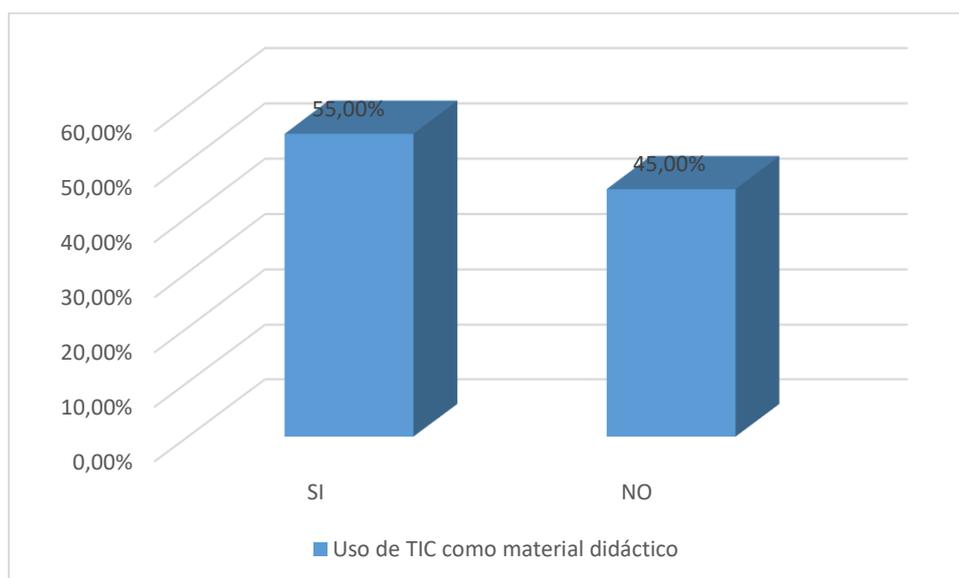
Tabla 7: Uso de TIC como material didáctico

OPCIONES	CANTIDAD	FRECUENCIA (%)
SI	22	55.00%
NO	18	45.00%

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Rocío Usca (2020)

Figura 6: Uso de TIC como material didáctico



Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Rocío Usca (2020)

Análisis e interpretación

El 55% de los encuestados manifiesta que los docentes utilizan TIC como parte del material didáctico en sus clases. El 45% menciona que sus profesores no utilizan TIC como material didáctico

De lo anterior se puede deducir que; para los estudiantes, no todos los profesores hacen uso de TIC como parte del material didáctico en sus clases.

Pregunta 6: El docente utiliza cursos en línea como material digital para la asignatura.

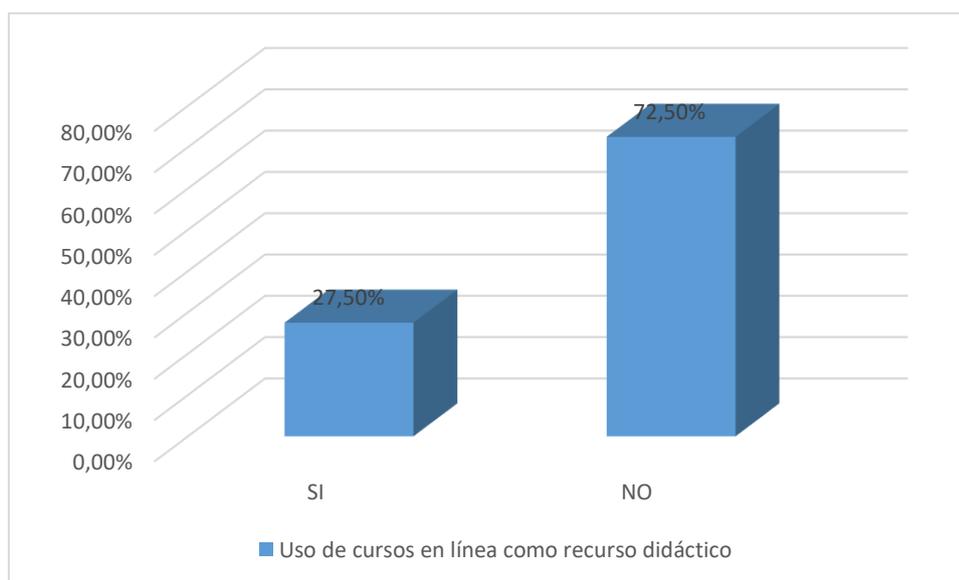
Tabla 8: Uso de cursos en línea como material digital

OPCIONES	CANTIDAD	FRECUENCIA (%)
SI	11	27.50%
NO	29	72.50%

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Rocío Usca (2020)

Figura 7: Uso de cursos en línea como material digital



Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Rocío Usca (2020)

Análisis e interpretación

El 27.5% de los estudiantes considera que sus profesores utilizan cursos en línea como material digital. El 72.5% de los estudiantes manifiesta que sus profesos no utilizan cursos en línea como material digital.

De lo anterior se puede concluir que los profesores no utilizan cursos en línea como material digital de apoyo para sus asignaturas.

Pregunta 7: El docente utiliza plataformas o entornos virtuales para enviar deberes al hogar.

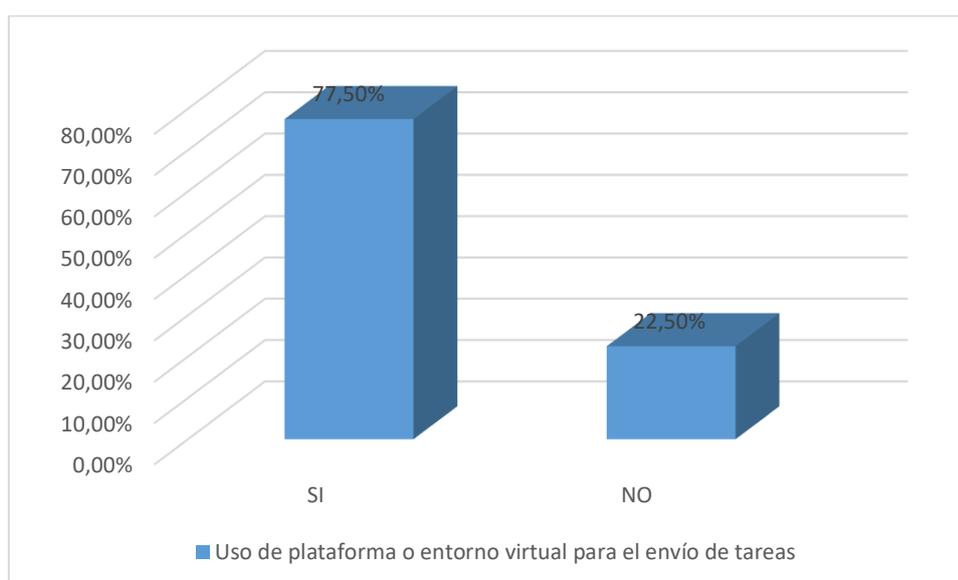
Tabla 9: Uso de plataforma o entorno virtual para el envío de tareas

OPCIONES	CANTIDAD	FRECUENCIA (%)
SI	31	77.50%
NO	9	22.50%

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Rocío Usca (2020)

Figura 8: Uso de plataforma o entorno virtual para el envío de tareas



Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Rocío Usca (2020)

Análisis e interpretación

El 77.5% de los estudiantes mencionan que sus profesores usan plataformas o entornos virtuales para el envío de tareas. El 22.5% consideran que sus profesores no utilizan plataformas o entornos virtuales para el envío de tareas.

Lo anterior permite asegurar que los estudiantes están familiarizados con el uso de plataformas o entornos virtuales de aprendizaje.

Pregunta 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.

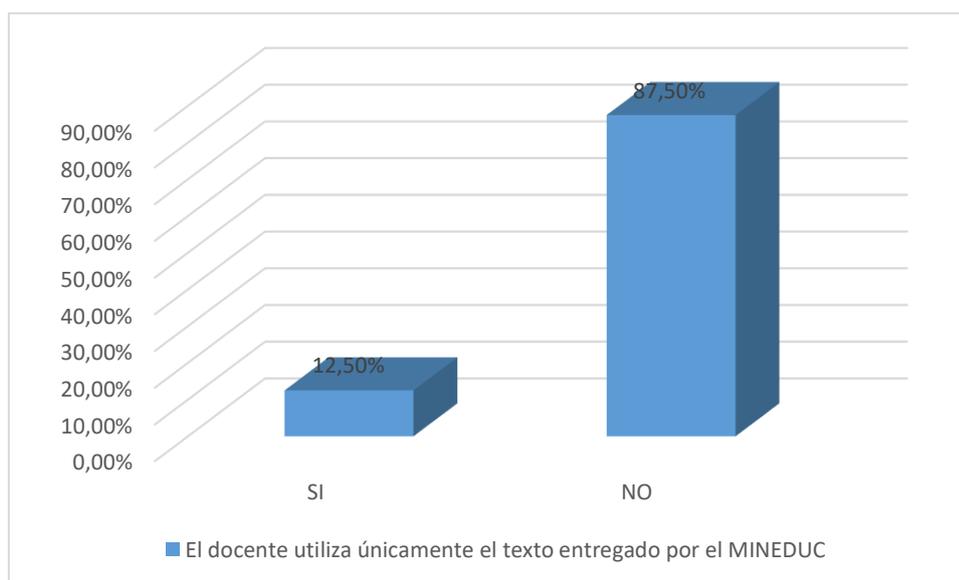
Tabla 10: El docente utiliza únicamente el texto entregado por el MINEDUC

OPCIONES	CANTIDAD	FRECUENCIA (%)
SI	5	12.50%
NO	35	87.50%

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Rocío Usca (2020)

Figura 9: El docente utiliza únicamente el texto entregado por el MINEDUC



Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Rocío Usca (2020)

Análisis e interpretación

El 12.5% de estudiantes mencionan que sus profesores utilizan únicamente el texto entregado por el MINEDUC para dictar sus clases. El 87.5% considera que sus docentes no utilizan únicamente el texto entregado por el MINEDUC.

De lo anterior se puede inferir que los docentes; además del texto entregado por el MINEDUC, utilizan otros textos y recursos para dictar sus asignaturas para sus clases tradicionales.

Pregunta 9: Estaría dispuesto a trabajar con una plataforma en la asignatura de Educación Cultural y Artística

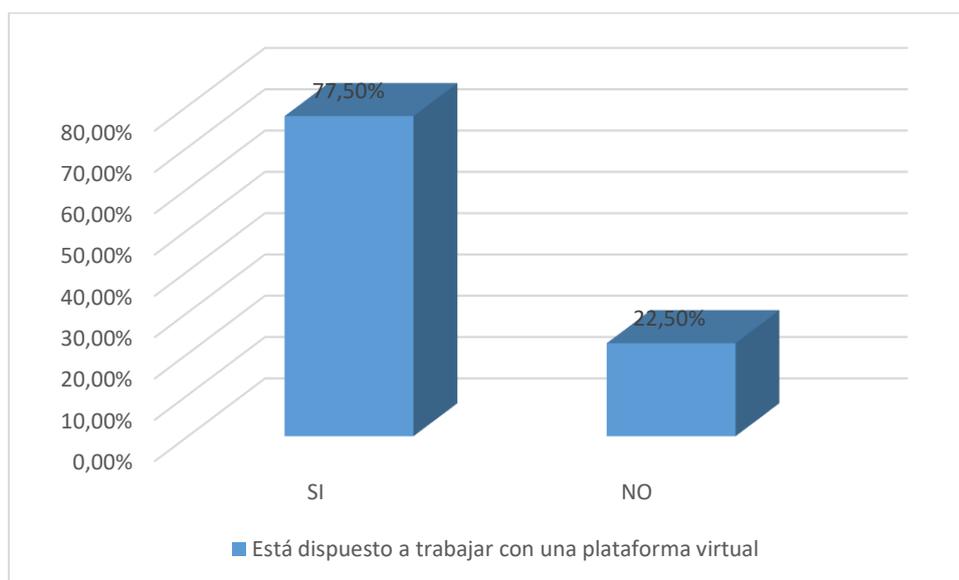
Tabla 11: Está dispuesto a utilizar una plataforma virtual

OPCIONES	CANTIDAD	FRECUENCIA (%)
SI	31	77.50%
NO	9	22.50%

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Rocío Usca (2020)

Figura 10: Está dispuesto a utilizar una plataforma virtual



Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Rocío Usca (2020)

Análisis e interpretación

El 77.5% de los estudiantes encuestados están dispuestos a trabajar con una plataforma virtual, el 22.5% de los estudiantes no desean trabajar con una plataforma virtual en la asignatura de Educación Cultural y Artística.

De lo anterior se puede asegurar que los estudiantes están dispuestos a utilizar una plataforma virtual en la asignatura de Educación Cultural y Artística.

Pregunta 10: Le gustaría realizar actividades interactivas en línea que motiven la imaginación y creatividad para trabajar en la asignatura de Educación Cultural y Artística.

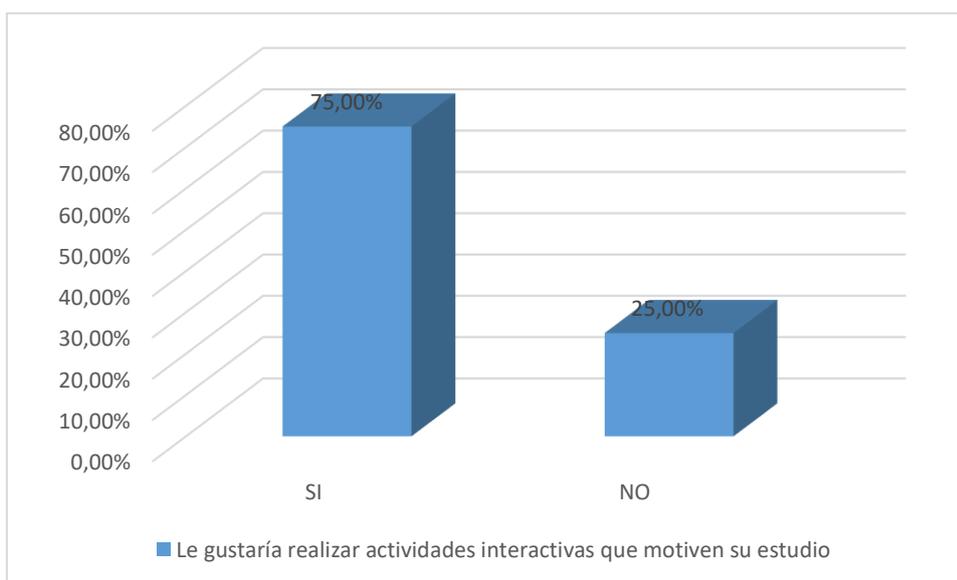
Tabla 12: Realizaría actividades interactivas en línea que motiven su estudio

OPCIONES	CANTIDAD	FRECUENCIA (%)
SI	30	75.00%
NO	10	25.00%

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Rocío Usca (2020)

Figura 11: Realizaría actividades interactivas en línea que motiven su estudio



Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Rocío Usca (2020)

Análisis e interpretación

El 75% de los encuestados está dispuesto a realizar actividades interactivas que motiven la imaginación y creatividad para trabajar en la asignatura de Educación Cultural y Artística, mientras tanto el 25% no desea realizar dichas actividades.

Lo anterior deja en evidencia que si el docente; de la asignatura de Educación Cultural y Artística, utiliza actividades interactivas que motiven la imaginación y creatividad de sus estudiantes, estos lo realizarán sin problema.

En cuanto se refiere a los datos adquiridos en la encuesta a los estudiantes se puede indicar que los estudiantes están motivados a utilizar la tecnología como un medio de aprendizaje en la educación cultural y artística, ya que ellos están inmersos y actuales en el medio digital.

Entrevista al docente de décimo año (Anexo2)

La entrevista realizada al docente de décimo año de la Institución se puede mostrar que es poca la utilización de las TIC dentro de la institución como fuera de ella además considera pertinente el uso de un entorno virtual de aprendizaje, ya que así los estudiantes se motivaran a trabajar de una manera interactiva y creativa, adema los estudiantes están inmersos en la tecnología que se le facilita el ingreso a un entorno virtual.

Con respecto al apoyo didáctico que el docente utiliza, señala la necesidad de trabajar en un entorno virtual de aprendizaje para que se mejoren los recursos didácticos en la enseñanza de la educación cultural y artística y muestra mucho interés al trabajar con las TIC.

Entrevista al señor Técnico de Sistemas (Anexo3)

En relación a la entrevista ejecuta con el técnico informático de la institución, se puede conocer que la Unidad Educativa “Juan Pío Montufar”, cuenta con infraestructura adecuada para la inserción de Proyectos Tecnológicos, pues dispone de dos laboratorios equipados y cada aula cuenta con proyector, equipo de amplificación. En relación a la disposición de internet, se manifiesta que se cuenta con conexiones y un centro de información con suficiente capacidad de almacenamiento para albergar aulas virtuales y recursos didácticos interactivos. Aspecto favorable para la aplicación de tecnología educativa.

Este breve análisis diagnóstico permitió motivar a la autora para presentar una propuesta de investigación que dé respuesta a la problemática de elaborar un entorno virtual de aprendizaje como apoyo didáctico en la enseñanza aprendizaje en la educación cultural y artística de los estudiantes, la posibilidad de brindar recursos didácticos y estrategias que los docentes puedan utilizar para mejorar la realidad expuesta.

El aspecto metodológico y el establecimiento del diagnóstico permiten tener una visión clara de las prácticas educativas que la unidad educativa “Juan Pío Montufar” desarrolla la clase de una manera interactiva y creativa. Los datos analizados reflejan un

interés por parte de los docentes por implementar tecnología educativa para el desarrollo de las actividades del aula

2.8 Regularidades del diagnóstico

Las regularidades que se evidencian en el proceso de investigación realizado se detallan a continuación:

- Falencia en la utilización de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje de la educación cultural artística.
- Los docentes conocen lo básico sobre las TIC en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la educación cultural y artística.
- La institución educativa “Juan Pío Montufar cuenta con recursos tecnológicos para poder trabajar con un entorno virtual.
- Los estudiantes están dispuestos a trabajar y realizar actividades interactivas mediante un entorno virtual en la asignatura de educación cultural y artística.
- Carencia de apoyo didáctico en la asignatura de educación cultural y artística.
- La institución educativa “Juan Pío Montufar cuenta Infraestructura y recursos tecnológicos para utilizar las TIC.
- Los docentes tienen apoyo de soporte técnico por parte del técnico de sistemas.
- Hay posibilidad de utilizar recursos didácticos interactivos en las aulas.

Capítulo III

Propuesta de un entorno virtual de aprendizaje y herramientas web 2.0 para educación cultural y artística.

3.1 Introducción

En el campo educativo la utilización de herramientas tecnológicas para la enseñanza-aprendizaje, es muy importante hoy en día, aprovechando las habilidades que nos dan este tipo de actividades, que permite la facilidad del estudio, en un mundo que está en constante cambios, es muy importante la utilización de las TIC, este clase de instrumentos proporcionan la comunicación, entre docentes, estudiantes y padres de familia, además las TIC se está extendiendo en varias áreas del conocimiento humano, ayudando a la trasmisión de las ideas y los conocimientos de una manera creativa e interactiva.

Los entornos virtuales muestran un ambiente para intercambiar información mediante la tecnología, se pueden tener gran facilidad de comunicación y aprendizaje, para trabajar en un entorno virtual se debe tomar en cuenta el contenido que trabaja con las herramientas Web 2.0. Gracias a las tecnologías los estudiantes pueden lograr un nivel de conocimiento completo, pueden interactuar con otros estudiantes de afines características de otros países.

La continua implementación de las TIC, en el campo de la enseñanza, está modificando la metodología educativa tradicional y es por eso que los docentes deben estar aptos al cambio para utilizar la tecnología como apoyo didáctico en cada una de sus clases dentro y fuera de la institución.

3.2 Descripción de la propuesta

El entorno virtual se elaboró con la finalidad de un apoyo didáctico de la asignatura de educación cultural y artística convirtiéndose en una herramienta educativa para que los estudiantes de décimo año de educación básica superior puedan aprender en un forma actualizado, interactivo y práctico, enfocando no solo aspectos conceptuales de la materia sino, además, brindarles a los estudiantes la oportunidad de aprender en un contexto rápido, intuitivo e interactivo.

La propuesta se fundamenta para su elaboración y desarrollo en los lineamientos metodológicos para un entorno virtual, bajo la formación b-learning, con la característica que ofrece flexibilidad, contenidos actualizados, eliminación de barreras de espacio y tiempo.

Basándonos en los resultados obtenidos en la presente investigación se diseñó y desarrolló el entorno virtual con la finalidad de dar respuesta a la problemática planteada.

El objetivo de esta propuesta es elaborar un entorno virtual utilizando la plataforma Moodle para el proceso de enseñanza aprendizaje de la educación cultural y artística, dirigida a los estudiantes de décimo año de educación básica superior con el propósito de dar una solución factible a la situación planteada.

3.3 Descripción de la herramienta

Para elegir la herramienta tecnológica adecuada se realizó un cuadro comparativo.

	Dokeos	Blackboard	Moodle	Nexus	Conclusión
¿Qué es?	Plataforma de código abierto, que reúne e integra a todos los componentes necesarios para permitir la gestión y administración.	Software para la creación de un entorno de enseñanza-aprendizaje en red permite a las instituciones crear y alojar cursos en internet.	Aplicación web de tipo educativo, un sistema de recursos, de distribución libre, ayuda a los educadores a crear comunidades en línea.	Plataforma que facilita la colaboración entre alumnos y maestros en el proceso de enseñanza y aprendizaje en sus modalidades presencial, a distancia o mixto.	
Características	Flexibilidad, Seguridad, espacio. Es software libre y está bajo licencia GNU GPL.	Solo se necesita una conexión de internet y conocimientos básicos, pago de cuotas por el tiempo o modificación de programa. Permite	Método estándar de alta por correo electrónico, método LDAP, IMAP, POP3, NNTP, base de datos externa,	No tiene costo para su uso	Todos son una plataforma para facilitar el aprendizaje a distancia
Seguridad	Copias de respaldo	Clave de acceso para los cursos			
Ventajas	Facilita la interacción entre los alumnos.	Los alumnos pueden participar en todas las lecciones mediante la creación de glosarios	Creación de temas, comunicación mediante foros, correo y chat. Traducido a más de 70 idiomas.	Monitoreo constante del aprendizaje del alumno.	

Tabla 13. Cuadro Comparativo

Fuente: La autora

Luego de revisar el cuadro comparativo de las herramientas se eligió Moodle por sus características fácil utilización para la propuesta de un entorno virtual. A través de esta plataforma virtual garantizara la responsabilidad al momento de realizar las actividades para mejoren el entorno educativo. Al utilizar la plataforma se encontrará actividades como:

- Crear cursos
- Registrar profesores
- Matricular estudiantes
- Establecer cursos a un estudiante
- Generar evaluaciones y co-evaluaciones
- Informes de avance y calificaciones
- Publicación de temas y actividades

Luego se ingresa a Moodle; que es una plataforma e-learning gratuita, de código abierto, que permite crear cursos de capacitación y enseñanza, así como también ayuda a gestionar material educativo mediante el internet. Se adapta a instituciones educativas que deseen contar con una plataforma de enseñanza virtual accesible.

Para Infante (2016) Moodle es una aplicación web de tipo Ambiente Educativo Virtual, brindando a los beneficiarios un sistema integral de gestión de recursos para apoyar a procesos educativos, gratuitos y de libre acceso. Ayuda a crear comunidades de aprendizaje en la red, con una interfaz de navegador de tecnología sencilla, ligera, y compatible.

El mismo autor menciona que “Moodle nos proporciona varias ventajas al trabajar en la enseñanza aprendizaje de los estudiantes mediante un entorno virtual”.

- Facilita la comunicación de los docentes y estudiantes fuera del horario de clases instalado.
- Podemos incluir gran variedad de actividades y hacer un seguimiento exhaustivo del trabajo de los estudiantes.
- Ayuda al aprendizaje cooperativo ya que permite la comunicación a distancia mediante foros, correo y chat.
- Dispone de varios temas o plantillas fáciles de modificar.
- Se encuentra traducido a más de 70 idiomas

- Los recursos que el docente entrega a sus estudiantes pueden ser de cualquier fuente y con cualquier formato.
- Lleva registro de acceso de los estudiantes y un historial de las actividades de cada estudiante.
- Moodle no tiene limitaciones en cuanto al número de cursos, sino las limitaciones se dan en función al servidor, ancho de banda en donde se encuentre instalado

Se utilizan herramientas Web 2.0 para realizar las actividades que se debe desarrollar en el entorno virtual de Moodle entre las herramientas que se va utilizar tenemos:

- Patiño (2017) manifiesta que “Prezzi es una aplicación de presentaciones en línea y una herramienta narrativa que usa un solo lienzo en vez de diapositivas tradicionales y separadas, los textos, imágenes, videos u otros objetos de presentación son puestos en un lienzo infinito y presentado ordenadamente en marco presentables”. También manifiesta que “El lienzo permite a los usuarios crear una presentación no lineal, donde pueden usar zoom en un mapa visual”, además “Se puede precisar un camino a través de los objetos y marcos, logrando un orden deseado por el usuario”. Por último “La presentación final se puede desarrollar en una ventana del navegador, también permitiendo una presentación fuera de línea con sólo descargar el archivo”.
- Artal (2018) manifiesta EducaPlay es una plataforma online gratuita que permite crear múltiples actividades multimedia y tareas interactivas de contenido educativo. Estimula la participación de los estudiantes en el aula. Este recurso tiene por objeto fomentar un aprendizaje interactivo y más significativo en el estudiante.
- García (2010) manifiesta; respecto de Canva, que es una herramienta realmente espectacular para diseñar y crear contenido web de todo tipo. Se puede crear carteles, posters, infografías, documentos, tarjetas de visita, covers de Facebook, gráficos, y muchos recursos más de forma muy sencilla y sus diseños son elegantes y profesionales. Además de las plantillas y diseños de Canva, se puede añadir imágenes, texto y cambiar la organización de los elementos de las plantillas. “Es una herramienta fantástica para desarrollar la creatividad de nuestros alumnos y la nuestra propia”. Termina mencionando que; a pesar de estar en una versión beta vale la pena conocer todas sus prestaciones para lo cual debe recibir una invitación para poder utilizarla.
- GoConqr (2016) es un entorno de estudio personalizado online y gratuito que te ayuda a mejorar tu aprendizaje. GoConqr incluye herramientas de aprendizaje que te

permiten crear, compartir y descubrir Mapas Mentales, Fichas de Estudio, Apuntes Online y Tests

3.4 Presentación de la propuesta

Revisando los resultados del diagnóstico aplicado a estudiantes y los fundamentos antes mencionados, la propuesta del entorno virtual en la plataforma Moodle para la asignatura de Educación cultural y artística, se diseñó como apoyo didáctico para la enseñanza aprendizaje de la asignatura tomando en cuenta la motivación de los estudiantes en uso de la TIC.

3.4.1 Planificación para elaborar el entorno virtual

Esta propuesta se planificó mediante la metodología de PACIE, Andrade (2010) afirma que una metodología de trabajo en línea a través de un Campus Virtual, que permite manejar de la mejor manera, ese proceso de transición de quien proviene de enseñar en el aula, a guiar por Internet, como un soporte adicional a los recursos didácticos, usados por los docentes actualmente en clases. Esta metodología permite el uso y aplicación de las herramientas virtuales en la educación, en las diversas modalidades: presencial, semipresencial y a distancia.

Andrade (2010) en su foro manifiesta que PACIE son las siglas de las cinco fases que permiten un desarrollo integral de la educación virtual como soporte de las otras modalidades de educación. Dichas fases son:



Fuente: Foro Metodología PACIE

Según Jaramillo (2010) un entorno virtual posee tres dimensiones: la de gestión, la pedagógica y la evaluativa.

En la dimensión de Gestión, que es la que relaciona los aspectos administrativos, se tomó en consideración: el perfil, diseño y estructuración de la página de inicio del aula virtual: mensaje de bienvenida, datos informativos, criterios de evaluación, enlaces y documentos, sección de información, sección de interacción, y el calendario, donde están resaltadas las fechas en las actividades más importantes a realizar durante el curso.

En la Dimensión pedagógica, se colocaron el diseño didáctico, pedagógico y evaluativo en cada tema de estudio, aquí se encuentran: objetivo, contenidos, enlaces y documentos, actividades a realizar, las evaluaciones, y el calendario.

La Dimensión Evaluativa, en esta se intenta medir el nivel de conocimientos en forma general de toda el aula virtual, es decir el aspecto cognitivo, así como su profundidad, se determina por qué, para qué, qué se evalúa, cómo se evalúa y lo que es imprescindible a quien se evalúa.

Por lo expuesto el entorno virtual en la plataforma Moodle quedó estructurada de la siguiente forma:

- Dimensión de gestión
 - Pantalla de Bienvenida en Plataforma Moodle
 - Comunicación e información
 - Presentación del Docente
 - Guía de uso
- Dimensión pedagógica
 - Tema 1: La música a lo largo del tiempo
- Dimensión evaluativa
 - Actividades que deben realizar

3.4.2 Dimensión de Gestión

Pantalla de inicio en la plataforma Moodle



Sección de comunicación e información

Presentación del Docente

PRESENTACIÓN DEL DOCENTE



Rocío del Pilar Usca Ramos (pilaruuscaramos@gmail.com)
 Docente de la asignatura de Educación Cultural y artística Institución Educativa Juan Pío Montufar
 Licenciada en Diseño Gráfico Universidad Nacional de Chimborazo

Guía para iniciar

GUÍA PARA INICIAR

Actividades para los participantes

1. Revisar permanentemente el aula virtual y cumplir con las actividades de aprendizaje programadas en las fechas establecidas.
2. Participar en los foros, chats, glosarios, talleres u otras actividades en las fechas programadas
3. Enviar las tareas a tiempo que incluya la bibliografía utilizada y las referencias correspondiente (normas APA última versión).
4. Evidenciar responsabilidad y ética en la elaboración de tareas y actividades de aprendizaje que eviten plagio y el no reconocimiento de derechos de autor.
5. Contestar los cuestionarios y/o lecciones que sean programados como evaluación en la asignatura en las fechas establecidas.
6. En caso de incumplimiento de tareas o actividades programadas, para su justificación deberá presentar la debida documentación que abalice la solicitud.
7. Para la comunicación con el tutor o los estudiantes del aula virtual, debe utilizar un lenguaje amable y correcto, cuidando las reglas ortográficas.
8. Compartir información con su tutor y compañeros socializando el conocimiento.

Actividades para el docente

1. Asistir a los estudiantes en sus inquietudes planteadas a través de los espacios de comunicación en el aula virtual.
2. Calificar las tareas y/o actividades de aprendizaje en tiempo oportuno y de forma objetiva.
3. Planificar las actividades de aprendizaje incluyendo material de apoyo para los participantes.

3.4.3 Dimensión Pedagógica

Tema 1. La música a lo largo del tiempo

General INICIO **LA MÚSICA A LO LARGO DEL TIEMPO** DIAPORAMA

COREOGRAFÍA FOLCLÓRICA ECUATORIANA

Su progreso

LA MÚSICA A LO LARGO DEL TIEMPO



OBJETIVO: *Apreciar de manera sensible y crítica los productos del arte y la cultura, para valorarlos y actuar, como público, de manera personal, informada y comprometida.*

ECA.4.1.5. *Elaborar una línea de tiempo con las piezas musicales más significativas en cada una de las etapas vitales del individuo, y compararla con la de otros compañeros y compañeras, para encontrar similitudes y diferencias.*

CONTENIDOS:

- ETAPAS DE LA HISTORIA DE LA MÚSICA
- GÉNEROS MUSICALES
- GÉNEROS MUSICALES ECUATORIANOS

ENLACES Y DOCUMENTOS

- ETAPAS DE LA HISTORIA DE LA MÚSICA
Revisa la información
<https://prezi.com/view/bv5JRjCQMZhgnClpXc1/>
- Observe el video de : GÉNEROS MUSICALES
- Ingrese al siguiente link y revisa LOS GÉNEROS MUSICALES ECUATORIANOS
- ETAPAS DE LA HISTORIA DE LA MÚSICA
 - ETAPAS DE LA MÚSICA PERIODO HISTORICO.pdf
 - Línea-de-Tiempo (png).png
 - MUSICA POPULAR DEL s. XX.pdf



3.4.4 Dimensión Pedagógica

Actividades que debe realizar el estudiante

1. En base al tema tratado en el aula, revise la presentación de prezzi y los videos. Realice las actividades interactivas de la sopa de letras y el crucigrama.

HISTORIA DE LA MÚSICA

14 PUNTOS 00:13 TIEMPO

J	C	N	Y	G	D	B	J	G	V	F	V	Q	X	X	
G	L	P	K	H	U	I	C	R	W	H	R	Y	V	C	T
B	A	A	F	P	J	W	E	D	A	D	M	E	D	I	A
G	S	W	M	C	R	R	A	U	Q	A	H	T	P	F	R
D	I	A	N	T	I	C	U	E	D	A	D	Q	W	S	O
D	C	Y	S	Y	A	Q	O	A	D	C	I	E	Y	W	M
D	I	Y	V	O	K	R	P	I	E	M	G	I	F	M	A
A	S	R	Q	F	O	I	V	R	Q	E	Y	F	V	V	N
M	M	D	A	W	K	D	B	O	H	P	E	G	I	L	T
H	O	S	S	T	T	H	N	T	C	I	O	Y	X	N	C
T	Y	C	E	O	U	V	Q	S	L	O	C	U	X	N	I
E	F	R	F	N	F	S	X	I	P	H	O	S	H	N	S
L	T	K	E	J	M	U	K	H	X	O	R	F	L	D	M
N	H	X	K	Y	C	O	S	E	T	I	R	R	Y	M	O
X	U	S	C	E	A	K	Y	R	G	C	A	L	T	U	O
S	I	G	L	O	X	X	L	P	I	K	B	D	F	F	M

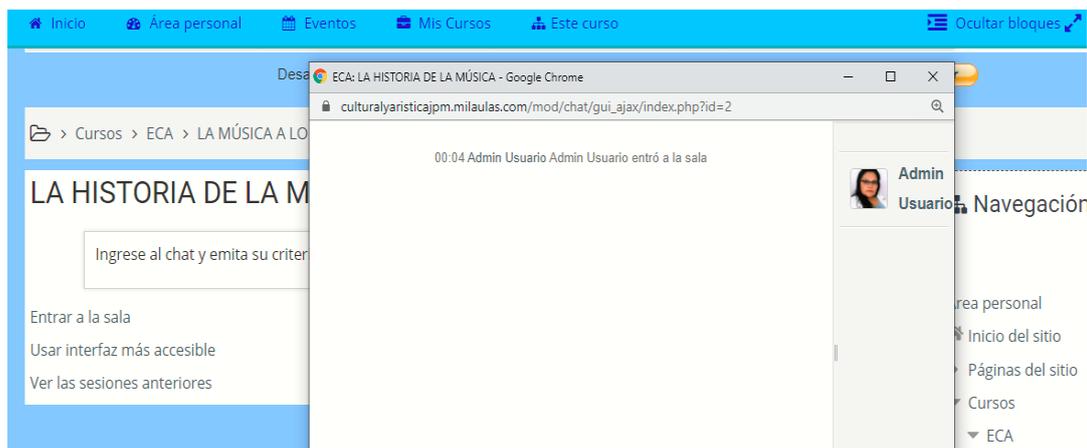
1. PREHISTORIA
2. ROMANTCISMO
3. ANTIGUEDAD
4. CLASICISMO
5. EDADMEDIA
6. BARROCO
7. SIGLOXX

Mostrar palabra

educaplay by ADR Formación



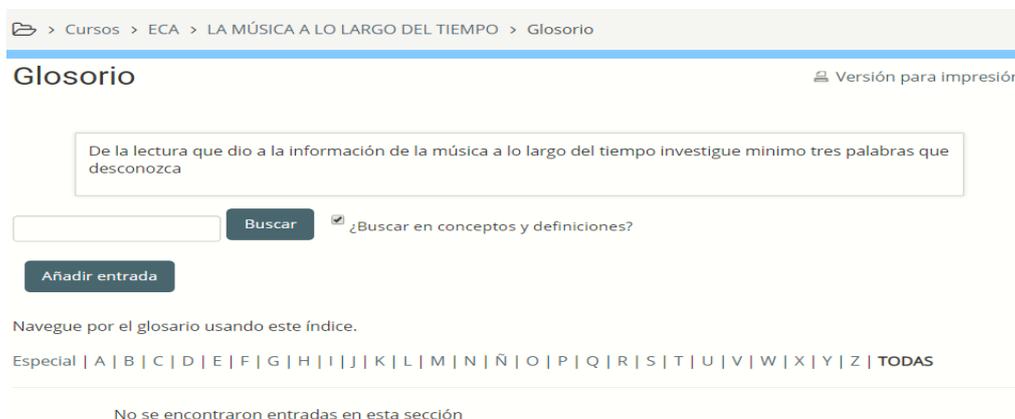
2. Revise el tema de la historia de la música ingrese al chat la fecha indicada y emita su criterio personal.



3. Debe contestar el cuestionario que estará habilitado en la fecha y hora establecidos por el tutor.



El Glosario estará activo de forma permanente, conformado de los mismos conceptos que crea relevantes por parte del estudiante de manera que puedan ser compartidos con todos los compañeros en el aula virtual; se tomará en cuenta la participación de cada uno.



En la aplicación del tema se escribió una actividad sincrónica y varias actividades asincrónicas, entre las últimas se encuentran las actividades descritas anteriormente (actividades a realizar por el estudiante). La evaluación del tema también se realizó en forma asincrónica vía online en la fecha establecida por el docente.

Por lo expuesto se pudo apreciar que las actividades asincrónicas de la plataforma Moodle sirvieron como apoyo metodológico en el proceso enseñanza - aprendizaje.

3.5 Valoración de la propuesta

La valoración de la propuesta se realizó con criterio de 10 especialistas, los mismos que cumplen con título de cuarto nivel y los siguientes requisitos:

- Experiencia en el campo docente (mínimo cinco años)
- Experiencia en el manejo de herramientas informáticas (nivel medio, alto)
- En la actualidad ejercen la docencia en instituciones educativas de nivel medio y superior.

Para valorar la propuesta, se solicitó el apoyo de diez especialistas en el área de educación a fin de evaluar la pertinencia, fundamentación pedagógica y la factibilidad de aplicación en la Unidad Educativa y año de básica.

Para conocer el criterio de los docentes se programó una jornada de socialización de la propuesta a la que también se invitó al técnico informático quien valoró el aspecto de uso de tecnología. Para este efecto se utilizó los siguientes indicadores y parámetros de evaluación de la propuesta:

Docentes especialistas

Los parámetros mediante los cuales se evaluó fueron: excelente, muy bueno, bueno, regular, malo. Los indicadores a tomar en cuenta fueron:

Estructura y fundamentación

- Aplicación y factibilidad de la propuesta
- Carater novedoso de la plataforma
- La propuesta cuenta con conceptos básicos de la temática
- Tiene estructura, presentación el contenido

Aspecto Metodológico:

- Las actividades de la propuesta incentivan al desarrollo de la enseñanza – aprendizaje
- Contiene lenguaje adecuado
- El entorno virtual es adecuado para estudiantes de décimo de educación básica superior

Pertinencia

- Los juegos interactivos propuestos permiten el desarrollo de las destrezas propuestas.
- Los recursos son adecuados.

Además se anexa una pregunta abierta para recomendaciones que considere oportuna para la plataforma.

3.6 Análisis e interpretación de los resultados de valoración de la propuesta

Los datos obtenidos a través de la encuesta de valoración sobre “Propuesta de un entorno virtual de aprendizaje y herramientas web 2.0 para la educación cultural y artística” fueron sometidos al respectivo análisis para lo que se aplicó conocimientos de estadística descriptiva siguiendo los siguientes pasos:

1. Tabulación de datos pregunta por pregunta
2. Elaboración de las respectivas tablas y cuadros estadísticos
3. Cálculo de la media aritmética para la respectiva interpretación de los datos
4. Elaboración de graficas estadísticas de los resultados obtenidos.

3.6.1 Análisis e interpretación de los resultados de la encuesta de valoración aplicada a docentes especialistas

Los datos obtenidos con la aplicación de la encuesta a los docentes especialistas de la Unidad Educativa Juan Pío Montúfar fueron tabulados permitiendo así realizar el respectivo análisis e interpretación de cada pregunta lo cual dejó en evidencia el alto nivel de aceptación de la propuesta. Los datos tabulados han sido representados en gráficos estadísticos de barras con la ayuda del programa Microsoft Excel.

PREGUNTA 1: Califique la pertinencia o eficacia de la Propuesta

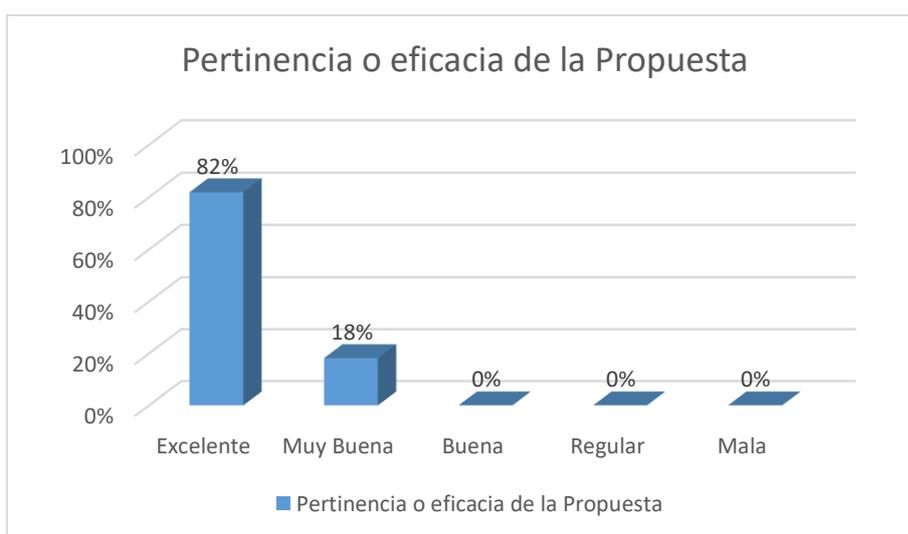
Tabla 14: Pertinencia o eficacia de la propuesta

OPCIONES	CANTIDAD	FRECUENCIA
Excelente	9	82%
Muy Buena	2	18%
Buena		0%
Regular		0%
Mala		0%

Fuente: Encuesta a docentes especialistas

Elaborador por: Rocío Usca (2020)

Figura 12: Pertinencia o eficacia de la propuesta



Fuente: Encuesta a docentes especialistas

Elaborador por: Rocío Usca (2020)

Análisis e interpretación

El 82% (9) de los docentes especialistas califican de excelente la pertinencia de la propuesta. El 18% (2) de los encuestados considera muy buena la pertinencia de la propuesta.

Lo anterior evidencia que; en general, es pertinente la aplicación de la propuesta y su contenido.

PREGUNTA 2: Califique la aplicabilidad y factibilidad de la propuesta

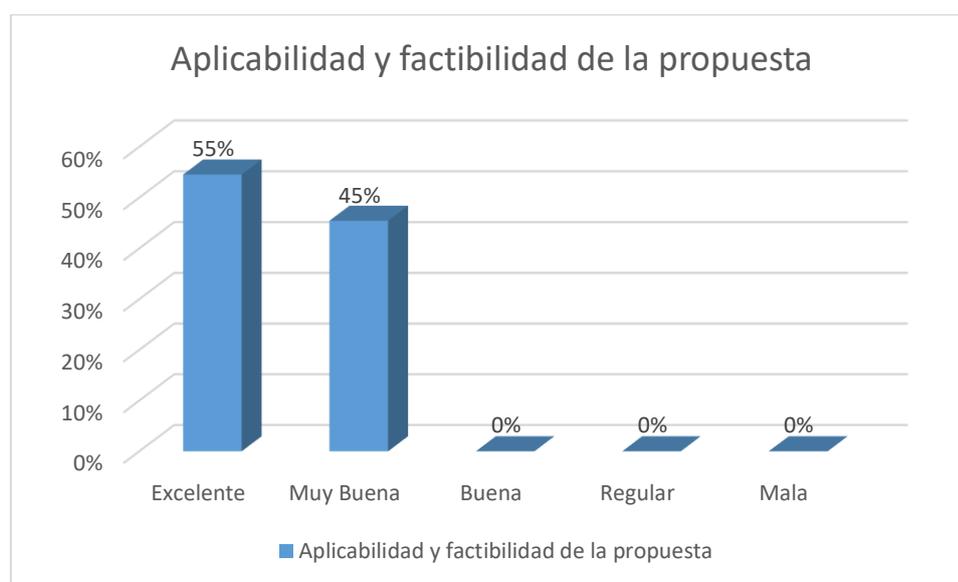
Tabla 15: Aplicabilidad y factibilidad de la propuesta

OPCIONES	CANTIDAD	FRECUENCIA
Excelente	6	55%
Muy Buena	5	45%
Buena		0%
Regular		0%
Mala		0%

Fuente: Encuesta a docentes especialistas

Elaborador por: Rocío Usca (2020)

Figura 13: Aplicabilidad y factibilidad de la propuesta



Fuente: Encuesta a docentes especialistas

Elaborador por: Rocío Usca (2020)

Análisis e interpretación

El 55% de los encuestados (6) considera que la aplicabilidad y factibilidad de la propuesta como excelente. El 45% de los encuestados califica la aplicabilidad y factibilidad de la propuesta como Muy buena

Lo anterior permite concluir que la propuesta tiene un nivel de aplicabilidad y factibilidad muy por encima del promedio.

PREGUNTA 3: La propuesta tiene carácter novedoso

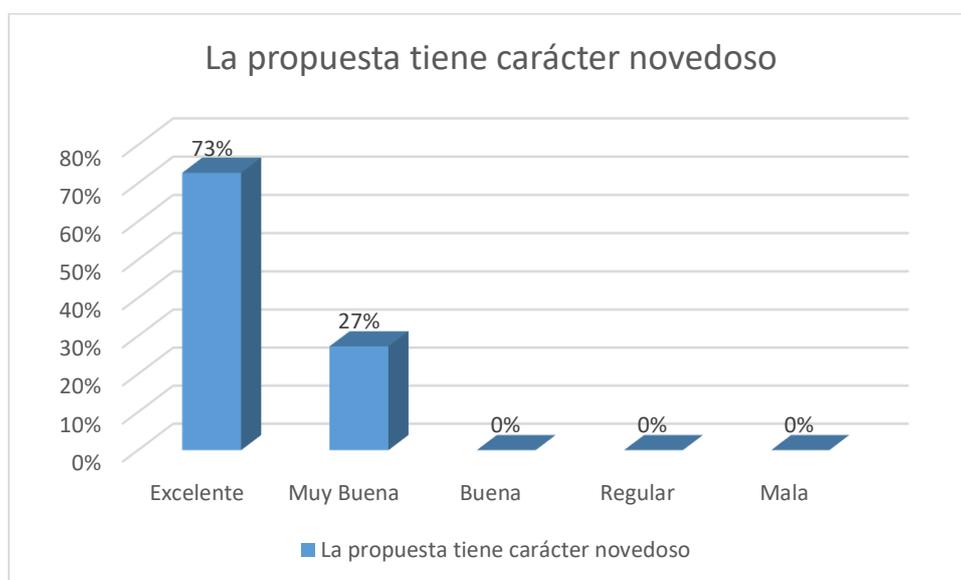
Tabla 16: Carácter novedoso

OPCIONES	CANTIDAD	FRECUENCIA
Excelente	8	73%
Muy Buena	3	27%
Buena		0%
Regular		0%
Mala		0%

Fuente: Encuesta a docentes especialistas

Elaborador por: Rocío Usca (2020)

Figura 14: La propuesta tiene carácter novedoso



Fuente: Encuesta a docentes especialistas

Elaborador por: Rocío Usca (2020)

Análisis e interpretación

El 73% de los encuestados (8) considera como excelente y el 27% (3) considera muy bueno el carácter novedoso de la presente propuesta.

De lo anterior se puede inferir que el 100% de los encuestados considera que la aplicabilidad de la propuesta es novedosa.

PREGUNTA 4: La propuesta cuenta con conceptos básicos sobre la temática

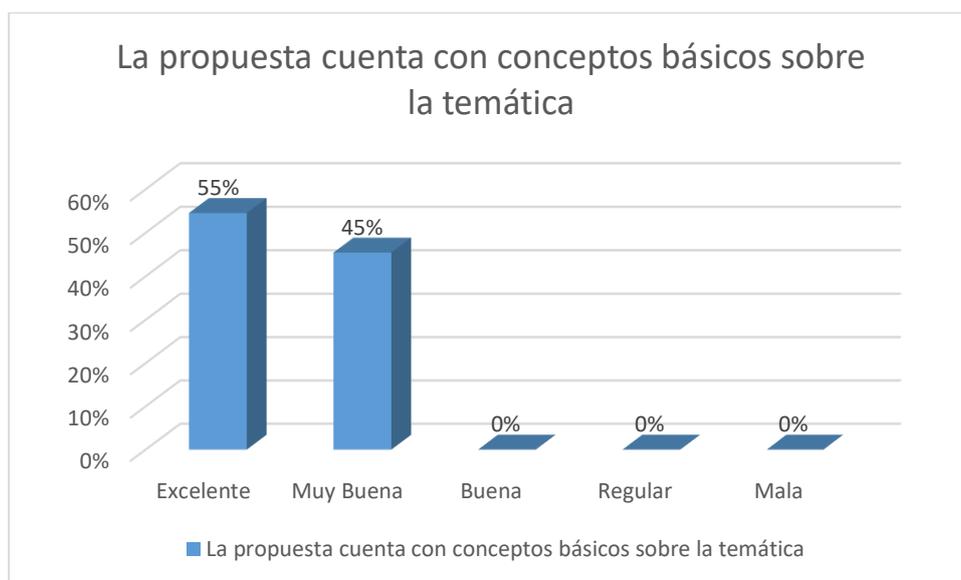
Tabla 17: Conceptos básicos sobre la temática

OPCIONES	CANTIDAD	FRECUENCIA
Excelente	6	55%
Muy Buena	5	45%
Buena		0%
Regular		0%
Mala		0%

Fuente: Encuesta a docentes especialistas

Elaborador por: Rocío Usca (2020)

Figura 15: Conceptos básicos sobre la temática



Fuente: Encuesta a docentes especialistas

Elaborador por: Rocío Usca (2020)

Análisis e interpretación

El 55% de los encuestado consideran como excelente y el 45% califican de muy bueno el contenido de conceptos básicos de la propuesta.

Lo anterior confirma que la aplicación de la propuesta permitirá transmitir conceptos básicos de la temática

PREGUNTA 5: Presentación y estructuración del contenido

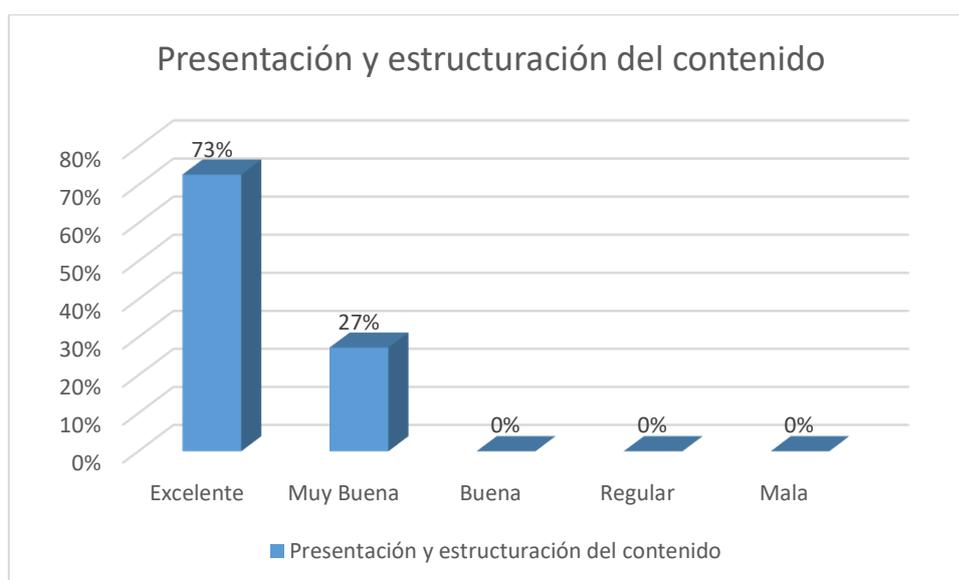
Tabla 18: Presentación y estructuración del contenido

OPCIONES	CANTIDAD	FRECUENCIA
Excelente	8	73%
Muy Buena	3	27%
Buena		0%
Regular		0%
Mala		0%

Fuente: Encuesta a docentes especialistas

Elaborador por: Rocío Usca (2020)

Figura 16: Presentación y estructuración del contenido



Fuente: Encuesta a docentes especialistas

Elaborador por: Rocío Usca (2020)

Análisis e interpretación

El 73% de los encuestados consideran excelente la presentación y estructuración del contenido. El 27% califican como muy buena la estructuración y presentación del contenido.

Lo anterior ratifica que la presentación y estructuración del contenido es adecuado para los estudiantes que lo van a utilizar

PREGUNTA 6: Las actividades de la propuesta incentivan al desarrollo de la enseñanza - aprendizaje

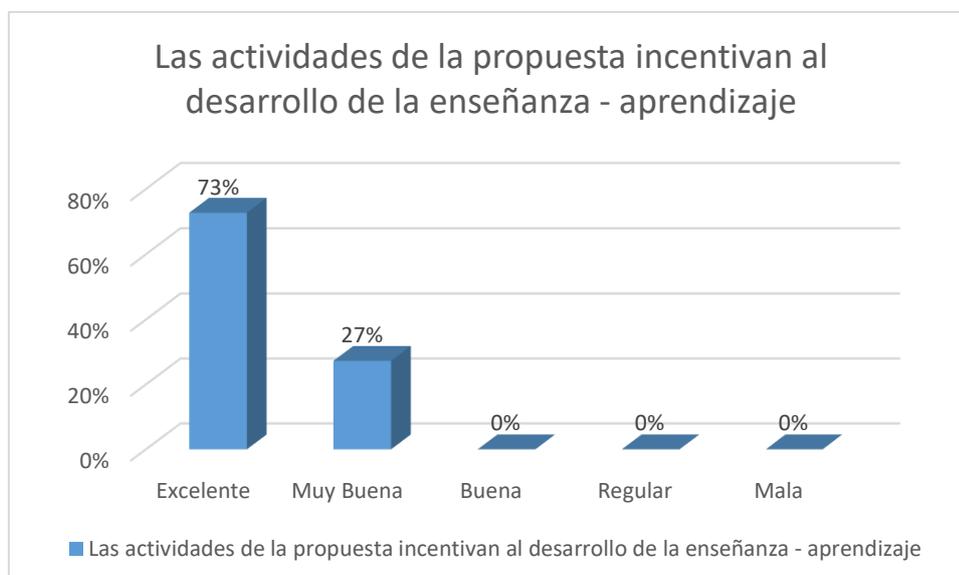
Tabla 19: Actividades incentivan el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje

OPCIONES	CANTIDAD	FRECUENCIA
Excelente	8	73%
Muy Buena	3	27%
Buena		0%
Regular		0%
Mala		0%

Fuente: Encuesta a docentes especialistas

Elaborador por: Rocío Usca (2020)

Figura 17: Actividades incentivan el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje



Fuente: Encuesta a docentes especialistas

Elaborador por: Rocío Usca (2020)

Análisis e interpretación

El 73% (8) de los encuestados considera que es excelente mientras que el 27% (3) califican como muy bueno en referencia a la pregunta.

Lo anterior permite asegurar que las actividades que se incluyen en la propuesta incentivan el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje.

PREGUNTA 7: ¿Contiene lenguaje apropiado?

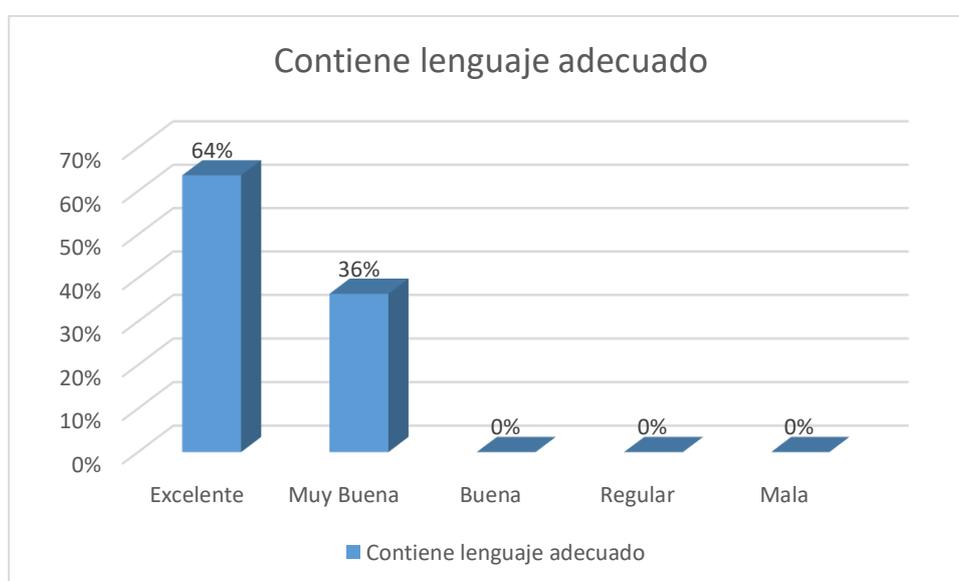
Tabla 20: Contiene lenguaje apropiado

OPCIONES	CANTIDAD	FRECUENCIA
Excelente	7	64%
Muy Buena	4	36%
Buena		0%
Regular		0%
Mala		0%

Fuente: Encuesta a docentes especialistas

Elaborador por: Rocío Usca (2020)

Figura 18: Contiene lenguaje apropiado



Fuente: Encuesta a docentes especialistas

Elaborador por: Rocío Usca (2020)

Análisis e interpretación

El 64% (7) de los encuestados califican como excelente el lenguaje utilizado en la propuesta, entre tanto el 36% responden que es muy bueno el lenguaje utilizado.

Lo anterior permite asegurar que el lenguaje utilizado en la propuesta es apropiado y fácil de entender por los estudiantes.

PREGUNTA 8: ¿El entorno virtual es adecuado para estudiantes de décimo de educación básica superior?

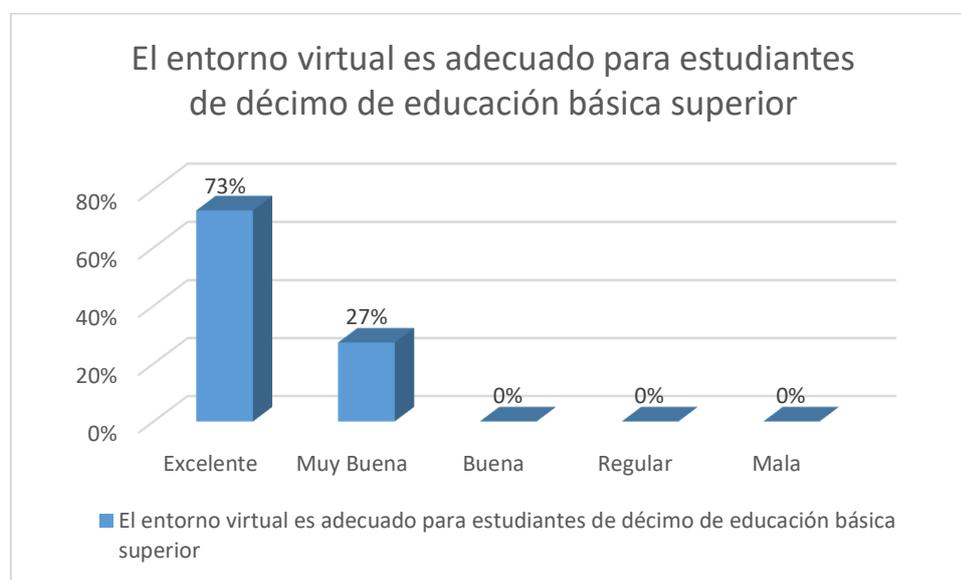
Tabla 21: El entorno virtual es adecuado para estudiantes de décimo año de educación básica superior

OPCIONES	CANTIDAD	FRECUENCIA
Excelente	8	73%
Muy Buena	3	27%
Buena		0%
Regular		0%
Mala		0%

Fuente: Encuesta a docentes especialistas

Elaborador por: Rocío Usca (2020)

Figura 19: El entorno virtual es adecuado para estudiantes de décimo año de educación básica superior



Fuente: Encuesta a docentes especialistas

Elaborador por: Rocío Usca (2020)

Análisis e interpretación

El 73% (8) de los docentes especialistas encuestados consideran como Excelente y el 27% (3) califican como muy bueno la propuesta, en referencia a si es adecuado el EVA para estudiantes de décimo año de educación básica superior.

Las respuestas de los docentes especialistas encuestados permiten asegurar que el EVA propuesto es adecuado para estudiantes de décimo año de educación básica superior.

Conclusiones

1. Mediante el proceso metodológico de investigación; específicamente durante el proceso de recolección con la aplicación de la encuesta a los estudiantes, se pudo evidenciar un problema en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la educación cultural y artística por la falta de material didáctico de aprendizaje de apoyo, algo en lo que también coincidieron los docentes. También se pudo determinar que los docentes hacen muy poco uso de las herramientas que proporcionan las TIC, en especial los EVA, como apoyo didáctico en la educación cultural y artística.
2. La presente investigación se fundamenta en el constructivismo bajo la teoría de Piaget, Vygotsky, Ausubel y Brunner, donde los autores se centran en el estudiante como actor y constructor de su propio aprendizaje logrado a partir de la interacción del docente con el estudiante. El rol del profesor es ser una guía en el proceso de enseñanza y todo el conocimiento que imparte durante su clase sea útil y práctico en la vida diaria del estudiante para que pueda encontrar una solución a los problemas cotidianos que se presenten. El conectivismo por otro lado, promueve el aprendizaje por la red, esto nos deja en evidencia la necesidad de que el docente incorpore herramientas que ofrecen las nuevas tecnologías de la información y comunicación en los procesos de enseñanza-aprendizaje.
3. La utilización de Moodle para elaborar un entorno virtual de aprendizaje se determinó en base a tres dimensiones: gestión, pedagógica y evaluativa. Por otro lado, el uso de herramientas Web 2.0 para actividades de aprendizaje; como son: Prezzi, Educaplay, Canvas, Goconqr permitirán mejorar las destrezas de pensamiento crítico individual y colectivo en los estudiantes, adicionalmente fomentará el trabajo independiente y de igual manera fortalecerá una actitud investigativa que a su vez facilite la relación entre la ciencia, la tecnología y el entorno. Por lo anterior, estas herramientas se convertirán en un apoyo didáctico para los docentes del área de educación artística.

4. Los resultados obtenidos con la encuesta de valoración de la propuesta que se aplicó a docentes especialistas permitieron evidenciar la necesidad, importancia, pertinencia y aceptación del uso de un entorno virtual de aprendizaje como herramienta de apoyo para impartir la asignatura de educación cultural y artística. Así también se pudo evidenciar que el contenido y las actividades que se incluyeron en la propuesta incentivan al desarrollo de la enseñanza – aprendizaje de la educación artística en los estudiantes de décimo año; donde el 90% de ellos destacó que su aplicabilidad es excelente.

Recomendaciones

1. La encuesta aplicada a los estudiantes deja al descubierto el poco o ningún uso; en la clase de educación artística, de herramientas que las TIC ofrecen en el ámbito de la educación. En un mundo en el cual la tecnología ha revolucionado el mundo en sí, la educación no es ajena a ésta. Esto se convierte en un motivo más que; de cierta manera, obliga a los docentes a replantear la forma en que imparten sus clases, no quedándose en la forma tradicional. La medición de la información recolectada permite evidencia la predisposición de los estudiantes al uso de entornos virtuales de aprendizaje como material de apoyo para reforzar los conocimientos impartidos en las clases diarias.
2. La propuesta de la presente investigación se fundamenta en el constructivismo social cuyo paradigma propone que los estudiantes sean protagonistas de su propio conocimiento. Lo anterior sumado al interés mostrado por los estudiantes en el uso de un entorno virtual de aprendizaje; específicamente Moodle, debe ser aprovechado para usar dicho recurso tecnológico como material didáctico de apoyo en todas las temáticas de educación cultural y artística.
3. La presente propuesta puede servir de base para futuras investigaciones en la cual el objetivo se implementa un entorno virtual de aprendizaje; utilizando la plataforma Moodle, como recurso de apoyo didáctico para el resto de las asignaturas que se imparten en décimo año de educación general básica y a posterior en toda la Unidad Educativa. Esto permitirá en los estudiantes un aprendizaje activo y colaborativo realizado en forma sincrónica y asincrónica a la vez que les proporciona la oportunidad de desarrollar todo su potencial para alcanzar un aprendizaje significativo y utilizar las TIC como un medio didáctico.
4. Los docentes son la parte más importante del éxito que tendría el uso de un entorno virtual de aprendizaje ya que son los encargados de preparar, organizar y motivar a los estudiantes en el uso del entorno virtual de aprendizaje. Esto obliga; en cierta manera, a socializar con toda la comunidad de la Unidad Educativa Juan Pío Montúfar los beneficios de la utilizar la plataforma Moodle como apoyo didáctico en el proceso enseñanza – aprendizaje.

Bibliografía

Ausubel-Novak-Hanesian. (1983) *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. 2º Ed. Trillas, México.

Álvarez-Rodríguez, M. D., Bellido-Márquez, M. del C., & Atencia-Barrero, P. (2019). *Enseñanza artística mediante TIC en la Educación Secundaria Obligatoria*. *Revista De Educación a Distancia*, 19(59).

Antúnez, J. L. (2007). *Web 2.0*. Barcelona: Esic.

Bad Gómez, Raquel (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*.

Baños, J. (2007). *Uso de la web en l sociedad del conocimiento en la Universidad del País Vasco*. Editorial: Universidad Metropolitana caracas, Venezuela, 2009 hecho el depósito de ley legar. ISBN: 978 – 980-247-161-4

Boneu, J. M. (2007). *Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos*. *Revista de Universidad Barcelona*

Bringuier, J. C. (1977). *Conversaciones con Piaget*. Barcelona: Gedisa

Bruner, J. (1969) *Hacia una teoría de la instrucción*. UTHEA. México.

Carneiro R, T. J. (2009). *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*. Madrid: fundación Santillana.

Cobo Romaní, Cristóbal; Pardo Kuklinski, Hugo. 2007. *Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o mediosfast food*. Grup de Recerca d'Interaccions Digitals, Universitat de Vic. Flasco México. Barcelona / México DF.

Coll I Salvador, C. C., Ortega, E. M., Majós, T. M., Mestres, M. M., Gallart, I. S., Goñi, J. O., & Vidiella, A. Z. (1993). *El constructivismo en el aula* (Vol. 111). Graó.

Del faro Odi, Karla (2018) *Recursos Educativos Abiertos (REA) y su uso en el aprendizaje de la historia* Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey

Deobold B. Van Dalen y William J. Meyer, (2006) *Síntesis de "Estrategia de la investigación descriptiva"* en *Manual de técnica de la investigación educacional*.

De Ugarte, D. (2007). *El poder de las redes*. David de Ugarte.

Domínguez, M.(1997). Efectos de pantalla y constructivismo. *Pensamiento Educativo. Revista de Investigación Educativa Latinoamericana*, 21(2), 151-167.

Eduvativas, P. (2018). <https://aptus.com.ar/la-importancia-de-la-educacion-artistica-en-el-aula/>. Obtenido de <https://aptus.com.ar/la-importancia-de-la-educacion-artistica-en-el-aula/>: <https://aptus.com.ar/la-importancia-de-la-educacion-artistica-en-el-aula/>

García, Ó. A., González, D. G., García-Arista, M. Á. M., & Rodríguez, M. T. P. (2011). *Innovación en docencia universitaria con moodle*. Editorial Club Universitario.

González, Claudia y Orellana, Olga. (2009) *Guía para docentes y Colección de cuentos. La caja de los cuentos. Versión en español*. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura – OE

González A.M(2014) *Teorías Constructivistas. Aplicación del Constructivismo Social*. Instituto para el Desarrollo y la Innovación Educativa en Educación Bilingüe y Multicultural –IDIE- Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación la Ciencia y la Cultura, -OEI- Oficina Guatemala.

González Morales, A., Del Pozo Sánchez, F. y Gallardo López, T. (2015). *Metodología de la investigación*. Quito, Ecuador: Del Pozo Sánchez, Franz Eduardo

Leflore, D. (2000). Theory supporting design guidelines for web-based instruction. In *Instructional and cognitive impacts of web-based education* (pp. 102-117). IGI Global.

Lucina Jiménez, I. A. (2012). Educación artística,. *Educación artística*,.

Miniedu. (2016). <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/Curriculov2.pdf>. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/Curriculov2.pdf>: <https://educacion.gob.ec>

Miniedu. (2016). <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/Curriculov2.pdf>: Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/Curriculov2.pdf>: <https://educacion.gob.ec>

Miniedu. (2012). <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/Curriculov2.pdf>: Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/Curriculov2.pdf>: <https://educacion.gob.ec>

Nafría, I. (2007). *Web 2.0: El usuario, el nuevo rey de Internet*. Barcelona: Gestión 2000.

- Ovalles, L. C. (2014). *Conectivismo, ¿Un nuevo paradigma en la educación actual?*
- Sole, I y C. Coll. (1995) *Los profesores y la concepción constructivista*. En: *El Constructivismo en el Aula*, Editorial Grao.Barcelona.
- Siemens, George. 2007. *Situating connectivism* [en línea]. Disponible en http://ltc.umanitoba.ca/wiki/Situating_Connectivism [consulta 25/02/2008].
- Siemens, G., & Fonseca, D. E. L. (2004). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*. Recuperado en <http://www.fce.ues.edu.sv/uploads/pdf/siemens-2004-conectivismo.pdf>
- Tünnermann Bernheim, Carlos (2011)*El constructivismo y el aprendizaje de los estudiantes* Unión de Universidades de América Latina y el Caribe Distrito Federal, Organismo Internacional recuperado <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=37319199005>(Mineduc,). (2016). <https://educacion.gob.ec/curriculo-educacion-cultural-y-artistica/>. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/curriculo-educacion-cultural-y-artistica/>.
- A., G. M., Del Pozo Sánchez, F., & T., G. L. (2015). *Metodología de la Investigación*. Quito.
- Abad Gómez, R. (2012). *El repositorio de la producción académica en abierto de la UCM*. Obtenido de <https://eprints.ucm.es/15055/>
- Areitio, G., & Areitio, A. (2009). *Información, Informática e Internet: del ordenador personal a la Empresa 2.0*. España: Vision Libros.
- Boneu, J. M. (2007). *Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos*. *Revista de Unidad de Barcelona*.
- Carneiro R, T. J. (2009). *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*. Madrid: fundación Santillana.
- Coll I Salvador, C. C., Ortega, E. M., Majós, T. M., Goñi, J. O., & Vidiella, A. Z. (1993). *El constructivismo en el aula*.
- Cruz Jaramillo, M. B. (2011). *Repositorio Universidad Técnica de Ambato*. Obtenido de <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/handle/123456789/1765/TA0085.pdf>
- De Ugarte, D. (2007). *El Poder de las Redes*.

- Del Faro Odi, K. (2018). *Repositorio Tecnológico Monterrey*. Obtenido de <https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/622378/02Karla%20Del%20faro%20Odi.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Eduvativas, P. (2018). <https://aptus.com.ar/la-importancia-de-la-educacion-artistica-en-el-aula/>. Obtenido de <https://aptus.com.ar/la-importancia-de-la-educacion-artistica-en-el-aula/>: <https://aptus.com.ar/la-importancia-de-la-educacion-artistica-en-el-aula/>
- García López, P., & Sein-Echaluce Laclata, M. L. (s.f.). MOODLE: Difusión y Funcionalidades.
- González Alvares, C. M. (2012). *Universidad Peruana Unión*. Obtenido de <https://sites.google.com/site/materialesdefusion/objetivos>
- Hernández Requena, S. (2008). *El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje*. Obtenido de Revista Universidad y Sociedad del Conocimiento: <http://rusc.uoc.edu/rusc/ca/index.php/rusc/article/download/v5n2-herandez/335-1252-2-PB.pdf>
- Hernández Sampieri, R., & Fernández Collado, C. B. (2010). *Universidad Politécnica de Sinaloa*. Obtenido de http://www.upsin.edu.mx/mec/digital/metod_invest.pdf
- Herrera, L., Medina, A., & Naranjo, G. (2004). Tutoría de la Investigación Científica. Quito - Ecuador.
- <https://educacion.gob.ec/curriculo-educacion-cultural-y-artistica/>, & Curriculo, E. A. (2016). <https://educacion.gob.ec/curriculo-educacion-cultural-y-artistica/>.
- Hurtado Unapucha, J. M. (2019). *Universidad Tecnológica Israel*. Obtenido de <http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2303/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-378.242-2019-035.pdf>
- Jiménez, L. (2012). *Educación artística y ciudadanía*.
- Lucina Jiménez, I. A. (2012). Educación artística,. *Educación artística*,
- Mineduc. (2012). <https://educacion.gob.ec/curriculo-educacion-cultural-y-artistica/>. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/curriculo-educacion-cultural-y-artistica/>.

- Mineduc. (2012). <https://educacion.gob.ec/curriculo-educacion-cultural-y-artistica/>.
Obtenido de <https://educacion.gob.ec/curriculo-educacion-cultural-y-artistica/>.
- MINEDUC. (2016). Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/Curriculov2.pdf>
- Mineduc. (2016). <https://educacion.gob.ec/curriculo-educacion-cultural-y-artistica/>.
Obtenido de <https://educacion.gob.ec/curriculo-educacion-cultural-y-artistica/>.
- Ovalles Pabón, L. C. (2014). Conectivismo, ¿un nuevo paradigma en la educación actual? *Fundación Dialnet, Universidad de la Rioja*, 72-76.
- Steven, A. (2016). *Colegios Emblematicos de Quito*. Obtenido de Colegios Emblematicos de Quito.
- Tünnerman Bernheim, C. (2011). *Sistema de Información Científica Redalyc Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=37319199005>
- Ulises Mestre Gómez, J. J. (2007). *Entornos virtuales de enseñanza aprendizaje*. Ciudad de Las Tunas: Editorial Universitaria.
- UNESCO. (2016). Obtenido de http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/tics_esp.pdf
- UNESCO. (2018). LAS TIC EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y. *Lauros*.
- Villegas, E. (2012, junio 6). *Constructivismo como Estilo Formativo en la Educación*. Obtenido de <http://constructivismovirtual.blogspot.com/>

Anexos

Anexo 1: Encuesta a estudiantes



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

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

ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

Estimado Estudiante:

Ante todo, un saludo cordial. La presente encuesta tiene por finalidad elaborar un entorno virtual de aprendizaje y utilizando herramientas Web 2.0 como apoyo didáctico para la Educación Cultural y Artística dirigida a los estudiantes de décimo año de educación básica superior de la Unidad Educativa Juan Pío Montufar. 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 utiliza la tecnología para realizar diferentes actividades		
3. En la asignatura de Educación Cultural y Artística se utiliza realiza prueba en línea		
4. En la asignatura de Educación Cultural y Artística se utiliza multimedia (imágenes, videos).		
5. El docente utiliza las TICS como material didáctico.		
6. El docente utiliza como material de apoyo cursos en líneas para la asignatura		
7. El docente utiliza plataformas o entornos virtuales para enviar deberes al 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. Estaría dispuesto a trabajar con una plataforma virtual de aprendizaje en la asignatura de Educación Cultural y Artística.		
10. Le gustaría realizar actividades interactivas en línea que te motiven la imaginación y creatividad para trabajar en la asignatura de Educación Cultural y Artística.		

GRACIAS POR SU ATENCIÓN

Anexo 2: Entrevista a docente



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

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

CUESTIONARIO DE ENTREVISTA AL DOCENTE

Quito, 20 diciembre de 2019

Señor

Lic. Diego Valdiviezo

Docente de la Unidad Educativa Juan Pío Montufar.

Presente.-

Asunto: Solicitud de entrevista.

Muy apreciado Docente en aras de contribuir al mejoramiento del desempeño profesional y de formación en la Carrera de Maestría en Educación, mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC, yo Lic. Rocío Usca, solicito su valiosa ayuda para realizarle una entrevista con el fin de recopilar información para el desarrollo de la propuesta del Trabajo de investigación, referente a la creación de una **Entorno virtual de aprendizaje y herramientas Web 2.0 como apoyo didáctico de la educación cultural y artística.**

Agradeciendo de antemano su valiosa ayuda y en espera de su confirmación de fecha y hora para la entrevista, quedo de Ud.

Atentamente.

Lic. Rocío Usca



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

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

ENTREVISTA A DOCENTE

La presente Entrevista tiene la finalidad de conocer la opinión de los docentes acerca de la creación de un entorno virtual de aprendizaje y el uso de herramientas Web 2.0 como apoyo didáctico de la educación cultural y artística para décimo año.

1. ¿Según su criterio de qué manera ayudaría el uso de la tecnología en las clases diarias?
.....
.....
2. ¿Existe algún acercamiento de la tecnología con los estudiantes en las clases?
.....
.....
3. ¿Tiene alguna actividad que ayude a mantener la concentración por varios minutos?
.....
.....
4. ¿Cuántas veces por semana usa la tecnología en sus clases?
.....
.....
5. ¿Cómo considera usted que ayudará una un entorno virtual y herramientas 2?0 en la educación cultural y artística al proceso de enseñanza aprendizaje?
.....
6. ¿Según su criterio desde que edad se debería utilizar la tecnología?
.....
7. ¿Cuánto tiempo recomienda usted que se debería usar el internet?
.....

Anexo 3: Entrevista a técnico de sistemas



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

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

Quito, 20 diciembre de 2019

Señor

Ing. Santiago Fiallos

Técnico de Sistemas de la Unidad Educativa Juan Pío Montufar.

Presente. -

Asunto: Solicitud de entrevista.

Muy apreciado Señor Técnico de Sistemas en aras de contribuir al mejoramiento del desempeño profesional y de formación en la Carrera de Maestría en Educación, mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC, yo Lic. Rocío Usca, solicito su valiosa ayuda para realizarle una entrevista con el fin de recopilar información para el desarrollo de la propuesta del Trabajo de investigación, referente a la creación de una **Entorno virtual de aprendizaje y el uso de herramientas Web 2.0 como apoyo didáctico de la educación cultural y artística.**

Agradeciendo de antemano su valiosa ayuda y en espera de su confirmación de fecha y hora para la entrevista, quedo de Ud.

Atentamente.

Lic. Rocío Usca



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

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

Cuestionario de entrevista a Técnico de Sistemas

¿Qué cargo desempeña en la Unidad Juan Pío Montufar?

.....

¿Cuáles son sus funciones?

.....

¿Qué proyectos educativos relacionados al uso de tecnología educativa ha desarrollado la institución?

.....

¿Cuáles han sido los resultados de estos proyectos?

.....

¿Cuál es la infraestructura y recursos tecnológicos que dispone la institución?

.....

¿Qué soporte técnico tiene el docente de la institución?

.....

¿Existe la posibilidad de utilizar recursos didácticos interactivos en las aulas?

.....

Anexo 4: Encuesta valoración de la propuesta

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSTGRADOS TRABAJO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGISTER

***Obligatorio**

1. **Marca solo un óvalo.**

Opción 1

GUÍA PARA LA VALORACIÓN DE LA PROPUESTA MEDIANTE CRITERIO DE ESPECIALISTAS.

Propuesta: Entorno virtual de aprendizaje y herramientas 2.0 como apoyo didáctico para la educación cultural y artística

2. **Nombre de la I.E.: ***

3. **Cargo:**

4. **Título Profesional:**

5. **Años de Experiencia:**

Valore el entorno virtual atendiendo a los siguientes indicadores

6. **Pertinencia o eficacia de la Propuesta**

Selecciona todos los que correspondan.

- Excelente
- Muy buena
- Buena
- Regular
- Mala

7. **Aplicabilidad y factibilidad de la propuesta**

Selecciona todos los que correspondan.

- Excelente
- Muy buena
- Buena
- Regular
- Mala

8. **La propuesta tiene carácter novedoso**

Selecciona todos los que correspondan.

- Excelente
- Muy buena
- Buena
- Regular
- Mala

9. **La propuesta cuenta con conceptos básicos sobre la temática**

Marca solo un óvalo.

- Excelente
- Muy buena
- Buena

10. Presentación y estructuración del contenido

Marca solo un óvalo.

- Excelente
- Muy buena
- Buena
- Regular
- Mala

11. Las actividades de la propuesta incentivan al desarrollo de la enseñanza - aprendizaje

Marca solo un óvalo.

- Excelente
- Muy buena
- Buena
- Regular
- Mala

12. Contiene lenguaje adecuado

Marca solo un óvalo.

- Excelente
- Muy buena
- Buena
- Regular
- Mala

13. El entorno virtual es adecuado para estudiantes de décimo de educación básica superior

Marca solo un óvalo.

- Excelente
- Muy buena
- Buena
- Regular
- Mala

Validación

14. APLICABLE

Marca solo un óvalo.

- Sí
- No

15. Validado por:

16. C.I.:

17. Fecha:

Ejemplo: 7 de enero del 2019

18. Teléfono:

19. Correo electrónico

20. Ofrezca las recomendaciones que considere oportunas para mejorar la propuesta:

21. FIRMA



INSTITUCIÓN EDUCATIVA "JUAN PÍO MONTÚFAR"

VICERRECTORADO

QUITO - ECUADOR

2019 - 2020

Av. Napo S6-381 y Cárdenas



Quito, febrero del 2020

Por medio de la presente quien suscribe Msc. Patricio Neira, en calidad de Vicerrector (e) de la Unidad Educativa Juan Pío Montufar", ubicado en la ciudad de Quito, Sector Chimbacalle, Certifico que la Licenciada Rocío del Pilar Usca Ramos, con CC. 0603952722, aplicó el estudio de investigación titulado "Entorno virtual de aprendizaje y herramientas 2.0 como apoyo didáctico en la educación cultural y artística", como parte de las actividades desarrolladas como maestrante de la carrera de Maestría en Educación, Mención Gestión de Aprendizaje mediado por TIC de la Universidad Israel.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad. El interesado puede hacer uso del presente documento como lo crea oportuno.

Atentamente

Msc. Patricio Neira





Quito, febrero del 2020

Por medio de la presente quien suscribe Msc. Marcelo González, en calidad de Docente delegado para el monitoreo del proceso en el trabajo de investigación titulado "Entorno virtual de aprendizaje y herramientas 2.0 como apoyo didáctico en la educación cultural y artística" correspondiente a la licenciada Rocío del Pilar Usca Ramos, con CC. 060395272 estudiante de la Maestría en Educación Mención gestión del Aprendizaje Mediados por TICS.

Luego de revisar el proyecto de investigación escrito y elaborado informo que la docente ha desarrollado todas las actividades propuestas para el desarrollo de la investigación dentro de la Institución educativa de una manera responsable, contribuyendo con la enseñanza aprendizaje de la Educación Cultural y Artística de decimos años.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad. El interesado puede hacer uso del presente documento como lo crea oportuno.

Atentamente

Msc. Marcelo González

DOCENTE



Quito, febrero del 2020

Por medio de la presente quien suscribe Lic. Diego Valdiviezo Coordinadora del área de Educación cultural y artística de la Institución Educativa "Juan Pío Montufar", ubicado en la ciudad de Quito, Parroquia Chimbacalle, cantón Quito, provincia de Pichincha, **Certifico y Valido** que la Licenciada Rocío del Pilar Usca Ramos, con C.I 0603952722 , aplicó la encuesta a estudiantes de décimo año de educación básica superior" con su respectivo docente, y la entrevista a la Técnico de sistemas como parte de las actividades desarrolladas como maestrante de la carrera de Maestría en Educación, Mención Gestión de Aprendizaje mediado por TIC de la Universidad Israel.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad. El interesado puede hacer uso del presente documento como lo crea oportuno.

Atentamente

Lic. Diego Valdiviezo

Coordinadora del área de Educación Cultural y Artística

CC. 0603032020