



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL
ESCUELA DE POSGRADOS "ESPOG"

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADOS POR TIC
Resolución: RPC-SO-10-No. 189-2020

PROYECTO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGISTER

Título del proyecto:

Entorno virtual mediante la utilización de herramientas tecnológicas web 2.0.

Línea de Investigación:

Procesos pedagógicos e innovación tecnológica para la gestión en el ámbito educativo

Campo amplio de conocimiento:

Educación

Autor/a:

Guiscasho Chicaiza Blanca Alicia

Tutor/a:

PHD Mayra Bustillos - Mg. Paúl Baldeón Egas

Quito – Ecuador

2021

APROBACIÓN DEL TUTOR



Yo, Bustillos Peña Mayra Alejandra - Mg. Baldeón Egas Paúl Francisco con C.I: 096361893-9 - 100280781-4, en mi calidad de Tutor del proyecto de investigación titulado: Entorno virtual mediante la utilización de herramientas tecnológicas web 2.0.

Elaborado por: Guiscasho Chicaiza Blanca Alicia, de C.I:050348863-7, estudiante de la Maestría: en Educación, mención: Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC. de la **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL (UISRAEL)**, como parte de los requisitos sustanciales con fines de obtener el Título de Magister, me permito declarar que luego de haber orientado, analizado y revisado el trabajo de titulación, lo apruebo en todas sus partes.

Quito D.M., 05 de octubre de 2021

Firma

Tabla de contenidos

APROBACIÓN DEL TUTOR		ii
DECLARACIÓN DE AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL ESTUDIANTE	Error!	Marcador no
definido.		
INFORMACIÓN GENERAL		6
Contextualización del tema.....		6
Pregunta Problémica.....		7
Objetivo general.....		7
Objetivos específicos.....		7
Beneficiarios directos.....		7
CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO		7
1.1. Contextualización general del estado del arte.....		8
1.2. Problema a resolver		14
1.3. Proceso de investigación.....		14
1.4. Vinculación con la sociedad.....		15
1.5. Indicadores de resultados		21
CAPÍTULO II: PROPUESTA.....		22
2.1. Fundamentos teóricos aplicados.....		22
2.2. Descripción de la propuesta		22
2.3. Matriz de articulación		31
CONCLUSIONES		35
RECOMENDACIONES.....		37
BIBLIOGRAFÍA.....		38
ANEXOS		40

Índice de tablas

Tabla 1 Estrategias de aprendizaje y estilos que favorecen.....	10
Tabla 2 Diferentes técnicas de pintura según su categoría secas o húmedas y destrezas.....	12
Tabla 3 Investigaciones previas.....	12
Tabla 4 Comparativo de sistemas de gestión de aprendizaje	23
Tabla 5 Actividades y recursos externos	30
Tabla 6. Matriz de articulación.....	31

Índice de figuras

Figura 1: Entorno virtual	16
Figura 2: Acceso a un dispositivo	16
Figura 3: Métodos de enseñanza	17
Figura 4: Implementación de un entorno virtual	17
Figura 5: Ingreso al entorno virtual.....	18
Figura 6: Utilizar un entorno virtual	18
Figura 7: Variedad de recursos.....	19
Figura 8: Herramientas tecnológicas.....	19
Figura 9: Herramientas con contenido de gamificación.	20
Figura 10: Medio óptimo de aprendizaje	20
Figura 11: Bloque de Inicio – Información	24
Figura 12: Bloque inicio -Secciones.....	24
Figura 13: Bloque inicio – temas	25
Figura 14: Bloque Académico.....	25
Figura 15 : Experiencia	26
Figura 16: reflexión actividades	27
Figura 17: Conceptualización actividades	27
Figura 18: Aplicación actividades	28
Figura 19: Bloque de cierre	28
Figura 20: Valoración de especialistas	35

INFORMACIÓN GENERAL

Contextualización del tema

En el Ecuador el sistema de escolaridad en Educación General Básica abarca desde primer año hasta décimo año, en esos inicios los alumnos van desarrollando las habilidades, destreza, responsabilidad y las instituciones educativas tienen la finalidad de ir garantizando la educación, formación de los estudiantes en artes, cultura y sobre todo patrimonio, con estos antecedentes se busca el desarrollo integral en la población ecuatoriana y sensibilizar en la importancia de aprender arte.

(Pucuji, 2018) menciona: Actualmente en el Ecuador, se encuentra en el sistema de Educación Básica y Bachillerato, 79.169 docentes los cuales imparten el Currículo de Educación Cultural y Artística (ECA) en todo nuestro país. El resto de docentes del Sistema Nacional de Educación, solo cuentan con títulos en Educación General Básica que no está relacionada con el ámbito de artes por ello existe una consecuencia, que mediante datos presentan una necesidad de capacitación así los docentes que imparte educación artística en temas de arte y cultura.

Con respecto a la educación media se puede decir que, se creó un currículo de educación cultural y artística, que es parte del Ministerio de Educación la misma se está implementado e impartiendo en todos los colegios y escuelas del Ecuador desde el año 2016. Esta área de Educación Cultural y Artística es un espacio donde los docentes promueven el conocimiento, participación de los estudiantes en la cultura y en el arte contemporáneo las cuales están en constante dialogo con las expresiones culturales, ancestrales de la localidad, y así se fomenta el respeto a la diversidad de costumbre y culturas de los diferentes pueblos.

La presente investigación se desarrollará en la Institución Educativa Fiscal “Luis Napoleón Dillon”, ubicada en la provincia de Pichincha, en efecto en la misma el 4,69% de docentes, que corresponde a las 3,714 personas, cuentan con la titulación que hace referencia al campo de artes y por ello para cumplir con la carga horaria en la institución, encargan a docentes que no son especializados en el área y se presume que desconocen de estrategias de aprendizaje adecuadas en arte, a consecuencia de eso se evidencia la falta de interés, motivación en el aprendizaje de técnicas de pintura en la materia de Educación Artística, por lo cual se pretende reforzar el conocimiento cognitivo con utilización de estrategias metodológicas y recursos TIC adecuadas, en los educandos así se podrá lograr que se integren y desarrollen sus habilidades, destrezas y sobre todo la creatividad para que tengan una visión sumamente estética.

Finalmente se promoverá el desarrollo de un pensamiento crítico y artístico en el alumnado mediante los lenguajes propios que esta asignatura proporciona poniéndoles en juego sus habilidades y también les brindar la oportunidad de que los estudiantes sean dueños de propio aprendizaje significativo.

Por ejemplo, el uso de herramientas tecnológicas beneficiara a cada uno del alumnado de una edad aproximada de 10 años debido a que son considerados como nativos digitales y a ellos se les facilita el manejo de estas herramientas tecnológicas y les ayudara en el desarrollo de sus conocimientos cognitivos en la asignatura de Educación Artística los cuales nos ayudaran en el fortalecimiento de sus habilidades y destrezas.

Pregunta Problemática

¿Cómo estimular el conocimiento cognitivo y el interés en el aprendizaje sobre técnicas de pintura en la asignatura de Educación Artística en los estudiantes de octavo año de la Institución Educativa Fiscal “Luis Napoleón Dillon”?

Objetivo general

Diseñar un entorno virtual mediante la utilización de herramientas tecnológicas web 2.0 para el refuerzo del conocimiento cognitivo, sobre técnicas de pintura en la asignatura de Educación Artística en los estudiantes de octavo año en la Institución Educativa Fiscal “Luis Napoleón Dillon”

Objetivos específicos

- Identificar los fundamentos teóricos, sobre las técnicas de pintura en la asignatura de Educación Artística en los estudiantes de octavo año en la Institución Educativa Fiscal “Luis Napoleón Dillon”
- Determinar las estrategias metodológicas y recursos didácticos que actualmente están en uso para el refuerzo del conocimiento cognitivo sobre técnicas de pintura en la asignatura de Educación Artística en el alumnado.
- Proponer los contenidos del entorno virtual mediante la utilización de herramientas tecnológicas web 2.0 para el refuerzo del conocimiento cognitivo, sobre técnicas de pintura en la asignatura de Educación Artística
- Valorar la funcionalidad del entorno virtual a través de criterios de especialistas en el área.

Beneficiarios directos:

Los beneficiarios directos son 36 estudiantes de octavo año en la Institución Educativa Fiscal “Luis Napoleón Dillon”, ubicado en la provincia de Pichincha, mediante la creación de un entorno virtual que les facilitara la enseñanza - aprendizaje de la asignatura de Educación Artística.

Por lo tanto, los beneficiarios indirectos son los padres de familia, al igual que a los estudiantes el entorno virtual les ayudara a interactuar con su representado lo cual generara un ambiente de convivencia en el hogar.

CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

1.1. Contextualización de los fundamentos teóricos

El presente trabajo de investigación está conformado de parte de conceptos teóricos, metodologías, estrategia de aprendizaje, conceptos principales, e investigaciones similares que nos ayudaran en el desarrollo del objeto de investigación planteado.

Teorías del aprendizaje

Constructivismos

El constructivismo brinda a los estudiantes las herramientas para que ellos sean capaces de construir el conocimiento necesario e interpretar la información, adquirir las habilidades previamente y así logra un aprendizaje significativo.

(Noelia Olmedo Torre, 2017) manifiesta que: “Se basa en que cada persona construye su propia perspectiva del mundo que lo rodea a través de sus propias experiencias y esquemas mentales” (Pág. 4)

(Ángel Montaluisa Vivas, 2018) menciona: el aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información “se conecta” con un concepto relevante “subsumo” pre existente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de “anclaje” a las primeras (Pág. 14).

Por ende, el constructivismo es un el método de enseñanza que permitirá en el proyecto de investigación realza el nivel educativo a través de actividades que ayudan y favorecen al estudiante en su aprendizaje.

Conectivismo

En la actualidad el conectivismo tiene como objetivo el aprendizaje de manera digital se caracteriza principalmente por permanecer en conexión en un entorno de aprendizaje, este entorno ya no es de manera física o teórica con los estudiantes, cabe mencionar que la utilización de herramientas TIC se utilizan para realizar un proceso de enseñanza - aprendizaje.

(Barrios, 2019) dice: El conectivismo es el único enfoque teórico actual que es capaz de ofrecer una comprensión adecuada de este tipo de aprendizaje; el resto de paradigmas teóricos tienen un alcance limitado para mostrar la influencia del mundo digital interconectado sobre la persona que aprende, puesto que para ellos el aprendizaje siempre es individual y voluntario, cualidades contrarias al aprendizaje actual en la era digital. (Pág. 122).

Por tanto, en la plataforma el conectivismo ayudara a promover el aprendizaje desde su funcionalidad y facilite a los estudiantes la utilización de tecnologías para aprovechar mejor nuevos conocimientos en esta sociedad.

Metodologías de la enseñanza

Experiencia, reflexión, conceptualización y aplicación (E.R.C.A)

El E.R.C.A es una metodología de interaprendizaje de las teorías cognoscitivas del aprendizaje, la misma está compuesta de experiencia, reflexión, conceptualización y aplicación.

(Romero Agudelo & Valencia, Estilos de aprendizaje basados en el modelo de Kolb en la educación virtual, 2021) dice: “La técnica E.R.C.A relacionada con el aprendizaje experiencia defendida por Kolb viene aplicando desde el año 1984, esta teoría de aprendizaje se describe desde cuatro dimensiones de desarrollo: estructura afectiva, estructura perceptual, estructura simbólica y estructura comportamental. Esas estructuras están interrelacionadas en el proceso adaptativo holístico de aprendizaje. (Pág.20).

Es importante mencionar que el E.R.C.A ayudara a desarrollar en los niños conocimientos nuevos, destrezas, habilidades, posee procesos de construcción de conceptos por lo cual la información nueva, experiencia son parte la estructura mental que proporciono en los estudiantes una mejora en la comprensión.

Gamificación

La palabra gamificación utiliza los juegos para mejorar la motivación y el compromiso del estudiante en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

(Francisco J. Gallego, 2014) Afirma: Gamificación (o ludificación) es el uso de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos ajenos a éstos, con el propósito de transmitir un mensaje o unos contenidos o de cambiar un comportamiento, a través de una experiencia lúdica que propicie la motivación, la implicación y la diversión. (Pág. 2).

En la actualidad la gamificación va más innovando en la educación por ende será de gran importancia en el contenido de recursos que conforman el entorno virtual y es una excelente alternativa para desarrollar una clase de manera lúdica y llegar al estudiante con el conocimiento necesario lo cual ha dado mejores resultados.

Estrategias de enseñanza mediadas por TIC

Las estrategias tecno-educativas

Las estrategias tecno – educativas tienen como objetivo en el alumno ser como una guía y así ellos se integren exitosamente con las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Es importante mencionar una lista de estrategias tecno - educativas que a continuación se mencionara dichas por varios autores.

Se observa en la siguiente tabla estrategias de aprendizaje y estilos que favorecerán la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes mediante actividades que están relacionadas a obtener un aprendizaje significativo. A continuación, mencionaremos algunos conceptos de distintos actores.

Tabla 1 Estrategias de aprendizaje y estilos que favorecen.

Estrategias de aprendizaje	Estilos que favorecen
<p>Lluvia de ideas: La tormenta de ideas (lluvia de ideas o brainstorming) es una técnica de pensamiento creativo utilizada para estimular la producción de un elevado número de ideas, por parte de un grupo, acerca de un problema y de sus soluciones o, en general, sobre un tema que requiere de ideas originales.</p>	Activo
<p>Talleres Educativos: El taller se constituye en la actividad más importante desde el punto de vista del proceso pedagógico, pues además de conocimientos aporta experiencias de vida que exigen la relación de lo intelectual con lo emocional y activo e implica una formación integral del alumno.</p>	Pragmático y Activo
<p>Foros: Foros virtuales, herramientas de comunicación, trabajo colaborativo, intercambio de información, asincronía, comunicación asincrónica, espacios virtuales, aprendizaje virtual, estrategias de aprendizaje, propuestas didácticas</p>	Activo y reflexivo
<p>Laminas o foros murales: Se basa en la presentación de una fotografía, lámina o caricatura (sin texto) proyectada como entrada a un tema de la lección que se quiere ver</p>	Pragmático y Activo
<p>Exposición: Presentación de un tema lógicamente estructurado, en donde el recurso principal es el lenguaje oral, aunque también puede ser el texto escrito. Provee de estructura y organización a material desordenado y además se pueden extraer los puntos importantes de una amplia gama de información.</p>	Pragmático, reflexivos y Activo
<p>Cuestionarios: Es una técnica de evaluación que puede abarcar aspectos cuantitativos y cualitativos. El cuestionario en línea, específicamente, presenta algunas ventajas adicionales: inmediatez en el procesamiento de los datos, reducción del trabajo de campo, posibilidad de introducir elementos audiovisuales que contribuyan a la comprensión y menor coste de la investigación</p>	Pragmático, reflexivos y Activo

Fuente: (Guevara, 2019) (Nidia Aylwin, 2018) (Sánchez, 2019) (Tapias, 2017) (María Isabel Pozzo, 2019). **Elaboración:** Guiscasho, (2021)

Herramientas web 2.0

En la actualidad las herramientas web 2.0 son los programas o sitios web disponibles que ayudaran a llevar información y reforzar los conocimientos mediante las funciones determinadas que hay dentro de Internet en el ámbito educativo.

La web 2,0 hace referencia a una serie de websites y aplicaciones informáticas que permiten el intercambio dinámico de información entre un colectivo de personas que pretenden crear contenidos y generar conocimientos, si es el caso, de comunidades académicas, a través de trabajo colaborativo y la interacción de todos los miembros, es también conocida como la red social. (Rios, 2017)

El uso de herramientas 2.0 en el entorno virtual serán de gran ayuda para la interacción entre docentes y estudiantes a continuación enumerare algunos ejemplos de herramientas que son parte del entorno virtual para el aprendizaje de los alumnos de séptimo año:

- Presentaciones online
- Mapas conceptuales y mentales.
- Podcasts
- Infografías

Que es pintura

La pintura es una de las Bellas Artes existente en la humanidad, dio sus inicios con las pinturas rupestres en las paredes de las cuevas, en donde vivían los hombres primitivos, de allí con el surgimiento del renacimiento en Europa, se impulsó como una de las más grandes formas de expresión humana.

La pintura histórica era considerada gran genero e incluía las pinturas con temas religiosos, mitológicos, históricos, literarios o alegóricos, era prácticamente una interpretación de la vida y mostraba un mensaje intelectual o moral, es un arte que enseña la manera de imitar las cosas que se ven, en cuanto son objetos de la vista, dando reglas para representarlas en la superficie llana, por medio del dibujo. (Plaza, 2018)

En el proyecto de investigación se incluirá la práctica del arte de pinta en talleres, por ende, en los niños desarrollara habilidades, destrezas y ayudan a la motricidad fina la cual al aplicar una obra de arte en una superficie ya sea una hoja de papel, muro, fragmento de tejidos, madera y lienzo, los estudiantes estarán expresando sus sentimientos, ideas, con la misma lograremos el fortalecimiento del pensamiento meta cognitivo.

Técnicas de pintura

Las técnicas de pintura proporcionan más seguridad al pintor a la hora de plasmar sus obras de arte ya que es una forma de representar motivos de formas abstractas o figurativos utilizando distintos materiales y pigmentos se obtendrá un resultado exitoso a la hora de expresar sus sentimientos.

En el siguiente referente se detallará el concepto de las diferentes técnicas correspondientes a distintos autores las mismas que están en distintas categorías.

Tabla 2 Diferentes técnicas de pintura según su categoría secas o húmedas y destrezas.

Técnicas	Destreza
El lápiz grafito: Se aprecia su estabilidad y la amplia gama de colores y matices: de hecho, yo he usado un negro, pero los hay en muchos colores diferentes. Es más graso.	Habilidad y experiencia
Los lápices de colores: Permiten realizar dibujos con una gran cantidad de tonos de colores y ofrecen la posibilidad de realizar gradaciones o texturas a base de tramas de líneas cruzadas. Como en los lápices grafito, los hay de diferentes grados de dureza.	Habilidad y experiencia
El carboncillo: puede ser duro o blando. Para encajar y componer los cuadros se suele usar el blando, que se deshace más rápidamente, porque permite una mayor libertad a la hora de trazar en la tela o en la madera.	Habilidad y experiencia
La tempera: Este tipo de pintura se caracteriza por ser opaca y cubriente, lo que permite trabajar tintas planas y corregir errores, Es una técnica al agua con colores espesos y opacos, además, esta pintura destaca por su flexibilidad y su miscibilidad.	Habilidad y experiencia
El óleo: La acuarela se distingue de otros medios acuosos por ser una pintura transparente en la que el color se trabaja por capas.	Habilidad y experiencia

Fuente: (Senra, 2012) (CIFUENTES, 2021) *Guiscasho (2021)*

Las técnicas de pintura, desarrollara en los estudiantes el conocimiento crítico y metacognitivo mediante su práctica por que los estudiantes van a recrear sus obras de arte mediante talleres o debates, en la cual ellos interactuaran en el entorno virtual con sus compañeros.

Investigaciones previas

Se tomo en cuenta para la realización del presente proyecto de investigación los siguientes trabajos previos.

Tabla 3 Investigaciones previas.

Tema	Autor	Institución	Aporte
Tesis maestría 2020: Estrategias tecno-educativas de Educación Física en situaciones de fuerza	Ahtty Morejón Ana Maribel	Unidad Educativa William Thomson Internacional. http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/2576	Implementar una plataforma virtual de aprendizaje mediante estrategias tecno-educativas en la asignatura de Educación

mayor mediante una plataforma virtual			Física, para estudiantes de 5to año de Educación Básica de la Unidad Educativa William Thomson Internacional.
Tesis maestría 2021: Aula Virtual para Potenciar el Desarrollo de Proyectos Personales en el Colegio Internacional "Rudolf Steiner"	Pozo Lemus Daisy Katherine	Colegio Internacional Rudolf Steiner http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/2740	Elaborar un aula virtual para el desarrollo de Proyectos Personales de los estudiantes de Primero de Bachillerato del Colegio Internacional Rudolf Steiner del periodo 2020 -2021
Tesis maestría 2021: Entorno Virtual de Aprendizaje de la Escuela de Gastronomía "Culinary Trainer School" para el mejoramiento del proceso de enseñanza y aprendizaje en línea	Clever Javier Cartagena a Valencia	Culinary Trainer School http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/2719	Desarrollar un entorno virtual de aprendizaje para el fortalecimiento del proceso de enseñanza – aprendizaje para la implementación de la modalidad online en gastronomía en el Culinary Trainer School de la ciudad de Quito, Provincia de Pichincha
Tesis maestría 2021: Estrategias metodológicas en MOODLE para el	Marcia Clarisa Cortez Reinoso	http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/2722	Elaborar estrategias metodológicas en MOODLE para el aprendizaje de inglés para

**aprendizaje
de inglés en
noveno de
educación
básica.**

noveno de
Educación
General Básica

Fuente: Elaboración propia

1.2. Problema a resolver

En el presente proyecto de investigación la evidente problemática es el déficit de atención, desinterés y desmotivación de los estudiantes en la enseñanza - aprendizaje de la asignatura de Educación Artística, las principales causas son la falta de estrategias de aprendizaje, presuntamente por parte de los docentes encargados anteriormente de dictar dicha materia, por ello las consecuencias conlleva a una falta de creatividad, habilidades motoras finas, motivación, razonamiento y por ende tienen un concepto de la asignatura como algo invalido y poco interesante para aprender, el pronóstico de la situación es que por ese desinterés los estudiantes no ingresan a clases y no presentan las tareas asignadas, la idea para dar una solución a esta problemática es el diseño de un entorno virtual en el cual estará estructurado de estrategias tecno – pedagógicas, recursos y herramientas web 2.0 que ayudaran a fortalecer el conocimiento cognitivo de los estudiantes en dicha asignatura.

1.3. Proceso de investigación

En el presente proyecto de investigación se trabajara con el método de investigación mixta la misma engloba dos enfoque de investigación la cualitativa y cuantitativa, esta no ayudaran a la recopilación de información para dar solución al problema planteado en el proyecto, mediante los datos cualitativos se podrá recabar información, por otro ende mediante la técnica de investigación (La encuesta) esta estará dirigida a los estudiantes las misma ayudara a evidenciar la factibilidad de la utilización de los recursos TIC en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Población

(Hernández Sampieri & Villasís-Keever, 2016) dice: “La población de estudio es un conjunto de casos que concuerdan con una serie de especificaciones, definido, limitado y accesible, que formará el referente para la elección de la muestra que cumple con una serie de criterios predeterminados”. (Pág. 201)

La población objetiva con la que se realizó la investigación está conformada por todos los estudiantes de octavo año de la Institución Educativa Luis Napoleón Dillon, periodo 2021-2022.

Unidades de estudio

La unidad de estudio del presente trabajo de investigación, se considera a los estudiantes de octavo año, director, docentes y coordinador de área de la Institución Educativa Fiscal “Luis Napoleón Dillon”

Muestra

(Jose Fransisco Lopez, 2021) dice: “Una muestra estadística es un subconjunto de datos perteneciente a una población de datos. Estadísticamente hablando, debe estar constituido por un cierto número de observaciones que representen adecuadamente el total de los datos.” (Pág.19).

Muestreo aleatorio simple: los elementos se eligen de una manera intencional.

Se estableció el tamaño de la muestra a grupo de 36 estudiantes de octavo año, este fue seleccionado, de entre los demás de la Institución Educativa perteneciente a la Provincia de Pichincha, por la deficiencia que presentan en los procesos de enseñanza - aprendizaje, y se tomó en cuenta el análisis planteado en el problema de investigación a partir de la elevada representación de estudiantes que presentan dificultades en la utilización de materiales para dibujo por ende, no están desarrollando correctamente la motricidad fina.

Técnicas de investigación

En el presente proyecto las técnicas de investigación nos ayudaran a obtener información y conocimientos sobre la problemática que se pretende dar solución, ya que estas son un conjunto de herramientas, procedimientos e instrumentos que nos facilitaran la operatividad en el proceso de investigación.

Encuesta

(Nélida Archenti, 2019) menciona: “Podemos definir a la encuesta como una técnica de producción de datos que, mediante la utilización de cuestionarios estandarizados, permite indagar sobre múltiples temas de los individuos o grupos estudiados: hechos, actitudes, creencias, opiniones, pautas de consumo, hábitos, prejuicios predominantes e intenciones de voto.” (Pág. 2)

Esta técnica será empleada en los estudiantes y padres de familia las misma nos ayudara a recopilar datos e información que son necesarias para verificar la factibilidad del diseño de la propuesta del proyecto mencionado y así poder comprobar y solucionar la problemática planteada mediante un entorno virtual que facilitara al docente y estudiante en la realización de actividades para reforzar los conocimientos meta cognitivo en la asignatura de Educación Artísticas.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

ENCUESTA

ENTORNO VIRTUAL ASIGNATURA EDUCACIÓN ARTÍSTICA

A continuación, se manifiesta el análisis de la encuesta aplicada a la población objetiva planteada en el proyecto de investigación.

1.- ¿Conoces que es un entorno virtual?

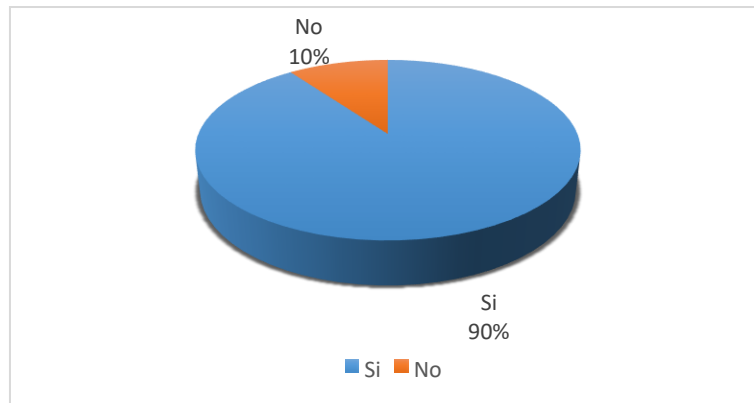


Figura 1: Entorno virtual

Fuente: Elaboración propia.

En el gráfico 1, se observa que el 90% de los estudiantes encuestados mencionan que conoce entorno virtual, mientras que el 10 % no conoce sobre la misma. Considerando esta información es factible implementar un entorno virtual para reforzar la enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Educación Artística.

2.- ¿Tienes acceso a un dispositivo para aprender en línea?



Figura 2: Acceso a un dispositivo

Fuente: elaboración propia

En el gráfico 2, el 100% de la población objetiva menciona que disponen de dispositivos móviles para aprender.

3.- ¿Te encuentras satisfecho con los métodos de enseñanza que utiliza tu profesor en la educación virtual, en la asignatura de Educación Artística?

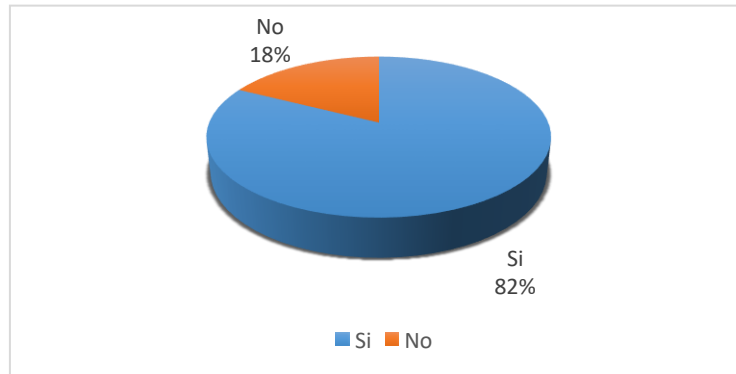


Figura 3: Métodos de enseñanza

Fuente: Elaboración propia

En el gráfico 3, el 82,5% menciona que se encuentra satisfechos con el método de enseñanza que utilizan los docentes para enseñar la asignatura de Educación Artística, mientras que el 17,5% dice que no están satisfechos con dichos métodos.

4.- ¿Crees que es necesario la implementación de un entorno virtual, para reforzar el conocimiento metacognitivo en la asignatura de Educación Artística?

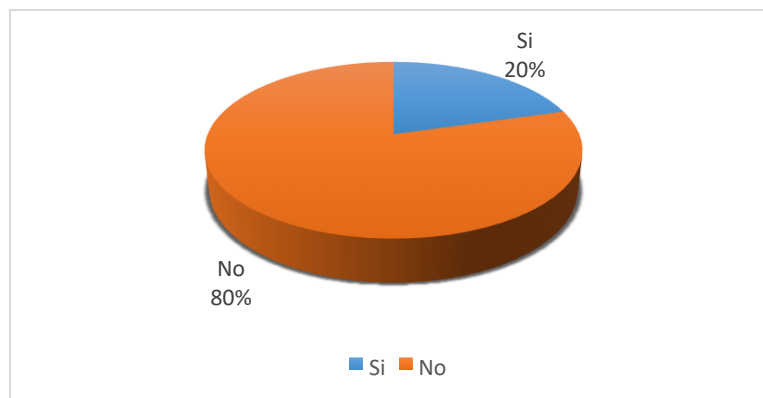


Figura 4: Implementación de un entorno virtual.

Fuente: Elaboración propia.

En el gráfico 4, el 82,5% cree que es necesario la implementación de un entorno virtual, para reforzar el conocimiento metacognitivo en la asignatura de educación artística, mientras que el 17,5% menciona que no está de acuerdo con la implementación de la misma.

5.- ¿Es difícil para ti, ingresar a un entorno virtual para realizar las actividades?



Figura 5: Ingreso al entorno virtual.

Fuente: Elaboración propia.

En el gráfico 5, el 67,5% de la población objetiva afirma que es difícil ingresar a un entorno virtual para realizar las actividades correspondientes, mientras que el 32.5% menciona que no le es difícil trabajar en un entorno virtual.

6.- ¿Sabes para que se utiliza un entorno virtual?

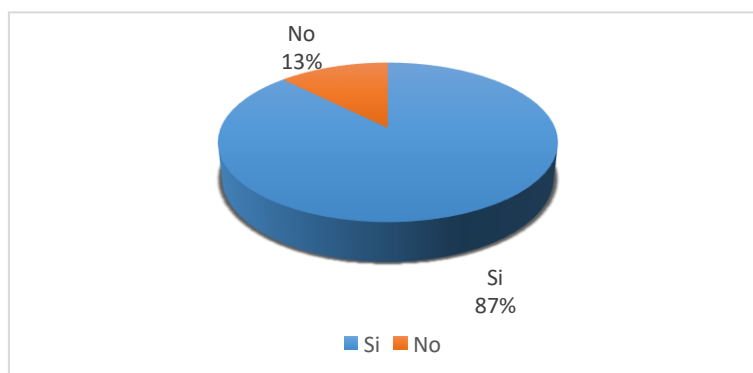


Figura 6: Utilizar un entorno virtual.

Fuente: Elaboración propia.

En el gráfico 6, el 87,5% dice que, si sabe para que se utiliza un entorno virtual, mientras que el 12,5% menciona que no sabe cómo utilizar la misma.

7.- ¿Si tuvieras un entorno virtual te gustaría que hubiera una variedad de recursos para tu enseñanza - aprendizaje?

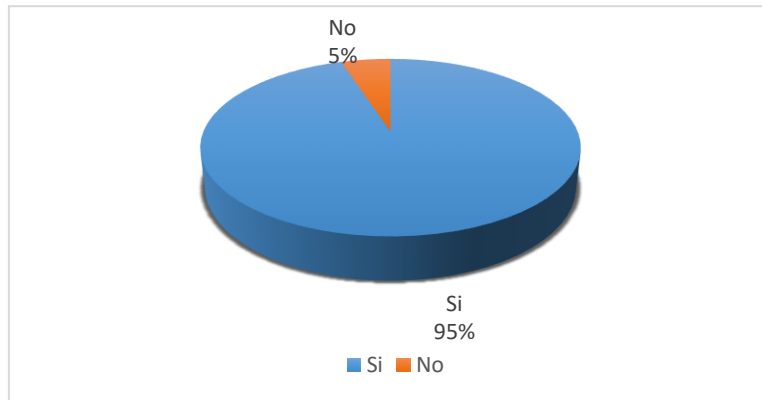


Figura 7: Variedad de recursos.

Fuente: Elaboración propia.

En el gráfico el 95% de la población objetiva afirma que le gustaría que exista una variedad de recursos, mientras que el 5% menciona que no está de acuerdo.

8.- ¿Crees que las herramientas tecnológicas son más cómodas, fáciles, de utilizar a la hora de realizar una actividad?

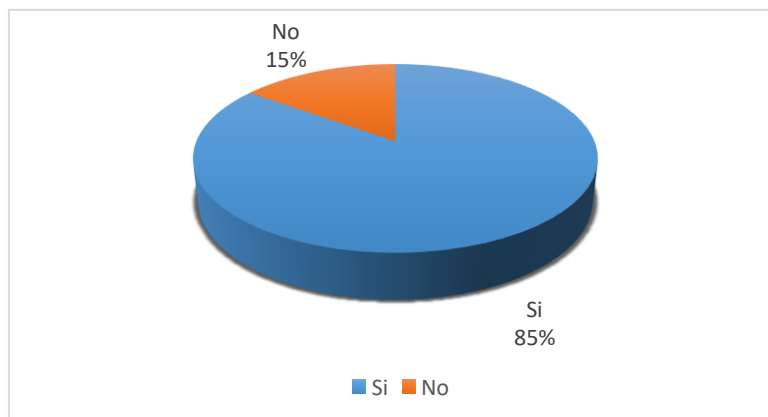


Figura 8: Herramientas tecnológicas.

Fuente: Elaboración propia.

En el gráfico 8 el 85% dice que son cómodas, y fáciles de utilizar, mientras tanto que el 15% afirma que no es fácil utilizar herramientas tecnológicas.

9.- ¿Te gustaría aprender por medio de herramientas que tengan contenidos con gamificación?

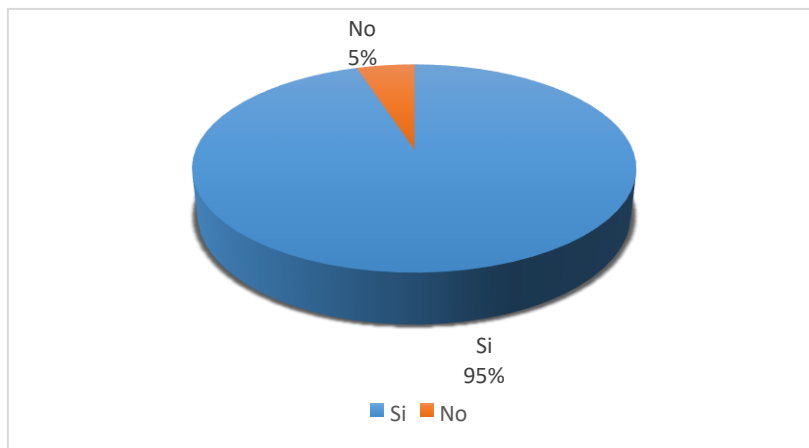


Figura 9: Herramientas con contenido de gamificación.

Fuente: Elaboración propia.

En el gráfico 9 el 95% menciona que, si les gustaría aprender por medio de herramientas que tengan contenido de gamificación, mientras que el 5% dicen que no les gustaría.

10.- ¿Crees que un medio óptimo de aprendizaje sea un entorno virtual?

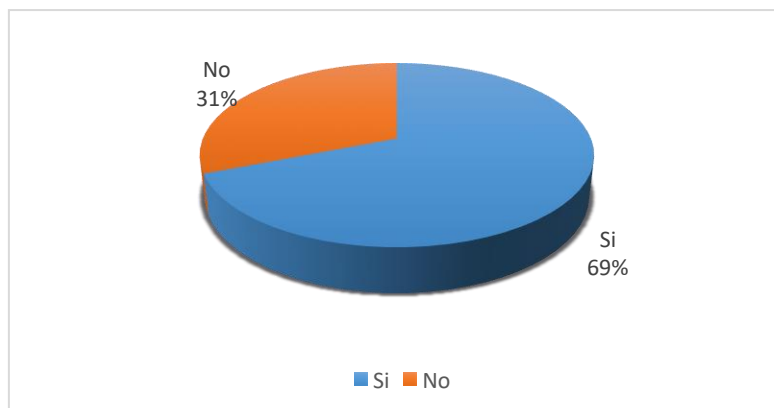


Figura 10: Medio óptimo de aprendizaje.

Fuente: Elaboración Propia.

En el gráfico 10, el 69% dicen que es un entorno virtual es un medio óptimo para la enseñanza aprendizaje, mientras que el 31% menciona que ni es lo mejor para el aprendizaje.

1.4. Vinculación con la sociedad

El proyecto de investigación tiene como finalidad proporcionar un aprendizaje de calidad pero de manera virtual, mediante la implementación de estrategias y herramientas tecno – pedagógicas en un entorno virtual las misma que contendrá actividades que permitirán que el estudiante construya su propio conocimiento en la asignatura de Educación Artística en la Institución Educativa Fiscal Luis Napoleón Dillon, la misma tiene un aporte positivo para que los estudiantes no dejen sus estudios y continúen de manera virtual, por otro lado la contribución al ala sociedad será que mientras más Instituciones se unan al plan de implementación de entornos virtual la educación mejorara paso a

paso y más que todo se podrá al mismo tiempo ir erradicando el problema de estudiantes analfabetos tecnológicos .

Los estudiantes podrán realizar actividades manera sincrónica y asincrónica según la planificación de cada clase el docente se convertirá en un facilitador de aprendizaje, mientras que los padres de familia darán un seguimiento a las actividades realizadas por su representado, ya que el entorno está diseñado para que el estudiante pueda ir generando su propio aprendizaje mediante recursos y herramientas web 2.0, ellos podrán interactuar con el grupo.

1.5. Indicadores de resultados

El trabajo de investigación procura utilizar para evaluar los resultados de la propuesta por medio:

1. Utilizar las herramientas tecnológicas para reforzar el conocimiento cognitivo en los estudiantes de octavo año en la asignatura de Educación Artística.
2. Articular los componentes metodológicos intervenido por TIC.
3. Diseño de un entorno virtual con herramientas web 2.0.
4. Manejar y sacar provecho de la TIC ya sea de manera externa e interna en Institución Educativa
5. Valorar el proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura de Educación Artística.

CAPÍTULO II: PROPUESTA

2.1. Fundamentos teóricos aplicados

El presente trabajo de investigación, va encaminado mediante una propuesta la mismas se estructura con la articulación de componentes Metodológicos en este caso se utilizará la estructura metodológica E.R.C.A en el entorno virtual, siendo la parte principal el gestor de aprendizaje MOODLE, teorías de aprendizaje como el constructivismo basándonos en la teoría de Ausubel en un proceso de aprendizaje significativo y en el conectivismo este se basa en el aprendizaje de la era digital. En los estratégicos se utilizará la gamificación los cuales estarán compuestos de recursos, juegos interactivos y también actividades de manera sincrónica y asincrónicas. Este proyecto ayudara a la los estudiantes y docentes a interactuar median herramientas en línea como chats, foros.

2.2. Descripción de la propuesta

El presente proyecto propone el diseño de un entorno virtual el cual contendrá material didáctico que ayudará al desarrollo cognitivo y reforzará los conocimientos de los estudiantes de octavo grado paralelo "B", el mismo está estructurado con la metodología E.R.C.A, el mismo estará compuesto de estrategias tecno – pedagógicas como recursos y herramientas web 2.0 de manera externa para complementar el entorno virtual y tiene objetivo de estimular en el estudiantes un aprendizaje significativo, el individuo será dueño de su propio aprendizaje, podrá razonar, reflexionar, y resolver situaciones de conflictos sacando sus propias conclusiones y organizando sus ideas. las teorías del aprendizaje que se utilizaran son basadas en el constructivismo y el conectivismo.

Para realizar la selección del gestor de aprendizaje se realizó un cuadro comparativo con distintas plataformas de aprendizaje.

Tabla 4 Comparativo de sistemas de gestión de aprendizaje

Características	Moodle	Microsoft teams	Google Classroom	Edmodo
Diseño personalizable del sitio	✓	0	0	0
Foros de información	✓	0	0	0
Actividades y herramientas colaborativas	✓	✓	✓	✓
Monitoreo del progreso	✓	✓	✓	✓
Aplicaciones móviles	✓	✓	✓	✓
Libro de notas	✓	✓	✓	✓
Asignación en línea	✓	✓	✓	✓
Articulación semántica	✓	0	0	✓

Fuente: Elaboración propia

a. Estructura general



b. Explicación del aporte

La estructura del entorno virtual en la misma esta empleada la metodología E.R.C.A, este compuesto de tres bloques.

- Bloque de inicio.
- Bloque académico.
- Boque de cierre.



Figura 11: Bloque de Inicio – Información

Fuente: Elaboración propia



Figura 12: Bloque inicio -Secciones

Fuente: Elaboración propia

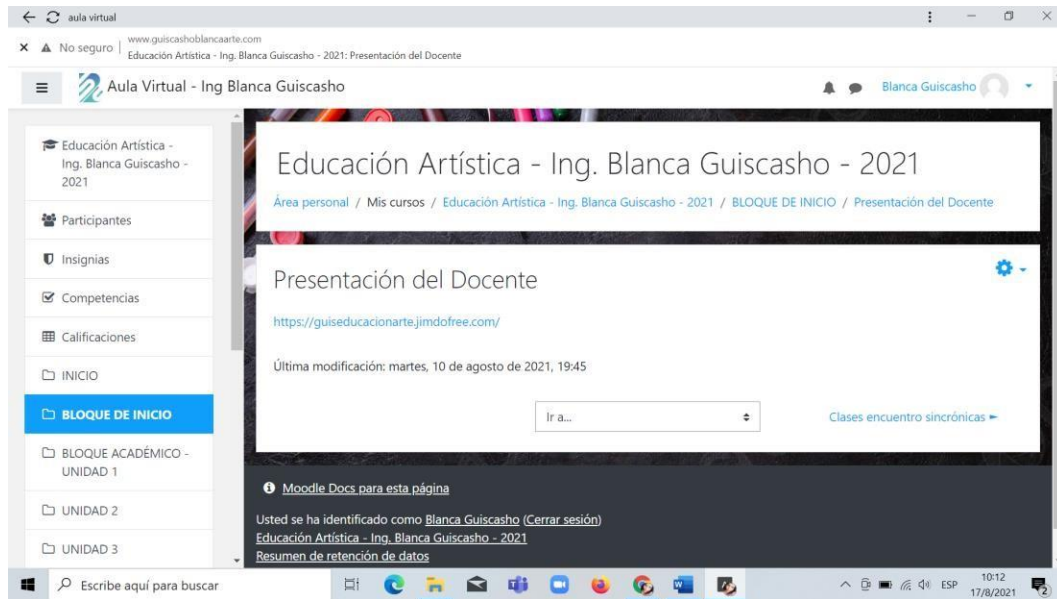


Figura 13: Bloque inicio – temas

Fuente: Elaboración propia

Bloque académico

Este bloque este articulado por la metodología E.R.C.A en la cual está la experiencia, reflexión, conceptualización y aplicación, también va ubicado el objetivo de las clases que se tiene que lograr con los estudiantes una vez que los estudiantes estén matriculados en la plataforma ellos podrán acceder a los distintos recursos de los cuales esta incluidos el enlace para la clase encuentro de manera sincrónica.



Figura 14: Bloque Académico

Fuente: Elaboración propia

Experiencia:

Para ingresar debe asegurarse que las conexiones de internet estén bien lo primero que tiene que hacer es ingresar a la pestaña de bloque académico – unidad 1. En esta parte tenemos actividades en las cuales los estudiantes al ingresar se enlazarán a diferentes herramientas web 2.0 las cuales tienen como contenidos interactivos necesarios, una presentación en genialita, un cuestionario.

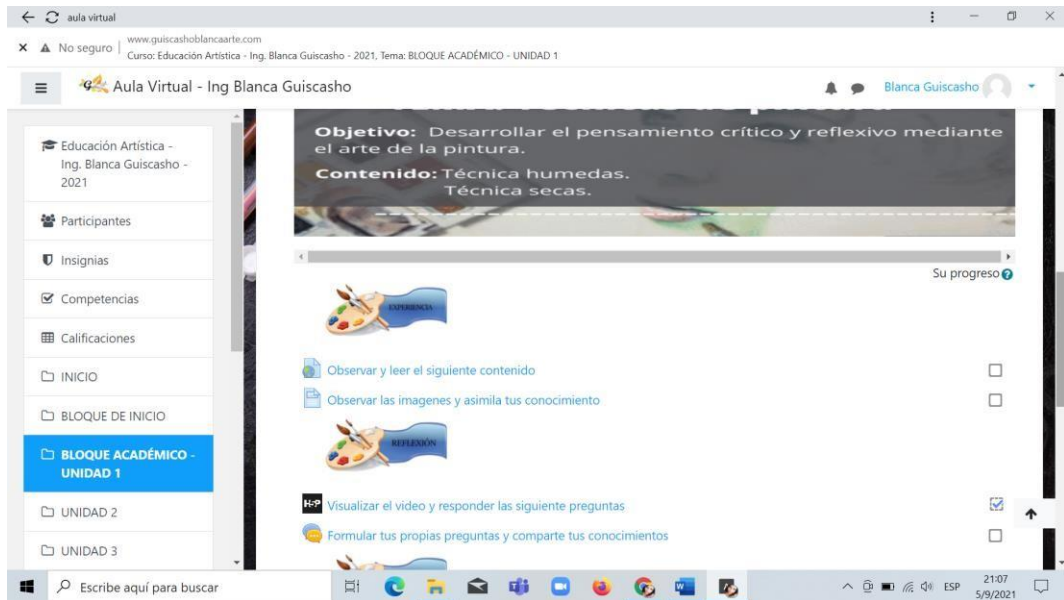


Figura 15 : Experiencia

Fuente: Elaboración propia

REFLEXIÓN

Posteriormente, en la reflexión al ingresar los estudiantes tienen que visualizar un video referente al tema, una vez que ya cumplieron con la revisión del video, de manera colaborativa va a interactuar mediante un chat de manera sincrónica e ir toda la clase colocando y organizando sus ideas.

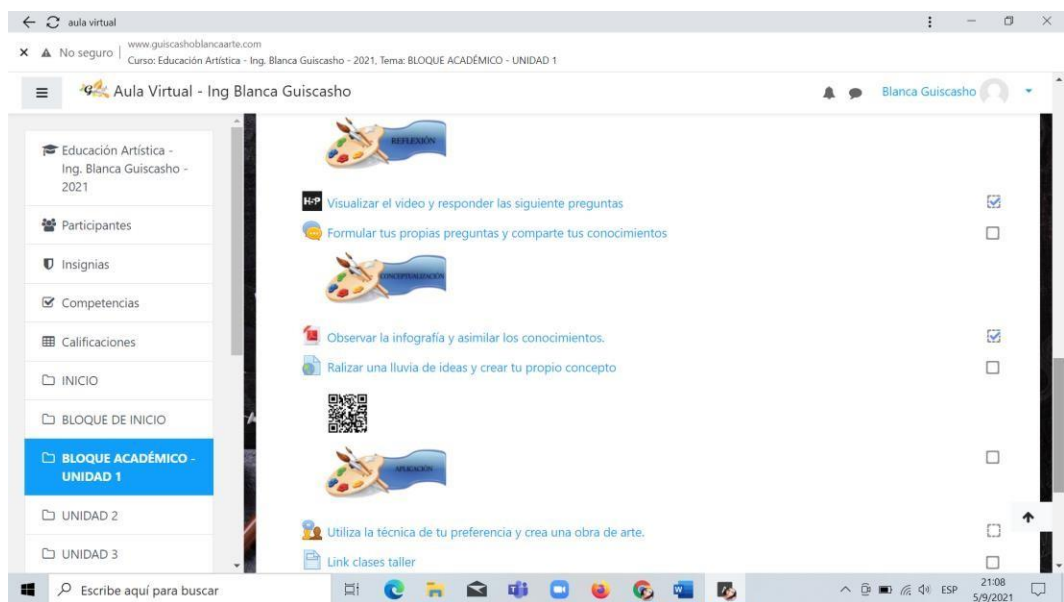


Figura 16: reflexión actividades

Fuente: Elaboración propia

Conceptualización

Por otro lado, en la conceptualización la actividad a realizarse es de igual manera la visualización de un video, y posteriormente tienen que realizar de manera colaborativa una actividad en padre, (lluvia de ideas) en la misma podrán organizar sus propias ideas o conclusiones ellos realizarán un aprendizaje significativo de lo aprendido en las otras secciones.

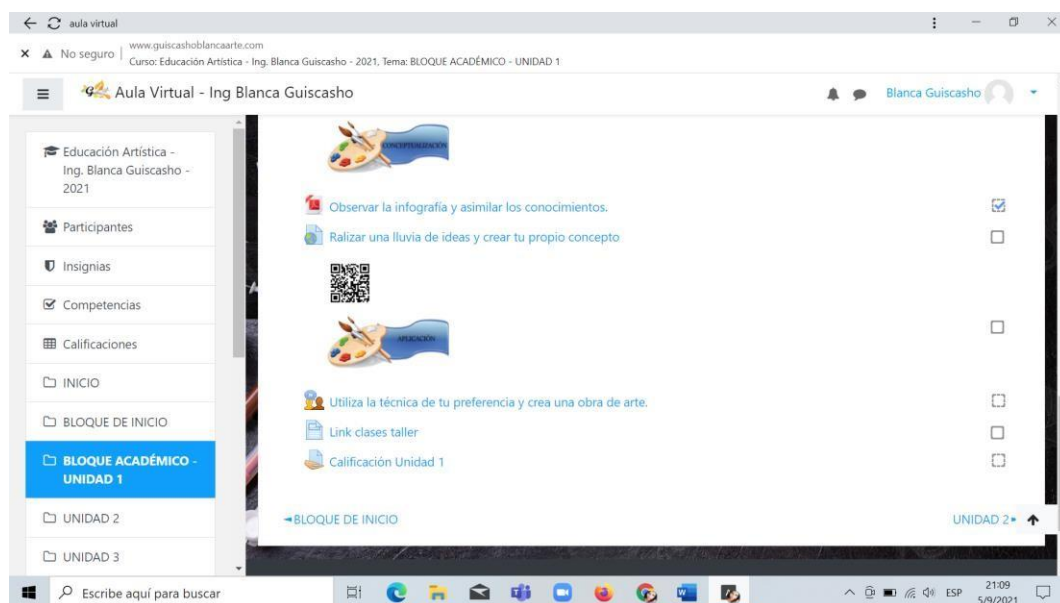


Figura 17: Conceptualización actividades

Fuente: Elaboración propia

Aplicación

Finalmente, en aplicación visualizaremos el link en donde los estudiantes de manera sincrónica trabajaran la actividad de un taller, lo cual contarán con el docente facilitador el mismo va estar presto a despejarles cualquier duda en la realización del taller.

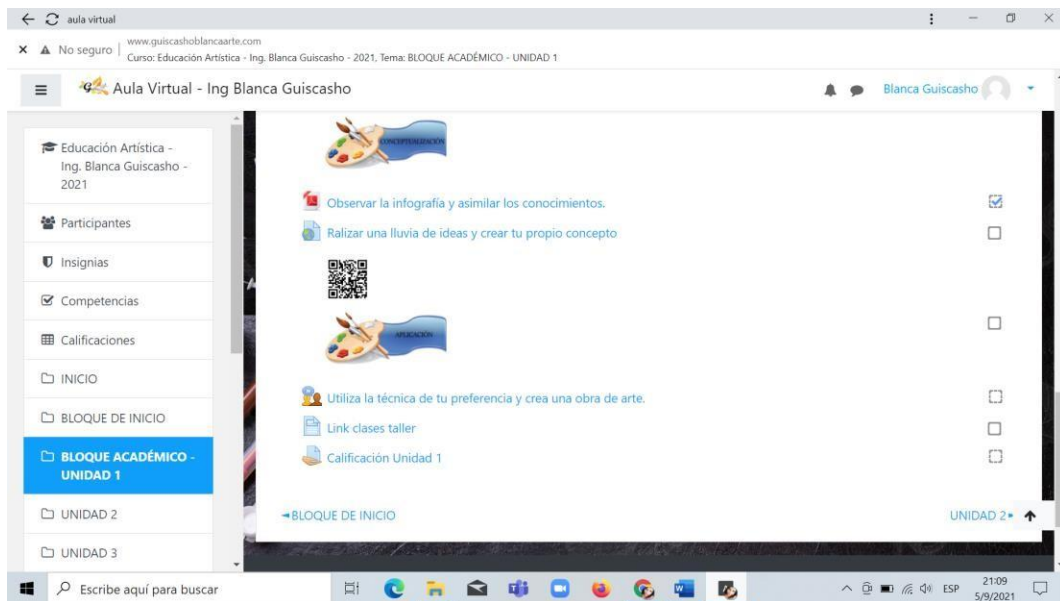


Figura 18: Aplicación actividades

Fuente: Elaboración propia

Bloque de cierre

Este bloque se diseñó para colocar actividades extras clases para que los estudiantes puedan reforzar, sus conocimientos que no quedaron claros en lo aprendido anteriormente.



Figura 19: Bloque de cierre

Fuente: Elaboración propia

c. Estrategias y/o técnicas

Esta propuesta está elaborada por técnicas tecno – educativas y estrategias, la plataforma seleccionada es MOODLE, como gestor de aprendizaje en las cuales tiene herramientas establecidas que son propias de la plataforma.

Recursos MOODLE

Los recursos que se utilizaran en el entorno virtual de la asignatura de Educación Artística son:

1.- Archivo: como una imagen, un documento en distintos formatos, hojas de cálculo, archivos de sonido,

archivo de video.

2.- Carpeta: en las carpetas los estudiantes podrán trabajar de manera ordenada en el entorno virtual.

3.- Etiqueta: las etiquetas nos ayudan a la organización de recursos y actividades en el entorno virtual de manera ascendente o descendente según sea la metodología para la separación de cada actividad propuesta, también nos puede servir como instrucciones para algunas.

4.- Página: Este recurso nos resulta útil para la publicación de los objetivos, cronograma, metodología, bibliografía y la evaluación de los cursos.

5.- URL: este nos sirve para hacer 6tun enlace mediante bases de datos las cuales están relacionadas con recursos que contienen información de los conocimientos o temática a desarrollar en el entorno virtual, la misma se le puede introducir de manera gráfica o en código embebido.

Las actividades de Moodle utilizadas en el aula virtual de Educación Artística son:

a. Tareas: ayudan a los docentes para realizar las correcciones pertinentes y para asignar una calificación a los estudiantes, estas tareas pueden ser creada en línea o fuera de línea.

b. Chat: le permite al docente y al estudiante tener un debate o discusión de manera sincrónicas.

c. Foro: les permite a los estudiantes tener un debate o discusiones de manera asincrónicas.

d. Herramienta externa: permite que los estudiantes puedan interactuar con actividades y recursos de enseñanza - aprendizaje.

e. Cuestionario: ayuda al docente a diseñar y estructuras exámenes, los mismos pueden ser calificados automáticamente o de la misma manera se puede realizar una retroalimentación.

Recursos y actividades 2.0 externas

Se utilizará herramientas externas en Moodle, se generará el código embebido para ser insertada como recurso en la plataforma Moodle, este sitio de aprendizaje es semántico 3.0, que nos ayudara a dar cumplimiento con el objetivo planteado en el proyecto mediante la articulación

herramientas colaborativas web 2.0, en mención que es de dominio propio podemos evitar distractores como lo es la publicidad no deseada.

En la siguiente tabla se explicará las herramientas web 2.0 con sus diferentes funciones para la realización de actividades.

Tabla 5 Actividades y recursos externos

Presentaciones	• Genially • Slides • Emaze
Organizadores gráficos	• Creately • Goconqr
Repositorios videos	• Youtube
Repositorio imágenes	• Google Images.
Repositorio archivos	• Drive
Evaluaciones	• Kahoot • Quizizz
Simuladores	• Mobbyt • wordwall

Fuente: Elaboración propia

Gamificación

Con la gamificación lograremos en los estudiantes una motivación a aprender esta metodología se podrá crear recursos interactivos mediante una serie de juegos en donde el estudiante tendrá un aprendizaje más dinámico que le ayudará a desarrollar su pensamiento crítico.

2.3. Matriz de articulación

En la presente matriz se sintetiza la articulación del producto realizado con los sustentos teóricos, metodológicos, estratégicos-técnicos y tecnológicos empleados.

Tabla 6.
Matriz de articulación

TEMA	TEORÍA DE APRENDIZAJE	METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA ERCA	ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS	CLASIFICACIÓN TIC							
					P	O	R	E	S	I	O	
					R. Recurso AA: Actividad Asincrónica AS: Actividad Sincrónica		G					
Técnicas de pintura	Constructivismo - Conectivismo (CON)	Experiencia (E) Fase de contextualización	Visualización de Imágenes	Conocimientos previos adquiridos de momentos vivenciales	R. Genially	✓						
			Leer Artículos		R. URL - Ebook							✓
		Reflexión (R) Estructuración del conocimiento	Debate	Analiza y reflexiona las experiencias a	AS. Chat						✓	
			Visualización de videos		R. Youtube				✓			

				través del diálogo									
		Conceptualización (C)	Lluvia de ideas	Construcción del conocimiento	R. Padlet			✓					
		Estructuración del conocimiento	Observar imágenes	mediante la información de lo aprendido	R. Canva			✓					
		Aplicación (A)	Taller	Crea,	AS. Archivo PDF						✓		
		Desarrollo de la destreza	Ensayo	razona y soluciona el problema usando lo aprendido	AA. Quizziz - Froms								
Los colores	Constructivismo - Conectivismo (CON)	Experiencia (E)	Visualización de imágenes	Conocimientos previos adquiridos de momentos vivenciales	R. Ebook						✓		
		Fase de contextualización	Encuesta		AS. Archivo						✓		
		Reflexión (R)	Visualización de videos	Analiza y reflexiona las	R. Youtube			✓					

		Estructuración del conocimiento	Cooperación	experiencias a través del diálogo	AA. Foro							✓	
		Conceptualización (C)	Mapa mental	Construcción del conocimiento mediante la información de lo aprendido	R. Goconqr		✓						
		Estructuración del conocimiento	Exposición		AS. Videoconferencia (Zoom)							✓	
		Aplicación (A) Desarrollo de la destreza	Cuestionario	Crea, razona y soluciona el problema usando lo aprendido.	R. Archivo PDF							✓	
			Ensayo		AA. Scratch					✓			
Elementos de la pintura	Constructivismo - Conectivismo (CON)	Experiencia (E) Fase de contextualización	Visualización de imágenes	Analiza y reflexiona las experiencias a través del diálogo	R. Slides	✓							
			Leer reportajes		R. Ebook							✓	
		Reflexión (R)	Debate		AA. Foro							✓	

		Estructuración del conocimiento	Visualización de video	Analiza y reflexiona las experiencias a través del diálogo	R. Youtube				✓			
		Conceptualización (C)	Lluvia de ideas	Construcción del conocimiento mediante la información de lo aprendido	R. Mentimeter			✓				
		Estructuración del conocimiento	Exposición		AS. Videoconferencia (Zoom)						✓	
		Aplicación (A)	Cuestionario	Crea, razona y soluciona el problema usando lo aprendido	R. Archivo PDF						✓	
		Desarrollo de la destreza	Ensayo		AA. Scratch				✓			

Fuente: Elaboración propia

Valoración de criterio de especialistas

El presente trabajo de investigación fue validado por cinco especialistas los cuales son de distintas áreas los mismos tienen experiencia en Pedagogía y TIC, con un rango de 4 a 25 años de experiencia en el campo de la educación, los especialistas evaluaron los siguientes parámetros en el diseño del entorno virtual:

1. Pertinencia.
2. Aplicabilidad.
3. Factibilidad.
4. Novedad.
5. Fundamentación pedagógica.
6. Fundamentación tecnológica.
7. Indicaciones para el uso.

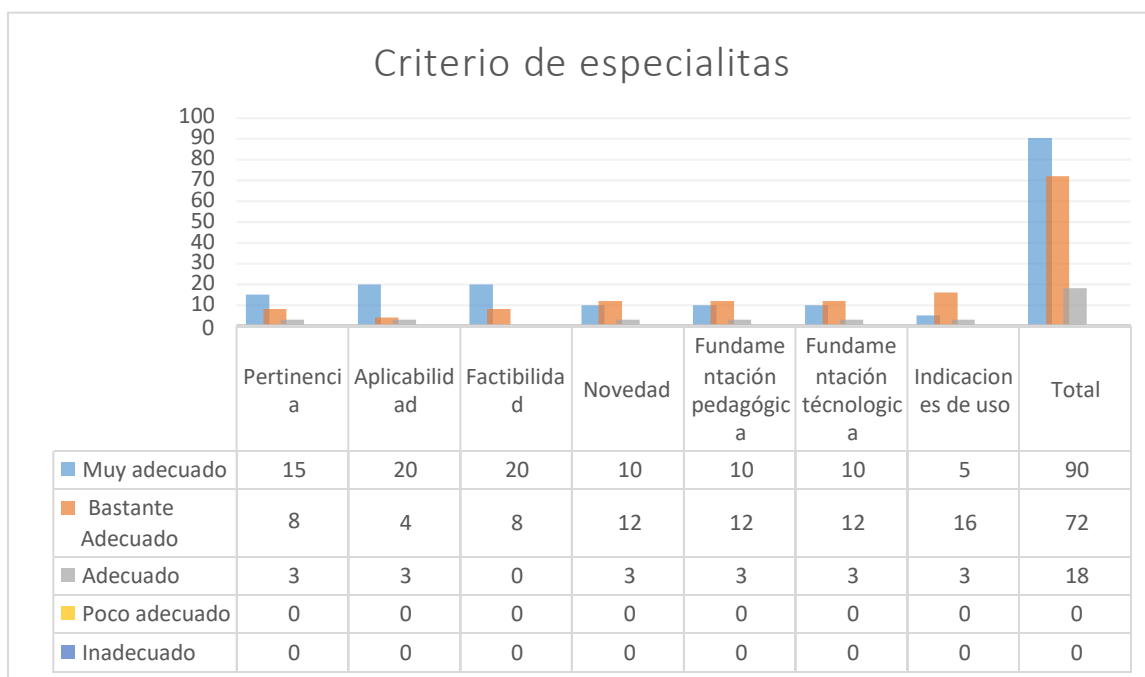


Figura 20: Valoración de especialistas

Fuente: Elaboración propia

En conclusión, por medio de la valoración de especialistas las variables que tienen mayor rango de aceptabilidad son muy adecuado con 90% y bastante adecuado con 72% lo cual nos ayudará para tener éxito en el diseño del proyecto propuesto.

CONCLUSIONES

Para el trabajo de investigación como punto primordial fue la contextualización de fundamentos teóricos los mismo que ayudaron a indagar investigaciones previas, conceptos y referencias relevantes para la realización del contenido del entorno virtual, es importante destacar que esta información ayudara al desarrollo efectivo de actividades tecno - pedagógicas en las distintas herramientas web 2.0, que facilitaran el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de octavo año de la Institución Educativa Luis Napoleón Dillon.

Para la estructura del entorno virtual se utilizó la metodología (E.R.C.A) y herramientas web 2.0 que son indispensables para reforzar y profundizar los conocimientos en los estudiantes, cabe recalcar que hoy en día se han convertido en las aliadas de los docentes en sus clases virtuales ya que es una de las estrategias modernas para generar e impartir un aprendizaje significativo en los alumnos, por ende estas ayudan a que los estudiantes alcancen una mejora en la enseñanza - aprendizaje ya que les permite realizar un trabajo de forma colaborativa e intercambiar sus opiniones.

Se propuso contenidos interactivos y actividades con recursos que son pertenecientes a Moodle y recursos de forma externa, es importante mencionar que mediante los recursos el docente facilitador motivara a los estudiantes a ser creativos, autónomos y colaborativos, ya que se le ofrecerá información confiable para que ellos adquieran el conocimiento y a su vez ellos puedan realizar un aprendizaje significativo.

El análisis y la valoración generada por especialistas permitió mejorar la propuesta del proyecto que ya estaba establecida a través de nuevos recursos y herramientas tecnológicas, lo cual ayudara a los estudiantes que se motiven y así poder obtener una enseñanza – aprendizaje adecuado.

RECOMENDACIONES

El empleo de plataformas virtuales y el uso de herramientas web 2.0 en las instituciones educativas permitirán crear vínculos entre el docente y estudiante lo cual fortalecerá la comunicación y aprendizaje.

Las planificaciones diarias de clases, se deben realizar con anticipación y un tiempo necesario para asignar actividades, tareas al estudiante para que la realice en su debido momento.

El docente facilitador debe motivar e impulsar en los estudiantes el uso de las TIC correctamente para lo académico, más no para segundo plano, del mismo modo eso ayudara a complementar los contenidos con el aprendizaje.

Fomentar en los estudiantes la participación y colaboración en el aula.

BIBLIOGRAFÍA

- Ángel Montaluisa Vivas, E. S. (2018). El aprendizaje significativo y su relación con los estilos de aprendizaje . *El aprendizaje significativo y su relación con los estilos de aprendizaje* , 14.
- Barrios, P. M. (2019). Orígenes del conectivismo como nuevo paradigma del aprendizaje en la era digital. *Orígenes del conectivismo como nuevo paradigma del aprendizaje en la era digital*, 122.
- CIFUENTES, M. A. (24 de Mayo de 2021). *Qué es la Témpera o Gouache*. Obtenido de <https://totenart.com/noticias/que-es-la-tempera-o-gouache/>
- Francisco J. Gallego, R. M. (2014). Gamificar una propuesta docente. *Gamificar una propuesta docente*, 2.
- Guevara, M. A. (2019). *Impartición de acciones formactivas para el empleo*. Editorial tutor formación.
- Hernández Sampieri, A.-G. J., & Villasís-Keever. (2016). El protocolo de investigación III: la. 201.
- Jose Fransisco Lopez, P. L. (Agosto de 2021). *Muestra estadística*. Obtenido de <https://economipedia.com/definiciones/muestra-estadistica.html>
- María Isabel Pozzo, A. B. (2019). Uso de cuestionarios en investigaciones sobre universidad: análisis de experiencias. 3.
- María Teresa Valerga, A. L. (2018). *Desarrollo del pensamiento metacognitivo en la educación superior*.
- Nélida Archenti, M. K. (2019). La técnica de encuesta Características y aplicaciones. *La técnica de encuesta Características y aplicaciones*, 2.
- Nidia Aylwin, A. M. (2018). El taller Educativo. ¿Qué es? Fundamentos, cómo organizarlo y dirigirlo, cómo evaluarlo. *Tomado del libro: El taller Educativo. ¿Qué es? Fundamentos, cómo organizarlo y dirigirlo, cómo evaluarlo.*, 113.
- Noelia Olmedo Torre, O. F. (2017). *Modelos constructivistas de aprendizaje en Programas de Formacinon* . España.
- Plaza, P. J. (2018). *El coleccionismo de la pintura en Madrid durante el siglo XIX*. Madrid: Centro de estudios Europa Hispanica.
- Pucuji, A. C. (2018). *El Sistema Educativo*. Quito.
- Rios, M. A. (2017). *Estrategia de Aprendizaje basadas en herramientas web 2.0en el ambito universitario*. Popayan : Universidad de Cauca.
- Romero Agudelo, L. N., & Valencia, C. J. (2021). Estilos de aprendizaje basados en el modelo de Kolb en la educación virtual. Obtenido de Estilos de aprendizaje basados en el modelo de Kolb en la educación virtual.
- Romero Agudelo, L. N., & Valencia, C. J. (2021). *Estilos de aprendizaje basados en el modelo de Kolb en la educación virtual*. Obtenido de Estilos de aprendizaje basados en el modelo de Kolb en la educación virtual.
- Sánchez, L. P. (2019). "EL FORO VIRTUAL COMO ESPACIO EDUCATIVO: PROPUESTAS DIDÁCTICAS PARA SU USO". "EL FORO VIRTUAL COMO ESPACIO EDUCATIVO: PROPUESTAS DIDÁCTICAS PARA SU USO", 1 - 2.

Senra, C. (Abril de 2012). *La técnica seca en pintura y en el dibujo*. Obtenido de <https://mytaleiteach.com/sitemap/>

Tapias, M. G. (2017). ESTILOS DE APRENDIZAJE, ESTRATEGIAS PARA ENSEÑAR. SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO EMOCIONAL Y “APRENDER A APRENDER”. 87.

Técnicas artísticas . (Abril de 2016). Obtenido de <https://artistica.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/58/2016/04/TECNICAS-ARTISTICAS.pdf>.



ANEXOS

Encuesta para estudiantes entorno virtual

Esta encuesta tiene como finalidad verificar la viabilidad de la creación de un entorno virtual para la enseñanza – aprendizaje en la asignatura de Educación Artística. Por favor sírvase a marcar los ítems que considere correctos de ante mano gracias por su colaboración.

1.- ¿Conoces que es un entorno virtual?

SI

NO

2.- ¿Tienes acceso a un dispositivo para aprender en línea?

SI

NO

3.- ¿Te encuentras satisfecho con los métodos de enseñanza que utiliza tu profesor en la educación virtual en la asignatura de Educación Artística?

SI

NO

4.- ¿Crees que es necesario la implementación de un entorno virtual, para reforzar el conocimiento metacognitivo en la asignatura de Educación Artística?

SI

NO

5.- ¿Es difícil para ti, ingresar a un entorno virtual para realizar las actividades?

SI

NO

6.- ¿Sabes para que se utiliza un entorno virtual?

SI

NO

7.- ¿Si tuvieras un entorno virtual te gustaría que hubiera una variedad de recursos para tu enseñanza - aprendizaje?

SI

NO

8.- ¿Crees que las herramientas tecnológicas son más cómodas, fáciles, de utilizar a la hora de realizar una actividad?

SI

NO

9.- ¿Te gustaría aprender por medio de herramientas que tengan contenidos con gamificación?

SI

NO

10.- ¿Crees que un medio óptimo de aprendizaje sea un entorno virtual?

SI

NO

ANEXO 1



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG”

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

Resolución: RPC-SO-10-No.189-2020

INSTRUMENTO PARA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Estimado colega:

Se solicita su valiosa cooperación para evaluar la calidad del siguiente contenido digital **“Entorno virtual mediante la utilización de herramientas tecnológicas web 2.0”**. Sus criterios son de suma importancia para la realización de este trabajo, por lo que se le pide brinde su cooperación contestando las preguntas que se realizan a continuación.

Datos informativos

Validado por:

Título obtenido:

C.I:

E-mail:

Lugar de Trabajo:

Cargo:

Años de experiencia:

Instructivo:

- Responda cada criterio con la máxima sinceridad del caso.
- Revisar, observar y analizar la propuesta.
- Coloque una X en cada indicador, tomando en cuenta que Muy adecuado equivale a 5, Bastante Adecuado equivale a 4, Adecuado equivale a 3, Poco Adecuado equivale a 2 e Inadecuado equivale a 1.

Estrategias tecno-educativas para reforzar el conocimiento metacognitivo en los estudiantes de octavo año en la asignatura de Educación Artística.

Indicadores	Muy adecuado	Bastante Adecuado	Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado
Pertinencia					
Aplicabilidad					
Factibilidad					
Novedad					
Fundamentación pedagógica					
Fundamentación tecnológica					
Indicaciones para su uso					
TOTAL					

Observaciones:

Recomendaciones:

Lugar, fecha de validación:

.....

Firma del especialista



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG”

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

Resolución: RPC-SO-10-No.189-2020

INSTRUMENTO PARA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Estimado colega:

Se solicita su valiosa cooperación para evaluar la calidad del siguiente contenido digital **“Entorno virtual mediante la utilización de herramientas tecnológicas web 2.0”**. Sus criterios son de suma importancia para la realización de este trabajo, por lo que se le pide brinde su cooperación contestando las preguntas que se realizan a continuación.

Datos informativos

Validado por: Edison Fabián Rojas Guambiango

Título obtenido: Magíster en Gestión de la producción

C.I: 0503076267

E-mail: efrojasg@istx.edu.ec

Lugar de Trabajo: Instituto Superior Tecnológico Cotopaxi

Cargo: Docente

Años de experiencia: 4 años

Instructivo:

- Responda cada criterio con la máxima sinceridad del caso.
- Revisar, observar y analizar la propuesta.
- Coloque una X en cada indicador, tomando en cuenta que Muy adecuado equivale a 5, Bastante Adecuado equivale a 4, Adecuado equivale a 3, Poco Adecuado equivale a 2 e Inadecuado equivale a 1.

Estrategias tecno-educativas para reforzar el conocimiento metacognitivo en los estudiantes de octavo año en la asignatura de Educación Artística.

Indicadores	Muy adecuado	Bastante Adecuado	Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado
Pertinencia		X			
Aplicabilidad	X				
Factibilidad	X				
Novedad		X			
Fundamentación pedagógica	X				
Fundamentación tecnológica		X			
Indicaciones para su uso		X			
TOTAL	15	16			

Observaciones:

El entorno virtual es el adecuado ya que su funcionalidad y navegación es de fácil acceso para los estudiantes.

Recomendaciones:

Utilizar más recursos para potenciar la enseñanza – aprendizaje en los estudiantes.

Lugar, fecha de validación: Latacunga 06/09/2021

**EDISON
FABIAN ROJAS
GUAMBIANGO**

Firmado digitalmente por EDISON
FABIAN ROJAS GUAMBIANGO
Nombre de reconocimiento (DN):
c=EC, o=SECURITY DATA S.A. 1,
ou=ENTIDAD DE CERTIFICACION DE
INFORMACION,
serialNumber=220920155752,
cn=EDISON FABIAN ROJAS
GUAMBIANGO
Fecha: 2021.09.06 12:09:09 -05'00'

Firma del especialista

C.I. 050307626-7



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

**ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG”
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

Resolución: RPC-SO-10-No.189-2020

INSTRUMENTO PARA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Estimado colega:

Se solicita su valiosa cooperación para evaluar la calidad del siguiente contenido digital **“Entorno virtual mediante la utilización de herramientas tecnológicas web 2.0”**. Sus criterios son de suma importancia para la realización de este trabajo, por lo que se le pide brinde su cooperación contestando las preguntas que se realizan a continuación.

Datos informativos

Validado por: MSc. JHANET DEL ROCIO CASTILLO GUAMAN

Título obtenido: MAGISTER EN GERENCIA EDUCATIVA

C.I.:1709190969

E-mail: rocio_castillo66@hotmail.com

Lugar de Trabajo: UNIDAD EDUCATIVA “REPLICA MONTUFAR”

Cargo: DOCENTE DE EDUCACION ARTISTICA Y DE EMPRENDIMIENTO Y GESTION

Años de experiencia: 25 AÑOS

Instructivo:

- Responda cada criterio con la máxima sinceridad del caso.
- Revisar, observar y analizar la propuesta.
- Coloque una X en cada indicador, tomando en cuenta que Muy adecuado equivale a 5, Bastante Adecuado equivale a 4, Adecuado equivale a 3, Poco Adecuado equivale a 2 e Inadecuado equivale a 1.

Estrategias tecno-educativas para reforzar el conocimiento metacognitivo en los estudiantes de octavo año en la asignatura de Educación Artística.

Indicadores	Muy adecuado	Bastante Adecuado	Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado
Pertinencia	X				
Aplicabilidad	X				
Factibilidad	X				
Novedad	X				
Fundamentación pedagógica		X			
Fundamentación tecnológica	X				
Indicaciones para su uso	X				
TOTAL	30	4			

Observaciones:

Felicitaciones, se observa un buen desarrollo de la propuesta.

Recomendaciones:

Lugar, fecha de validación: Quito, 06 de septiembre del 2021



.....

Firma del especialista



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG”

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

Resolución: RPC-SO-10-No.189-2020

INSTRUMENTO PARA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Estimado colega:

Se solicita su valiosa cooperación para evaluar la calidad del siguiente contenido digital **“Entorno virtual mediante la utilización de herramientas tecnológicas web 2.0”**. Sus criterios son de suma importancia para la realización de este trabajo, por lo que se le pide brinde su cooperación contestando las preguntas que se realizan a continuación.

Datos informativos

Validado por: MSc. Cristina Gualoto

Título obtenido: Magíster en Educación Inicial

C.I: 1715780530

E-mail: macrisgudi@hotmail.com

Lugar de Trabajo: Unidad Educativa Réplica Juan Pío Montúfar

Cargo: Docente

Años de experiencia: 12 años

Instructivo:

- Responda cada criterio con la máxima sinceridad del caso.
- Revisar, observar y analizar la propuesta.
- Coloque una X en cada indicador, tomando en cuenta que Muy adecuado equivale a 5, Bastante Adecuado equivale a 4, Adecuado equivale a 3, Poco Adecuado equivale a 2 e Inadecuado equivale a 1.

Estrategias tecno-educativas para reforzar el conocimiento metacognitivo en los estudiantes de octavo año en la asignatura de Educación Artística.

Indicadores	Muy adecuado	Bastante Adecuado	Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado
Pertinencia		X			
Aplicabilidad		X			
Factibilidad		X			
Novedad		X			
Fundamentación pedagógica		X			
Fundamentación tecnológica		X			
Indicaciones para su uso		X			
TOTAL		28			

Observaciones:

Por favor revisar que en las indicaciones no haya faltas de ortografía.

Recomendaciones:

Lugar, fecha de validación: lunes 09 de septiembre de 2021



.....
Firma del especialista



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG”

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

Resolución: RPC-SO-10-No.189-2020

INSTRUMENTO PARA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Estimado colega:

Se solicita su valiosa cooperación para evaluar la calidad del siguiente contenido digital **“Entorno virtual mediante la utilización de herramientas tecnológicas web 2.0”**. Sus criterios son de suma importancia para la realización de este trabajo, por lo que se le pide brinde su cooperación contestando las preguntas que se realizan a continuación.

Datos informativos

Validado por: Cristian Eduardo Moreno Guagchinga

Título obtenido: Magíster en educación, mención gestión del aprendizaje mediado por TIC

C.I: 050335850-9

E-mail: cmoreno_89@hotmail.com

Lugar de Trabajo: Unidad Educativa “19 de septiembre “

Cargo: Docente

Años de experiencia: 6 años

Instructivo:

- Responda cada criterio con la máxima sinceridad del caso.
- Revisar, observar y analizar la propuesta.
- Coloque una X en cada indicador, tomando en cuenta que Muy adecuado equivale a 5, Bastante Adecuado equivale a 4, Adecuado equivale a 3, Poco Adecuado equivale a 2 e Inadecuado equivale a 1.

Estrategias tecno-educativas para reforzar el conocimiento metacognitivo en los estudiantes de octavo año en la asignatura de Educación Artística.

Indicadores	Muy adecuado	Bastante Adecuado	Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado
Pertinencia	X				
Aplicabilidad	X				
Factibilidad	X				
Novedad	X				
Fundamentación pedagógica	X				
Fundamentación tecnológica		X			
Indicaciones para su uso		X			
TOTAL	25	8			

Observaciones:

El entorno virtual de aprendizaje está bien organizado, la navegación fácil de manipular la aplicación de las herramientas 2.0 son muy claras y llamativas para la enseñanza – aprendizaje en los estudiantes, de igual manera está bien planteada la metodología ERCA la cual es un proceso tradicional en la educación de los alumnos.

Recomendaciones:

Sería importante en esta época aplicar herramientas web 3.0 como realidad aumentada donde podemos salir del aula y aprender de lo que vemos, se trata de un concepto diferente de aprendizaje basado en el descubrimiento. Del mismo modo es una herramienta muy útil dentro de la clase, ayuda a reforzar y asentar los conocimientos, mediante la visualización de modelos 3D que hacen que el alumno se interese más por aprender y no se aburran en las clases virtuales.

También sería importante incorporar en la plataforma Moodle un manual sobre los pasos como los estudiantes deben manejar la plataforma virtual.

Lugar, fecha de validación: 3 de septiembre del 2021

.....
Firma del especialista

C.I.: 050335850-9



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS "ESPOG"

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE
MEDIADO POR TIC

Resolución: RPC-SO-10-No.189-2020

INSTRUMENTO PARA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Estimado colega:

Se solicita su valiosa cooperación para evaluar la calidad del siguiente contenido digital **"Entorno virtual mediante la utilización de herramientas tecnológicas web 2.0"**. Sus criterios son de suma importancia para la realización de este trabajo, por lo que se le pide brinde su cooperación contestando las preguntas que se realizan a continuación.

Datos informativos

Validado por: Ángel Javier Rivera

Título obtenido: Magister en Educación Superior

C.I: 1802833960

E-mail: javo2river@gmail.com

Lugar de Trabajo: Editorial Gráfica

Cargo: director

Años de experiencia: 20

Instructivo:

- Responda cada criterio con la máxima sinceridad del caso.
- Revisar, observar y analizar lapropuesta.
- Coloque una X en cada indicador, tomando en cuenta que Muy adecuado

equivale a 5, Bastante Adecuado equivale a 4, Adecuado equivale a 3, Poco Adecuado equivale a 2 e Inadecuado equivale a 1.

Estrategias tecno-educativas para reforzar el conocimiento metacognitivo en los estudiantes de octavo año en la asignatura de Educación Artística.

Indicadores	Muy adecuado	Bastante Adecuado	Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado
Pertinencia			x		
Aplicabilidad			x		
Factibilidad		x			
Novedad			x		
Fundamentación pedagógica			x		
Fundamentación tecnológica			x		
Indicaciones para su uso			x		
TOTAL		4	18		

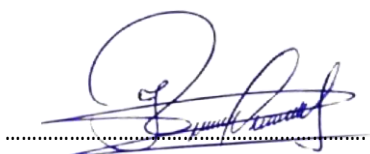
Observaciones:

La conformación del diseño con imágenes muy básicas que no llaman la atención de quienes vayan a utilizar esta plataforma, cabe resaltar que se debe adecuarla de acuerdo a la edad de quienes vayan a utilizar la misma, además de hacerla más fácil y versátil para su correcto uso

Recomendaciones:

Insertar en la presentación imágenes con mayores atractivos si está dirigido a los niños, en el proceso de indicación y pasos hacerlos más fáciles a tal punto que desde niños hasta adultos que no conozcan bien de tecnología puedan acceder sin ningún problema

Lugar, fecha de validación: Latacunga, 06 de septiembre de 2021



Firma del especialista

