

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENSIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES**

**TRABAJO DE TITULACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE MAGÍSTER EN EDUCACIÓN CON
MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES**

TEMA

Curso virtual para la enseñanza de las destrezas de Educación Cultural y Artística en
estudiantes de segundo año de bachillerato

Autor/es:

Salazar Hugo Lisbeth Carina
Granizo Donoso Héctor Javier

Tutor/a:

Dra. Johana Parreño

ECUADOR

2024



La Universidad para todos

DEDICATORIA

Después de un año de esfuerzo y sacrificio, queremos dedicar este nuevo paso en la formación profesional y personal que hemos alcanzado, en primer lugar a Dios por guiarnos de manera adecuada a lo largo de este tiempo permitiéndonos alcanzar esta meta, en segundo lugar a nuestros padres Miriam Hugo, Segundo Salazar y Dina Donoso quienes han sido un apoyo importante para nosotros, a nuestras hijas Sofía y Rafaela quienes han sido nuestra inspiración para seguir adelante y nuestro motor que nos impulsa a mejorar cada vez más a pesar de las barreras, por ustedes y para ustedes hemos logrado culminar este viaje académico, queremos que sepan que las amamos mucho y son el arte más importante de nuestras vidas.

Expresamos en esta dedicatoria el más profundo sentimiento de gratitud a todas las personas que han colaborado con el crecimiento y apoyo a lo largo de este tiempo de formación. Cada persona que ha contribuido con su soporte forma parte fundamental de este logro gracias por sus palabras de aliento y apoyo constante.

Ha sido un tiempo de aprendizaje constante, cambios fundamentales en nuestras vidas, experiencias enriquecedoras, mucho sacrificio, pero sobre todo han contribuido con nosotros para demostrarnos que las metas se pueden alcanzar con esfuerzo constante y disciplina.



La Universidad para todos



AGRADECIMIENTO

En primer lugar, queremos agradecer a la Universidad Bolivariana Del Ecuador por permitirnos ser parte de su entorno como estudiantes junto con el gran equipo de docentes y personal con el que cuenta, quienes nos han brindado conocimiento y apoyo constante a lo largo de este tiempo de estudios.

También queremos agradecer a la Unidad Educativa Carlos Cisneros por permitirnos la implementación de este proyecto con los estudiantes que forman parte de la institución, gracias por brindarnos todas las facilidades para el cumplimiento de este proyecto de grado.

El desarrollo de esta tesis no hubiese sido posible sin la guía y apoyo brindado de manera constante por nuestra tutora Dra. Johana Parreño, gracias por compartir su conocimiento ayudándonos a la culminación y crecimiento profesional.



La Universidad para todos



RESUMEN

El presente estudio aborda la creación e implementación de un curso virtual para la enseñanza de las destrezas de Educación Cultural y Artística en estudiantes de segundo año de bachillerato de la unidad educativa “Carlos Cisneros” de la ciudad de Riobamba, la enseñanza de estas destrezas enfrenta una problemática significativa como la falta de recursos, capacitación docente y un desinterés de los estudiantes por la asignatura. El objetivo es diseñar un curso virtual que mejore la comprensión y participación de los estudiantes adaptándose a sus necesidades y horarios. Se empleó una metodología mixta cualitativa y cuantitativa que incluyó la utilización de encuestas a los estudiantes, entrevistas a docentes y registro de calificaciones. El mismo que se ejecutó durante doce semanas utilizando la metodología de las 5E, mostró mejoras significativas en el rendimiento académico, con un aumento en las calificaciones de las actividades individuales de un 14.62%, las actividades grupales en 18.37%, los proyectos de aula un 18.73% y las evaluaciones mejoraron en un 13.96%, dando como resultado una mejora del 12.10% en el promedio trimestral. En conclusión, el curso fue efectivo mejorando el aprendizaje de las destrezas de Educación Cultural y Artística, incrementando las calificaciones, así como la participación de los estudiantes siendo flexible y adaptándose al entorno. Se recomienda extender el curso a otros niveles actualizando el contenido constantemente, mejorar el acceso a la tecnología e integrarlo con la enseñanza tradicional para maximizar su impacto a nivel educativo.

PALABRAS CLAVE: Curso virtual, metodología de las 5E, rendimiento académico.



La Universidad para todos



ABSTRACT

This study addresses the creation and implementation of a virtual course for teaching Cultural and Artistic Education skills to second-year high school students at the “Carlos Cisneros” educational unit in Riobamba. The teaching of these skills faces significant challenges, such as a lack of resources, inadequate teacher training, and student disinterest in the subject. The objective is to design a virtual course that enhances students' understanding and participation by adapting to their needs and schedules.

A mixed-methods approach, both qualitative and quantitative, was employed, which included the use of student surveys, teacher interviews, and grade records. The course, conducted over twelve weeks using the 5E methodology, showed significant improvements in academic performance, with increases in individual activity grades by 14.62%, group activity grades by 18.37%, classroom project grades by 18.73%, and assessments improved by 13.96%, resulting in a 12.10% increase in the quarterly average. In conclusion, the course was effective in improving the learning of Cultural and Artistic Education skills, enhancing grades, and increasing student participation while being flexible and adaptable to the environment. It is recommended to extend the course to other levels, continuously update the content, improve access to technology, and integrate it with traditional teaching methods to maximize its educational impact.

KEYWORDS: Virtual course, 5E methodology, academic performance.



ÍNDICE GENERAL

1. Introducción.....	1
1.1. Justificación del Problema	2
1.2. Planteamiento del Problema	3
1.3. Precisión del Tema.....	3
1.4. Objeto de la Investigación	3
1.5. Objetivo General.....	4
1.6. Planteamientos Hipotéticos.....	4
1.6.1. Hipótesis	4
1.7. Declaración de las variables.....	4
1.7.1. Variable dependiente	4
1.7.2. Variable independiente	4
1.8. Objetivos Específicos.....	4
1.9. Identificación de los métodos a emplear	4
1.10. Declaración de la población y muestra	5
1.10.1. Población.....	5
1.10.2. Muestra	5
1.11. Declaración del tipo de investigación	5
1.12. Principales aportes.....	5
1.13. Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.....	6
1.13.1. Importancia	6
1.13.2. Necesidad Social.....	6
1.13.3. Actualidad Científica	6



2.	Capítulo 1. Marco teórico	8
2.1.	Antecedentes de la investigación	8
2.2.	Bases teóricas	8
2.3.	Aula virtual	8
2.3.1.	Características del Aula Virtual.....	9
2.4.	Otras características son:.....	9
2.4.1.	Aula Virtual como Recurso Didáctico.....	10
2.4.2.	Herramientas y funcionalidades de un aula virtual	10
2.4.3.	Beneficios del uso de aulas virtuales	11
2.5.	La Plataforma Virtual Moodle	11
2.5.1.	XETED	12
2.6.	Educación.....	13
2.7.	Currículo	14
2.7.1.	Un currículo por áreas de conocimiento.....	14
2.7.2.	Educación cultural y artística	15
2.7.3.	Dimensiones de Educación Cultural y Artística.....	15
2.7.4.	Educación Cultural y Artística en el nivel de Bachillerato General Unificado	16
2.7.5.	Objetivos del área de Educación Cultural y Artística para el nivel de Bachillerato General Unificado.....	17
2.7.6.	Matriz de destrezas con criterios de desempeño del área de Educación Cultural Artística para el nivel Bachillerato General Unificado	18
2.8.	Proceso de Enseñanza Aprendizaje (PEA)	20
2.9.	El Modelo de Enseñanza 5E	20



2.9.1.	Los cinco pasos del modelo 5E	20
2.10.	Aprendizaje	22
2.10.1.	Teoría del Aprendizaje.....	23
	Teoría del aprendizaje basada en la tecnología conectivismo por Siemens	24
2.10.2.	Conectivismo y aprendizaje	25
2.10.3.	¿Cuáles son los principios básicos de la teoría del conectivismo?	25
	Diferencias clave entre conectivismo y construccionismo.....	26
2.10.4.	Aplicaciones del conectivismo a la enseñanza y el aprendizaje	27
2.11.	Fundamentación legal	28
3.	Capítulo 2. Metodología Para el Desarrollo de la Investigación y Estudio Diagnóstico. ..	29
3.2.1.	Enfoque Cuantitativo	30
3.2.2.	Enfoque Cualitativo	30
3.3.1.	Exploratoria	30
3.3.2.	Descriptiva.....	30
3.4.1.	Bibliográfica	31
3.4.2.	De campo	31
3.5.1.	Aplicada.....	31
3.6.1.	Teóricos	31
3.6.2.	Empíricos.....	32
3.6.3.	Matemáticos Estadísticos	32
3.8.1.	Población	32
3.8.2.	Muestra	33
3.10.1.	Etapas del diagnóstico inicial	33



3.10.2.	Etapa de la modelación de la propuesta	33
3.10.3.	Etapa del diagnóstico final o validación de la propuesta (teórica o empírica)..	34
3.11.1.	¿Consideras que los docentes utilizan los medios adecuados para impartir clases de manera presencial en educación cultural y artística?.....	34
3.11.2.	¿Qué tipo de medios o herramientas tecnológicas utilizan tus docentes para las clases presenciales en educación cultural y artística? (Selecciona todas las que apliquen)	35
3.11.3.	¿Qué aspectos crees que podrían mejorar en el uso de medios para clases presenciales en educación cultural y artística por parte de los docentes? (Selecciona todas las que apliquen).....	37
3.11.4.	¿Qué aspectos de las clases presenciales en educación cultural y artística consideras que podrían mejorarse? (Selecciona todas las que apliquen)	38
3.11.5.	¿Crees que un curso virtual sobre educación cultural y artística complementaría tu educación formal?	39
3.11.6.	¿Tienes acceso a los recursos tecnológicos (computadora, internet, tablet, etc.) para participar en un curso virtual en educación cultural y artística?	40
3.11.7.	¿Tienes experiencia previa en cursos virtuales o educación en línea?	41
3.11.8.	¿Crees que un curso virtual en educación cultural y artística sería beneficioso para tu formación académica?	42
3.11.9.	¿Qué aspectos de las clases consideras que podrían mejorarse al implementar un curso virtual de educación cultural y artística? (Selecciona todas las que apliquen)	43
3.11.10.	¿Qué formato preferirías para un curso virtual en educación cultural y artística?	44
3.11.11.	Conclusiones del diagnóstico.....	45
4.	Capítulo 3. Presentación y Validación de la Propuesta.	47
4.1.1.	Título de la Propuesta.....	47



4.1.2.	Fundamentación.....	47
4.1.3.	Objetivo General.....	47
4.1.4.	Objetivos Específicos	48
4.1.5.	Características.....	48
4.1.6.	Duración del curso.....	48
4.1.7.	Temas a tratar en el curso	48
4.1.8.	Metodología.....	49
4.1.9.	Evaluación	50
4.1.10.	Retroalimentación	50
4.2.1.	Objetivo de la Unidad.....	51
4.2.2.	Enganche	51
4.2.3.	Exploración.....	53
4.2.4.	Explicación	54
4.2.5.	Elaboración.....	56
4.2.6.	Evaluación	58
4.3.1.	Objetivo de la Unidad.....	59
4.3.2.	Enganche	59
4.3.3.	Exploración.....	60
4.3.4.	Explicación	61
4.3.5.	Elaboración.....	64
4.3.6.	Evaluación	65
4.4.1.	Objetivo de la Unidad.....	66
4.4.2.	Enganche	66



4.4.3.	Exploración.....	68
	Explicación	69
4.4.4.	Título: El proceso creativo del video.....	69
4.4.5.	Elaboración.....	70
4.4.6.	Evaluación	71
4.5.1.	Objetivo de la Unidad.....	73
4.5.2.	Enganche	73
4.5.3.	Exploración.....	74
4.5.4.	Explicación	76
	Elaboración.....	77
4.5.5.	Evaluación	78
5.	Conclusiones.....	85
6.	Recomendaciones	86
7.	Referencias Bibliográficas.....	1
8.	ANEXOS	6



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Teorías del Aprendizaje</i>	23
Tabla 2. <i>Matriz de Operatividad de Variables</i>	29
Tabla 3. <i>Docentes utilizan los medios adecuados para impartir clases</i>	34
Tabla 4. <i>Tipo de medios o herramientas tecnológicas</i>	36
Tabla 5. <i>Uso de medios para clases presenciales en educación cultural y artística</i>	37
Tabla 6. <i>Aspectos de las clases presenciales en educación cultural y artística</i>	38
Tabla 7. <i>Creación del curso virtual</i>	39
Tabla 8. <i>Acceso a los recursos tecnológicos</i>	40
Tabla 9. <i>Experiencia previa en cursos virtuales</i>	41
Tabla 10. <i>Curso virtual en educación cultural y artística sería beneficioso para tu formación académica</i>	42
Tabla 11. <i>Aspectos de las clases que podrían mejorarse al implementar un curso virtual.</i>	43
Tabla 12. <i>Formato preferirías para un curso virtual</i>	44
Tabla 13 <i>Comparativa de calificaciones segundo y tercer trimestre</i>	80
Tabla 14 <i>Comparativas de medias con ANOVA del tercer trimestre</i>	81
Tabla 15 <i>Matriz de validación de la propuesta</i>	83



ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1	Pregunta 1 de etapa de diagnóstico	35
Ilustración 2	Pregunta 2 de etapa de diagnóstico	36
Ilustración 3	Pregunta 3 de etapa de diagnóstico	37
Ilustración 4	Pregunta 4 de etapa de diagnóstico	38
Ilustración 5	Pregunta 5 de etapa de diagnóstico	40
Ilustración 6	Pregunta 5 de etapa de diagnóstico	41
Ilustración 7	Pregunta 7 de etapa de diagnóstico	41
Ilustración 8	Pregunta 8 de etapa de diagnóstico	42
Ilustración 9	Pregunta 9 de etapa de diagnóstico	43
Ilustración 10	Pregunta 10 de etapa de diagnóstico	45
Ilustración 11	Etapas de implementación de la metodología de las 5E.....	49
Ilustración 12	Portada del curso virtual de Educación Cultural y Artística	51
Ilustración 13	Video de enganche unidad 1: "La creatividad siempre gana"	52
Ilustración 14	Foro 1: Procesos para una creación artística	54
Ilustración 15	Explicación unidad 1: Proceso para una creación artística	55
Ilustración 16	Elaboración unidad 1: Procesos artísticos de mis artistas favoritos	57
Ilustración 17	Elaboración unidad 1: Procesos creativos de mis artistas favoritos	57
Ilustración 18	Evaluación unidad 1: Procesos artísticos	58
Ilustración 19	Video de enganche unidad 2: "El arte como motor fundamental"	60
Ilustración 20	Foro 2: Acciones artísticas	61
Ilustración 21	Explicación unidad 2: Acciones artísticas	62
Ilustración 22	Material adicional unidad 2: Acciones artísticas	63
Ilustración 23	Elaboración unidad 2: Crea tu propia acción artística.....	65
Ilustración 24	Evaluación unidad 2: Acciones artísticas	66
Ilustración 25	Video de enganche unidad 3: "No te rindas"	67
Ilustración 26	Foro 3: Procesos creativos del video	69
Ilustración 27	Explicación unidad 3: Proceso creativo del video.....	70



Ilustración 28 Elaboración unidad 3: Procesos creativos del video	71
Ilustración 29 Evaluación unidad 3: Procesos creativos del video.....	72
Ilustración 30 Video de engancho unidad 4: "Fases motivadoras de películas"	74
Ilustración 31 Foro 4: La película o filme	75
Ilustración 32 Explicación unidad 4: La película y el cine.....	76
Ilustración 33 Elaboración unidad 4: Actividad integradora.....	78
Ilustración 34 Evaluación unidad 4: La película o filme	79
Ilustración 35 Comparativa de calificaciones segundo y tercer trimestre	80
Ilustración 36 Calificaciones del tercer trimestre	81



LISTADO DE ANEXOS

ANEXO 1	Carta de solicitud para la aplicación del proyecto de titulación a la autoridad.....	7
ANEXO 2	Carta de aceptación para la aplicación del proyecto de titulación por parte de la autoridad de la Unidad Educativa "Carlos Cisneros"	8
ANEXO 3	Encuesta de diagnóstico a los estudiantes	9
ANEXO 4	Aplicación de encuesta de diagnóstico a los estudiantes	11
ANEXO 5	Enlace de encuesta a estudiantes	11
ANEXO 6	Calificaciones de segundo trimestre.....	12
ANEXO 7	Calificaciones de tercer trimestre	13
ANEXO 8	Validación de la propuesta MGs. Cristian Tarco	14
ANEXO 9	Validación de la propuesta MGs. Marco Quishpe	15
ANEXO 10	Validación de la propuesta MGs. Marco Bustos.....	16
ANEXO 11	Validación de la propuesta Mgs. Carlos Tapia	17
ANEXO 12	Validación de la propuesta Mgs. Braulio Tarco.....	18
ANEXO 13	Validación de la propuesta Mgs. Willam Pacheco.....	19



1. Introducción

Las aulas virtuales son de gran importancia en el ámbito educativo al transformar la enseñanza y el aprendizaje a través de la tecnología. Permitiendo una mayor accesibilidad a la educación, a personas en diferente tiempo y lugar, con el acceso a la educación de un mayor número de personas. Al poder adaptarse a los horarios y ritmos de aprendizaje de cada estudiante, lo que promueve un aprendizaje más personalizado y colaborativo.

La llegada de la pandemia del COVID-19 en el año 2020, obligó al uso de las aulas virtuales para continuar con el proceso de enseñanza aprendizaje (Jara-Avellaneda et al., 2023, p. 2). Debido a esto los docentes tuvieron que comenzar a buscar maneras de implementar sus clases para que la educación continúe y es donde se empezaron a conocer sobre el uso de las aulas virtuales.

El desarrollo de la tecnología ha permitido que actualmente haya cambios significativos en la educación, poniéndose mayor atención a las aulas virtuales, al e-learning y al b-learning como espacios donde estudiantes y docentes pueden interactuar tal como se hace en las clases presenciales (Tolentino Quiñones, 2020, p. 2).

La educación virtual a nivel mundial “ha experimentado una evolución, especialmente impulsada por la pandemia de COVID-19. Antes de la crisis sanitaria, la educación virtual ya estaba en constante desarrollo” (UNIMINUTO, 2023, p. 1). Pero otros autores opinan que “fue durante la pandemia que la educación virtual se convirtió en la norma en 191 países, con un cambio masivo de clases presenciales a clases en línea, utilizando plataformas como Google Classrooms, Zoom y Microsoft Teams” (Linkedin, 2022, p. 2).

La educación virtual se ha visto en evolución debido a la pandemia de COVID-19, convirtiéndose en una forma de enseñanza- aprendizaje normal en la actualidad. Aunque ya estaba en desarrollo, la crisis sanitaria provocó un cambio masivo a clases en línea utilizando plataformas virtuales.

En Ecuador ha experimentado notables cambios las aulas virtuales y se ha convertido como alternativa al aprendizaje presencial. “Con la propagación del COVID-19 y la imposibilidad de mantener el contacto cercano, la educación virtual ha adquirido aún más importancia” (Novus, 2023, p. 3) .



La provincia de Chimborazo debido a su geografía especialmente en zonas rurales se ve afectada por la falta de acceso a internet y dispositivos tecnológicos, lo que genera desigualdades educativas. La pandemia de COVID-19 ha resaltado los desafíos que enfrentan muchas familias para acceder a recursos educativos en línea. Pero se toma en cuenta que la ciudad de Riobamba es una zona urbana, donde se encuentra ubicada la Unidad Educativa Carlos Cisneros, la cual es institución fiscal en la que se va a realizar esta investigación y todos los estudiantes cuenta por lo menos con un dispositivo tecnológico e internet en sus hogares.

1.1. Justificación del Problema

La educación cultural y artística desempeña un papel importante en el desarrollo integral de los estudiantes, otorgándoles conocimientos teóricos y habilidades prácticas que fomentan la creatividad, y el pensamiento crítico. La enseñanza de estas destrezas se ha centrado mayormente en la teoría, sin implementar la parte práctica que permitiría a los estudiantes desarrollar su aprendizaje de manera completa.

Las instituciones educativas con la llegada de la pandemia del COVID-19 se han tenido que adaptar a nuevos tipos de enseñanza, siendo las plataformas virtuales el principal medio. Esto ha dejado al descubierto la necesidad de ofrecer alternativas educativas que sean innovadoras y que mantengan la calidad de la educación, además de aprovechar las ventajas de los entornos digitales para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

En entornos digitales se reduce el aislamiento de los estudiantes introvertidos, se fomenta la participación y el aprendizaje colaborativo. La participación activa de los estudiantes permite que el papel del docente sea solo el de guía (Valenzuela, 2019, p. 10).

Debido a la ayuda que brindan los entornos virtuales a la enseñanza el diseño de un curso virtual permitirá adquirir las destrezas en la asignatura de educación cultural y artística de manera práctica presentando como un acompañamiento a las clases tradicionales a los estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa “Carlos Cisneros” de la ciudad de Riobamba, siendo una solución pertinente y necesaria para un enfoque práctico que no solo brindará la oportunidad de aplicar los conceptos aprendidos en un conjunto de actividades sino también ayudará a la accesibilidad del material.



1.2. Planteamiento del Problema

En el aprendizaje de las destrezas de Educación Cultural y Artística los estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa “Carlos Cisneros” enfrentan numerosos desafíos en el sistema educativo actual, lo que dificulta su efectividad, aunque estas habilidades son cruciales para el desarrollo de los estudiantes, se han identificado algunos problemas importantes entre los cuales se evidencia que la institución educativa carece de los recursos necesarios para ofrecer una educación completa y de calidad, al no existir laboratorios especializados en la asignatura y tampoco se cuenta con acceso a internet en las aulas. Los docentes enfrentan inconvenientes para integrar de manera efectiva las herramientas digitales en la enseñanza debido a la falta de formación en áreas tecnológicas, desencadenando en enfoques pedagógicos poco innovadores y desactualizados. La falta de herramientas didácticas adaptadas al entorno dificulta la enseñanza de las destrezas de Educación Cultural y Artística, es por esto que varios estudiantes muestran poco interés por considerarla menos prioritaria en comparación con otras asignaturas. Esta falta de motivación desencadena en una desconexión con el proceso de enseñanza-aprendizaje. Ante estos retos, es importante desarrollar herramientas que aborden de manera efectiva las destrezas de Educación Cultural y Artística por lo cual se plantea diseñar un curso virtual teniendo en cuenta las necesidades específicas del entorno educativo, ofreciendo recursos, estrategias pedagógicas y herramientas que promuevan el compromiso, la participación y el desarrollo de los estudiantes en estas áreas. Por lo tanto, el problema de investigación que se plantea es: ¿Cómo diseñar un curso virtual que permita a los estudiantes de segundo año de bachillerato adquirir las destrezas de educación cultural y artística de manera práctica?

1.3. Precisión del Tema

La enseñanza de las destrezas de educación cultural y artística en estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa “Carlos Cisneros” de la ciudad de Riobamba se enfoca en diseñar una solución específica para una comunidad educativa determinada.

1.4. Objeto de la Investigación

EL objeto de la investigación es el diseño de un curso virtual de educación cultural y artística que promueva el desarrollo de los estudiantes de segundo año de bachillerato.



1.5. Objetivo General

Diseñar un curso virtual que promueva el desarrollo de las destrezas de educación cultural y artística, creando una comprensión y participación a los estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa “Carlos Cisneros”.

1.6. Planteamientos Hipotéticos

1.6.1. Hipótesis

H0: La implementación del curso virtual no facilitará el aprendizaje de las destrezas de educación cultural y artística a los estudiantes de la Unidad Educativa Carlos Cisneros.

H1: La implementación del curso virtual facilitará el aprendizaje de las destrezas de educación cultural y artística a los estudiantes de la Unidad Educativa Carlos Cisneros.

1.7. Declaración de las variables

1.7.1. Variable dependiente

Destrezas de educación cultural y artística.

1.7.2. Variable independiente

Curso virtual de educación cultural y artística.

1.8. Objetivos Específicos

- Fundamentar la creación del curso virtual para que desarrollen las destrezas de educación cultural y artística en los estudiantes de segundo año de bachillerato.
- Recopilar información sobre el nivel educativo actual, así como su acceso a dispositivos tecnológicos y conexión a internet.
- Elaborar el curso virtual de educación cultural y artística que fomente la innovación de los estudiantes, aprovechando las ventajas del mismo.
- Evaluar el impacto del curso virtual en el desarrollo de las destrezas en educación cultural y artística en los estudiantes de segundo año de bachillerato.

1.9. Identificación de los métodos a emplear

Los métodos para emplear en esta investigación son; teóricos que facilitará la revisión bibliográfica y análisis de documentos, también se utilizó el método empírico para recopilar



información sobre las necesidades mediante encuestas y finalmente se utilizó el método matemáticos estadísticos al realizar el análisis de data en el programa Jamovi.

1.10. Declaración de la población y muestra

1.10.1. Población

La población de estudio para esta investigación es de 10 cursos de segundo año de bachillerato con un total de 300 estudiantes.

1.10.2. Muestra

La muestra es representativa no probabilística por conveniencia donde se seleccionaron 1 curso en total 30 estudiantes, tomando en consideración que los estudiantes de este curso cuentan con un nivel bajo de interés y problemas de calificaciones en la materia de educación cultural y artística y un maestrante del grupo imparte clases en estas aulas y conoce la dinámica de los estudiantes.

1.11. Declaración del tipo de investigación

El tipo de investigación que se realizará en este trabajo es investigación aplicada porque se enfoca en la resolución de problemas prácticos y la creación de conocimiento aplicable para desarrollar destrezas específicas de educación cultural y artística a estudiantes de segundo año de bachillerato, este trabajo está basado en el paradigma constructivista, ya que se busca que los estudiantes no solo adquieran conocimientos, sino que también desarrollen habilidades y actitudes interactuando con contenido y actividades prácticas.

1.12. Principales aportes

El diseño de un curso virtual de educación cultural y artística contribuye a la ciencia con la innovación educativa mediante el desarrollo y validación de nuevas metodologías y herramientas educativas que contribuyen al campo de la educación virtual.

En cuanto al conocimiento aporta a superar las limitaciones físicas y logísticas, como la falta de talleres de arte en la institución y facilita el acceso a recursos educativos artísticos de alta calidad, de igual manera fomenta el desarrollo integral de los estudiantes complementando su educación formal.



En la institución reduce las disparidades en el acceso a la educación artística, brindando oportunidades iguales a todos los estudiantes, independientemente de su entorno socioeconómico, ayuda la personalización del aprendizaje, permitiendo que los estudiantes se adapten a sus propios ritmos y estilos de aprendizaje.

1.13. Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica

1.13.1. Importancia

Es esencial que los estudiantes desarrollen una comprensión profunda de su propia cultura y de las culturas de otras personas en un mundo cada vez más globalizado. Esto ayuda a formar ciudadanos que son conscientes y respetuosos de la diversidad cultural. Dado que brinda un espacio para la expresión de diversas identidades y perspectivas, la educación artística puede ser una herramienta poderosa para promover la inclusión social y combatir la discriminación.

1.13.2. Necesidad Social

La educación virtual se ha vuelto aún más importante en el contexto de la pandemia y la seguridad social que atraviesa nuestro país. Un curso virtual permite continuar la educación como alternativa en caso de ser necesaria sin comprometer la calidad de enseñanza para los estudiantes garantizando la continuidad educativa en situaciones de emergencia como la actual, la Unidad Educativa Carlos Cisneros y otras instituciones educativas deben adaptarse a las nuevas tecnologías y modalidades de enseñanza.

1.13.3. Actualidad Científica

La creación de un curso virtual para enseñar destrezas de educación cultural y artística requiere la incorporación de nuevas herramientas y metodologías pedagógicas. Esto incluye el uso de cursos en línea, recursos multimedia interactivos y actividades de colaboración. La investigación en educación artística y cultural está en constante desarrollo. El curso incorpora los últimos avances y métodos pedagógicos que fomenten un aprendizaje significativo y efectivo.

En el contexto específico de la Unidad Educativa Carlos Cisneros y la ciudad de Riobamba, la creación de un curso virtual también brinda la oportunidad de recopilar datos y realizar investigaciones sobre la eficacia de este enfoque en comparación con la enseñanza tradicional.

Esta investigación consta de tres capítulos que se detallan a continuación:



En el Capítulo I se incluye un análisis de las principales fuentes bibliográficas consultadas relacionadas con el tema, el problema planteado y las variables que se estableció. Se basará principalmente en los antecedentes históricos y evolutivos del problema, las soluciones y contribuciones de otros autores, y el enfoque teórico-conceptual utilizado para abordar el tema, se presentan los criterios de posición que asume el investigador, destacando reflexiones y análisis críticos sobre las concepciones y puntos de vista de diferentes autores, y pudiendo agregar nuevas definiciones basadas en las de otros.

Capítulo II se define sobre los aspectos metodológicos del proyecto como la conceptualización, operacionalización de las variables y categorías, enfoque de la investigación, el alcance de la investigación, la declaración y justificación del tipo de investigación. Incluye los elementos fundamentales del problema de investigación y describe desde una perspectiva teórica. Integra el marco o justificación metodológica de la investigación y despliega la estrategia metodológica utilizada para la realización de las tareas propuestas en el desarrollo de la investigación en relación con los objetivos específicos, métodos y técnicas de la investigación.

En el **Capítulo III** se detalla sobre la propuesta de solución al problema, resultados obtenidos y validación. En el cual se explica claramente el procedimiento que se lo realizó con las herramientas digitales que se utilizaron para la creación del curso de educación cultural artística. sus respectivos resultados. Además, se realiza un análisis donde se puede observar la efectividad de la creación del curso.



2. Capítulo 1. Marco teórico

2.1. Antecedentes de la investigación

Con la llegada de la COVID-19 el mundo sufrió impactos inesperados, muchos países se vieron forzados a realizar cambios inesperados en diferentes aspectos y por supuesto, la educación también se vio afectada. La UNESCO revela que aproximadamente 94% de estudiantes en el mundo fueron perjudicados por la suspensión de clases presenciales. (Oyarce et al., 2021, p. 1).

En América Latina la educación se transfiguró de las instituciones a los hogares de los estudiantes, conllevando experiencias educativas mayormente negativas más que positivas para una gran cantidad de estudiantes de todos los niveles escolares. Esto se debió a la gran desigualdad social prevaleciente en Latinoamérica (Cantú-Martínez, 2022, p. 10).

En el Ecuador la pandemia provocó varios desafíos en la educación, el sistema académico tradicional fue remplazado por educación virtual en cuestión de meses (Ayala et al., 2021, p. 2).

La educación ha experimentado cambios importantes con la pandemia de COVID-19. Los estudiantes y los docentes se ven obligados a adaptarse rápidamente a la enseñanza-aprendizaje virtual. El acceso a la educación ha sufrido muchas desigualdades como resultado de este cambio, en particular en América Latina, donde se ha creado una nueva brecha entre aquellos que pueden acceder a la educación de manera virtual y aquellos que no tienen acceso a internet o a equipos tecnológicos. A pesar de los intentos de implementar las TIC para el aprendizaje, muchos estudiantes tuvieron experiencias desfavorables debido a la falta de recursos.

La educación virtual fue una buena alternativa para que la enseñanza – aprendizaje no se detenga, con la ayuda de plataformas virtuales que son herramientas tecnológicas que ayudan a los docentes y estudiantes a interactuar en tiempo real o no.

2.2. Bases teóricas

2.3. Aula virtual

Es un entorno digital de aprendizaje dentro de una plataforma LMS, que permite a los estudiantes y profesores interactuar y participar en actividades educativas a través de internet (S. Ruiz, 2023, p. 3).



La utilización de aulas virtuales en la actualidad son herramientas importantes en la educación ya que a mejorando el aprendizaje de los estudiantes. Por medio de ellas se facilita la interacción entre estudiantes y docentes, entrega de contenido multimedia, comunicación en tiempo real, realización de actividades sincrónicas y asincrónicas lo que ayuda al estudiante a mejorar su aprendizaje.

Usando las aulas virtuales en el aprendizaje, los estudiantes aplicarán la pedagogía crítica, la cual permite crear sus propios conocimientos basados en conocimientos previamente adquiridos en el aula para la clase (Sánchez, 2020, p. 3).

2.3.1. Características del Aula Virtual

El aula virtual cuenta con una serie de características las mismas que contribuye para al aprendizaje de los estudiantes, las mismas que se detallan a continuación:

Interactividad. Es donde el estudiante y el profesor interactúan entre sí e interaccionan con los recursos tecnológicos, intercambiando datos e información, lo que conlleva a una construcción del conocimiento compartida (Tipán-Renjifo & Jordán-Buenaño, 2021, p. 11).

Flexibilidad. El estudiante tiene la oportunidad de abordar los conceptos de acuerdo con su propio ritmo y estilo de aprendizaje. Solo hace falta conexión a internet para utilizar un aula virtual. Además de eso, los usuarios podrán conectarse a la plataforma e-learning para consultar recursos en cualquier momento (Reyes, 2024, p. 2).

2.4. Otras características son:

Contar con todas las herramientas de comunicación bidireccional necesarias para la impartición del curso.

Tener conectividad sincronizada garantizada entre los agentes participantes en la formación: los tutores y el alumnado.

Disponer de una estructura sencilla y escalable a cualquier curso de formación online.

Integrar un sistema de videoconferencia multifunción que cuente con pizarra colaborativa, chat, encuestas en tiempo real, etc.

Registrar la actividad y las conexiones para cada curso online o acción formativa.



Garantizar la conexión para los órganos de control (Costa, 2024, p. 3).

Estas características hacen que las aulas virtuales ayuden a un aprendizaje autónomo, donde el estudiante organice su tiempo para poder desarrollar las actividades.

2.4.1. Aula Virtual como Recurso Didáctico

El empleo del aula virtual como recurso didáctico tiene una ascendencia efectiva en el proceso pedagógico (Tornero, 2023). Las aulas virtuales son estrategias innovadoras para el aprendizaje de los estudiantes, porque permite la utilización de diferentes recursos didácticos y tecnología digital.

La implementación de aulas virtuales como recurso didáctico ha demostrado ser efectiva para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, promoviendo la flexibilidad, la personalización y la adaptabilidad a las necesidades individuales de los estudiantes (Castro León et al., 2020, p. 3).

Con lo antes mencionado las aulas virtuales como recurso didáctico enriquecen el trabajo colaborativo e incentiva al estudiante a ser más responsable ya que depende de él sus conocimientos y le convierte en el protagonista de su propio aprendizaje convirtiendo le en una persona activo, reflexivo y crítico.

La tecnología y el uso de recursos interactivos digitales están jugando un papel importante en el proceso enseñanza-aprendizaje y mejorando la calidad de la educación de los estudiantes (Ponce & Montes, 2022, p. 12).

Como un recurso didáctico las aulas virtuales en la educación han transformado la forma de educar, creando oportunidades para una educación más inclusiva, innovadora y centrada en los estudiantes para mejorar de esta manera el rendimiento académico.

2.4.2. Herramientas y funcionalidades de un aula virtual

Son muy importantes debido a que facilita la interacción y comunicación en entornos educativos en línea para llegar a un aprendizaje autónomo. Algunas funciones más comunes que se encuentran en un aula virtual son las siguientes según Guerrero (2020):

Pizarras virtuales: Son útiles para presentar visualmente ideas y conceptos, a la vez de permitir registrar preguntas, aportes y comentarios.



Comunicación: aplicaciones para distribuir información y mantener comunicado a los integrantes de un grupo.

Conferencias: Permiten el desarrollo de reuniones con participantes dispersos físicamente, compartiendo pantallas y recursos digitales, permitiendo comentarios e intercambios, así como anotaciones y otras formas de intercambio.

Coproducción de contenidos: Ayudan a la creación, edición, diseño, revisión y aprobación de contenidos digitales en forma colaborativa.

Coordinación: Permiten la distribución de tareas dentro de un equipo, gestionando objetivos, administrando un calendario con eventos en común, notificaciones, alertas, etc.

Creación de conocimiento: Aplicaciones orientadas a sintetizar, almacenar y difundir el conocimiento de un cierto colectivo.

De toma de decisión: Herramientas que permiten proponer ideas e iniciativas, deliberar, y decidir en forma colectiva (p. 3).

Las aulas virtuales se han adaptado a las necesidades del siglo XXI donde cada vez más digitalizado, creando una educación con entorno interactivo, flexible y accesible.

2.4.3. Beneficios del uso de aulas virtuales

Con la tecnología y las estrategias pedagógicas adecuadas, las aulas virtuales pueden proporcionar un entorno de aprendizaje atractivo para todos los participantes (Armetrics, 2023, p. 2). Las aulas virtuales para los estudiantes y docentes, permite utilizar como un complemento para la enseñanza-aprendizaje.

2.5. La Plataforma Virtual Moodle

Una herramienta que facilita desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje en línea (Rivero Padrón et al., 2020, p. 5). El Moodle ayuda al aprendizaje independiente y colaborativo llegando así a un aprendizaje autónomo, pensamiento reflexivo y crítico.

Es un sistema de enseñanza diseñado para crear y gestionar espacios de aprendizaje online adaptados a las necesidades de profesores, estudiantes y administradores (Lorente, 2024, p. 2).



Moodle gestiona la creación y administración de aulas virtuales. El mismo que facilita un entorno digital donde exista la interacción entre estudiantes y docentes, permitiendo la entrega de contenido interactivo y una comunicación en tiempo real. Ampliamente utilizada en el ámbito educativo para construir entornos de aprendizaje adaptados a las necesidades de los usuarios siendo flexible y personalizada.

Es una plataforma efectiva por su versatilidad, seguridad y capacidad de integración con otras herramientas educativas, siendo eficaz para el proceso de enseñanza-aprendizaje a distancia.

2.5.1. XETED

Como se detalla a continuación, es un sitio web Moodle con hasta 100 usuarios y 2 GB de almacenamiento, donde se pueden crear cursos virtuales con una amplia gama de actividades y recursos:

Chat. Es un apartado donde los estudiantes pueden discutir un tema específico en tiempo real con la utilización de Internet o pueden expresar sus inquietudes al docente sobre un tema de la clase.

Consulta. Al oprimir este símbolo, veremos una pregunta realizada por el profesor con una serie de opciones, de las cuales deberemos elegir una. Es útil para conocer rápidamente los sentimientos del grupo sobre un tema específico, para permitir elecciones o a efectos de investigación.

Cuestionario. Podemos responder las pruebas creadas por el maestro utilizando esta opción. Estos incluyen opciones múltiples, opciones falsas o verdaderas y respuestas cortas. Una vez completado el cuestionario, cada intento se califica automáticamente y muestra o no la calificación y/o las respuestas correctas (dependiendo de la configuración del profesor).

Encuesta. Nos brinda una amplia gama de herramientas que ya se han desarrollado para analizar y fomentar el aprendizaje en entornos en línea. Este módulo es útil para los maestros para conocer los puntos de vista de sus alumnos y reflexionar sobre su práctica educativa.

Etiqueta. Es una anotación que hacen los profesores entre las otras actividades y recursos para aclarar algunas cosas.



Foro. La mayoría de los debates ocurren aquí, donde los participantes pueden expresar sus puntos de vista y contrastarlos con los de sus compañeros. Pueden organizarse de una variedad de maneras e incluso permiten evaluar la participación de los estudiantes. Puede ver los mensajes de una variedad de maneras, incluidas las imágenes adjuntas. Los miembros de un foro recibirán copias de cada mensaje en su buzón de correo electrónico al registrarse. Podemos ser inscritos en un foro por el profesor.

Glosario. Para que los estudiantes comprendan mejor un tema al conocer su terminología, este recurso permite la creación de un glosario de términos.

Material. Esta opción nos permite acceder a la información que el maestro ha creado durante el curso para complementar el aprendizaje de sus estudiantes. Pueden ser archivos como Word, PowerPoint, Excel, Acrobat o Flash, así como páginas editadas directamente en el aula virtual o páginas web que se agregan al curso.

Tarea. El profesor asignará las tareas a realizar a través de esta actividad. Es necesario presentarlos en una forma digital. Ensayos, proyectos, 36 fotografías, etc. son tareas comunes. Este módulo tiene una capacidad de calificación que el docente puede establecer del 1 al 100.

Lección o Evaluación. Esta actividad nos permitirá repasar los conceptos que el tutor considera importantes. Las lecciones pueden ser creadas utilizando actividades creadas en programas externos, los cuales nos permiten retroalimentar los contenidos tratados o crearlos dentro del curso virtual.

2.6. Educación

La educación se define como un proceso que promueve el aprendizaje y la adquisición de conocimientos, habilidades, valores y hábitos para un grupo específico de personas. Varias fuentes bibliográficas apoyan esta definición:

La educación es un proceso multifacético que juega un papel crucial en el desarrollo humano y en la conformación de sociedades. Se define como la facilitación del aprendizaje, o la adquisición de conocimientos, habilidades, valores y hábitos a través de diversas técnicas pedagógicas como la narración, el debate y la investigación (DIMEX, 2024, p. 3).



Por otro lado, en el sitio Concepto (2024), se menciona que “la educación es la facilitación del aprendizaje y la obtención de conocimientos, habilidades, valores y hábitos en un grupo humano determinado” (p.1).

Con lo expuesto se respalda que la educación es un proceso fundamental que implica la transmisión de conocimientos y valores para el desarrollo integral de las personas en la sociedad.

2.7. Currículo

El Ministerio de Educación del Ecuador indica lo siguiente:

El currículo es la expresión del proyecto educativo que los integrantes de un país o de una nación elaboran con el fin de promover el desarrollo y la socialización de las nuevas generaciones y en general de todos sus miembros; en el currículo se plasman en mayor o menor medida las intenciones educativas del país, se señalan las pautas de acción u orientaciones sobre cómo proceder para hacer realidad estas intenciones y comprobar que efectivamente se han alcanzado. Un currículo sólido, bien fundamentado, técnico, coherente y ajustado a las necesidades de aprendizaje de la sociedad de referencia, junto con recursos que aseguren las condiciones mínimas necesarias para el mantenimiento de la continuidad y la coherencia en la concreción de las intenciones educativas garantizan procesos de enseñanza y aprendizaje de calidad (MINEDUC, 2024, p. 1).

Por lo tanto, el currículo ayuda a los docentes con pautas para poder desarrollar sus clases de mejor manera, dando cumplimiento a la malla curricular a nivel nacional. Además, se tiene una guía durante todo el año lectivo.

2.7.1. Un currículo por áreas de conocimiento

Tanto para el nivel de Educación General Básica como para el de Bachillerato General Unificado, los estudiantes, para avanzar hacia el perfil de salida, deben desarrollar aprendizajes de las siguientes áreas de conocimiento: Lengua y Literatura, Matemática, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Lengua Extranjera, Educación Física y Educación Cultural y Artística (MINEDUC, 2023, p. 1).

Para facilitar a la enseñanza y el conocimiento sea igualitarios crean el currículo por áreas, el mismo, que es utilizado a nivel nacional.



2.7.2. Educación cultural y artística

La educación cultural y artística impacta en la conciencia cultural, apreciación del patrimonio, creatividad, sensibilidad y habilidades interpersonales y emocionales

La educación cultural y artística ayuda a enseñar a desarrollar capacidades, actitudes, hábitos y comportamientos, potencia habilidades y destrezas. Además, es un medio de interacción, comunicación y expresión de sentimientos y emociones que permite una formación integral para todas las personas (MINEDUC, 2024, p. 1).

La educación cultural y artística promueve el desarrollo de habilidades creativas, estéticas y culturales en los estudiantes. La misma que fomenta la imaginación, empatía, apreciación por la diversidad cultural y desarrollo de habilidades.

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. A su vez, se construye a partir de una serie de supuestos que se han de tomar en cuenta para la interpretación de los distintos elementos del currículo, es decir, los objetivos, destrezas con criterios de desempeño y estándares de aprendizaje que, en su conjunto (MINEDUC, 2024, p.13).

La educación cultural y artística es fundamental para desarrollar personas creativas, críticas y que contribuyen al desarrollo de la sociedad ecuatoriana.

2.7.3. Dimensiones de Educación Cultural y Artística

La Educación Artística involucra las dimensiones sensorial, intelectual, social, emocional, afectiva, estética y creativa. Por ello, desencadena mecanismos que permiten desarrollar distintas capacidades con una proyección educativa que influye directamente en la formación integral del alumnado. Así, favorece el desarrollo de la atención, estimula la percepción, la inteligencia, la memoria a corto y largo plazo y potencia la imaginación, la emotividad y la creatividad.



El reconocimiento de cada persona en y a través de las artes da cabida a las dimensiones personal y afectiva-emocional (desde el yo y la propia construcción de la identidad), social y relacional (encuentro con los otros a través de la alteridad) y simbólica y cognitiva (creación de vínculos y relaciones significativas con el entorno próximo). Es decir, en la secuencia hay un sumatorio o relato que comienza por el encuentro o descubrimiento personal. Se parte pues, de la experiencia interna, individual o subjetiva que se enriquece en el encuentro con la experiencia externa, comunitaria e intersubjetiva. A partir de lo individual, se generan vivencias como la auto-confianza, la autoestima, el consuelo, la iniciativa propia, la exploración, la curiosidad, entre otros; desde lo colectivo, afloran valores como la comunicación, el respeto, la empatía, el asertividad; y, desde una dimensión más simbólica y holística, se convierten en valores que residen en las emociones como el amor, el placer, la libertad, el temor, la tristeza, etc. El currículo de Educación Cultural y Artística sugiere de una manera clara y flexible, objetivos, temas y contenidos que son las destrezas con criterios de desempeño, las cuales ofrecen amplias posibilidades para desarrollar una misma habilidad, adquirir determinados conocimientos o desarrollar actitudes y proponer diversas formas de organización de contenidos en la clase de arte (MINEDUC, 2018, p. 19).

2.7.4. Educación Cultural y Artística en el nivel de Bachillerato General Unificado

Las artes y la cultura, como parte integral de la vida de las personas, constituyen un ámbito fundamental en el currículo del Bachillerato General Unificado. A través del área de Educación Cultural y Artística se pretende propiciar el conocimiento de las creaciones artísticas y el patrimonio cultural, propio y universal; facilitar la comprensión de la función que las artes y la cultura han desempeñado y desempeñan en cada individuo y en la sociedad; y desarrollar y utilizar habilidades artísticas en actividades cotidianas o profesionales, a través de creaciones individuales o de la participación en proyectos colectivos (MINEDUC, 2024, p. 146).



2.7.5. *Objetivos del área de Educación Cultural y Artística para el nivel de Bachillerato General Unificado*

Al término del bachillerato, según MINEDUC (2024), como resultado de los aprendizajes realizados en esta área, los estudiantes serán capaces de:

OG.ECA.1. Valorar las posibilidades y limitaciones de materiales, herramientas y técnicas de diferentes lenguajes artísticos en procesos de interpretación y/o creación de producciones propias.

OG.ECA.2. Respetar y valorar el patrimonio cultural tangible e intangible, propio y de otros pueblos, como resultado de la participación en procesos de investigación, observación y análisis de sus características, y así contribuir a su conservación y renovación.

OG.ECA.3. Considerar el papel que desempeñan los conocimientos y habilidades artísticos en la vida personal y laboral, y explicar sus funciones en el desempeño de distintas profesiones.

OG.ECA.4. Asumir distintos roles y responsabilidades en proyectos de interpretación y/o creación colectiva, y usar argumentos fundamentados en la toma de decisiones, para llegar a acuerdos que posibiliten su consecución.

OG.ECA.5. 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.

OG.ECA.6. Utilizar medios audiovisuales y tecnologías digitales para el conocimiento, el disfrute y la producción de arte y cultura.

OG.ECA.7. Crear productos artísticos que expresen visiones propias, sensibles e innovadoras, mediante el empleo consciente de elementos y principios del arte.

OG.ECA.8. Explorar su mundo interior para ser más consciente de las ideas y emociones que suscitan las distintas producciones culturales y artísticas, y las que pueden expresar en sus propias creaciones, manifestándolas con convicción y conciencia (p. 149).



2.7.6. Matriz de destrezas con criterios de desempeño del área de Educación Cultural Artística para el nivel Bachillerato General Unificado

En esta investigación se va a trabajar en el bloque curricular 3 que se refiere sobre el entorno (espacio, tiempo y objetos) donde el Ministerio de Educación del Ecuador plantea las siguientes destrezas:

ECA.5.3.1. Investigar, analizar y comparar los recursos usados por artistas compositores, coreógrafos, dramaturgos, etc. para comunicar determinadas ideas, temas o conceptos (la naturaleza, eventos históricos, problemáticas sociales, optimismo, pesimismo, etc.) y para despertar emociones o sentimientos (alegría, tristeza, tensión, ira, etc.) en los oyentes o espectadores, y crear presentaciones multimedia que ilustren cómo se consigue el efecto deseado en cada forma de expresión artística.

ECA.5.3.2. Utilizar fuentes escritas, conversaciones informales o entrevistas formales para investigar sobre mitos, historias y leyendas de la memoria cultural del entorno, y elaborar un documento textual, visual o audiovisual que recoja los hallazgos.

ECA.5.3.3. Identificar y describir los elementos fundamentales (imagen, tiempo, movimiento, sonido e iluminación) y las ideas principales, símbolos, personajes y mensajes de obras teatrales y producciones cinematográficas.

ECA.5.3.4. Reconocer a artistas y agentes culturales (individuales; femeninos y masculinos; colectivos; institucionales; etc.), obras y manifestaciones culturales del Ecuador, y relacionarlos con sus contextos históricos y sociales.

ECA.5.3.5. Identificar y describir distintos tipos de manifestaciones y productos culturales y artísticos utilizando un lenguaje técnico, expresando puntos de vista personales, y mostrando una actitud de escucha y receptividad hacia las opiniones de otras personas.

ECA.5.3.6. Reconocer y explicar diferentes maneras de entender y representar una idea, un sentimiento o una emoción en obras y manifestaciones artísticas y culturales de distintos momentos históricos y de diversas culturas.

ECA.5.3.7. Analizar y valorar producciones artísticas y eventos culturales usando criterios técnicos y reconociendo las emociones que estos suscitan, y escribir críticas o comentarios para un periódico escolar, un blog personal o colectivo, una red social, etc., adecuando el lenguaje al medio utilizado.

ECA.5.3.8. Asociar determinadas manifestaciones culturales y artísticas con formas de pensar, modas o movimientos estéticos del presente y del pasado, y elaborar carteles impresos o digitales que muestren la relación entre los distintos elementos.

ECA.5.3.9. Buscar información sobre distintas formas de expresión en el arte contemporáneo (arte de acción, body art, instalaciones, happening, video arte, acción poética, performance, etc.) y elaborar una presentación o cartel (impreso o digital) que reúna los datos más importantes y algunas imágenes o videos ilustrativos.

ECA.5.3.10. Programar y realizar un evento cultural (exposición, representación artística, fiesta, concurso gastronómico, festival de cortos, etc.) en la escuela o en su entorno, considerando los valores de su comunidad.

ECA.5.3.11. Investigar sobre los procesos formativos para dedicarse profesionalmente a distintos ámbitos del arte o la cultura y sobre la vida y el trabajo de algunos profesionales y elaborar videos con entrevistas breves o documentales que ilustren distintas opciones.

ECA.5.3.12. Reconocer los materiales, las herramientas y las técnicas del grafiti y otras formas de arte urbano mediante la observación del entorno cotidiano o fotografías de estas representaciones en las ciudades, y crear una exposición virtual de imágenes relacionadas con el tema.



2.8. Proceso de Enseñanza Aprendizaje (PEA)

Es un proceso que implica deducir principios y conceptos a partir de la experiencia para guiar el comportamiento en situaciones nuevas, siguiendo cuatro etapas que se relacionan: la experiencia concreta, la observación reflexiva, la conceptualización abstracta y la experiencia activa (Tekman, 2023, p. 2).

El proceso de enseñanza y aprendizaje (PEA) es un ciclo en constante cambio que incluye las interacciones entre estudiantes y docentes, en donde los docentes transmiten conocimientos, habilidades y valores durante este proceso, mientras que los estudiantes aprenden, construyen y evalúan el aprendizaje con el fin de retroalimentar y mejorar el proceso educativo. Fomentando compromiso, reflexión, práctica y retroalimentación continua, con el objetivo de mejorar el desarrollo de los estudiantes.

2.9. El Modelo de Enseñanza 5E

El Modelo 5E es una propuesta para estructurar las unidades didácticas en las materias científico-tecnológicas, que fue desarrollado por el Biological Sciences Curriculum Study (BSCS) en 1987 (Ruiz & Bybee, 2022, p. 2). El modelo se basa en empezar explorar los conocimientos previos de los estudiantes; conectar sus ideas con nuevos conocimientos adquiridos a través de la investigación y el descubrimiento; proporcionar explicaciones formales de aquellos conceptos que serían difíciles de comprender intuitivamente; y proporcionar oportunidades para demostrar aprendizajes comprensivos mediante su aplicación práctica.

Este modelo de enseñanza de las 5E es una herramienta eficaz para mejorar la enseñanza-aprendizaje, el mismo que promueve un ambiente donde los estudiantes pueden explorar, comprender y aplicar sus conocimientos de manera efectiva.

2.9.1. Los cinco pasos del modelo 5E

Engage. El objetivo de esta fase es captar el interés de los alumnos, conseguir que centren su atención en una situación, un hecho, una demostración o un problema que engloba el contenido y las habilidades que forman el objetivo de la lección. El docente debe plantear un problema o presentar un acontecimiento discrepante (Fernández, 2021, p. 3).



Explorar. La etapa de exploración consiste en una actividad de investigación guiada por el docente. Los estudiantes tienen la oportunidad aquí de resolver el conflicto cognitivo que se les presenta en la primera fase y construir nuevas explicaciones que tengan sentido para ellos. Por lo tanto, esta etapa busca promover las conexiones entre los conocimientos previos de los alumnos y las nuevas ideas a aprender. Para ello, las actividades de esta etapa siguen un enfoque basado en la indagación guiada que fomenta el razonamiento y la construcción de significado por parte de los estudiantes. Este enfoque está respaldado por uno de los hallazgos más básicos de la psicología cognitiva: las personas aprenden y recuerdan mejor cuando procesan lo que están aprendiendo en términos de significado, es decir, cuando tratan de comprenderlo. En este sentido, la forma en que se organizan las actividades de aprendizaje en esta fase emplaza a los estudiantes a pensar sobre lo que aprenden para poder avanzar (Ruiz & Bybee, 2022, p. 4).

Explicar – Explain. El alumnado describirá los hallazgos encontrados, detallando las diferencias genéticas, las diferencias anatómicas y funcionales de las personas que presentan las patologías. Además, describirán el proceso de búsqueda de información y los materiales utilizados (ANAYA, 2023, p. 3)

Elaborar – Elaborate. La etapa de elaboración desafía al alumnado a aplicar lo aprendido en la resolución de problemas en nuevos contextos. Aquí los conocimientos adquiridos se demuestran “productivos”, esto es, útiles para entender y resolver situaciones distintas a las que se emplearon para construir los conceptos y procedimientos. Las investigaciones sugieren que exponer a los alumnos a múltiples contextos fomenta una comprensión más profunda. Es probable que la descontextualización empuje al estudiante a abstraer las características relevantes de los conceptos trabajados y desarrolle así una representación flexible del conocimiento. Esta propiedad es la que permite que lo aprendido acontezca transferible a nuevas situaciones.

Evaluar – Evalúate. Es necesario que tanto los docentes como los alumnos obtengamos una valoración sobre la adecuación del aprendizaje de estos últimos. Por supuesto, toda



esta secuencia didáctica desde la primera fase ya nos proporciona evaluaciones informales; pero dado que los docentes tenemos la obligación de evaluar y dar parte de los resultados académicos, resulta práctico contar con una fase explícita de evaluación. Debería hacerse planteando a los alumnos actividades que sean coherentes con las de las fases anterior y que estén diseñadas para conocer de verdad el aprendizaje (J. Fernández, 2021, p. 4).

Este modelo promueve un aprendizaje activo y colaborativo, permitiendo a los estudiantes construir su conocimiento de manera significativa y aplicarlo en situaciones diarias.

2.10. Aprendizaje

El aprendizaje es el proceso de adquirir y modificar el conocimiento o comportamiento como resultado de la experiencia (Caissa, 2022, p. 3). Se conoce como aprendizaje a la adquisición de conocimientos, habilidades, actitudes o valores por medio de la experiencia, estudio o razonamiento.

El aprendizaje es un proceso que lleva al cambio, lo cual ocurre como resultado de la experiencia y aumenta el potencial para un rendimiento mejorado y futuro aprendizaje. El cambio en el estudiante puede pasar a nivel de conocimiento, actitud o comportamiento. Como resultado del aprendizaje, los estudiantes llegan a ver conceptos, ideas y/o el mundo de forma diferente (Caroline, 2022, p. 4).

El aprendizaje es un proceso complejo y multifacético que no solo se limita a la adquisición de información, sino que también incluye el desarrollo de habilidades y transformación de comportamientos, lo que es vital para el crecimiento personal y profesional.

A la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades se le conoce como el proceso de aprender, aunque también puede implicar la modificación o mejora de los conocimientos que ya se tienen, mediante la educación formal, la experiencia práctica, la investigación independiente y otras formas (Universidad, 2024, p. 2).



2.10.1. Teoría del Aprendizaje

Las teorías del aprendizaje según Ríos (2023), son explicaciones que buscan comprender cómo se produce el aprendizaje y cómo se adquieren nuevos conocimientos, habilidades y actitudes. Estas teorías son fundamentales para la educación ya que proporcionan una base teórica para el diseño de estrategias pedagógicas y para la comprensión del proceso de aprendizaje (p.1).

Tabla 1. Teorías del Aprendizaje

Teorías del aprendizaje	Autores	Características
Conductismo	John Watson y B.F. Skinner.	Se enfoca en el estudio del comportamiento observable y cómo se puede moldear y reforzar para producir el aprendizaje.
Constructivismo	Jean Piaget.	Se enfoca en el proceso de construcción del conocimiento y cómo el estudiante es un participante activo en este proceso.
Aprendizaje social	Albert Bandura.	Se enfoca en el aprendizaje por observación y en cómo los modelos de conducta pueden influir en el aprendizaje.
Aprendizaje experiencial	David Kolb.	Sostiene que el aprendizaje es un proceso que se produce a través de la experiencia, y que ésta se puede mejorar mediante la reflexión crítica y la aplicación del conocimiento.
Aprendizaje significativo	David Ausubel.	Se enfoca en el aprendizaje de conceptos y significados, y en cómo estos se integran en la estructura cognitiva del estudiante.
Aprendizaje por Descubrimiento	Jerome Bruner.	Sostiene que el aprendizaje se produce cuando el estudiante construye su propio conocimiento a través del descubrimiento guiado y la resolución de problemas.
Teoría Sociocultural	Vygotsky.	Sostiene que el aprendizaje es un proceso social que ocurre a través de la interacción con otros individuos más experimentados y la adquisición de conocimientos y habilidades culturales y sociales
Aprendizaje Humanista	Carl Rogers y Abraham Maslow.	Sostiene que el aprendizaje se produce cuando se cumplen las necesidades básicas de los estudiantes, como la seguridad, la pertenencia y la autorrealización, y que la relación interpersonal entre el docente y el alumno es fundamental para este proceso.
Teoría de la carga cognitiva	John Sweller.	Se enfoca en la cantidad de información que se presenta al estudiante y cómo esta puede afectar el proceso de aprendizaje.

Teoría del procesamiento de la información	Richard Atkinson y Richard Shiffrin.	Se enfoca en el procesamiento de la información y en cómo esta información es almacenada en la memoria a largo plazo.
Teoría del aprendizaje situado	Jean Lave y Etienne Wenger.	Se enfoca en la idea de que el aprendizaje se produce en situaciones reales y en el contexto de la práctica.

Fuente: Ríos R. (2023).

Teoría del aprendizaje basada en la tecnología conectivismo por Siemens

El aprendizaje es un proceso que ocurre en ambientes cambiantes, donde la persona no tiene control absoluto. La teoría del aprendizaje para la era digital creado por George Siemens se basa en la combinación de principios explorados por las teorías de la complejidad, la autoorganización, el caos y las redes neuronales.

El conectivismo, ha surgido en los últimos años y cobrada relevancia particularmente para la sociedad digital. El conectivismo está en proceso de desarrollo y es actualmente controversial para muchos críticos. En el conectivismo, la conexión colectiva entre todos los “nodos” en una red es la que da lugar a nuevas formas de conocimiento. De acuerdo con Siemens (2004), el conocimiento se crea más allá del nivel individual de los participantes humanos y está cambiando constantemente. El conocimiento en las redes no es controlado ni creado por ninguna organización formal, sin embargo, las organizaciones pueden y deberían “conectarse” a este mundo en constante flujo de información y extraer su significado. El conocimiento en el conectivismo es caótico, se manifiesta entre los nodos que van y vienen y la información fluye por redes interconectadas con muchas otras redes. La importancia del conectivismo es que sus defensores argumentan que Internet cambia la naturaleza esencial del conocimiento. “El conductor es más importante que el contenido que conduce” para citar a Siemens nuevamente (Bates, 2019, p. 5).

El conectivismo se enfoca en la inclusión de la tecnología como parte fundamental de la distribución de cognición y conocimiento, reconociendo la importancia de las conexiones,



diversidad de opiniones y capacidad de adaptación a entornos de información en constante cambio.

2.10.2. Conectivismo y aprendizaje

En 2004, George Siemens publicó *Conectivismo: una teoría de la enseñanza para la era digital* y sentó las bases de una corriente de pensamiento que desmenuzó los cambios que se produjeron en la forma de aprender a partir de la irrupción de internet. Diecisiete años después, con la explosión de la inteligencia artificial, revisó su teoría (Fernández, 2021, p. 1).

Las conexiones y la forma en la fluye la información dan como resultado el conocimiento, existente más allá del individuo. El aprendizaje se transforma en la capacidad de identificar los flujos significativos de información y de seguir esos flujos significativos.

La idea principal es que el conocimiento se hace red y se conecta, lo cual quiere decir que llegamos a lo que están aprendiendo los otros. El segundo punto que lo rodea es que cuando estamos aprendiendo estamos formando conexiones en tres niveles (Fernández, 2021, p. 6):

Neuronal: el aprendizaje transcurre a nivel celular y se logra establecer a partir de un patrón de conexiones.

Conceptual: cuando estamos aprendiendo de un tema tenemos que aprender necesariamente de otros. Por ejemplo, de biología tenemos que aprender de células, de vida, de interdependencias sistémicas.

Físico o externo: aprendemos a través de la interacción con los agentes artificiales, es decir, la tecnología.

2.10.3. ¿Cuáles son los principios básicos de la teoría del conectivismo?

El conectivismo, propuesto por George Siemens y Stephen Downes a mediados de la década de 2000, surge como una teoría del aprendizaje para la era digital. Destaca el papel de las redes sociales y tecnológicas en el proceso de aprendizaje (Siemens, 2005; Downes, 2008). Según Toro (2024) los principios básicos de esta teoría incluyen:

El aprendizaje como un proceso en red. A diferencia de las teorías tradicionales que se centran en la cognición individual, el conectivismo considera el aprendizaje como la



formación de conexiones dentro de redes. El conocimiento reside no sólo en el individuo sino también en la red de conexiones, que abarca una amplia gama de fuentes, incluidas bases de datos, sitios web y plataformas de redes sociales.

Diversidad de opiniones. Esta teoría del aprendizaje valora la diversidad de opiniones. El aprendizaje se enriquece con múltiples perspectivas, lo que mejora la capacidad del alumno para discernir información relevante de diversas fuentes.

Moneda del conocimiento. En la era digital, el conocimiento evoluciona rápidamente. El conectivismo enfatiza la importancia de mantenerse actualizado, con procesos de aprendizaje diseñados para ayudar a las personas a mantenerse al día con los cambios continuos.

La toma de decisiones como proceso de aprendizaje. La capacidad de tomar decisiones basadas en información cambiante es un aspecto clave del aprendizaje. Los alumnos deben evaluar la confiabilidad y exactitud de la información, entendiendo que lo que es correcto hoy podría quedar obsoleto mañana.

Integración de tecnología. La tecnología no es solo una herramienta sino un componente fundamental del proceso de aprendizaje. El conectivismo destaca cómo los avances tecnológicos facilitan nuevas formas de aprendizaje y difusión del conocimiento (p.2).

El conectivismo, desarrollado por George Siemens y Stephen Downes en los años 2000, es una teoría del aprendizaje que resalta la importancia de las redes sociales y tecnológicas. Se basa en la creación de conexiones dentro de redes, valorando la diversidad de opiniones, actualización constante del conocimiento, toma de decisiones informadas e integración de la tecnología como componente esencial del aprendizaje en la era digital.

Diferencias clave entre conectivismo y construccionismo

Según Tornero (2023) las diferencias entre el conectivismo y construccionismo son:

Naturaleza del conocimiento: El construccionismo se centra en la construcción del conocimiento individual a través de la experiencia y la creación personal. Por el contrario,



el conectivismo postula que el conocimiento se distribuye a través de una red y el aprendizaje implica acceder y sintetizar información de esta red.

Papel de la tecnología: Si bien el construccionismo reconoce el papel de la tecnología para facilitar el aprendizaje, no lo centraliza en la misma medida que el conectivismo. Para los conectivistas, la tecnología es integral y da forma a la forma en que se establecen las conexiones y se adquiere el conocimiento.

Contexto de aprendizaje: El construccionismo a menudo enfatiza el aprendizaje dentro de un contexto físico, donde los alumnos interactúan con materiales y herramientas. El conectivismo, sin embargo, prospera en entornos digitales, donde los alumnos interactúan con nodos y redes de información en lugar de objetos físicos.

Adaptabilidad al cambio: El conectivismo es particularmente adecuado para el mundo digital acelerado y en constante cambio. Prepara a los alumnos para adaptarse rápidamente actualizando continuamente sus redes de conocimientos. El construccionismo, aunque adaptable, no prioriza inherentemente esta rápida adaptabilidad (p.3).

2.10.4. Aplicaciones del conectivismo a la enseñanza y el aprendizaje

Los conectivistas como Siemens y Downes tienden a ser algo imprecisos sobre el rol de los profesores o instructores, ya que el foco del conectivismo está más en los participantes individuales, las redes, el flujo de información y las nuevas formas de conocimiento resultantes. El objetivo principal de un profesor parece ser la de proporcionar el entorno de aprendizaje inicial y el contexto que reúne a los estudiantes, y los ayuda a que construyan sus propios entornos personales de aprendizaje que les permitirán conectarse a redes “exitosas”, con la suposición de que el aprendizaje automáticamente ocurrirá como resultado de la exposición a la corriente de información y la reflexión autónoma sobre su significado. No hay necesidad de que las instituciones formales den apoyo a este tipo de aprendizaje, especialmente porque este tipo de aprendizaje depende en gran medida de los medios sociales de fácil acceso para todos los participantes (Preesbooks, 2024, p. 5).



2.11. Fundamentación legal

Según el Reglamento de la Ley Orgánica de Educación intercultural (2023) indica en el Art. 51.- Recursos educativos digitales. - Es todo material digital cuyo diseño tiene una intencionalidad educativa y su función radica en informar sobre un tema, ayudar en la comprensión de un conocimiento, reforzar un aprendizaje, promover el desarrollo de una determinada competencia y evaluar conocimientos. Será de libre acceso y estará a disposición en la plataforma digital que la Autoridad Educativa Nacional determine para el efecto (p. 24).

Los recursos educativos digitales representan una herramienta fundamental en el ámbito educativo moderno. Su función no solo se limita a informar, sino que también abarca la comprensión y el refuerzo del aprendizaje, así como la promoción de competencias y la evaluación de conocimientos. Al ser de libre acceso y estar disponibles en plataformas digitales designadas, facilitando el acceso al conocimiento y fomentando un aprendizaje más inclusivo y dinámico.



3. Capítulo 2. Metodología Para el Desarrollo de la Investigación y Estudio Diagnóstico.

3.1. Conceptualización y operacionalización de las variables

Tabla 2. *Matriz de Operatividad de Variables*

Variab	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores	Técnica/ Instrumento
V. Independiente			Nivel de participación	
Curso virtual	Un curso virtual se define como una experiencia educativa que utiliza tecnologías digitales para la enseñanza y el aprendizaje, en la cual los estudiantes interactúan con los recursos y el material del curso a través de una plataforma en línea (AmeliCA, 2022, p. 3)	Interactividad	Uso de herramientas interactivas	
		Apoyo Docente	Retroalimentación entre pares	
			Claridad	OBSERVACIÓN
			Disponibilidad	ENCUESTA
			Retroalimentación	CUESTIONARIO
		Materiales Educativos	Actualización	
			Adaptación al nivel de los estudiantes	
			Uso de la tecnología	
V. Dependiente			Relación temática	
Destrezas de prácticas de educación cultural y artística	El desarrollo de destrezas prácticas de educación cultural y artística se refiere a la capacidad de los estudiantes de adquirir habilidades y competencias en diferentes áreas del arte y la cultura, lo que permite el fomento de la creatividad, la expresión y la comunicación emocional, así como la comprensión y valoración de la diversidad cultural y artística. (Ministerio de Educación. (s.f.), 2023, p.1)	Integración con la Teoría	Aplicación de conceptos	
			Proyectos integradores	
			Variedad de actividades	
		Contenido Práctico	Claridad de las instrucciones	ENCUESTA
			Valoración del proceso creativo	CUESTIONARIO
			Originalidad	
		Experimentación y Creatividad	Uso de recursos	
			Reflexión y autoevaluación	

Fuente: Elaborado por los autores



3.2. Enfoque de la Investigación

En esta investigación de la creación del curso virtual en educación cultural y artística para estudiantes de segundo de bachillerato, se utilizó un enfoque mixto para determinar los resultados cuantitativos del curso virtual como es el rendimiento académico de los estudiantes, también para conocer las experiencias y las apreciaciones de los estudiantes a través de encuestas. Así como se manifiesta Agrazal (2023) que la investigación basada en métodos mixtos implica la recopilación e integración de los datos cuantitativos y cualitativos en un solo estudio.

3.2.1. Enfoque Cuantitativo

Este enfoque lo empleamos para el análisis de datos numéricos en las calificaciones de los estudiantes, que sirve para medir el impacto del curso en el desarrollo de habilidades artísticas. Se utilizó la DATA del rendimiento académico de los estudiantes de segundo de bachillerato en el curso virtual y en las clases de manera tradicional.

3.2.2. Enfoque Cualitativo

Nos permitió explorar en profundidad la experiencia de los estudiantes en el curso, como sus opiniones sobre la utilización de la tecnología para desarrollar sus destrezas artísticas.

3.3. Alcance de la investigación

El curso virtual se basó en la investigación exploratoria y descriptiva las mismas que se detallan a continuación:

3.3.1. Exploratoria

La investigación exploratoria según Agrazal, J (2023) “Es un tipo de estudio que tiene como objetivo examinar o explorar un problema”. Por lo cual en nuestra investigación se utilizó en la formulación de hipótesis para poder concluirlo.

3.3.2. Descriptiva

Según Muguira (2023) “el diseño de la investigación, creación de preguntas y análisis de datos que se llevarán a cabo sobre el tema”. La misma que nos ayudó a comprender los aspectos de la investigación de estudio y la forma en la que influyó la creación del curso virtual, el nivel de conocimiento y habilidades artísticas como su progreso. Además, sus logros a lo largo del mismo en los estudiantes de segundo año de bachillerato.



3.4. Declaración del tipo de investigación

3.4.1. Bibliográfica

Nos permitió conocer los documentos e investigaciones existentes sobre cursos virtuales, las destrezas de educación cultural y artística. Además, las ventajas y desventajas de la implementación de la educación en virtual en las clases presenciales. La investigación bibliográfica “es un proceso sistemático y metódico que consiste en buscar, seleccionar y evaluar información relevante sobre un tema específico” (Parrales, 2024, p 2).

3.4.2. De campo

“Se caracteriza por la recopilación de datos directamente de la fuente, lo que permite obtener información precisa y relevante” (Ortega, 2019, p 1), es por ello que se utilizó en esta investigación para observar y analizar los datos ya que se necesita para tener información en situación real, en donde nos ayudó a dar soluciones y recomendaciones basadas en evidencias recopiladas.

3.5. Tipo de investigación

En la creación del curso virtual de destrezas en educación cultural artística se empleó la investigación experimental y descriptiva.

3.5.1. Aplicada

Se realizó una investigación experimental ya que se planteó variables independiente y dependiente para observar un efecto entre ellas e indagar sus ventajas y desventajas mediante el componente DATA y a través de encuestas, en la creación del curso virtual de destrezas en educación cultural artísticas.

3.6. Métodos empleados

Los métodos que se utilizaron en la investigación fueron; teóricos, empíricos y matemáticos analíticos como se detallan a continuación:

3.6.1. Teóricos

Ayudó en la revisión bibliográfica y análisis de documentos relacionados con la investigación tanto para el curso virtual como en las destrezas de educación cultural artística y los beneficios que nos da la educación virtual.



3.6.2. *Empíricos*

Permitió la recopilación de la información sobre las necesidades de la institución en estudio del curso virtual para educación cultural y artística mediante encuestas.

3.6.3. *Matemáticos Estadísticos*

Este método nos permitió recopilar la data de las calificaciones y datos de las encuestas para realizar un análisis estadístico tomando en cuenta el Software Jamovi el mismo que nos ayudó a hacer un análisis de datos. Además, la herramienta de Excel para la recopilación de la data y datos de la encuesta que se la realizó en Google Forms a los estudiantes de segundo año de bachillerato los mismos que nos ayudara a la toma de decisiones si la investigación ayudo o no a mejorar el rendimiento académico de las estudiantes. La analítica de datos y el análisis de datos son procesos estrechamente relacionados que implican extraer información de los datos para tomar decisiones informadas (Ortega, 2023, p.2).

3.7. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.

Se ha utilizado instrumentos que permitieron desarrollar y dar una mejor presentación al trabajo propuesto. La observación Ayudo a la recopilación y análisis de datos de los estudiantes de segundo año de bachillerato en el curso virtual de educación cultural y artística.

Implica una revisión exhaustiva de los componentes y elementos del curso virtual, con el fin de garantizar la calidad y eficacia de la enseñanza en línea, también la encuesta esta técnica se aplicó a los estudiantes y se conoció la opinión que tienen sobre la forma que su docente imparte sus clases, el material didáctico que se utiliza.

Además, nos ayudó a ver de qué manera se podría estructurar los recursos que iban a implementarse en el Curso Virtual para apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística, así mejorar el rendimiento académico en los estudiantes.

3.8. Delimitación de la población y la muestra

3.8.1. *Población*

La población de estudio para esta investigación fue de 10 cursos con 30 estudiantes en promedio por cada uno de ellos, teniendo un total de 300 estudiantes.



3.8.2. Muestra

Se utilizó una muestra representativa no probabilística por conveniencia donde se seleccionó un curso en total 30 estudiantes, tomando en consideración que los estudiantes de este curso cuentan con un nivel bajo de interés y problemas de calificaciones en la materia de educación cultural y artística. Además, se consideró que uno de los maestrantes del grupo imparte clases en estas aulas y conoce la dinámica de los estudiantes.

3.9. Técnicas para el procesamiento de datos.

Para el procesamiento de datos se utilizó una herramienta de Excel que nos permitió la recopilación de la DATA y los datos de las encuestas realizadas en Google Forms, posteriormente se ejecutó en el Software Jamovi que nos ayudó a hacer un análisis de datos y crear gráficos y representaciones visuales de los datos.

3.10. Estrategia metodológica investigativa

3.10.1. Etapa del diagnóstico inicial

En la primera etapa de la investigación corresponde a la impresión inicial que ha surgido en la Unidad Educativa Cisneros mediante la observación directa en cada uno de los ámbitos pertinentes. Lo cual fue el punto de inicio y la motivación directa a los Investigadores para el inicio de esta, donde se evidenciaron problemas en la comprensión de los estudiantes de las habilidades de educación cultural artística, que se ven afectados por el poco interés que existe por el estudiantado. Para conocer esto se aplicaron encuestas a los estudiantes donde pregunto acerca de interactividad, apoyo docente, materiales educativos, integración con la teoría, contenido práctico, experimentación y creatividad haciendo referencia a las clases tradicionales y a la implementación de un curso virtual.

3.10.2. Etapa de la modelación de la propuesta

Durante la fase de modelación de la propuesta, el plan se basó en la recolección de datos a través de dos encuestas a docentes y estudiantes. Esto permite a los profesores del campo del inglés hacer sugerencias para ayudar a mejorar sus cursos, lo cual es beneficioso. Estudiantes que participan en cursos de forma más dinámica.



Después del diagnóstico inicial se llega a la conclusión de un curso virtual fortalece los conocimientos que los estudiantes que reciben clases de manera presencial, ya que se implementa mayor cantidad de recursos para incentivar el aprendizaje de las destrezas de educación cultural y artística, al igual que la creatividad y el interés de los estudiantes. Durante esta fase se realizó la recolección de datos mediante encuestas para conocer los criterios de los estudiantes, y así, crear el curso.

3.10.3. Etapa del diagnóstico final o validación de la propuesta (teórica o empírica)

Validación de la propuesta se realizó a través del juicio de 6 expertos, los mismos que son profesionales de cuarto nivel con experiencia de 10 años en el campo educativo como tecnología y también se les entregó una ficha con 10 ítems para su validar el curso. Además, permitió el desarrollo de las conclusiones y recomendaciones del caso.

3.11. Presentación de los resultados del estudio diagnóstico

Los resultados que se presentan a continuación fueron recopilados de las encuestas empleados a 30 estudiantes en donde se obtuvieron los siguientes datos para conocer la viabilidad sobre la creación de un curso virtual de educación cultural artística. En el que se recopiló la información en la herramienta Google Forms, posteriormente fue ejecutada en el programa Jamovi en el cual nos ayudó al análisis estadístico y la creación de tablas y representación de datos.

3.11.1. ¿Consideras que los docentes utilizan los medios adecuados para impartir clases de manera presencial en educación cultural y artística?

- a. Sí, siempre.
- b. Sí, en la mayoría de los casos.
- c. A veces.
- d. No, nunca.

Tabla 3. *Docentes utilizan los medios adecuados para impartir clases*

PREGUNTA 1	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
a	8	26.7 %	26.7 %
b	12	40.0 %	66.7 %
c	9	30.0 %	96.7 %
d	1	3.3 %	100.0 %



Varias observaciones se destacan al analizar las respuestas de los estudiantes sobre los aspectos a mejorar en las clases presenciales de educación cultural y artística. El 23.3% es decir 7 estudiantes dijeron que estaban interesados en mejorar la interacción entre compañeros de clase, 8 estudiantes un 26.7% expresaron la necesidad de un acceso ampliado a recursos adicionales, como materiales y herramientas, para mejorar la experiencia de aprendizaje. 9 estudiantes dijeron que querían dedicar más tiempo a actividades prácticas o artísticas en estas clases que corresponde al 30.0%, 15 estudiantes correspondiente al 20.0% dijeron que la tecnología en las clases podría adaptarse mejor a sus necesidades de aprendizaje. Finalmente, ningún estudiante percibió la necesidad de más ayuda técnica para resolver problemas durante las clases presenciales. Los estudiantes muestran interés en mejorar la interacción con compañeros/as, el acceso a recursos adicionales y el tiempo dedicado a actividades prácticas o de expresión artística durante las clases presenciales en educación cultural y artística. También hay una percepción de que la tecnología utilizada podría ser mejor adaptada. La necesidad de más apoyo técnico para resolver problemas durante las clases presenciales no fue destacada según las respuestas proporcionadas.

3.11.5. ¿Crees que un curso virtual sobre educación cultural y artística complementarías tu educación formal?

- a. Sí, definitivamente creo que sería una excelente adición a mi educación formal.
- b. Tal vez, depende del contenido y la calidad del curso.
- c. No estoy seguro/a, necesitaría más información para decidir.
- d. No, no creo que sea necesario complementar mi educación formal con un curso de este tipo.

Tabla 7. Creación del curso virtual

PREGUNTA 5	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
a	20	66.7 %	66.7 %
b	8	26.7 %	93.3 %
d	2	6.7 %	100.0 %



La pregunta sobre qué mejorar al poner en marcha un curso virtual de educación cultural y artística muestra una variedad de áreas de interés de los estudiantes. 8 estudiantes correspondiente al 26.7% hicieron hincapié en la importancia de mejorar la comunicación con compañeros en este entorno virtual. Un 23.3% que son 7 estudiantes expresaron la necesidad de mejorar el acceso a recursos adicionales, como materiales y herramientas, sugiriendo una percepción de escasez de recursos y la importancia de fortalecer esta área con un curso virtual. Además, 8 estudiantes correspondiente al 26.7% dijeron que el tiempo dedicado a actividades prácticas o de expresión artística podría mejorarse en un entorno virtual, lo que demuestra que los estudiantes quieren hacer más práctica y expresión artística en este medio. 4 estudiantes un 13.3% dijeron que la mejora de la tecnología utilizada podría ser un área de mejora, destacando la importancia de una mejor adaptación tecnológica para cursos virtuales en educación cultural y artística. Finalmente, 3 estudiantes un 10.0% dijeron que estaban preocupados por el apoyo técnico para resolver problemas durante las clases virtuales, lo que demuestra que es necesario mejorar la disponibilidad de ayuda técnica en este entorno. En este contexto, los estudiantes mencionan que el uso de un curso virtual de educación cultural y artística podría mejorar muchos aspectos. Estos incluyen mejorar la interacción con compañeros/as, obtener acceso a recursos adicionales, dedicar más tiempo a actividades prácticas o de expresión artística, adaptar la tecnología utilizada y obtener ayuda para resolver problemas durante las clases.

3.11.10. *¿Qué formato preferirías para un curso virtual en educación cultural y artística?*

- a. Clases en tiempo real (sincrónicas)
- b. Materiales y actividades disponibles en (asincrónicas)
- c. Una combinación de ambos (sincrónicas y asincrónicas)

Tabla 12. *Formato preferirías para un curso virtual*

PREGUNTA 10	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
a	8	26.7 %	26.7 %
b	10	33.3 %	60.0 %
c	12	40.0 %	100.0 %



los estudiantes con cursos virtuales varía, lo que indica una experiencia educativa similar. Finalmente, las preferencias de los estudiantes sobre el formato de un curso virtual muestran una variedad de intereses, con algunos estudiantes que prefieren clases en tiempo real, otros que prefieren materiales asincrónicos y una gran cantidad de estudiantes que prefieren una mezcla de ambos formatos.



La Universidad para todos



4. Capítulo 3. Presentación y Validación de la Propuesta.

4.1. Propuesta

4.1.1. Título de la Propuesta

Curso virtual de educación cultural y artística para estudiantes de segundo de bachillerato.

4.1.2. Fundamentación

En el ámbito educativo actual, la tecnología se ha vuelto un pilar muy importante y un elemento fundamental en la enseñanza aprendizaje, en el contexto de la educación cultural y artística es importante desarrollar habilidades que ayuden a los estudiantes a poner en práctica los conocimientos teóricos impartidos en clases.

La integración de un curso virtual en el currículo de segundo de bachillerato responde a la necesidad de adaptar la educación a las demandas actuales en el contexto educativo. La digitalización de los recursos no solo facilita el acceso a una mayor cantidad de información, sino que también permite la interacción y participación activa de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje.

El curso virtual está diseñado para ofrecer una experiencia educativa integral y enriquecedora que complementa las clases presenciales de los estudiantes de segundo de bachillerato. A través de una plataforma interactiva, los estudiantes tendrán acceso a una amplia variedad de recursos digitales para fortalecer y mejorar el aprendizaje, curso está estructurado en cuatro unidades temáticas, cada una de las unidades se ha estructurado con la metodología de las 5E, cada una de las evaluaciones está diseñada con instrucciones claras para una participación colaborativa y apropiada a las necesidades educativas de los estudiantes.

4.1.3. Objetivo General

Diseñar un curso virtual de educación cultural y artística para estudiantes de segundo de bachillerato basada en las tecnologías del aprendizaje (TAC), implementando la metodología de las 5E (Enganche, Exploración, Explicación, Elaboración, Evaluación) para complementar la enseñanza de las clases presenciales.



4.1.4. *Objetivos Específicos*

1. Integrar las TAC de manera efectiva en el curso virtual de educación cultural y artística para estudiantes de segundo de bachillerato, utilizando recursos digitales para motivar a los estudiantes y despertar su curiosidad hacia el arte y la cultura.
2. Crear actividades interactivas que involucren a los estudiantes, utilizando herramientas digitales como videos, presentaciones multimedia, actividades, cuestionarios interactivos para motivar a los estudiantes.
3. Desarrollar la competencia digital de los estudiantes, para utilizar herramientas tecnológicas de forma efectiva, permitiendo así una mejora en el proceso de enseñanza aprendizaje.

4.1.5. *Características*

El propósito de este curso virtual es promover el desarrollo de las destrezas de educación cultural y artística para estudiantes de segundo año de bachillerato, utilizando el aprendizaje teórico como la práctica creativa.

4.1.6. *Duración del curso*

El curso tiene una duración de doce semanas con dos horas semanales y está destinado a ser llevado a cabo durante el tercer trimestre del año académico, como un complemento a la educación formal. Los estudiantes pueden participar de manera constante y concentrada en las actividades.

4.1.7. *Temas a tratar en el curso*

El curso se compone de cuatro unidades, cada una de las cuales dura dos semanas; tiene como objetivo guiar a los estudiantes a través de un proceso completo de las creaciones artísticas. Los estudiantes aprenderán a conceptualizar y estructurar su obra en la Unidad 1, que se centra en la preparación para una interpretación artística, en la cual los estudiantes aplicarán las habilidades que han aprendido en la Unidad 2 realizando acciones artísticas. Para convertir sus ideas en un producto audiovisual, la Unidad 3 ofrece las herramientas y el conocimiento necesarios para crear un video. Por último, en la Unidad 4, los estudiantes utilizarán todo lo que han aprendido para



4.1.9. Evaluación

La evaluación del curso se organiza en varios elementos. Se divide en actividades individuales, actividades grupales, proyecto integrador y cuestionarios. Las evaluaciones diagnósticas se llevan a cabo a través de foros, donde los alumnos participan respondiendo preguntas que ayudan a determinar sus necesidades de aprendizaje y su conocimiento previo. Las evaluaciones formativas incluyen actividades y tareas prácticas, tanto individuales como grupales, en las que los alumnos aplican los conocimientos que han aprendido en cada clase. La cooperación y el desarrollo de habilidades prácticas son promovidos por estas actividades. El proyecto integrador es una parte importante de la evaluación en la que los estudiantes deben crear una actividad que integre todo lo que han aprendido en el curso y los cuestionarios se utilizan para llevar a cabo las evaluaciones sumativas, las cuales evalúan la comprensión y la retención de los conocimientos que han aprendido.

4.1.10. Retroalimentación

Se ha planteado encuentros sincrónicos como asíncronos como en el curso. Para facilitar una interacción directa entre estudiantes y docentes, las clases síncronas posibilitan la resolución de dudas y la discusión de asuntos en tiempo real, manteniendo una comunicación fluida y aclarar conceptos. De igual manera los estudiantes pueden participar en actividades asíncronas y recibir comentarios de sus docentes y compañeros adaptándose a sus propios horarios y ritmos de aprendizaje.

Los estudiantes reciben una retroalimentación continua a través de varios medios, como foros de discusión, tutorías en y comentarios en sus trabajos. La retroalimentación es fundamental para el aprendizaje porque no solo se centra en corregir los errores, sino también en motivar a los estudiantes, se han planteado retroalimentaciones en para cada clase de manera preventiva y al final de cada unidad tratada.



4.2.3. Exploración

Foro 1: Proceso para una creación artística.

Objetivo de la Actividad

- Determinar el conocimiento que tienen los estudiantes a cerca del proceso para realizar una creación artística, cuáles son sus pasos y su correcto procedimiento para llevar a cabo una obra de arte.

Implementación

1. Los estudiantes acceden al foro a través de un enlace en el curso virtual
2. Deben leer detenidamente las instrucciones del foro y responder las preguntas que se plantean.
3. Publicar su respuesta en el foro y comentar la participación de sus compañeros.

Seguimiento y Evaluación.

1. El docente revisará las respuestas de los estudiantes a las preguntas planteadas de acuerdo a las indicaciones proporcionadas.
2. Se proporcionará retroalimentación sobre las respuestas y se discutirán en clase las preguntas más desafiantes y aspectos culturales destacados.
3. Se asignarán las calificaciones a las respuestas de acuerdo a la rúbrica de evaluación que se plantea en el foro.

Resultados Esperados.

- Saber los conocimientos previos de los estudiantes a cerca del proceso para realizar una creación artística, a partir de ese conocimiento previo realizar la explicación del tema en la clase.

Evidencia Tecnológica



La Universidad para todos

Foro 1

Tema: Proceso para una creación artística

Objetivo:

Determinar el proceso para realizar una creación artística, cuáles son sus pasos y su correcto procedimiento para llevar a cabo una obra de arte.

Preguntas:

En su opinión:

–¿Por qué es importante realizar un proceso para una creación artística?

–¿Cuáles son los pasos par acobar una obra artística?

–¿Que pasos añadiría o suprimiría para una creación artística?. Argumente su respuesta

Reglas que se deben respetar:

Es importante que durante su participación en el foro tenga en cuenta las siguientes reglas:

- Realice mensajes breves con el fin de facilitar la lectura de los foros.
- En caso de hacer referencia a contenidos de otros autores es muy importante citar la fuente.
- Revise las participaciones que están publicadas por otros integrantes del grupo antes de hacer una nueva, con el fin de evitar ideas repetidas, ya que toda participación debe aportar o plantear un elemento nuevo de discusión.
- Revise que su comentario sea de índole académico o esté relacionado con la temática.
- Realice mensajes propositivos y que aporten a la discusión. Puede apoyar las ideas expresadas por otro participante o tener criterios diferentes, lo importante es respetar la opinión del otro.
- Trate de participar desde el inicio del foro y durante todo el tiempo de desarrollo. No deje la participación para el final, pues es una actividad evaluativa.
- No escriba todo en mayúsculas, pues esto se interpreta en la red como que usted está gritando!

El foro será evaluado teniendo en cuenta:

Criterios de evaluación	Ptos.
Originalidad en los argumentos expuestos.	2
Actualidad de los argumentos e ideas que expresa	1
Respeto a las normas y reglas establecidas.	2
Calidad de la ortografía, gramática, puntuación y redacción.	2
Utilización correcta de conceptos pedagógicos y didácticos en el tratamiento de las ideas.	1
Utilización crítica sobre algunas de las ideas expuestas por sus compañeros. De tres en adelante	1

Ilustración 14 Foro 1: Procesos para una creación artística

4.2.4. Explicación

Título: Proceso para una creación artística.

Objetivo de la Actividad.

- Explicar la importancia de tener una correcta planificación para una creación artística, para llegar al resultado deseado al momento de realizar arte.



La Universidad para todos

Enlace

<https://gamma.app/docs/PROCESO-PARA-UNA-CREACION-ARTISTICA-tt5xy63udo5cm34?mode=doc>

4.2.5. Elaboración

Título: Procesos creativos de mis artistas favoritos.

Objetivo de la Actividad.

- Investigar un artista de su elección y analizar cómo su proceso creativo se refleja en una obra seleccionada, analizar la obra preparando una presentación breve.

Implementación.

1. Los estudiantes accederán a la actividad diseñada en padlet.com a través del curso virtual o en el enlace de la aplicación.
2. Deben seguir las indicaciones que se encuentran especificadas en la actividad, ingresar al enlace para insertar sus respuestas.

Seguimiento y Evaluación.

1. El docente revisará los resultados y el progreso de los estudiantes en la actividad
2. Proporcionará retroalimentación sobre las actividades y discutirá en clase los temas culturales y las competencias digitales destacadas.
3. Se asignarán calificaciones o puntuaciones a las actividades según la calidad de las respuestas de acuerdo a la rúbrica de evaluación.

Resultados Esperados.

- Los estudiantes entenderán el proceso creativo de los artistas relevantes y como el proceso se refleja en el resultado de sus obras.



4.2.6. Evaluación

Título: Evaluación de procesos para creaciones artísticas.

Objetivo de la Actividad.

- Evaluar los conocimientos adquiridos durante la clase de procesos para la creación de obras artísticas.

Implementación.

1. Acceder al cuestionario mediante el curso virtual.
2. Leer detenidamente las preguntas planteadas y resolverlo en el tiempo establecido de 1 hora, existe la oportunidad de realizar 2 intentos.

Seguimiento y Evaluación.

1. El docente revisará las respuestas y los resultados de los estudiantes en el cuestionario.
2. Se proporcionará retroalimentación sobre las respuestas y se discutirán en clase las preguntas más desafiantes y los aspectos destacados.
3. Se asignarán puntos o calificaciones a las respuestas correctas y se mantendrá un registro del progreso de cada estudiante.

Evidencia Tecnológica.



Ilustración 18 Evaluación unidad 1: Procesos artísticos



La Universidad para todos

4.3. Unidad 2: Acciones artísticas

4.3.1. Objetivo de la Unidad

- ECA.5.4. Valora el uso de medios audiovisuales y recursos tecnológicos en la creación artística, y utiliza estos medios para la creación, producción y difusión de obras propias.

4.3.2. Enganche

Título: El arte como motor fundamental.

Objetivo de la Actividad.

- Captar la atención de los estudiantes a través de un video en el cual se muestra la importancia del arte en nuestras vidas y como el arte ha cambiado al mundo a lo largo de la historia de la humanidad.

Implementación (Estudiantes).

1. Los estudiantes accederán al video directamente en el curso virtual.
2. Comentar después de verlo la enseñanza que les deja para su vida cotidiana y como se puede utilizar el arte para lograr cambios en nuestro entorno.
3. Mediante la reflexión del video enganchar a los estudiantes para el tema a tratar en la clase.

Resultados Esperados.

- Crear una primera impresión en los estudiantes que inspire que los involucre a iniciar con la unidad 2 del curso.

Evidencia Tecnológica.



2. Se proporcionará retroalimentación sobre las respuestas y se discutirán en clase las preguntas más desafiantes y aspectos culturales destacados.
3. Se asignarán las calificaciones a las respuestas de acuerdo a la rúbrica de evaluación que se plantea en el foro.

Resultados Esperados.

- Saber los conocimientos previos de los estudiantes a cerca de las acciones artísticas, a partir de ese conocimiento previo realizar la explicación del tema en la clase.

Evidencia Tecnológica.



Ilustración 20 Foro 2: Acciones artísticas

4.3.4. Explicación

Título: Acciones artísticas.

Objetivo de la Actividad

- Explicar las acciones artísticas, la importancia que tienen en nuestra vida cotidiana, sus tipos y los artistas más destacados para crear una conceptualización clara del tema.



La Universidad para todos

Título: Material adicional

Objetivo de la Actividad.

- Explicar las acciones artísticas, la importancia que tienen en nuestra vida cotidiana, sus tipos y los artistas más destacados para crear una conceptualización clara del tema.

Implementación.

1. Los estudiantes accederán a la presentación a través del curso virtual o en el enlace al documento.
2. Revisar las acciones artísticas, sus tipos y los artistas destacados.

Seguimiento y Evaluación.

1. Se proporcionará retroalimentación sobre las acciones artísticas, creando un debate entre los participantes.

Resultados Esperados.

- Fortalecer los conocimientos de los estudiantes con un aporte de expertos en el tema para lograr un mayor entendimiento de las acciones artísticas y los diferentes puntos de vista

Evidencia Tecnológica.



Ilustración 22 Material adicional unidad 2: Acciones artísticas



La Universidad para todos

Enlace.

<https://aresthea.es/termino/live-art/>

4.3.5. Elaboración

Título: Crea tu propia acción artística

Objetivo de la Actividad.

- Fomentar la creatividad, el trabajo en equipo y la expresión artística, a través de la selección y representación de una acción artística significativa, así como el establecimiento de objetivos claros para su realización.

Implementación.

1. Los estudiantes deben formar grupos de 5 personas para realizar la actividad, la cual está diseñada en padlet.com a través del curso virtual o en el enlace de la aplicación.
2. Deben seguir las indicaciones que se encuentran especificadas en la actividad, ingresar al enlace para insertar sus respuestas.

Seguimiento y Evaluación.

1. El docente revisará los resultados y el progreso de los estudiantes en la actividad
2. Proporcionará retroalimentación sobre las actividades y discutirá en clase los temas culturales y las competencias digitales destacadas.
3. Se asignarán calificaciones o puntuaciones a las actividades según la calidad de las respuestas de acuerdo a la rúbrica de evaluación.

Resultados Esperados.

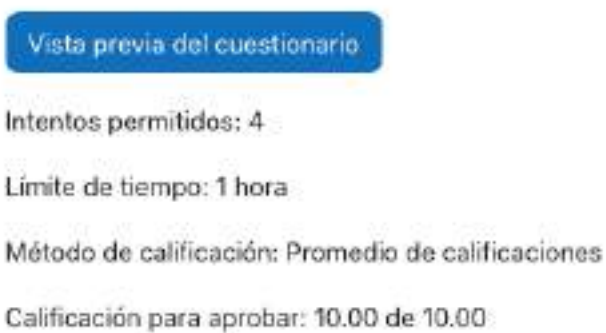
- Los estudiantes elegirán la acción artística que van a trabajar para el proyecto integrador que se irá realizando paso a paso en las próximas unidades.



La Universidad para todos

2. Se proporcionará retroalimentación sobre las respuestas y se discutirán en clase las preguntas más desafiantes y los aspectos destacados.
3. Se asignarán puntos o calificaciones a las respuestas correctas y se mantendrá un registro del progreso de cada estudiante.

Evidencia Tecnológica.



Vista previa del cuestionario

Intentos permitidos: 4

Límite de tiempo: 1 hora

Método de calificación: Promedio de calificaciones

Calificación para aprobar: 10.00 de 10.00

Ilustración 24 Evaluación unidad 2: Acciones artísticas

4.4. Unidad 3: El proceso creativo del video

4.4.1. *Objetivo de la Unidad.*

- ECA.5.4. Valora el uso de medios audiovisuales y recursos tecnológicos en la creación artística, y utiliza estos medios para la creación, producción y difusión de obras propias.

4.4.2. *Enganche*

Título: No te rindas

Objetivo de la Actividad.

- Captar la atención de los estudiantes a través de un video en el cual se muestra la importancia de la importancia de la perseverancia y el proceso adecuado para lograr el éxito.



La Universidad para todos

4.4.3. Exploración

Foro3: "Proceso creativo del video"

Objetivo de la Actividad.

- Determinar el conocimiento que tienen los estudiantes a cerca de la planificación que conlleva el elaborar un video.

Implementación.

1. Los estudiantes acceden al foro a través de un enlace en el curso virtual
2. Deben leer detenidamente las instrucciones del foro y responder las preguntas que se plantean.
3. Publicar su respuesta en el foro y comentar la participación de sus compañeros.

Seguimiento y Evaluación.

1. El docente revisará las respuestas de los estudiantes a las preguntas planteadas de acuerdo a las indicaciones proporcionadas.
2. Se proporcionará retroalimentación sobre las respuestas y se discutirán en clase las preguntas más desafiantes y aspectos culturales destacados.
3. Se asignarán las calificaciones a las respuestas de acuerdo a la rúbrica de evaluación que se plantea en el foro.

Resultados Esperados.

- Saber los conocimientos previos de los estudiantes a cerca de la planificación que conlleva elaborar un video, a partir de ese conocimiento previo realizar la explicación del tema en la clase.

Evidencia Tecnológica.



4.5. Unidad 4: La filmación

4.5.1. Objetivo de la Unidad

- ECA.5.3.1. Organiza de manera coherente un proceso de creación artística, un evento cultural o filme, y hace un esfuerzo por mantener sus fases, realizando los ajustes necesarios cuando se presentan problemas.

4.5.2. Enganche

Título: Frases motivadoras de películas

Objetivo de la Actividad.

- Captar la atención de los estudiantes a través de un video en el cual hace referencia a las frases motivadoras de las películas para que los estudiantes entiendan la importancia que tienen los filmes o películas en nuestra vida cotidiana.

Implementación (Estudiantes).

4. Los estudiantes accederán al video directamente en el curso virtual.
1. Comentar después de verlo como las frases motivadoras de las películas han marcado varios momentos de nuestras vidas y si alguna de ha influenciado de manera positiva.
2. Mediante la reflexión del video enganchar a los estudiantes para el tema a tratar en la clase.

Resultados Esperados.

- Crear una primera impresión en los estudiantes que inspire que los involucre a iniciar con la unidad 4 del curso.

Evidencia Tecnológica.



Seguimiento y Evaluación.

1. El docente revisará las respuestas de los estudiantes a las preguntas planteadas de acuerdo a las indicaciones proporcionadas.
2. Se proporcionará retroalimentación sobre las respuestas y se discutirán en clase las preguntas más desafiantes y aspectos culturales destacados.
3. Se asignarán las calificaciones a las respuestas de acuerdo a la rúbrica de evaluación que se plantea en el foro.

Resultados Esperados.

- Saber los conocimientos previos de los estudiantes a cerca de la las películas, la importancia de una buena trama y de los diferentes géneros.

Evidencia Tecnológica.

Tema: La película o filme

Objetivo:

El objetivo principal de este foro es evaluar los conocimientos previos de los estudiantes sobre la película o filme.

En su opinión:

- ¿Qué sabes sobre la trama de una película?
- ¿Crees que el título es relevante para la trama o el tema de la película? ¿Por qué?
- ¿Conoces que papel cumple el director asociado en una película?

Reglas que se deben respetar:

Es importante que durante su participación en el foro tenga en cuenta las siguientes reglas:

- Realice mensajes breves con el fin de facilitar la lectura de los foros.
- En caso de hacer referencia a contenidos de otros autores es muy importante citar la fuente.
- Revise las participaciones que están publicadas por otros integrantes del grupo antes de hacer una nueva, con el fin de evitar ideas repetidas, ya que toda participación debe aportar o plantear un elemento nuevo de discusión.
- Revise que su comentario sea de índole académico o esté relacionado con la temática.
- Realice mensajes propositivos y que aporten a la discusión. Puede apoyar las ideas expresadas por otro participante o tener criterios diferentes, lo importante es respetar la opinión del otro.
- Trate de participar desde el inicio del foro y durante todo el tiempo de desarrollo. No deje la participación para el final, pues es una actividad evaluativa.
- No escriba todo en mayúsculas, pues esto se interpreta en la red como que justed está gritando!

El foro será evaluado teniendo en cuenta:

Crterios de evaluación	Ptos.
Originalidad en los argumentos expuestos.	2
Actualidad de los argumentos e ideas que expresa	1
Respeto a las normas y reglas establecidas.	2
Calidad de la ortografía, gramática, puntuación y redacción.	2
Utilización correcta de conceptos pedagógicos y didácticos en el tratamiento de las ideas.	1
Valoración crítica sobre algunas de las ideas expuestas por sus compañeros. De tres en adelante	2

Ilustración 31 Foro 4: La película o filme



Enlace.

<https://gamma.app/docs/La-Pelicula-o-filme-1nnxixbi5efpf88>

Elaboración

Título: Actividad integradora.

Objetivo de la Actividad.

- Fomentar la creatividad, la colaboración en equipo y el desarrollo de habilidades artísticas entre los estudiantes a través de la creación de un video de una acción artística.

Implementación.

1. Los estudiantes en los grupos conformados de 5 personas deben realizar la actividad a través del curso virtual.
2. Deben seguir las indicaciones que se encuentran especificadas en la actividad en la cual se deben integrar las actividades de las clases anteriores, ingresar al enlace para subir el documento.

Seguimiento y Evaluación.

1. El docente revisará los resultados y el progreso de los estudiantes en la actividad
2. Proporcionará retroalimentación sobre las actividades y discutirá en clase los temas culturales y las competencias digitales destacadas.
3. Se asignarán calificaciones o puntuaciones a las actividades según la calidad de las respuestas de acuerdo a la rúbrica de evaluación.

Resultados Esperados.

- Los estudiantes deberán integrar los conocimientos adquiridos en las unidades vistas e integrarlas en un video de las acciones artísticas anteriormente escogidas y documentar la planificación que se ha llevado a cabo.



Evidencia Tecnológica.

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Creación de un Video de Acción Artística

Objetivo:
Fomentar la creatividad, la colaboración en equipo y el desarrollo de habilidades artísticas entre los estudiantes a través de la creación de un video de acción artística.

Materiales:
Cámaras de video (pueden ser teléfonos móviles)

Espacio para la grabación

Materiales artísticos según la acción elegida (por ejemplo, pintura, instrumentos musicales, disfraces, etc.)

Acceso a un ordenador para la edición de video (opcional)

Instrucciones:

Formación de Grupos:
En los grupos conformados anteriormente van a trabajar en la elaboración del video de la acción artística escogida.

Selección de la Acción Artística:
Cada grupo elige una acción artística previamente de la que establecieron el concepto, los objetivos y el guion base de la cual creará el video.

Planificación:
Los grupos deben planificar los estilos de la grabación. Esto incluye la obtención de un guion (si es necesario), la selección de los roles o los efectos de sonido, la organización de los roles dentro del grupo (acciones, cinematografía, edición, etc.) y la identificación de los materiales necesarios.

Grabación:
Luce a cargo la grabación de los videos en el espacio designado. Los grupos deberán tener la libertad de experimentar y ajustar su acción artística según lo necesitan durante la grabación.

Edición (opcional):

Si tienen acceso a un ordenador y software de edición de video, pueden dedicar tiempo a editar su material grabado para mejorar la calidad final del video. Esto incluye la adición de efectos especiales, la sincronización de audio, la corrección de color, entre otros.

Presentación:
Un integrante del grupo subirá el archivo pdf con el enlace del video para presentarlo en clase.

Cada grupo mostrará su video al resto de la clase y podrá explicar la inspiración detrás de su acción artística y los desafíos que enfrentaron durante el proceso de creación.

Rúbrica de evaluación:

Criterio de Evaluación	Excelente: 2 puntos	Bueno: 1,5 puntos	Bajo: 1 punto	Puntuación
Creatividad y Originalidad	La idea o concepto presentado carece de originalidad y muestra poca creatividad.	La idea o concepto presentado tiene cierto grado de originalidad, pero no es completamente único.	La idea o concepto presentado es original y muestra un alto grado de creatividad.	
Ejecución de la Acción Artística	La presentación de la acción artística es clara y coherente.	La presentación de la acción artística es aceptable, pero podría ser más clara.	La presentación de la acción artística es confusa o poco clara.	
Calidad Técnica	La grabación muestra un enfoque adecuado y cuidadoso en términos técnicos.	La grabación tiene algunos elementos técnicos aceptables, pero en general carece de cohesión.	El encuadre es deficiente y no resalta la acción artística de manera efectiva.	
Trabajo en Equipo	Los roles y responsabilidades dentro del equipo están claramente definidos y se cumplen de manera consistente.	Los roles y responsabilidades dentro del equipo están definidos en su mayoría, pero hay algunas áreas de confusión.	Los roles y responsabilidades dentro del equipo no están claros o no se cumplen adecuadamente.	
Cumplimiento de Requisitos y Entrega a Tiempo	El trabajo cumple en su totalidad con todos los requisitos establecidos.	El trabajo cumple parcialmente con los requisitos establecidos.	El trabajo no cumple con la totalidad de los requisitos establecidos.	
Total				/10 PUNTO

Ilustración 33 Elaboración unidad 4: Actividad integradora

4.5.5. Evaluación

Título: Evaluación de la película o filme.

Objetivo de la Actividad.

- Evaluar los conocimientos adquiridos durante la clase de la película o filme.

Implementación.

1. Acceder al cuestionario mediante el curso virtual.
2. Leer detenidamente las preguntas planteadas y resolverlo en el tiempo establecido de 1 hora, existe la oportunidad de realizar 2 intentos.

Seguimiento y Evaluación.

1. El docente revisará las respuestas y los resultados de los estudiantes en el cuestionario.



La Universidad para todos

2. Se proporcionará retroalimentación sobre las respuestas y se discutirán en clase las preguntas más desafiantes y los aspectos destacados.
3. Se asignarán puntos o calificaciones a las respuestas correctas y se mantendrá un registro del progreso de cada estudiante.

Evidencia Tecnológica.



Ilustración 34 Evaluación unidad 4: La película o filme

4.6. Procedimiento de aplicación

La aplicación al curso de Educación Cultural y Artística de segundo año de bachillerato técnico de la especialidad de Equipos y Máquinas Eléctricas, paralelo “A” de la Unidad Educativa “Carlos Cisneros”, se tomó en cuenta durante el segundo trimestre la clase tradicional. Por otra parte, en el tercer trimestre se aplicó las clases con el apoyo del curso virtual empleando la metodología de las 5E (Enganche, Exploración, Explicación, Elaboración y Evaluación) en cada clase, proporcionando los recursos necesarios para que los estudiantes puedan comprender de mejor manera las destrezas de Educación Cultural y Artística y mejorar el rendimiento académico.

Al finalizar las clases del año lectivo 2023 - 2024 se realizó una comparativa en el rendimiento académico y la experiencia de los estudiantes entre el segundo y tercer trimestre, el mismo que ayudó a evaluar la productividad de la implementación del curso virtual y la pertinencia de los recursos.



clases presenciales aportó una serie de beneficios para los estudiantes como para el proceso de enseñanza – aprendizaje, aportando tanto en la enseñanza de las destrezas de Educación Cultural y Artística, como también en la participación de los estudiantes y el aprendizaje de nuevas habilidades tecnológicas.

Flexibilidad para acceder a los contenidos en cualquier momento, permitiendo la gestión de su tiempo e integración al aprendizaje cotidiano, avanzando a su propio ritmo, repasando los temas de su interés en cualquier momento y poder fortalecer las áreas donde requiera mayor comprensión. Las herramientas y recursos interactivos del curso fomentan una mayor participación de los estudiantes y su compromiso con el aprendizaje de las destrezas de Educación Cultural y Artística, la dinámica del entorno virtual estimula creatividad e innovación al ofrecer diversas formas de expresión.

Los datos obtenidos evidencian una mejora importante en el rendimiento académico del tercer trimestre con relación al segundo trimestre, reflejando una mejora en la comprensión de las destrezas de educación cultural y artística, permite también una evaluación continua y retroalimentación inmediata ayudando a la mejora de errores a tiempo, esto fomenta la autonomía y responsabilidad en su proceso de aprendizaje, desarrollando habilidades críticas que permiten una autoevaluación al interactuar con los recursos y realizar las actividades del curso virtual.

Mejora sus habilidades tecnológicas y a su vez se familiarizan con los entornos digitales, que son cada vez más importantes, preparándolos para futuras plataformas que se utilizan en entornos de estudios superiores y laborales, los resultados positivos de la implementación del curso virtual pueden ser una base para expandir el uso a otros niveles educativos y a otras asignaturas de la malla curricular, mejorando el proceso educativo y brindando beneficios a largo plazo.

4.8. Validación de la Propuesta

La propuesta realizada y sus instrumentos de investigación se ha puesto a consideración para la validación por parte de profesionales expertos en la docencia, los cuales han leído la propuesta para resolver las necesidades planteadas en el área de educación cultural y artística.

Para lo cual se ha presentado la siguiente rúbrica, la misma que cuenta con una serie de indicadores para ser valorada por los expertos MGs. Braulio Tarco, MGs. Marco Quishpe, MGs.



Carlos Tapia, MGs. Cristian Tarco, MGs. Marco Bustos y MGs. Willam Pacheco, obteniendo el Índice de Validez de Contenido (IVC) es de +1 a lo que se puede decir que es una propuesta factible y aplicable para fortalecer la enseñanza de las destrezas de educación cultural y artística en los estudiantes de segundo de bachillerato.

Tabla 15 *Matriz de validación de la propuesta*

Indicadores	Experto 1	Experto 2	Experto 3	Experto 4	Experto 5	Experto 6
Estructura y Contenido del Curso						
Los objetivos del curso son muy claros y relevantes en relación con las destrezas de Educación Cultural y Artística	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Los contenidos del curso son muy pertinentes en relación con las destrezas de Educación Cultural y Artística para segundo año de bachillerato.	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Utilización de Herramientas Tecnológicas						
Los recursos digitales y materiales multimedia son muy adecuados y accesibles para los estudiantes.	✓	✓	✓	✓	✓	✓
La utilización del entorno digital permitió la interacción efectiva de estudiantes y docentes.	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Aplicación de la Metodología de las 5E						
La metodología de las 5E es muy adecuada para aplicarla en las aulas virtuales para el aprendizaje de las destrezas de Educación Cultural y Artística.	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Las fases de la metodología de las 5E están aplicadas de manera muy efectiva en el curso virtual para captar el interés de los estudiantes y facilitar su aprendizaje.	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Impacto en el Aprendizaje de los Estudiantes						
La interacción del curso virtual se integra de manera muy efectiva con la educación formal en la enseñanza de las destrezas de Educación Cultural y Artística.	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Los métodos de evaluación utilizados en el curso virtual fueron muy efectivos para medir el aprendizaje de los estudiantes.	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Retroalimentación						
La aplicación general del curso es muy asertiva en la enseñanza de las destrezas de Educación Cultural y Artística.	✓	✓	✓	✓	✓	✓
La duración del curso virtual es muy adecuada y la estructura de las unidades del curso virtual en términos de permitir un aprendizaje adecuado.	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Total	100%	100%	100%	100%	100%	100%



Tabla 16 *Coefficiente Alfa de Cronbach*

Detalle	Fórmula
ALFA	0,72
K (Número de ítems)	10,00
sumatoria Vi (Varianza de cada ítem)	2,15
Vt (Varianza total)	6,18

Una vez alcanzada la validación con los expertos se procedió a realizar una encuesta a los estudiantes por medio de Google Forms, para calcular el criterio de la consistencia de ítems por medio del Coeficiente Alfa de Cronbach de la aplicación del curso virtual en la enseñanza de las destrezas de Educación Cultural y Artística, obteniendo como resultado 0,72 por lo cual podemos concluir que la consistencia se encuentra en un criterio aceptable.

5. Conclusiones

Se creó el curso virtual con cuatro unidades utilizando la metodología de las 5E (Enganche, Exploración, Explicación, Elaboración, Evaluación), ya que contribuyó a una mejor estructuración de los contenidos y actividades para la enseñanza de las destrezas de educación cultural y artística, esto permitió que el curso virtual cumpla su objetivo con el que fue diseñado para ser inclusivo y accesible para todos los estudiantes.

La implementación del curso virtual muestra ser efectivo ya que en el tercer trimestre se obtuvo un mejor rendimiento académico de los estudiantes aplicando el curso virtual como apoyo a las clases presenciales a relación que en el segundo trimestre solo se trabajó con clases tradicionales. Por lo que este progreso evidencia que el curso cumple su objetivo de promover el desarrollo de los estudiantes complementando la educación formal.

El curso virtual durante su aplicación contribuyó a que los estudiantes participen de manera activa, entiendan los temas tratados con mayor facilidad y mejoren sus calificaciones de las actividades individuales en 14.62%, 18.37% en las actividades grupales, 18.73% en el proyecto integrador, del 13.96% en las evaluaciones de unidades y de un 12.10% en las calificaciones trimestrales revelan que el curso aportó con el desarrollo de las destrezas de Educación Cultural y Artística.

El curso virtual fue diseñado para adaptarse siendo inclusivo y accesible a las condiciones de los estudiantes y acceso a dispositivos con los que cuentan, debido a la recolección de información sobre el entorno y el nivel educativo y a una correcta planificación.

Los resultados respaldan la hipótesis alternativa (H1), que avala que la implementación del curso virtual ayuda con el aprendizaje de las destrezas de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa “Carlos Cisneros”, esto se ratifica con el incremento en las calificaciones demuestra que el curso virtual es un medio para mejorar la enseñanza de estas destrezas.



6. Recomendaciones

Aplicar el curso virtual a otros niveles educativos, ya que se pudo evidenciar que ayudó a mejorar el rendimiento académico y la enseñanza de las destrezas de Educación Cultural y Artística.

Mantener la mejora continua y actualización del contenido del curso virtual con la implementación de nuevas herramientas tecnológicas, recursos interactivos y actividades que sigan estimulando la creatividad y el pensamiento crítico de los estudiantes.

Incentivar a los estudiantes el acceso a dispositivos tecnológicos y conexión a internet con fines académicos aprovechando así los beneficios que nos brinda la tecnología para el aprendizaje de educación cultural y artística.

Realizar un monitoreo y evaluación constante del curso virtual para identificar áreas de mejora y ajustar los contenidos manteniendo así la relevancia a lo largo del tiempo.



7. Referencias Bibliográficas

- ANAYA. (2023). *Modelo 5E de aprendizaje para ciencias en enseñanza secundaria*.
<https://www.hablamosdeeducacion.es/actualidad/modelo-5e-de-aprendizaje-para-ciencias-en-ensenanza-secundaria>
- Arimetrics. (2023, marzo 8). *Qué es un Aula Virtual | Definición, características y ventajas*.
<https://www.arimetrics.com/glosario-digital/aula-virtual>
- Ayala, V. M. M., Muso, F. E. T., & Caiza, L. E. J. (2021). *La educación virtual y su incidencia en el rendimiento académico del Instituto Superior Tecnológico Vicente León*. *Revista Académica y científica VICTEC*, 2(2), 27-39.
- Bates, D. A. W. (Tony). (2019). *2.6 Conectivismo*. <https://pressbooks.pub/cead/chapter/2-6-conectivismo/>
- Cantú-Martínez, P. (2022). *Desafíos de la educación virtual en Latinoamérica*. *Cátedra*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.29166/catedra.v5i1.3487>
- Caroline, R. (2022). *¿Qué es el aprendizaje? De la teoría a la práctica | Easy LMS*.
<https://www.easy-lms.com/es/centro-de-conocimiento/aprendizaje-entrenamiento/que-es-el-aprendizaje-de-la-teoria-a-la-practica/item12907#useful-resources>
- Castro León, E., Iñigo Mendoza, V., Nestares Hervías, E. M., & Escribano Valle, J. (2020). El aula virtual como recurso pedagógico: Una experiencia didáctica en el prácticum del máster en formación del profesorado. *La tecnología como eje del cambio metodológico*, 2020, ISBN 978-84-1335-052-3, págs. 410-413, 410-413.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7832599>



- Costa. (2024, abril 30). *Qué es un aula virtual y para qué se utiliza*.
<https://www.ideaspropiaseditorial.com/blog/sistema-de-aula-virtual/>
- DIMEX. (2024, febrero 4). *¿Qué es educación?* *Dimex*. <https://dimexideas.com/que-es-educacion/>
- Fernández, J. (2021, septiembre 18). El modelo 5E. *INVESTIGACIÓN DOCENTE*.
<https://investigaciondocente.com/2021/09/18/el-modelo-5e/>
- Fernández, M. (2021, diciembre 18). *George Siemens, fundador del conectivismo: “La inteligencia artificial nos puede ayudar a dar sentido a un mundo complejo”*. infobae.
<https://www.infobae.com/educacion/2021/12/18/george-siemens-fundador-del-conectivismo-la-inteligencia-artificial-nos-puede-ayudar-a-dar-sentido-a-un-mundo-complejo/>
- Guerrero, A. (2020). *Herramientas digitales para la construcción del «Aula Abierta»*.
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.14743.11681>
- Jara-Avellaneda, M., Huayta-Franco, Y., Rosa, E., Arenas, S., Manuel, J., & Flores, C. (2023).
Motivation in virtual classrooms during COVID-19: Experiences of nursing students.
- Linkedin. (2022). *¿Cómo ha evolucionado la educación virtual?*
<https://es.linkedin.com/pulse/c%C3%B3mo-ha-evolucionado-la-educaci%C3%B3n-virtual-cotasscz>
- Lorente, J. (2024). *¿Qué es la plataforma Moodle y para qué sirve?* Máxima Formación.
<https://www.maximaformacion.es/blog-teleformacion/que-es-la-plataforma-moodle-y-para-que-sirve-2/>



- MINEDUC. (2023). *Currículo – Áreas – Ministerio de Educación*.
<https://educacion.gob.ec/curriculo-areas/>
- MINEDUC. (2024a). *Currículo – Ministerio de Educación*. <https://educacion.gob.ec/curriculo/>
- MINEDUC. (2024b). *Educación Cultural y Artística – Ministerio de Educación*.
<https://educacion.gob.ec/curriculo-educacion-cultural-y-artistica/>
- MINEDUC. (2018c). *Guía de Presentación y Evaluación de Proyectos de Educación Cultural y Artística* <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/03/guia-educacion-cultural-artistica.pdf>
- Novus. (2023, abril 25). Educación Virtual en Ecuador: Una Opción para el Aprendizaje en Línea. *Novus School*. <https://novushs.edu.ec/educacion-virtual-en-ecuador-una-opcion-para-el-aprendizaje-en-linea/>
- Oyarce-Mariñas, V. A., Chicana, E. M., & Ii, B. P. S.-T. (2021). La enseñanza virtual, una necesidad educativa global. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(5), Article 5. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i5.840
- Ponce, L. D. J. A., & Montes, L. C. Z. (2022). Uso didáctico de las aulas virtuales en la enseñanza-aprendizaje. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, 32, 112-122.
- Reyes, I. (2024, junio 7). *¿Qué Es Un Aula Virtual Y Para Qué Sirve? | CognosOnline*.
<https://cognosonline.com/que-es-un-aula-virtual/>



- Rivero Padrón, Y., Pastora Alejo, B., Albuja Mariño, P. A., Rivero Padrón, Y., Pastora Alejo, B., & Albuja Mariño, P. A. (2020). La plataforma Moodle como recurso tecnológico de complemento para la función docente universitaria. *Conrado*, 16(73), 237-243.
- Ruiz, H., & Bybee, R. (2022, marzo 24). *Un modelo didáctico reconocido internacionalmente*. Science Teaching. <https://science-teaching.org/es/investigacion/los-principios-cognitivos-del-aprendizaje-tras-el-modelo-de-ensenanza-5e>
- Ruiz, S. (2023). *¿Qué es un aula virtual y para qué sirve? - Blog - ADR Formación*. https://www.adrformacion.com/blog/que_es_un_aula_virtual_y_para_que_sirve.html
- Sánchez, L. (2020). Impacto del Aula Virtual en el Proceso de Aprendizaje de los Estudiantes de Bachillerato General. *Revista Docentes* 2.0, 9(1), 75-82. <https://doi.org/10.37843/rted.v9i1.105>
- Tekman. (2023, mayo 3). Cómo utilizar el modelo de aprendizaje experiencial en el aula. *tekman education*. <https://www.tekmaneducation.com/modelo-de-aprendizaje-experiencial/>
- Tipán-Renjifo, D. M., & Jordán-Buenaño, N. de L. (2021). La interactividad virtual como estrategia metodológica colaborativa para el aprendizaje en línea. *Entorno*, 72, 29-45.
- Tolentino Quiñones, H. (2020). *Uso del material auténtico en las aulas virtuales para el aprendizaje de un idioma extranjero*. *Revista Educación*, 598-606. <https://doi.org/10.15517/revedu.v45i1.42297>
- Tornero, H. (2023). *uso del aula virtual como recurso didáctico en el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de primero a quinto del nivel secundario de la institución educativa santa luisa de marillac de pisco, 2020*.



http://3.17.44.64/bitstream/handle/20.500.12819/2364/Hellen_trab-acad_titulo_2023.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Toro, L. (2024, junio 26). *El uso de la teoría del conectivismo en la educación digital*. OBS Business School. <https://www.obsbusiness.school/blog/el-uso-de-la-teoria-del-conectivismo-en-la-educacion-digital>

UNIMINUTO. (2023, noviembre 16). *El futuro de la educación virtual en países en desarrollo / UNIMINUTO Virtual*. <https://virtual.uniminuto.edu/blog/el-acceso-global-a-la-educacionel-futuro-de-la-educacion-virtual-en-paises-en-desarrollo/>

Universidad, E. (2024, mayo 27). *¿Cuáles son los tipos de aprendizaje y cómo trabajarlos?* Universidad Europea Ecuador. <https://ecuador.universidadeuropea.com/blog/tipos-aprendizaje/>



La Universidad para todos

