



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL
NORTE**



Instituto de
Posgrado

INSTITUTO DE POSGRADO

**MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN
EDUCATIVA**

“MÓDULO INSTRUCCIONAL MULTIMEDIA PARA LA ENSEÑANZA DEL
CURRÍCULO DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA DEL NIVEL DE
EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR”

Trabajo de grado previo a la obtención del Título de Magíster en
Tecnología e Innovación Educativa

Director: MSc. Erick Herrera

Autora: Prado Malte Adriana Elizabeth

IBARRA - ECUADOR

2020

APROBACIÓN DEL TUTOR

Yo, Erick Patricio Herrera Granda, certifico que la estudiante Adriana Elizabeth Prado Malte con C.I. 0401634191ha elaborado bajo mi tutoría la sustentación del trabajo de grado titulado: "MÓDULO INSTRUCCIONAL MULTIMEDIA PARA LA ENSEÑANZA DEL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA DEL NIVEL DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR".

Este trabajo se sujeta a las normas y metodologías dispuestas en el reglamento del título a obtener, por lo tanto, autorizo la presentación a la sustentación para la calificación respectiva

Ibarra, 20 de julio de 2020



MSc. Erick Patricio Herrera Granda

TUTOR

C.I. 1003850136



APROBACIÓN DEL JURADO

El presente de grado titulado: "MÓDULO INSTRUCCIONAL MULTIMEDIA PARA LA ENSEÑANZA DEL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA DEL NIVEL DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR", constituye requisito previo para la obtención del título de Magister en Tecnología e Innovación Educativa del Instituto de Posgrado de la Universidad Técnica del Norte.

Autora: Adriana Elizabeth Prado Malte

Trabajo de grado, aprobado en nombre de la Universidad Técnica del Norte, por el siguiente jurado PhD. Ítala Paredes, MSc Erick Herrera Granda, MSc. Israel Herrera Granda a los 01 días del mes de agosto de 2020.

PhD. Ítala Paredes
Presidenta del Tribunal

MSc. Erick Herrera Granda
Tutor

MSc. Israel Herrera Granda
Asesor



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
INSTITUTO DE POSGRADO
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA



AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA
UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento al Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

Datos de Contacto	
Cédula de identidad:	0401634191
Apellidos y nombres:	Prado Malte Adriana Elizabeth
Dirección:	San Gabriel - Cooperativa Unión Montufareña
Email:	aepradom@utn.edu.ec
Teléfono fijo:	
Teléfono celular:	0997447336

Datos de la Obra	
Título:	MÓDULO INSTRUCCIONAL MULTIMEDIA PARA LA ENSEÑANZA DEL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA DEL NIVEL DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR
Autora:	Adriana Elizabeth Prado Malte
Fecha:	20/07/2020
Solo para Trabajos de Grado	
Programa:	Pregrado <input type="checkbox"/> Posgrado <input checked="" type="checkbox"/>
Título por el que opta:	Magíster en Tecnología e Innovación Educativa.
Asesor/director:	MSc. Erick Patricio Herrera Granda

2 CONSTANCIA

La autora Adriana Elizabeth Prado Malte, manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y es la titular de los derechos patrimoniales, por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad Técnica en caso de reclamaciones por parte de terceros.

Ibarra, 05 de marzo de 2021



Adriana Elizabeth Prado Malte

C.I. 0401634191

DEDICATORIA

Dedico el esfuerzo del presente trabajo a mis padres, por ser los guías en mi proyecto de vida, a mis hermanas Gabriela y Jadyra por ser el apoyo fundamental durante el tiempo de trabajo y estudios, a mi sobrino Josue Sebastián por ser la luz de mis duros momentos y por ser la motivación para seguir adelante, finalmente a mis Tíos Miguel y Gonzalo por animarme siempre a seguir progresando.

RECONOCIMIENTO

Mi fraterno agradecimiento a la Magister Andrea Basantes por su dedicación y compromiso, para que todo se desarrolle de la mejor manera, reconociendo siempre que el esfuerzo nos lleva al éxito logro en mi cambiar mi perspectiva de vida.

A mis compañeras y amigas de aula Analía Caicedo y Ximena Rosero, por siempre estar prestas con su ayuda incondicional y especialmente a Maritza Méndez por enseñarme que siempre se lucha con convicción y dedicación por lo anhelado.

Al Magister Erick Herrera por guiar el presente trabajo y por compartir sus conocimientos en el campo de la investigación.

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

APROBACIÓN DEL TUTOR.....	II
AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE	IV
DEDICATORIA	VI
RECONOCIMIENTO.....	VII
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	VIII
ÍNDICE DE TABLAS	XI
ÍNDICE DE FIGURAS.....	XII
RESUMEN.....	XIV
ABSTRACT	XV
CAPÍTULO I.....	1
1. INTRODUCCIÓN	1
1.1. Planteamiento del problema.....	4
1.2. Objetivos de la investigación	6
1.2.1 Objetivo general.....	6
1.2.2 Objetivos específicos	6
1.3. Justificación.....	7
CAPÍTULO II	10
2. MARCO REFERENCIAL.....	10
2.1. Antecedentes	10
2.2. Referentes teóricos.....	13
2.2.1 Módulo instruccional multimedia	13
2.2.1.1 Modelo ADDIE.....	15
2.2.1.2. Fases del ADDIE.....	15
2.2.2 Uso de la tecnología en la enseñanza.....	16
2.2.2.2 Software educativo EXE-LEARNING	19
2.2.3 Currículo de educación	19
2.2.3.1 Calidad educativa.....	21
2.2.3.2 Innovación educativa	21
2.2.3.2 Innovación curricular	22

2.3. Marco legal.....	23
CAPÍTULO III	25
3. MARCO METODOLÓGICO	25
3.1. Descripción del área de estudio.....	25
3.2. Tipos de investigación.....	26
3.3. Diseño de la investigación	26
3.4. Técnicas e instrumentos de investigación	27
3.5. Procedimiento de investigación	28
3.6 Métodos de investigación.....	28
3.7. Población y muestra	29
3.7.1. Población.....	29
3.7.2. Muestra.....	29
3.8. Consideraciones bioéticas	31
CAPÍTULO IV	32
4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	32
4.1. Análisis de resultados.....	32
4.2. Tratamiento de datos	58
4.2.1. Práctica pedagógica utilizada en la enseñanza de Educación Cultural y Artística del subnivel de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Eugenio Espejo.....	58
4.2.2. Desarrollo del Módulo instruccional multimedia para la enseñanza de Educación Cultural y Artística del nivel de Educación Básica Superior.	58
4.2.3. Análisis estadístico de los resultados obtenidos antes y después de la aplicación del módulo instruccional multimedia para la enseñanza del Currículo de Educación Cultural y Artística, mediante el lenguaje de programación estadístico R.	59
4.3. Resultados	70
4.4. Desarrollo del módulo instruccional multimedia.....	73
4.5. Implementación del módulo instruccional multimedia en eXelearning	126
CAPÍTULO V	132
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	132
5.1. Conclusiones	132

5.2. Recomendaciones.....	133
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	134
ANEXOS	140
Anexo 1 Formato de encuesta.....	140
Anexo 2 Fotografías	158
Anexo 3 Certificaciones.....	160

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población de la investigación.....	29
Tabla 2 Resultados de Análisis Factorial Confirmatorio	62
Tabla 3 Resultados de la prueba Manova por parciales	64
Tabla 4 Resultados del Anova Univariado y pruebas de Levene para cada parcial	65
Tabla 5 Pairwise T-Test's aplicados a cada parcial	66
Tabla 6 Resultados de la prueba Manova para el rendimiento de los estudiantes de octavo noven y décimo grado	68
Tabla 7 Resultados del Anova Univariado y pruebas de Levene del rendimiento de los estudiantes de cada grado.....	68
Tabla 8 Pairwise T-Test aplicado los resultados de rendimiento de los estudiantes de octavo noveno y décimo grado	69
Tabla 9 Resultados de ponderación final de la encuesta.....	71
Tabla 10 Guía de implementación de educación cultural y artística	75
Tabla 11 Índice de temas de 8vo grado Educación General Básica	76
Tabla 12 Índice de temas de 9no grado Educación General Básica	95
Tabla 13 Índice de temas de 10mo grado Educación General Básica	111

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Addie	15
Figura 2 F test- manova global effects	30
Figura 3 Resultados de muestreo en g*power.....	30
Figura 4 Seleccione el grado al que pertenece	32
Figura 5 Género.....	32
Figura 6 Etnia a la que pertenece	33
Figura 7 Horas que dedica a las tareas	33
Figura 8 Las herramientas tecnológicas fomentan la distracción en el aprendizaje	34
Figura 9 La implementación de módulos instruccionales multimedia fomenta educación de calidad	35
Figura 10 La educación tradicional cumple con el objetivo de aprendizaje	36
Figura 11 Es importante implementar un módulo instruccional multimedia.....	36
Figura 12 El uso de plataformas educativas mejora el rendimiento académico	37
Figura 13 El uso de módulos instruccionales en ordenadores aumenta el interés	38
Figura 14 Se cumple el objetivo de aprender con el uso de módulos instruccionales multimedia	38
Figura 15 Implementar un módulo instruccional multimedia permita una educación igualitaria.....	39
Figura 16 El arte y la tecnología pueden ser una solución innovadora.....	40
Figura 17 El uso del celular vs. Un libro	40
Figura 18 El uso del módulo instruccional ayuda a universalizar la educación	41
Figura 19 El módulo instruccional es espacio para la expresión, creatividad y desarrollo emocional	42
Figura 20 La enseñanza del arte y la cultura aseguran un acceso igualitario	43
Figura 21 La materia de educación cultural y artística mejora la inclusión en la educación.....	43
Figura 22 El aprendizaje de educación cultural y artística es importante, como las ciencias o la matemática.....	44
Figura 23 La materia educación cultural y artística genera un pensamiento intelectual y creativo, personal y social del estudiante	45
Figura 24 La materia de educación cultural y artística contribuye al desarrollo armónico e integral.....	45
Figura 25 La enseñanza de educación cultural y artística contribuye a la conservación y renovación de saberes	46
Figura 26 Los docentes dejan en el pasado las prácticas tradicionales de enseñanza para convertirse en un guía del aprendizaje	47
Figura 27 Los docentes están prestos para ayudar a reforzar los conocimientos.....	48
Figura 28 La enseñanza usada por los docentes es adecuada	48

Figura 29 Los docentes integran las materias asignadas por el currículo de manera interdisciplinar.....	49
Figura 30 Los docentes deberían implementar en el aula herramientas tecnológicas	50
Figura 31 Los docentes deben buscar nuevos espacios para impartir el aprendizaje	50
Figura 32 Los trabajos deben ser prácticos y adaptados a las metodologías modernas...	51
Figura 33 Es importante el uso de nuevos ambientes de aprendizaje	52
Figura 34 El aprendizaje de educación cultural y artística, mediante la tecnología contribuye al perfil de salida de los bachilleres	52
Figura 35 El aprendizaje basado en proyectos desarrolla actividades de aprendizaje	53
Figura 36 El trabajar y estudiar al mismo tiempo, contribuye al desarrollo personal	54
Figura 37 Los estudiantes deben recibir apoyo de sus padres para realizar actividades escolares	54
Figura 38 Los estudiantes deben dormir un promedio de 6 a 8 horas diariamente.....	55
Figura 39 Revisar sus redes sociales durante la jornada de estudio contribuye a mejorar su aprendizaje.....	56
Figura 40 Es necesario utilizar las redes sociales para mantenerse informado.....	56
Figura 41 Los estudiantes deben dedicar tiempo para realizar sus tareas.....	57
Figura 42 Análisis de supuestos a) aditividad, b) normalidad, c) linealidad, d) homogeneidad y homocedasticidad	60
Figura 43 Validación de la encuesta	61
Figura 44 Aditividad y correlación	64
Figura 45 Calificaciones por parcial, a partir de la implementación del módulo instruccional	72
Figura 46 Calificaciones por año lectivo, a partir de la implementación del módulo instruccional	73
Figura 47 Plataforma exelearning	74
Figura 48 Configuración exelearning.....	75
Figura 49 Portada	127
Figura 50 Presentación del docente.....	127
Figura 51 Estructura.....	128
Figura 52 Presentación de la información.....	129
Figura 53 Material multimedia.....	129
Figura 54 Galería de imágenes.....	130
Figura 55 Actividades en educa play	130
Figura 56 Juego interactivo.....	131
Figura 57 Revisión de contenido con el programa exelearning	158
Figura 58 Trabajo con el uso de material multimedia.....	158
Figura 59 Creación de personajes con el tema stop motion.....	159
Figura 60 Creación de material audiovisual.....	159

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

INSTITUTO DE POSGRADO

PROGRAMA DE MAESTRÍA

**MÓDULO INSTRUCCIONAL MULTIMEDIA PARA LA ENSEÑANZA DEL
CURRÍCULO DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA DEL NIVEL DE
EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR**

Autora: Adriana Elizabeth Prado Malte

Tutor: MSc. Erick Patricio Herrera Granda

Año: 2020

RESUMEN

La educación general básica y bachillerato en Ecuador se integran a la visión mundial de innovación educativa en busca de prosperidad, con base en planes y proyectos planteados por el gobierno nacional que sustenta el adecuado uso de la tecnología educativa. Para la presente investigación se planteó como objetivo general, implementar un módulo instruccional multimedia para la enseñanza del Currículo de Educación Cultural y Artística en el nivel de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Eugenio Espejo como herramienta de enseñanza para mejorar el aprendizaje significativo. El trabajo se conduce a través de tres fases que primero diagnostican la práctica pedagógica utilizada en la enseñanza de asignatura por los docentes de la institución, continuó con el desarrollo del módulo instruccional multimedia en el software portable exeLearning INTEF-eXe Project versión 2.2. y finalmente se realizó el análisis estadístico a los resultados obtenidos de la evaluación cualitativa antes y después de la implementación del módulo instruccional multimedia mediante el lenguaje de programación estadístico R, aplicando las pruebas MANOVA, ANOVA y Paiwise T-test para demostrar las diferencias entre las variables según las calificaciones de cada parcial. El estudio de los resultados en las calificaciones de promedio parcial de octavo, noveno y décimo grado, en una muestra de n=348 estudiantes indican la mejora progresiva de las notas que demuestra la motivación para trabajar con tecnología educativa en sectores todavía limitados de internet, al mismo tiempo que se dota al estudiante con capacidades humanas pertinentes a la época actual.

Palabras claves: tecnología educativa, innovación, exelearning, módulo instruccional, educación general básica

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

INSTITUTO DE POSGRADO

PROGRAMA DE MAESTRÍA

**MÓDULO INSTRUCCIONAL MULTIMEDIA PARA LA ENSEÑANZA DEL
CURRÍCULO DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA DEL NIVEL DE
EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR**

Autora: Adriana Elizabeth Prado Malte

Tutor: MSc. Erick Patricio Herrera Granda

Año: 2020

ABSTRACT

General Middle School and High School education in Ecuador is focused on integrating educational innovation in the pursuit of educational prosperity based on government projects that sustain proper use of educational technology. The main objective of this research was the implementation of a multimedia instructional module for the arts and culture subject applied to middle school students of the Educational Institution Eugenio Espejo, as a tool for improving significative learning. This work was performed through three phases. First, the pedagogic practice used by the teachers of the subject was diagnosed. Next, the development of the multimedia instructional module in the portable software exeLearning INTEF-eXe Project version 2.2 was carried out. Finally, a statistical analysis was performed on the results obtained from the qualitative evaluation before and after the implementation of the multimedia instructional module, using the statistical programming language R, applying MANOVA, ANOVA and Paiwise T-tests in order to demonstrate the differences between the variables obtained from the grades of each partial. The study of the results performed in the average partial grades of the eighth, ninth and tenth grades, in a sample of $n = 348$ students shown progressive improvement of the student grades, which demonstrates that students are motivated to work with educational technology, even in regions that have limited internet access, which is encouraging since it allows updating students' technological skills that meet today's demanding learning standards.

Keywords: Education Technology, innovation, Exel-learning, instructional module, basic general education.

CAPÍTULO I

1. INTRODUCCIÓN

En la historia de la humanidad se desarrollan procesos educativos en diversos campos, los ambientes de enseñanza se gestaron en muchos países para facilitar la educación, disciplinas como la eclesiástica o la metafísica pretendieron alcanzar la perfección del hombre Fernández (2008) consecuencia la ciencia pedagógica se origina con el fin de mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje y define la práctica como la actividad donde interactúan el profesor y estudiante, utilizando un conjunto de elementos, estrategias y metodologías que enriquecen el aprendizaje Chicaiza (2013), sin embargo desde el origen hasta la actualidad el proceso enseñanza aprendizaje admite cambios constantes, se adopta elementos producidos por la ciencia y la tecnología para perfeccionar el aprendizaje en una sociedad en desarrollo.

De manera simultánea a los cambios experimentados en la educación, la sociedad se apropia de la innovación como uno de los ejes fundamentales, ocasionado por el acelerado crecimiento mundial y el boom tecnológico de cada época, obteniendo como resultado la cohesión entre los campos de tecnología y educación que explican el inicio de la tecnología educativa. En consecuencia, cada persona posee en la actualidad un dispositivo tecnológico de uso básico, recurre a estos para comunicarse, aprender, enseñar y en general organiza los aspectos de la vida cotidiana para mejorarla.

En este contexto de crecimiento y desarrollo el gobierno de Ecuador acoge de manera decisiva la transformación educativa y plantea como política pública en la Constitución de la República, sección quinta, artículo 27 garantizar la calidad educativa, a la vez que se estimula el desenvolvimiento de actividades como el arte Constitución de la República del Ecuador (2008). Por consiguiente el Proyecto Educativo Nacional de los niveles de educación obligatoria, presenta la articulación de la asignatura de Educación Cultural y Artística como uno de los ambientes donde el estudiante podrá observar, explorar, expresar, indagar, investigar, convivir y participar para construir aprendizaje, en base a valores de tolerancia, e inclusión que posibilitan la formación de aprendices autónomos e

independientes centrados en construir conocimiento conforme al avance de la ciencia y tecnología de su generación.

Por lo tanto, con la visión permanente de mejorar el Ministerio de Educación presenta los lineamientos pedagógicos para el uso de recursos educativos digitales abiertos en el proceso de enseñanza – aprendizaje, faculta a docentes la integración de Recursos Educativos Digitales Abiertos en el aula y la aplicación de metodologías Ministerio de Educación (2019). La Constitución de la República del Ecuador 2008, en el artículo 347, sección quinta, literal uno menciona “asegurar el mejoramiento permanente de la calidad, la ampliación de la cobertura, la infraestructura física y el equipamiento necesario de las instituciones educativas públicas” (p.127). Incluso se menciona en el Plan de la Sociedad de la Información y Conocimiento 2018-2019, el uso eficiente de la tecnología en diversos sectores como estrategia para fortalecer la sociedad de la información y conocimiento con el fin de suscitar prosperidad nacional Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información (2018).

Como resultado a lo citado, las TIC son empleadas en los ámbitos personal y laboral, mientras en el marco educativo se encuentra evidencia de la aplicación concentrada en instituciones universitarias, donde el enfoque socio formativo exige la instrucción de competencias en futuros profesionales, los actores educativos universitarios interactúan a través de redes sociales o plataformas virtuales soportadas por internet, que incorporan material didáctico multimedia para posibilitar el acceso de recursos a todos los estudiantes.

Al contrario de los enfoques en educación superior, los niveles de primaria, básica y bachillerato ecuatoriano se sustentan en el enfoque constructivista que sitúa al estudiante como protagonista del aprendizaje apoyado del docente como facilitador, mientras la educación en países en desarrollo acogen el modelo pedagógico conectivista de George Siemens presentado en el 2005, que implica utilizar una serie de herramientas y material didáctico digital, como apoyo para perfeccionar las capacidades del estudiante en el proceso de enseñanza aprendizaje McGonigle & Kusel (2019).

Apoyados en los nuevos modelos surge la tecnología educativa que prioriza el uso de softwares para implementar módulos instruccionales multimedia que consienten la interacción de docente estudiante, mientras de manera simultánea proporcionan retroalimentación inmediata del contenido, perfeccionando de esta manera la retención del conocimiento adquirido que corresponde así a la comprensión profunda y aprendizaje significativo, además se imparte cursos híbridos o mixtos donde el proceso cognitivo se obtiene en aulas presenciales complementadas con módulos instruccionales en línea donde el estudiante dispone del control sobre el ritmo de aprendizaje, utilizando videos instructivos que agregan evaluaciones en cada sección de estudio para ocasionar motivación y construcciones mentales que mejora el puntaje en las evaluaciones finales en un 13% comparado al test inicial Moradi, Liu, Luchies, Patterson, & Darban (2008).

Así se enfrenta el desafío de aprender al ritmo individual del estudiante y la falta de interacción con el docente, que provocaba hace seis años desconfianza en los temas planteados por el aprendizaje asistido en computadora Lau (2014). En este contexto también se instruye mediante módulos instruccionales impresos basados en la reducción de la carga cognitiva para mejorar la capacidad memorizar, acogiendo técnicas que ayudan a mantener la atención durante el proceso de aprender, emplean imágenes en pantalla completa, colores de código, información de texto trozo que contribuyen a reducir el esfuerzo cognitivo del estudiante Ong & Tasir (2015)

Investigaciones recientes demuestran que salas de escape educativas semipresenciales basadas en rompecabezas comprometen a estudiantes con el aprendizaje, aprovechando herramientas físicas y en línea mantienen la atención hasta obtener la solución del reto o problema planteada Caín (2019). Se demuestra que distintas áreas del saber cómo la estadística en computación de datos financieros de pequeños proyectos al ámbito educativo y la innovación de la enseñanza, desarrollan diseños instruccionales apoyados en el software para presentar cálculos matemáticos complejos en pruebas de causalidad asimétricos de modelo de autorregresión multivariado (VAR), lo cual permitió comprobar la flexibilidad de un módulo instruccional electrónico en la formación de estudiantes de donde resulta un proceso de comprensión óptima de datos e información Mustafa & Hatemi (2019).

Por consiguiente el presente trabajo de investigación utilizó el software exelarning para crear contenidos educativos, aborda el proceso de enseñanza con distinta perspectiva, como Artola & Sanz (2017), Prasetyani, Darojah, Novianti, & Sulisworo (2019), Rokhima, Harisna, Ningrum & Sulisworo (2019) en la investigación objeto de aprendizaje para la comprensión de operación de función, donde se obtiene progreso en la adquisición de conocimiento y genera autonomía en el transcurso, además se capacita a los estudiantes con destrezas tecnológicas desde el campo educativo hasta el desenvolvimiento laboral, acogiendo técnicas que mantienen la atención durante el proceso de aprender y respeta el ritmo de aprendizaje de los estudiantes

Dado el acceso a las herramientas digitales y enfoques válidos, la presente investigación pretendió ser una herramienta que fortalece la experiencia de aprendizaje y genera conocimiento en la materia de Educación Cultural y Artística de la Unidad Educativa Eugenio Espejo, que presenta limitada práctica pedagógica con el uso de material didáctico tecnológico en los espacios de aprendizaje. El desarrollo de este estudio benefició el proceso de aprendizaje de 348 estudiantes que corresponden a habitantes del sector rural del Ecuador. EL uso de estas herramientas fortalece el progreso de la sociedad junto con la educación y el uso de tecnología educativa, las cuales impulsan el desarrollo de la sociedad de la información, que exige a los habitantes de esta sociedad nuevas competencias para afrontar con éxito los cambios impuestos por la innovación de la sociedad del conocimiento Minuti, Sorensen, Schwartz, King, Glassman & Habousha (2018).

1.1. Planteamiento del problema

Se realizan estudios, aplicaciones y posibles direcciones sobre diferentes tipos de aprendizaje en un mundo donde las tecnologías de la información y la comunicación están estrechamente ligadas (Charles Dziuban, 2018). De igual modo se observa sorprendente innovación educativa basada en la tecnología en diferentes áreas del saber, mientras se evidencia que decisivamente el mundo contemporáneo se transforma, experimentado una adaptación a la tecnología, que permite abordar diferentes visiones en la práctica del proceso enseñanza aprendizaje.

Sin embargo desde que se añan al proceso las primeras concepciones tecnológicas como la calculadora, el televisor, la grabadora, entre otras; convirtiéndose en recursos educativos que mejoran el proceso formativo se hace evidente el desarrollo de la educación, la deficiente infraestructura tecnológica y escasa práctica pedagógica basada en las TICs, provocando la imperiosa necesidad de incorporar nuevas habilidades en los docentes para estructurar un ambiente de aprendizaje de acuerdo a las nuevas necesidades de la sociedad.

En América Latina es posible identificar los importantes avances en cuanto a la educación de los niños, niñas y jóvenes. No obstante, también se identifica algunas brechas que vinculan la desigualdad de acceso al conocimiento, y a los resultados que los estudiantes obtienen a lo largo de su trayectoria académica (Lugo & Brito, 2015). Las computadoras en América Latina han cambiado definitivamente la perspectiva que tenía la educación hace una década, según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura (2019). A actualmente los docentes basados en el boom tecnológico se preocupan no solo de los conocimientos sino también de la forma de trasmitirlo, este avance logrado por la tecnología a pesar de sus beneficios presenta obstáculos en sus objetivos, tal como sucede en México, que de acuerdo a las cifras oficiales 198 896 instituciones educativas publicas poseen ordenadores, pero de estas el 10% solamente posee el acceso a internet. Así en países como Chile y Uruguay, las instituciones reciben apoyo del Estado para el uso educativo de la tecnología, mientras que en Brasil asegura la UNESCO que son los estudiantes quienes tienen dominio del ordenador, mientras los docentes apuestan por una educación más ortodoxa (Instituto Internacional para la Educación Superior en América Latina y el Caribe 2019).

Para López, Muniesa y Gimeno “el reto más importante que debe afrontar la educación es la importante necesidad de adecuar el proceso formativo a las características del estudiante” (2015, p.1). En nuestro país el Ministerio de Educación implemento hasta el año 2013 un sistema integral de tecnologías para la Escuela y la Comunidad (SÍTEC) para mejorar el aprendizaje digital, siendo esta la manera de democratizar el uso de la tecnología dotó de equipamiento técnico (computadores, pizarras, implementos de audio,

pizarras digitales), ejecutando a la par proyectos como capacitaciones a docentes en las TIC aplicadas a la educación, software's educativos y aulas tecnológicas.

En el contexto de la Unidad Educativa “Eugenio Espejo” ubicada en la Parroquia Jacinto Jijón y Caamaño también se experimentó grandes cambios en cuanto a infraestructura tecnológica a través de las dotaciones realizadas de las cuáles hasta el día de hoy no se ha obtiene evidencias de ningún provecho. Esto explicaría las razones por que la educación dentro de la institución se realiza utilizando métodos, técnicas y herramientas que están fielmente vinculadas a el pasado donde no existía el uso de tecnología, en ningún momento del proceso de formación, ocasionando el bajo interés y desmotivación de los estudiantes que nos deja como resultados bajo rendimiento académico.

Aunque de manera incipiente pocos docentes incluyen proyectores para la presentación de contenidos, lamentablemente no se ha implementa material didáctico digital, objetos de aprendizaje ni módulos instruccionales multimedia que permitirían al estudiante adquirir conocimientos significativos y mejorar el ambiente de aprendizaje, para responder a los desafíos de la educación de una sociedad en desarrollo.

1.2. Objetivos de la investigación

1.2.1 Objetivo general

Implementar un módulo instruccional multimedia para la enseñanza del Currículo de Educación Cultural y Artística en el nivel de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa “Eugenio Espejo”.

1.2.2 Objetivos específicos

- Realizar un estudio de la propuesta de formación del currículo de Educación Cultural y Artística en el sub nivel de Educación General Básica Superior.
- Analizar la práctica pedagógica utilizada en la enseñanza de Educación Cultural y Artística del sub nivel de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa “Eugenio Espejo” del año lectivo 2018-2019.

- Desarrollar un Módulo instruccional multimedia para la enseñanza de Educación Cultural y Artística del nivel de Educación Básica Superior en la Unidad Educativa “Eugenio Espejo”.
- Realizar un análisis estadístico mediante el lenguaje de programación estadístico R, para los resultados obtenidos mediante la aplicación del módulo instruccional multimedia para la enseñanza del Currículo de Educación Cultural y Artística.

1.3. Justificación

El Ministerio de Educación (2016), considera a las artes y la cultura, como parte integral de la vida de las personas, ya que constituyen un ámbito fundamental en el currículo, por lo cual, a través del Módulo instruccional multimedia para la enseñanza del currículo de Educación Cultural y Artística en el nivel de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa “Eugenio Espejo”, se pretende propiciar el conocimiento de las creaciones artísticas y el patrimonio cultural, propio y universal; facilitando la comprensión y la función que las artes y la cultura desempeñan en cada individuo y en la sociedad, es decir que, esta área se concibe como un espacio para potenciar el desarrollo personal y estético, la capacidad creadora, la resolución de problemas y el espíritu crítico; y para ayudar a reconocer los valores, la identidad personal y colectiva, contribuyendo a respetar, preservar y renovar tanto el patrimonio artístico y cultural propio como también el de otras culturas.

En el libro de Educación Cultural y Artística (2016), menciona que, en el currículo se plasman en mayor o menor medida las intenciones educativas del país; pues 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, ya que las funciones del currículo son, por una parte, informar a los docentes sobre qué se quiere conseguir y proporcionarles pautas de acción y orientaciones sobre cómo conseguirlo y, por otra, constituir un referente para la rendición de cuentas del sistema educativo y para

las evaluaciones de la calidad del sistema, entendidas como su capacidad para alcanzar efectivamente las intenciones educativas fijadas.

El aprendizaje debe desarrollar una variedad de procesos cognitivos, en donde los estudiantes deben ser capaces de poner en práctica un repertorio de procesos, como: identificar, analizar, reconocer, asociar, reflexionar, razonar, deducir, inducir, decidir, explicar, crear, etc., evitando que las situaciones de aprendizaje se centren, tan solo, en el desarrollo de algunos de ellos, como parte importante también es asegurar el trabajo en equipo de los docentes, con objeto de proporcionar un enfoque interdisciplinar para que se desarrolle el aprendizaje de capacidades y responsabilidades, garantizando la coordinación de todos los miembros del equipo docente que atienda a cada estudiante en su grupo; como también cabe recalcar el papel fundamental que juega la lectura en el desarrollo de las capacidades de los estudiantes; por ello, las programaciones didácticas de todas las áreas incluirán actividades y tareas para el desarrollo de la competencia lectora, de igual manera, las tecnologías de la información y de la comunicación formarán parte del uso habitual como instrumento facilitador para el desarrollo del currículo (Ministerio de Educación , 2016)

Por otra parte, se sabe que, en el 2016, el país alcanzó la universalización en la Educación General Básica, con una tasa neta de asistencia del 96%; sin embargo, la asistencia resta a medida que aumenta la edad, lo cual indica una problemática de deserción escolar, en el mismo año, más de dos tercios de la población (72,2%) en edad de escolarización se encontraban asistiendo a bachillerato, entonces, en este sentido, se torna relevante velar por la calidad en la Educación General Básica y garantizar la universalización del bachillerato, contrarrestando la deserción escolar y enlazando componentes relevantes del currículo educativo con la demanda laboral, presente y proyectada, sobre todo, la atención debe focalizarse en el área rural y los pueblos y nacionalidades (De la Madrid, 2017).

Por contraste, el desarrollo de la sociedad de la información que se caracteriza por el uso masivo de las TICs en cada uno de los aspectos del ser humano y por la fuerte tendencia a la globalización económica y cultural, exige que los habitantes de esta sociedad desarrollen nuevas competencias para afrontar con éxito los cambios que impone el

avance de la tecnología para poder ser incluido en la sociedad del conocimiento, estos cambios han impactado también el mundo educativo, esta nueva era cultural plantea nuevas formas de ver y a la vez entender la realidad (Parra Zambrano & Pincheira Jiménez, 2011).

Sánchez (2002), define la integración curricular de las TIC como el proceso de hacerlas enteramente parte del currículo, como parte de un todo, permeándolas con los principios educativos y la didáctica que conforman el proceso de aprender, ello implica un uso armónico y funcional para un propósito del aprender específico en un dominio o una disciplina curricular.

Las personas que aprenden y procesan información de manera diferente, dado el acceso a internet y las herramientas, que benefician con enfoques válidos el desarrollo de experiencias de aprendizaje (Sapana R. Patel, 2018). Resulta cada vez más interesante implementar nuevas herramientas en el aula ya que el material educativo empleado por los docentes, en forma general, son documentos estáticos que ponen en peligro la motivación y el interés de los estudiantes por aprender.

Como lo cita (Lau, 2014) los módulos impresos pueden explicar procedimientos y contenidos pero corre el riesgo de ser excesivos y puede dificultar el aprendizaje; por lo cual ésta investigación pretende ser una herramienta que potencia la experiencia del aprendizaje y genera conocimiento en la materia de Educación Cultural y Artística. Para (Cain, 2018) implementar el módulo instruccional de una sala de escape hizo que la experiencia de aprendizaje sea más atractiva, divertida y agradable para los estudiantes que son participantes activos en el entorno. Así la tecnología innova el desarrollo educativo en sus diversas áreas para producir aprendizaje significativo y retención de conceptos de manera rápida en niños, jóvenes y adultos de la época moderna. Así el presente trabajo se enmarca dentro de la sexta línea de investigación de la Universidad Técnica del Norte que refiere a la Gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos e idiomas.

CAPÍTULO II

2. MARCO REFERENCIAL

2.1. Antecedentes

Las sociedades se introducen en la visión 2020 para lograr el estatus de naciones desarrolladas, su fuerza laborar se presenta tecnológicamente alfabetizada, y la educación se transforma en el eje principal (Chiek Pin Ong, 2015). En este contexto y con el propósito de integrarse en la economía global del siglo XXI se observa un acelerado interés por aprovechar los múltiples recursos que las nuevas tecnologías ofrecen a los docentes para potenciar el proceso de enseñanza aprendizaje. La enseñanza basada en la tecnología gana prominencia con el uso de programas multimedia aplicados al aprendizaje moderno, así las nuevas herramientas para enseñar y aprender en línea se consolida con la inserción de la tecnología, según (Lau, 2014).

En un estudio se explora la efectividad de los módulos instruccionales en línea para proporcionar instrucción suplementaria en conceptos básicos de matemática y física. Se desarrollaron dos módulos para ser aplicados a dos grupos de acuerdo con un modelo de aprendizaje cognitivo. Los participantes (N = 47) fueron estudiantes matriculados en un curso de estadística requerido en una universidad del medio oeste. Los participantes fueron asignados aleatoriamente a ya sea un grupo de intervención o control. Los resultados muestran que el grupo de intervención realizó significativamente mejor en las pruebas posteriores mediante el uso de los módulos de instrucción en línea, mientras no hubo mejora significativa del rendimiento en el grupo de control. Según los resultados de la encuesta, los estudiantes expresaron su compromiso con los materiales de instrucción. Además, expresaron un ritmo propio experiencia de aprendizaje mediante la retroalimentación de que tenían control sobre los materiales del curso por utilizando los módulos de instrucción en línea desarrollados. Los resultados de la encuesta también fueron indicativos de los estudiantes aprobación del uso de los módulos como material complementario para las clases magistrales (Moein Moradi L. L., 2018).

El artículo de investigación llamado “Módulo instruccional basado en la teoría de la carga cognitiva, es un estudio sobre retención de información entre profesores en formación, se utilizó un módulo auto instructivo basado en la teoría de carga cognitiva para aprendizaje de software de la hoja de cálculo, se toma consideraciones pedagógicas efectivas que integran la teoría de conceptos relacionados con la carga cognitiva que se reflejan en el diseño y desarrollo del módulo.

El análisis de varianza se realizó en 36 profesores en formación, y registrado los puntajes de desempeño que fueron altos y sostenidos durante las actividades, indican que los alumnos demuestran mejores habilidades de retención (Chiek Pin Ong, 2015). Zambrano, Mata & Hernández (2018), lleva por título: “Diseño de un módulo instruccional multimedia en la unidad de Campo Magnético Estacionario aplicado a estudiantes de tercer año de bachillerato”; el propósito de esta investigación es mejorar el rendimiento académico de los estudiantes del tercer año de Bachillerato en la unidad de Campo Magnético Estacionario, incrementando las habilidades de conceptualización mediante la aplicación de un material educativo instruccional multimedia. Esto se lo hizo, utilizando la investigación basada en diseño, debido a que se realizó en dos intervenciones, la primera intervención con el objetivo de mejorar el diseño del módulo instruccional y la segunda intervención, ya mejorada, con el objetivo de hacer el estudio de esta investigación. Para el desarrollo del módulo instruccional multimedia se diseñó un plan de clase enfocado en la teoría de aprendizaje de Robert Gagné y nos ayudamos adicionalmente de la plataforma Blackboard.

Finalmente es necesario mencionar que este artículo científico está basado en la tesis de graduación de la maestría en Enseñanza de Física del autor. Un experimento práctico y desafiante en la educación biológica, supone que los entornos de aprendizaje auténticos aumentan la comprensión y provisión de conocimientos para los estudiantes (Julia Mierdel, 2019), se aplica un módulo instruccional práctico en un laboratorio de tecnología genética fuera de la escuela para apoyar el trabajo experimental, compara el impacto de dos diferentes enfoques sobre logros cognitivos, carga cognitiva y eficiencia educativa, utiliza una muestra (N = 254) y la divide en dos grupos, en resumen el primer grupo realiza sus actividades académicas mediante la observación de material didáctico artesanal,

mientras un segundo grupo trabaja con el módulo instruccional y obtuvieron un rendimiento significativamente mejor con respecto a un conocimiento a medio plazo que obtuvo el primer grupo. En consecuencia, el enfoque de visualización del módulo produjo puntajes significativamente más altos para la eficiencia educativa, apuntando a un mayor rendimiento cognitivo a través de una percepción más intensa de los contenidos correctos de los modelos de ADN (Julia Mierdel, 2019).

En el panorama de comunicación actual, el público a menudo recurre a internet y redes sociales en lugar de un médico, la información de salud disponible en línea no es suficiente, los médicos deben ofrecer algo que Internet no puede emular por completo: empatía imaginación y la capacidad de adaptar instantáneamente los mensajes a llegar y enseñar a audiencias preocupadas y menudo confundidas de manera efectiva. Por lo antes mencionado se desarrolló un módulo de comunicación instruccional para residentes pediátricos que utilizaron teatro improvisado aplicado para ayudar a los residentes a desarrollar una comunicación compleja y dinámica de habilidades.

El módulo incluía oportunidades para desarrollar empatía, practicar el análisis de audiencia, destilar mensajes a puntos clave y aplicar estas habilidades en los medios y contextos comunitarios. Los resultados preliminares indican ganancias en Comunicación de confianza y habilidades. Este tipo de instrucción módulo de comunicación y capacitación fomenta la asistencia sanitaria practicantes para posicionarse como expertos confiables y socios para ayudar a los clientes a dar sentido a la información de salud, permitiendo así que una nueva generación de pediatras pueda unir brechas de comunicación creadas por nuevas tecnologías y mayores accesos a múltiples fuentes de información (Krista Hoffmann-Longtin, 2018).

Zubillaga y García (2011), describen la experiencia sobre los aprendizajes significativos del concepto de energía a través de la aplicación de un módulo instruccional conceptualmente transparente, fundamentado en el marco teórico de Ausubel y Novak. El propósito que enfatiza la herramienta del mapa conceptual a través de un módulo instruccional como instrumento facilitador de un aprendizaje significativo. El trabajo realizado muestra que como resultado de la instrucción realizada el alumnado, se presenta

una evolución positiva es los indicadores del aprendizaje significativo en relación con el concepto de energía. Además, este estudio pone de manifiesto dificultades en algunos alumnos para superar algunas concepciones erróneas sobre dicho concepto.

Los trabajos citados se relacionan con la investigación planteada, ya que muestra cómo debe estructurarse un módulo instruccional, desde la perspectiva del procesamiento de la información, a través de estrategias que resultan importantes, ya que se persigue producir un material educativo de tipo tecnológico que despierte la motivación y el interés de los estudiantes para mejorar su proceso de aprendizaje y será el primer trabajo en la comunidad educativa que incentive a los docentes para dar uso de equipos tecnológicos y herramientas digitales.

2.2. Referentes teóricos

2.2.1 Módulo instruccional multimedia

Los avances tecnológicos han permitido brindar innovaciones importantes para la educación moderna del siglo XXI, aportando interés, motivación, creatividad al aprendizaje, mejorando el proceso de aprender, en este sentido el diseño instruccional aporta a la educación virtual en sus distintas etapas un aprendizaje significativo en los estudiantes.

A continuación, se indica una línea de tiempo que muestra la evolución del diseño instruccional:

Años 60 se fundamenta el diseño instruccional en la teoría conductista siendo además lineales, sistemáticos y prescriptivos siendo sus tareas: seguir cada uno de los pasos, conocer a donde llegar, establecer objetivos, generar cortos pasos para la enseñanza, determinar las estrategias y valorar el aprendizaje, valorar según el criterio, motivar, puesta en práctica desde lo general a lo particular Belloch (2013).

Años 70 se basa en la teoría de sistemas es decir parten de la organización de procedimientos abiertos buscando en esta época la participación de los estudiantes Belloch (2013).

Años 80 hace referencia a la teoría cognitiva que se fundamenta en la comprensión del conocimiento adquirido durante el aprendizaje, enfocándose en el pensamiento, resolución de problemas, comunicación, formación de conceptos, mencionándose continuación sus principios: conocimiento significativo, participación activa en el aprendizaje, generación de ambientes idóneos para el aprendizaje y secuencia de información Belloch (2013).

Años 90 se apoya en la teoría constructivista y de sistema siendo esta activa para el estudiante, por tal razón sus acciones deben enfocarse al proceso de aprendizaje y más en la creatividad más no en su contenido, los indicios del diseño instruccional son: conocimiento basado en la experiencia, interpretación personal, aprendizaje significativo y holístico enfocado en la realidad, colaboración, integración de nuevos conocimientos. En relación con esta teoría se puede mencionar el Conectivismo o conectismo que fue elaborada por George Siemens siendo su principal colaborador el individuo Belloch (2013).

En este contexto se define al módulo instruccional como un elemento pedagógico para generar el proceso de aprendizaje en el aula, además que permite provechar las habilidades del estudiante en este medio sin la presencia del docente. Existen un sin número de definiciones entre las principales se puede mencionar:

Bruner (1969) menciona que el diseño instruccional es una disciplina que permite mantener un ambiente ideal para generar un aprendizaje favorable Belloch (2013). pág. 2.

Reigeluth (1983) aporta con su significado mencionando que es una disciplina que genera interés en el estudiante aportando conocimiento y habilidades Belloch (2013). pág. 2.

Según Berger y Kam (1996) menciona que es una ciencia que permite generar situaciones determinadas ya sea de pequeños o grandes contenidos en los cuáles se observa dificultades en distintos aspectos Belloch (2013). pág. 2.

Broderick (2001) dice que se apoya en el arte y la ciencia para instaurar un entorno instruccional con indicaciones claras y precisas para que el estudiante consiga desarrollar determinadas consignas Belloch (2013). pág. 2.

Por lo tanto, se puede decir que el módulo instruccional consiste en la planificación, organización de contenidos que se presentan con recursos, estrategias y actividades para facilitar el aprendizaje del estudiante.

2.2.1.1 Modelo ADDIE

Este modelo instruccional es interactivo, en donde el diseñador instruccional puede volver a cualquier fase cuando lo desee o necesite hacerlo, siendo el producto final el comienzo de otra.

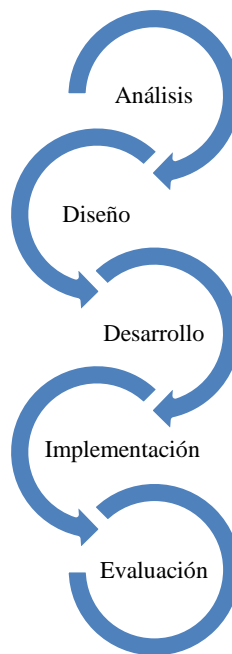


Figura 1 ADDIE

2.2.1.2. Fases del ADDIE

Análisis. – el primer paso en este modelo es el análisis del estudiantado, el entorno en el que se desarrollará la actividad y las necesidades pedagógicas, abordando desde el problema detectado, buscando conocer las necesidades del estudiante, tipo de contenidos y el entorno en el que se desarrollará la actividad, siendo así que los resultados de esta etapa permitirán conocer las tareas y actividades con las que se desarrollará el módulo instruccional durante la etapa del diseño Cadme (2015).

Diseño. – para este paso se tomará en consideración la temática del curso, tomando en cuenta el enfoque pedagógico, además la forma de la secuencia de los pasos y la organización del contenido Cadme (2015).

Desarrollo. – en esta parte se nutre de las fases de análisis y diseño, se basa en la creación del producto basados en los contenidos de la materia, materiales de aprendizaje que se deben tener en cuenta de la fase del diseño, para armar las partes del módulo instruccional Cadme (2015).

Implementación. – es la parte de la ejecución y puesta en marcha para la implementación con los estudiantes la misma que debe ser participativa, ya que se entrega el módulo instruccional al estudiante para poner a prueba su diseño y verificar la eficacia, si se encontrará algún error en esta fase este es el momento para corregir errores y poder dar cumplimiento a los objetivos de aprendizaje Cadme (2015).

Evaluación. – esta fase es permanente durante la ejecución del diseño instruccional, su evaluación se lo realizará dependiendo de la necesidad pudiendo ser formativa o sumativa, así como también se evaluará la parte formativa de cada uno de los puntos del ADDIE, así como también se realizará la evaluación sumativa con el uso de pruebas determinadas para luego analizar los resultados obtenidos de la acción formativa Cadme (2015).

2.2.2 Uso de la tecnología en la enseñanza

Las nuevas tendencias educativas promueven el uso de la tecnología, y módulos instruccionales que reflejan como resultado aprendices con una comprensión más profunda, y desempeño significativamente mejor en un 13% de sus puntuaciones en materias como la física y matemática (Moein Moradi L. L., 2018). Los desafíos que conllevan los docentes aumentan la riqueza y diversidad del material didáctico, para que cada estudiante interprete y comprenda, mientras actúan no sólo en calidad de los espectadores, sino de creadores de su propio conocimiento.

El desarrollo y uso de recursos técnicos transforman cada campo o sector del mundo en que vivimos, así por ejemplo, la medicina logra un avances que permiten la explicación de muchas enfermedades, el orden del mundo en el que vivimos ha de tener también una

influencia importante de las herramientas a las que tenemos acceso a través del internet, de esta manera el entorno educativo no es la excepción puesto que variedad de recursos y elementos tecnológicos digitales son usados ahora, de diversas maneras y en diferentes contextos para generar conocimiento. Los objetos de aprendizaje tecnológicos son usados para presentar información y guiar las actividades de aprendizaje de diversas maneras, que resultan adecuadas en modos, formas y formatos, dando como resultado una acumulación de contenidos educativos. Todo esto se realiza con el fin de desarrollar y emancipar la educación en su proceso holístico, permitiendo el uso de contenidos que faciliten la enseñanza aprendizaje en los todos sus niveles, obteniendo como resultados ambientes educativos en que mejoran cada vez más y buscan nuevas perspectivas.

El trabajo realizado por Trujillo, Pérez, Silva, Perdomo y Rojas (2018), se define los módulos instruccionales como materiales que facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje, y contienen elementos necesarios para que los estudiantes adquieran competencias a su propio ritmo de aprendizaje. La enseñanza en la sociedad a la que nos hemos referido se gesta entre un sin número de elementos multimedia y el nuevo material didáctico, en el cual el profesor se apoya para enriquecer su clase, mostrándose este más visual y auditivo, aunque todavía de manera incipiente, el profesor presenta a sus estudiantes material combinando, textos, imágenes y videos que nos llevan al uso cada vez más continuo de los ordenadores e internet dentro del aula.

Diferentes puntos de vista hacen que organizaciones mundiales instauren documentos que nos dejan comprender la importancia que tienen las Tics en la educación, partiendo de todos sus niveles. En esencia, la Declaración Mundial sobre la Educación Superior en el siglo XXI de 1998, en su artículo 12 sobre el potencial y los desafíos de la tecnología, literal ha alude a la creación de material didáctico y su uso en la educación lo siguiente: “Constituir redes, realizar transferencias tecnológicas, formar recursos humanos, elaborar material didáctico e intercambiar las experiencias de aplicación de estas tecnologías a la enseñanza, la formación y la investigación, permitiendo así a todos el acceso al saber” (p. 12)

El requerimiento notorio de progreso sociocultural y económico de la sociedad, a través del saber, hacen que se suscite una educación que demanda de procesos innovadores para obtener resultados en un futuro en constante cambio, donde se nos da la oportunidad de transformar la manera de crear contenido de aprendizaje.

En consideración a esto la Agenda 2030 de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (2015), establece:

“Estamos frente a un cambio de época: la opción de continuar con los mismos patrones ya no es viable, lo que hace necesario transformar el paradigma de desarrollo actual en uno que nos lleve por la vía de desarrollo sostenible, inclusivo y con visión de largo plazo” (p. 8)

De lo citado, podemos recalcar que existe un cambio indiscutible en un contexto mundial al que se le propone a través de la Agenda 2030, definir visiones que sustenten y prioricen desarrollo en las dimensiones de la sociedad, así también los Objetivos de Desarrollo Sostenible, en el objetivo número 9 literal c plantea, “aumentar significativamente el acceso a la tecnología de la información y las de comunicaciones y esforzarse por proporcionar acceso universal y asequible a Internet en los países menos adelantados de aquí a 2020” (p. 27). Con esto se deduce que existe de manera internacional, regional y nacional un análisis integral que resulta clave para los países en desarrollo, sobre la innovación en áreas educativas que fortalecen conocimientos y las ya mencionadas sociedades de la información.

Después de analizadas las diferentes concepciones, sobre la enseñanza basada en las TICs, se percibe la trascendencia del proceso en el cual el docente trasmite conocimientos a sus educandos, facilitando un sinnúmero de posibilidades, que le permitirán motivar, agilizar y facilitar de aprendizaje. Lo antes mencionado no resta importancia a las funciones del profesor ya que le asignara nuevos roles, es decir con el uso de las tecnologías ya no se constituye como el poseedor de los saberes, ahora se convertirá en el mediador entre el estudiante y el conocimiento. Podemos mencionar que las herramientas de las cuales el profesor hará uso para la enseñanza en el siglo XXI ya no dependen de formas ortodoxas,

donde el papel y el lápiz serán los elementos principales, al contrario, hoy se obtendrá el mejor provecho de las herramientas digitales de las cuales nos encontramos saturados.

Así la enseñanza logrará transmitir un aprendizaje significativo basado en las herramientas digitales donde estudiante aceptará una elevada responsabilidad.

2.2.2.2 Software educativo EXE-LEARNING

La herramienta digital Exe-learning es utilizada para la educación, se puede adherir secciones para la realización de las actividades y así crear el contenido de una asignatura es fácil de realizar, además de ser intuitiva al momento de ser usada. A continuación, se muestran las características Orrala (2014).

- No es necesario conocer sobre programación ni de códigos HTML, XML, permitiendo al usuario que sea fácil el uso
- Se puede generar recursos didácticos inéditos, así como también tiene la opción de exportarlos como formato de empaquetamiento IMS, CP, SCORM para poderlos embeber en plataformas LMS como lo es Moodle.
- Permite acceder tanto a docentes como estudiantes a los contenidos y actividades propuestas en la herramienta dependiendo del rol que sea dispuesto
- Esta herramienta permite interactuar entre sus miembros con el uso de foros, chats entre otros.
- Facilita al docente la creación de contenidos
- Puede ser usada esta herramienta tanto para la modalidad presencial o semipresencial.
- Permite desarrollar la herramienta sin la necesidad de tener internet

2.2.3 Currículo de educación

Se define el currículo general como el proyecto educativo en donde se plantea las intenciones que se debe cumplir en la enseñanza de un país según el (Ministerio de Educación, 2016) en Ecuador el proceso que se realiza en las etapas de macro, meso y micro planificación se enfoca a brindar las pautas de la didáctica, que un docente debe

seguir para presentar a los estudiantes contenidos que permitan desarrollar las destrezas planteadas en el currículo para cada área del conocimiento.

En este sentido se garantiza una educación de calidad como lo estipula la Constitución de la República del Ecuador (2008), en el artículo 26 de la sección quinta sobre educación, donde se menciona el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo. Así se plantea en Ecuador el currículo general constituido de los siguientes elementos, salida de perfil del futuro bachiller, los objetivos integradores de los niveles de educación, los objetivos generales de las áreas de conocimiento, los contenidos de cada asignatura, las destrezas presindible e implesindibles, metodología, criterios e indicadores de evaluación (*op.cit*).

Por lo mencionado los niveles de Educación Inicial, Educación Primaria, Educación General Básica y Bachillerato, deben cumplir los lineamientos estipulados en el currículo de manera que el docente, contextualiza los contenidos de acuerdo a las necesidades y el entorno en que se desarrolla el estudiante Ministerio de Educación (2016), para lograr aprendizajes significativos enfocados en incentivar en los estudiantes los valores fundamentales de justicia, innovación y solidaridad para que los estudiantes adquieran autonomía personal a través de la educación integral.

Por consecuencia una de las áreas que desarrolla el currículo es Educación Cultural y Artística, considerando que la enseñanza aprendizaje de los saberes culturales y el arte contemporáneo motivan en el estudiante un pensamiento creativo, intelectual y social, en un entorno de formación de conocimientos y promoción de la creatividad cultural, tiene el fin de desarrollar los objetivos, destrezas y estándares de educativos de calidad obligatorios para todas las instituciones educativas que se desenvuelven en el territorio.

Así la asignatura de Educación Cultural y Artística, se imparte bajo un enfoque pedagógico integral-holístico; lo que significa que a través de la enseñanza de las artes, se asegura en los estudiantes, una formación para la vida, su desarrollo cognitivo, emocional y creativo; su autonomía, libertad de pensamiento y sentido de pertenencia a una comunidad (Organización de las Naciones Unidas, 2017), contextualizados a la realidad

de cada centro educativo se establece las planificaciones adecuadas en la Propuesta Pedagógica Institucional y los Proyectos Curriculares de las Instituciones.

2.2.3.1 Calidad educativa

Los estándares de calidad educativa son parte de las políticas de cada estado, por lo que en la actualidad constituye el proceso de mejora progresiva de la enseñanza y el aprendizaje de las asignaturas, para conocer la calidad de un sistema se ejecuta la evaluación que ya se ha desarrollado en diversos países, fundamentados en la necesidad de mejorar el sistema educativo y el sostenimiento de las políticas públicas (Álvarez & Matarráz, 2020).

Así en países como Perú se establece procesos de auditoria con la finalidad de fortalecer la calidad educativa en los programas de la Universidad Tecnológica de los Andes, con el objetivo de lograr un buen desempeño en las evaluaciones que se realiza a nivel mundial (Mendoza, Carrión, Cabrera, & Alipio, 2020), lo que hace referencia a la preocupación de mejorar el desarrollo educativo y evidencia que el afán de progreso en los sistemas educativos no se está realizando de manera individual o sectorial.

En este sentido en Ecuador el Ministerio de Educación como la autoridad rectora del sistema educativo, implanta las políticas de calidad en tres aspectos relevantes que son, en primer lugar el rendimiento académico que no se define como único factor para evaluar la calidad de la educación, como segundo aspecto es la formación autónoma intelectual de los niños y jóvenes, y finalmente la ética profesional que desarrolla el docente, a esto se suman los estándares de gestión escolar e infraestructura que se evalúa en los espacios de educación en todos los niveles (Ministerio de Eduacción, 2012) .

2.2.3.2 Innovación educativa

Según Cañal (2002) afirma que innovación educativa es: “un conjunto de ideas procesos y estrategias, más o menos sistematizadas mediante el cual se trata de introducir y provocar cambios en las prácticas educativas vigentes”.

Siendo así que la innovación es un proceso a largo plazo, el propósito es cambiar la realidad de un entorno, modificando en su paso las actitudes, pensamientos, a la vez de

transformar los métodos en los procesos de enseñanza aprendizaje. En el ambiente educativo se introducen cambios novedosos e innovadores para ser usados en el entorno escolar, sin embargo, esta puede afectar a los recursos, materiales, actividades, tiempo y evaluación de los contenidos.

2.2.3.2 Innovación curricular

El currículo educativo ha experimentado transformaciones desde la década de los 90, así en México se incluyó modelos que permitieron innovar, adaptando pensamientos empresariales que aportan a la gestión del sector educativo, junto a los cambios pedagógicos, llevando a cabo nuevas metodologías que aportan un avance a lo tradicional, así también se ha incorporado dimensiones que permiten desarrollar nuevas áreas del conocimiento (Barrigas, 2005), en este sentido es evidente que en algunos estados se ha innovado el plan curricular con el objetivo de mejorar.

Por consecuencia los nuevos pensamientos llevan a que en Ecuador también se de origen a la innovación y se adapte nuevos ejes curriculares en el sistema de Educación General Básica y Bachillerato, como por ejemplo la perspectiva de la enseñanza de la asignatura de Educación Cultural y Artística, que en la actualidad se enfoca en la enseñanza de conocimientos acordes época en la que se desarrolla el estudiante.

Así también es posible en la actualidad adoptar nuevas tendencias en educación, que permiten motivar al estudiante en el presente siglo, propuestas que han permitido el uso de tecnologías educativas como una herramienta didáctica, procurando de esta manera hacer el buen uso de estas herramientas en el ejercicio docente, que busca desarrollar en el estudiante las capacidades necesarias para desenvolverse en la Sociedad del Conocimiento.

En este contexto el aporte que la tecnología educativa presenta, también se integra en el currículo de Educación Cultural y Artística del Ecuador, para permitir que los estudiantes sean los propios creadores de material audiovisual basado en el aprendizaje del arte contemporáneo, generando de esta manera sostenibilidad para el ambiente, desarrollo social, político y cultural de la sociedad moderna.

2.3. Marco legal

La investigación se enmarca en los siguientes instrumentos legales:

La Constitución de la República del Ecuador (2008), artículo 26, menciona que “La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del estado” y, en artículo 343 señala que, el sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura; en este mismo artículo se establece que el sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

Por otra parte, en el artículo 2, literal w de la Ley Orgánica de Educación Intercultural, se cita que, garantiza el derecho de las personas a una educación de calidad y calidez, pertinente, adecuada, contextualizada y articulada en todo el proceso educativo, en sus sistemas, niveles, subniveles o modalidades; y que incluya evaluaciones permanentes, de la misma manera, garantiza la concepción del educando como el centro del proceso educativo, con una flexibilidad y propiedad de contenidos, procesos y metodologías que se adapte a sus necesidades y realidades fundamentales; promueve condiciones adecuadas de respeto, tolerancia y afecto, que generen un clima escolar propicio en el proceso de aprendizaje; además, el mismo artículo, literal a, señala que, se garantiza el derecho de las personas a una educación que les permita construir y desarrollar su propia identidad cultural, su libertad de elección y adscripción identitaria, proveyendo a los y las estudiantes el espacio para la reflexión, visibilización, fortalecimiento y el robustecimiento de su cultura (Ley orgánica de educación intercultural, 2011).

En el artículo 19 de la misma ley (Ministerio de Educación, 2011), dice que, es un objetivo de la Autoridad Educativa Nacional diseñar y asegurar la aplicación obligatoria de un currículo nacional, tanto en las instituciones públicas, municipales, privadas y fiscomisionales, en sus diversos niveles, como son: inicial, básico y bachillerado, y modalidades: presencial, semipresencial y a distancia. En relación a la diversidad cultural

y lingüística se aplicará en los idiomas oficiales de las diversas nacionalidades del Ecuador; el diseño curricular considerará siempre la visión de un estado plurinacional e intercultural, el currículo podrá ser complementado de acuerdo a las especificidades culturales y peculiaridades propias de la región, provincia, cantón o comunidad de las diversas instituciones educativas que son parte del Sistema Nacional de Educación.

Por otro lado, los currículos nacionales, expedidos por el Nivel Central de la Autoridad Educativa Nacional, son de aplicación obligatoria en todas las instituciones educativas del país independientemente de su sostenimiento y modalidad (Asamblea Nacional, 2015).

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1. Descripción del área de estudio

La Unidad Educativa “Eugenio Espejo” se encuentra ubicada en la Comunidad San Juan de Lachas, Parroquia Jacinto Jijón y Caamaño, Cantón Mira perteneciente a la Provincia del Carchi, a 1 km de la panamericana Ibarra San Lorenzo km 108. El área de influencia estudiantil está conformada por tres provincias: Carchi, Imbabura y Esmeraldas, específicamente de la cuenca baja del río Mira y el Cantón Espejo; se encuentra compuesta por 49 comunidades rurales.

El Ministerio de Educación y la Coordinación Zonal de Educación Zona 1, luego de informes técnicos realizados resolvió el 12 de diciembre de 2012 la creación de la Unidad Educativa “Eugenio Espejo”, producto de la fusión de los colegios y escuelas del sector, el funcionamiento de la institución está regido de acuerdo con las disposiciones de la Ley de Educación y su Reglamento General.

Actualmente la institución es parte del Distrito Educativo Intercultural y Bilingüe 04D03 Espejo-Mira, está conformada por 645 alumnos, 43 funcionarios distribuidos de la siguiente manera: 35 docentes, 5 administrativos, y 3 auxiliares de servicio; constituyéndose en una institución líder, que propicia la formación integral de los estudiantes en aspectos cognitivos, reflexivos y afectivos, que atienden a las necesidades de una sociedad del conocimiento y a las altas expectativas.

Misión

La Unidad Educativa “Eugenio Espejo” en el año 2019 es una institución líder, generadora de educandos capaces de detectar y solucionar problemas educativos, sociales, productivos y ambientales, que garanticen un desarrollo social sostenible y sustentable para la construcción de una sociedad más justa y solidaria

Visión

La Unidad Educativa “Eugenio Espejo” imparte una educación integral en los niveles inicial, básico y bachillerato, encaminada a formar seres que asuman cambios profundos de actitud frente al desafío de mejorar, con una educación de calidad y calidez, más humanística, científica y técnica, coadyuvando a alcanzar el buen vivir, con valores contextualizados a la realidad social y cultural enfoque y tipo de investigación

Para el desarrollo se asume el enfoque de investigación mixto que según Hernández, Fernández y Batista (2014), este utiliza de manera conjunta los enfoques cuantitativo y cualitativo, que permite constituir el acercamiento a la realidad objetiva, desde una perspectiva cuantitativa y una aproximación subjetiva desde el método cualitativo.

Permite caracterizar los objetos de hechos de interés investigativo

3.2. Tipos de investigación

Se utilizará el tipo de investigación descriptiva que consiste en caracterizar los objetos de hechos de interés investigativo o la situación concreta de la investigación para definir el análisis y procesos que se involucran.

Para el efecto del trabajo la investigación es la más adecuada ya que recoge datos descriptivos sobre el uso de la tecnología dentro del aula y en el proceso enseñanza aprendizaje, el de comportamientos y situaciones que son observables directamente de la fuente.

3.3. Diseño de la investigación

Se utilizará un diseño de investigación documental y de campo a continuación se detalla.

a) Investigación documental

En el año 2014, Yuni y Urbano, analiza las definiciones existentes, para llegar a la definir a la investigación documental como una estrategia metodológica para obtener información, así el investigador puede instruirse acerca de su objeto de estudio a través

de diferentes materiales, sean estos escritos, visuales y numéricos con de fin de acreditar su análisis. En este caso y con el propósito de sustentar y construir la investigación se analizarán: El Currículo de la asignatura de Educación General Básica implementado para el nivel de Educación General Básica Superior. Planificaciones realizadas por los docentes de clase para tal asignatura.

b) Investigación de campo

Nos permite experimentar en el medio en el cual se encuentra el objeto de la investigación, es decir, donde ocurren los hechos y fenómenos en los campos de acción y objeto estudiado (Cabrera Navarro, 2008).

3.4. Técnicas e instrumentos de investigación

- a) **Análisis de contenido:** el análisis del Currículo de Educación Cultural y Artística, en el subnivel de Educación General Básica Superior, se realizó para evidenciar de manera directa la manera como se implementa dicha materia de manera teórica y como se la lleva a la práctica. El segundo lugar el análisis de las planificaciones de los docentes del área y los estudiantes se llevará a cabo con el objetivo de evidenciar el proceso metodológico y didáctico que el docente aplica y el nivel de conocimientos que adquiere el estudiante durante su formación, para esto de utilizará como instrumento la matriz de análisis de contenidos.
- b) **Encuesta:** con el fin de descubrir la práctica de la enseñanza y aprendizaje basada en las TICs, de la asignatura de Educación Cultural y Artística, se aplicará el instrumento del cuestionario con preguntas cerradas, en la Unidad Educativa “Eugenio Espejo”, dedicada a los estudiantes del subnivel de Educación General Básica Superior.
- c) **Análisis de datos:** se realizará con la finalidad de destacar toda la información que sea de gran utilidad para comprobar la eficiencia del módulo instruccional multimedia para la enseñanza del Currículo de Educación Cultural y Artística en el nivel de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa “Eugenio Espejo”.

3.5. Procedimiento de investigación

Para ejecutar el primer objetivo específico “Analizar la propuesta de la formación del currículo de Educación Cultural y Artística en el sub nivel de Educación General Básica Superior”, se procederá a descomponer el documento mediante un análisis detallado sobre la metodología aplicada y como incluye la tecnología en la práctica.

Respecto al segundo objetivo “Analizar la práctica pedagógica para la enseñanza de Educación Cultural y Artística del sub nivel de Educación General Básica Superior”, se pretende realizar el desmontaje de las planificaciones anuales para así determinar el proceso pedagógico planteado por los docentes de la Unidad Educativa “Eugenio Espejo”.

Con atención al último objetivo planteado Comprobar la eficiencia del módulo instruccional multimedia para la enseñanza del Currículo de Educación Cultural y Artística en el nivel de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa “Eugenio Espejo”se seguirá el procedimiento que se detalla a continuación:

- a) Empleo de una encuesta que se realizara a los estudiantes de la Unidad Educativa “Eugenio Espejo” a fin de develar el proceso didáctico que se lleva a la práctica.
- b) Se aplicará el módulo instruccional para la enseñanza de la materia de Educación Cultural y Artística durante las dos primeras parciales, aplicando el registro de observación, para determinar el nivel de uso de las herramientas tecnológicas en el proceso formativo.
- c) Empleo de una encuesta dirigida a los estudiantes del subnivel de Educación General Básica Superior para precisar la percepción del proceso enseñanza aprendizaje después de haber aplicado el módulo instruccional en el proceso de enseñanza.

3.6 Métodos de investigación

Echavarría et al. (2010) definen el método como un camino para llegar a un resultado mediante la descomposición de un fenómeno en las partes. Por lo que se utilizará el método de investigación analítico sintético, refiriendo al análisis del conjunto de elementos que constituyen el problema de investigación estudiado, analizando de manera

individual cada elemento de las tres variables planteadas, para develar las interrelaciones existentes.

Permitirá también comprender con mayor objetividad los hechos de interés investigativo a fin de proponer el diseño del Módulo instruccional basado en las Tics para el aprendizaje del currículo de Educación Cultural y Artística en el nivel de Educación General Básica Media”, así daremos respuesta al enigma de investigación.

3.7. Población y muestra

3.7.1. Población

Para el desarrollo de esta investigación, la población está constituida por los estudiantes de educación básica media y los docentes del área de educación cultural y artística de la Unidad Educativa “Eugenio Espejo” perteneciente a la comunidad San Juan de Lachas, Cantón Mira, Provincia del Carchi.

De acuerdo con la información obtenida en dicha Institución Educativa en el año lectivo 2018 – 2019, la Institución cuenta con:

Tabla 1

Población de la investigación.

POBLACIÓN	
Estudiantes	348
TOTAL	348

Fuente: Unidad Educativa “Eugenio Espejo” (2019) Proceso de investigación

3.7.2. Muestra

Las pruebas estadísticas a efectuarse se derivan del análisis estadístico multivariado MANOVA, por esto, el muestreo se efectuó mediante el software GPower de la Universidad de California, el cual permite calcular de la manera más precisa el tamaño de muestra en función de los parámetros que la determinan. Para esto se empleó un tamaño

de efecto de 0.03 lo cual garantiza un bajo tamaño de efecto. Además, se empleó un error probabilístico alfa de 0.05 y una potencia de la prueba de 0.95 con lo que se obtuvo un tamaño de muestra estimado de 351 estudiantes. Como en la unidad educativa existe una población de 348 alumnos, se acepta el tamaño de muestra para efectos inferenciales ya que este valor muy cercano al estimado.

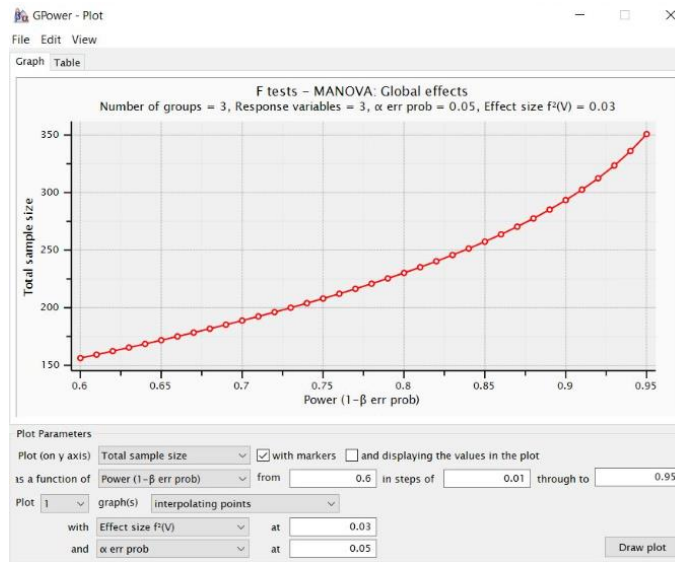


Figura 2. F test- Manova Global effects

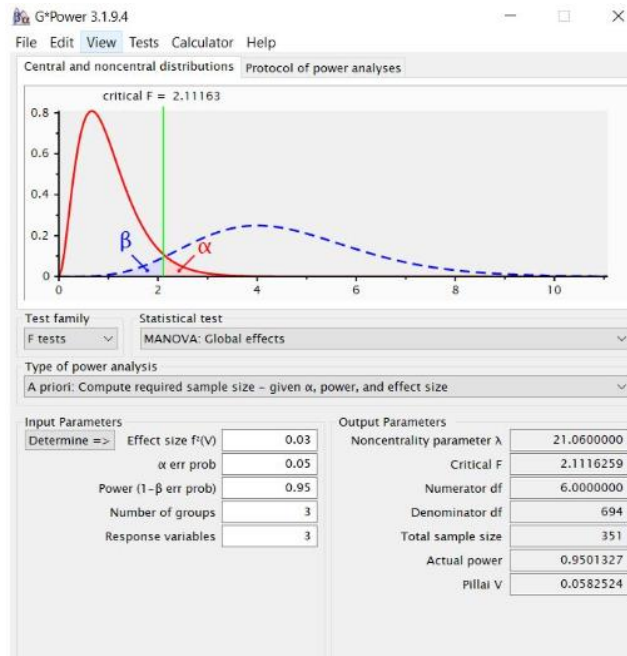


Figura 3. Resultados de muestreo en G*Power

3.8.Consideraciones bioéticas

De acuerdo con Goikoetxea (1998), la bioética es una de las ramas de la ética que se ocupa de analizar las experiencias de las ciencias de la vida, en diferentes ámbitos, especificando que se puede considerarla como una reflexión de la ética, sobre la moral. Con lo citado y con el propósito de seguir las principales formas de producir conocimiento a través de la investigación científica nos basaremos en los principios y normas de la bioética. Es así que la presente investigación considera los cuatro principios básicos de la bioética que se describen a continuación:

Autonomía. - Acatando al primer principio de bioética, en el trabajo de investigación se respetará la facultad de las personas participantes para obrar con criterio de las actividades que realiza, por lo que cada conocimiento tomado de una fuente o autor se citara de manera adecuada.

Beneficencia.- En consideración a este principio y con los resultados que se espera obtener de la investigación, se beneficiara a un grupo de estudiantes, cuando se les permita aprender analizando materiales didácticos nuevos para ellos, a la vez se obtendrá el mismo beneficio para toda la comunidad educativa a la que se aportará con innovación tecnológica, siendo este el primer trabajo de investigación dedicado a construir una herramienta que permita dar un giro a la manera de enseñar y aprender, enfocada a las nuevas generaciones de estudiantes.

Justicia. - Atendiendo a la justicia se respetará la equidad de beneficios al momento de hacer que la herramienta tecnológica a presentar pueda ser usada por todos aquellos que la necesiten, para así hacer que el benéfico de este trabajo sea equitativo.

No-maleficencia. - El último principio al que se tratara con mucha prudencia, cumplida a cabalidad el significado de su nombre en todo momento tanto de la investigación, como en la aplicación de sus resultados.

CAPÍTULO IV

4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Análisis descriptivo de los resultados

Seleccione el grado o curso al que pertenece



Figura 4 Seleccione el grado al que pertenece

Análisis

En el gráfico se puede evidenciar los grados a los que fueron investigados como son tercero, cuarto, quinto, sexto, séptimo, octavo, noveno, décimo de Educación General Básica y primero, segundo y tercero de Bachillerato General Unificado dando a conocer su punto de vista del tema tratado.

Seleccione el género al que pertenece

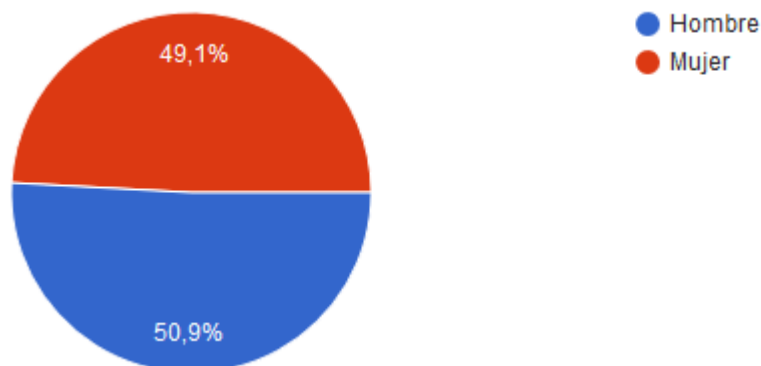


Figura 5 Género

Análisis

En la Unidad Educativa Eugenio Espejo que es objeto de estudio se puede ver según el gráfico que existe más hombres que mujeres, pero la diferencia no es alta en cuanto al género es una mínima cantidad que distancia uno de otro.

Seleccione el tipo de etnia con el que usted se identifica

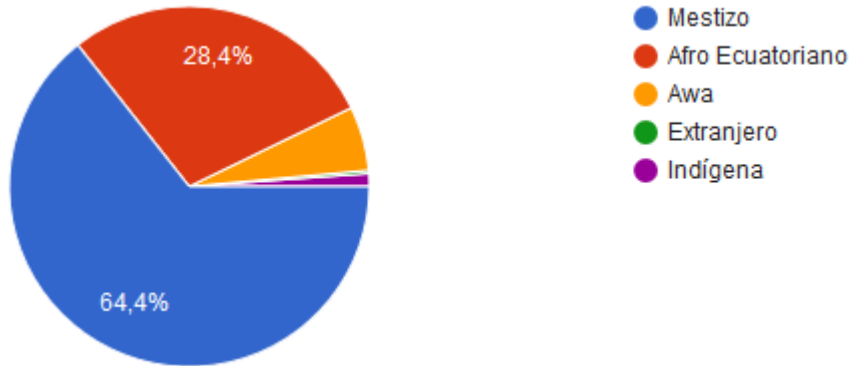


Figura 6 Etnia a la que pertenece

Análisis

En la unidad Educativa existen estudiantes de diversas etnias que asisten a estudiar a este lugar siendo la mestiza la que tiene más afluencia, seguida de la afro ecuatoriana y por último awa e indígena observándose una variada de culturas.

TIEMPO DE ESTUDIO

¿Cuántas horas diarias dedica a realizar sus tareas?

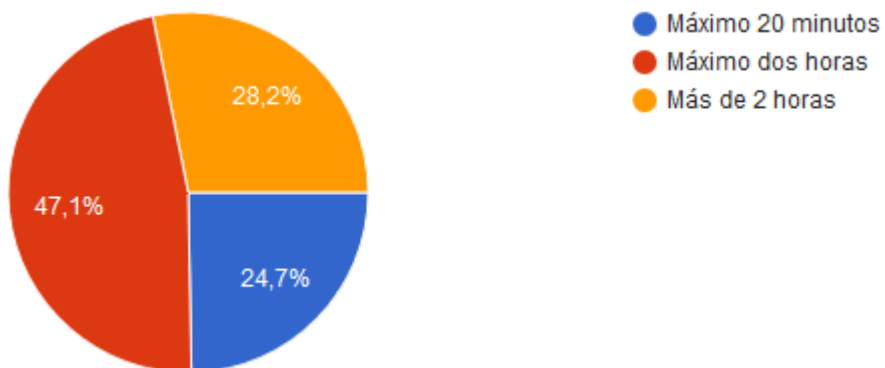


Figura 7 Horas que dedica a las tareas

Análisis

La mayoría de los estudiantes investigados dedican dos horas como máximo para realizar las tareas siendo para ellos un tiempo prudencial para cumplir todas las actividades que son enviadas fuera del aula de clase, pero otro grupo lo hace usando más tiempo porque se demoran tratando de hacerlo de la mejor manera posible o tal vez tienen dificultad con la temática, de igual forma existen estudiantes que lo hacen en menos de 20 minutos.

NECESIDAD MÓDULO INSTRUCCIONAL

Un Módulo instruccional es un material didáctico que contiene todos los elementos que son necesarios para el aprendizaje de conceptos y destrezas al ritmo del estudiante.

Sección 1.- Importancia de la implementación de un Módulo instruccional multimedia para la enseñanza del currículo de la asignatura de Educación Cultural y Artística

La manera como cada docente enseña es uno de los temas polémicos entre los estudiantes, cada persona aprende a un ritmo determinado por lo que se busca perfeccionar el de aprendizaje. Esta sección presenta un bloque de preguntas con la intención de conocer proceso si usted considera conveniente la implementación de un módulo instruccional multimedia que permita mejorar su aprendizaje.

1. ¿Considera usted que las herramientas tecnológicas son un distractor durante el aprendizaje en el aula?

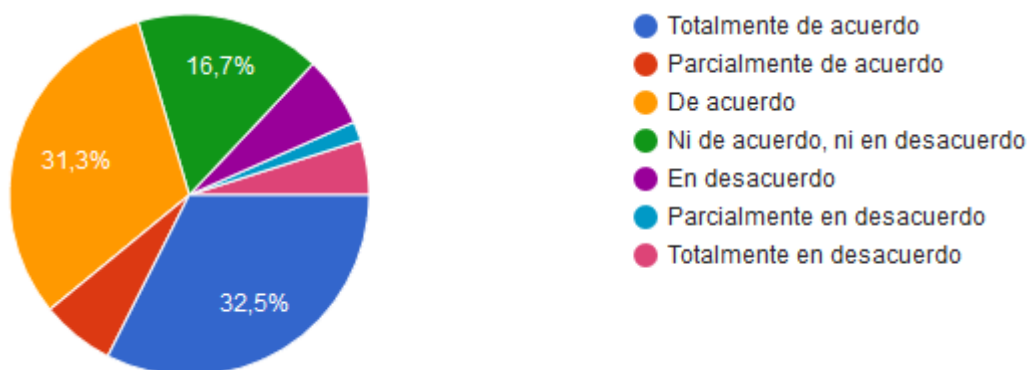


Figura 8 Las herramientas tecnológicas fomentan la distracción en el aprendizaje

Análisis

La mayoría de los estudiantes están de acuerdo en que las herramientas tecnológicas son un distractor durante el aprendizaje del aula de clase, evidenciándose este particular porque en la Unidad Educativa Eugenio Espejo no integran a la tecnología para la enseñanza aprendizaje de las diferentes materias, debiéndose a que no existe muchas máquinas para ser usadas, otro limitante es el sector rural donde están ubicados, falta de internet y pocas competencias digitales por parte de los profesores, además que se han acostumbrado a trabajar de la manera tradicional para no complicarse la vida.

2. ¿Considera usted que, si en la institución se implementa los módulos instruccionales multimedia, se conseguirá una educación de calidad?

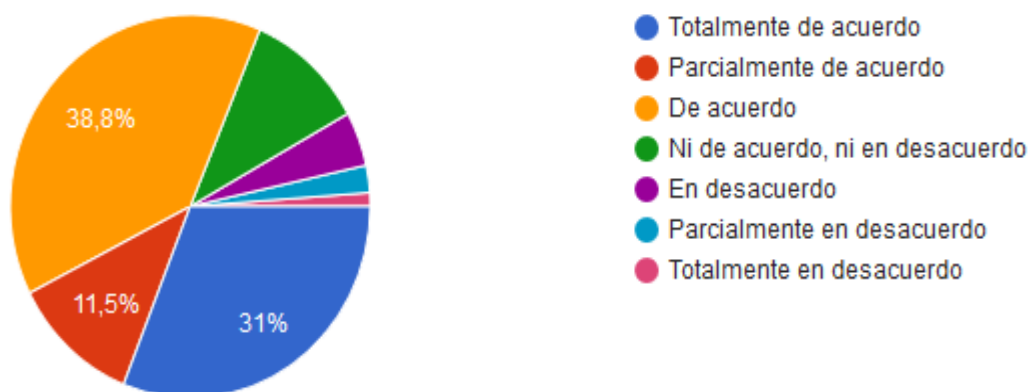


Figura 9 La implementación de módulos instruccionales multimedia fomenta educación de calidad

Análisis:

La mayoría de los estudiantes mencionaron que están de acuerdo en que, si se implementa los módulos instruccionales multimedia, se conseguirá una educación de calidad, por cuanto los estudiantes miran a esta herramienta como novedosa, motivadora e innovadora al momento de que los docentes imparten sus clases.

3. **¿Considera usted que la educación donde el docente dicta contenidos de manera tradicional, sin material didáctico basado en el uso de tecnología, cumple con sus objetivos de aprendizaje?**

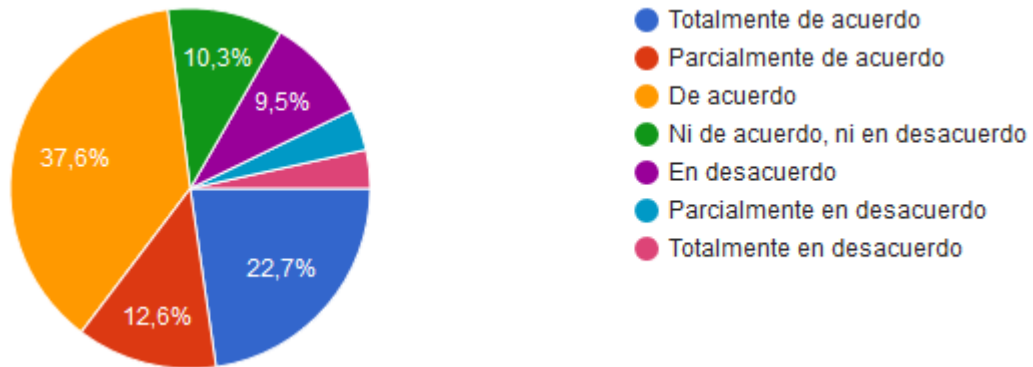


Figura 10 La educación tradicional cumple con el objetivo de aprendizaje

Análisis

La mayoría de los estudiantes están de acuerdo en que la educación basada en contenidos tradicionales sin material didáctico pero apoyado en el uso de la tecnología, cumple con sus objetivos de aprendizaje, evidenciándose que los estudiantes a pesar de estar en un sector rural con el limitante de internet están inmersos en la era tecnológica y están al tanto de los beneficios que prestan las herramientas tecnológicas para la educación del siglo XXI.

4. **¿Considera usted importante que la Unidad Educativa "Eugenio Espejo" implemente un Módulo instruccional multimedia para la enseñanza de Educación Cultural y Artística?**

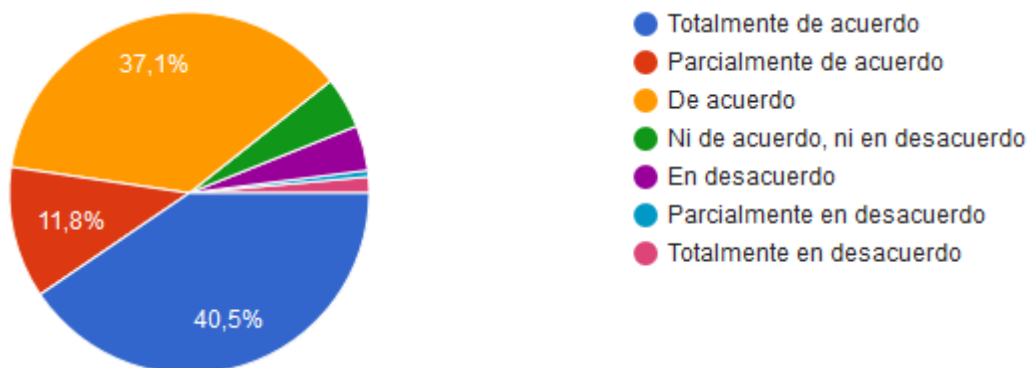


Figura 11 Es importante implementar un módulo instruccional multimedia

Análisis

Se evidencia que la mayoría de los estudiantes están totalmente de acuerdo en que la Unidad Educativa a” Eugenio Espejo” implemente un Módulo Instruccional multimedia para la enseñanza de la materia de Educación Cultural y Artística, ya que miran a esta herramienta como novedosa e innovada además de ser interesante y motivadora para los estudiantes que saldrán del aprendizaje tradicional y emerger a la era digital del aprendizaje.

5. ¿Considera usted que, si los docentes enseñan mediante plataformas educativas, páginas web o diferentes softwares usted mejoraría su rendimiento académico?

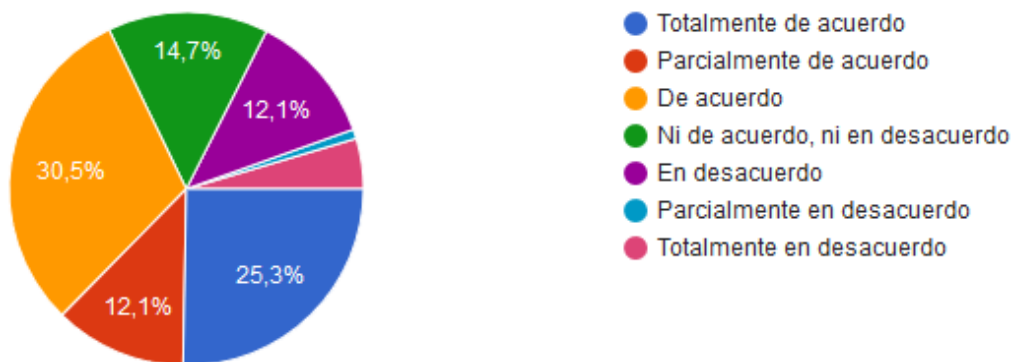


Figura 12 El uso de plataformas educativas mejora el rendimiento académico

Análisis

La mayoría de los estudiantes están de acuerdo en que lo docente enseñen mediante plataformas educativas, páginas web, entre otros para mejorar el rendimiento académico, evidenciándose el interés por parte del alumnado por usar y conocer diversas herramientas, tanto es así que no les importa el desfase digital que se presenta en el medio que ellos se encuentran para educarse.

6. ¿Considera usted que, si utiliza módulos instruccionales en ordenadores, usted aumentaría su interés por aprender?

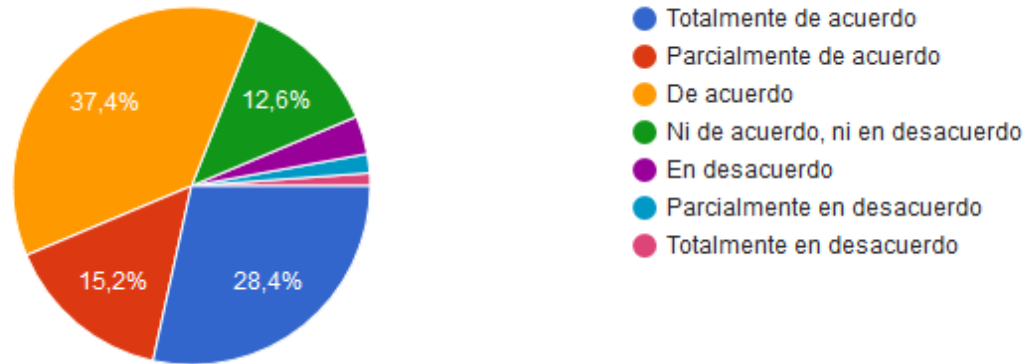


Figura 13 El uso de módulos instruccionales en ordenadores aumenta el interés

Análisis

La mayoría de los encuestados manifestaron que están de acuerdo en utilizar el módulo instruccional en ordenadores porque les aumentaría el interés, motivación, ganas y tendrían constancia para aprender todo lo que involucra al internet y la tecnología que hoy por hoy se encuentra en casi todas las partes del mundo y en distintas áreas como económicas, políticas, educativas, sociales, entre otras.

7. ¿Considera usted que se cumplirá con el objetivo de aprender, si se utiliza módulos instruccionales multimedia en el aula?

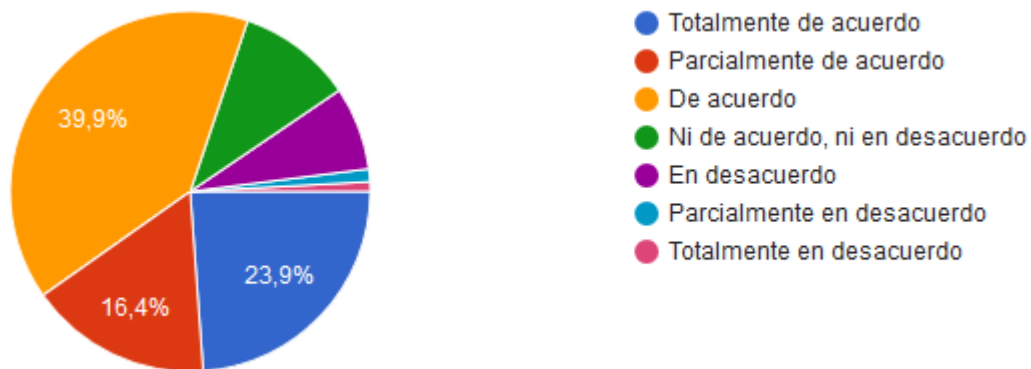


Figura 14 Se cumple el objetivo de aprender con el uso de módulos instruccionales multimedia

Análisis

La mayoría de los encuestados están de acuerdo en que se cumplirá con el objetivo de aprender, si se utiliza módulos instruccionales multimedia en el aula ya que este tema les genera interés, curiosidad y a la vez ganas por usar una nueva forma de aprender en el aula de clase saliendo de lo tradicional que se ha estado usando desde un tiempo.

8. ¿Considera usted que, implementar un módulo instruccional multimedia en la materia de Educación Cultural y Artística permita una educación igualitaria?

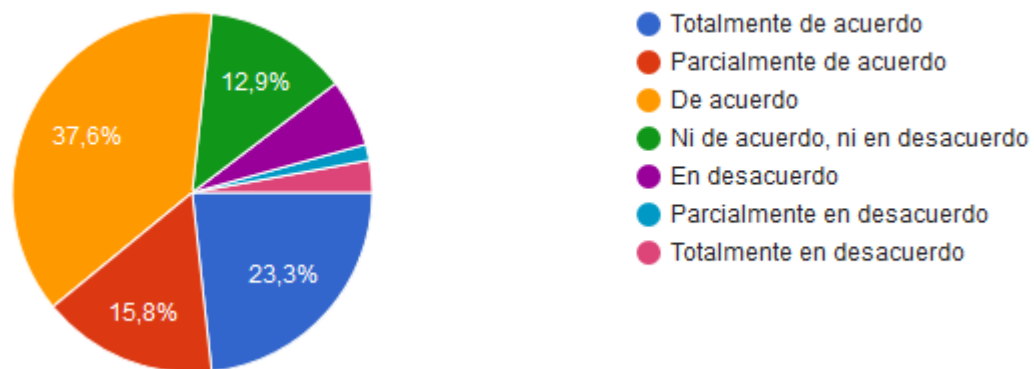


Figura 15 Implementar un módulo instruccional multimedia permita una educación igualitaria

Análisis

La mayoría están de acuerdo en implementar un módulo instruccional multimedia en la materia de Educación Cultural y Artística para que se genere educación igualitaria, por cuando el contenido de la materia reposará dentro de la plataforma Moodle y el estudiante podrá ingresar a revisar los recursos, contenidos, imágenes, videos las veces que sean necesarias hasta comprender y saber de qué se trata algún tema en particular y sin importar el nivel de aprendizaje que el estudiante presente.

9. ¿Considera usted que el arte y la tecnología pueden ser una solución innovadora para solucionar problemas en la comunidad?

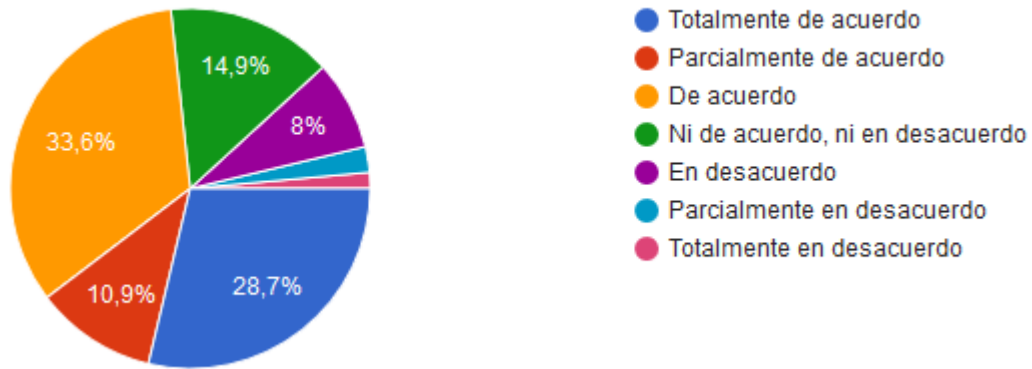


Figura 16 El arte y la tecnología pueden ser una solución innovadora

Análisis

Los investigados están de acuerdo en que el arte y la tecnología pueden ser una solución innovadora para enmendar problemas en la comunidad, por cuanto conocerán como expresarse usando diferentes técnicas y además sabrán como difundir los mismos contenidos en diferentes sitios de internet para que la comunidad conozca sobre lo que se está realizando.

10. ¿Considera usted que, si los estudiantes utilizan el celular para revisar el contenido de la materia, no aprenderán de la misma manera que cuando utilizan un libro?

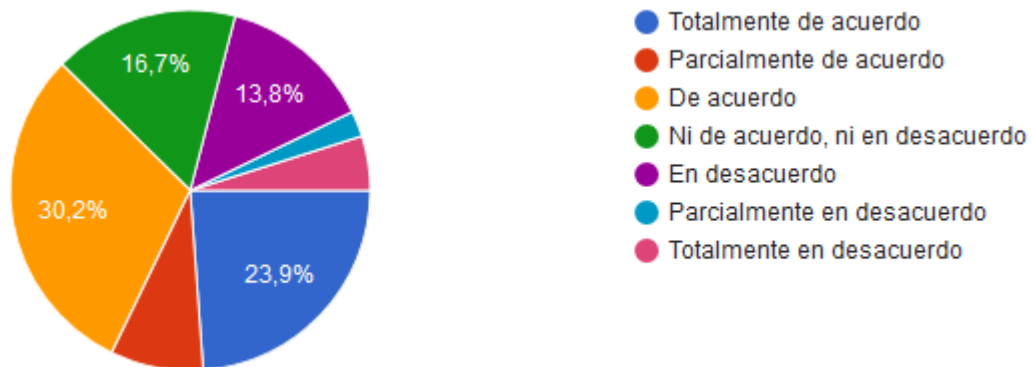


Figura 17 El uso del celular vs. Un libro

Análisis

La mayoría de los investigados están de acuerdo en que, al utilizar el celular para revisar el contenido de la materia, se aprende de la misma manera como usar un libro, ya que hoy en día existen un sin número de aplicaciones para el celular que permiten descargar contenidos que antes solo se encontraba en los libros, pero ya están en las disponibles en el internet y su mayoría son gratuitos.

Universalizar

Es una cualidad que se aplica a aquello que es válido para todos, es decir que es de carácter universal sin excepción alguna, ejemplo:

El futbolista alcanzó una universalidad increíble, es famoso en todo el mundo.

11. ¿Considera usted que el uso de Módulo instruccionales de Educación Cultural y Artística ayuda a la universalizar la educación en el sector?

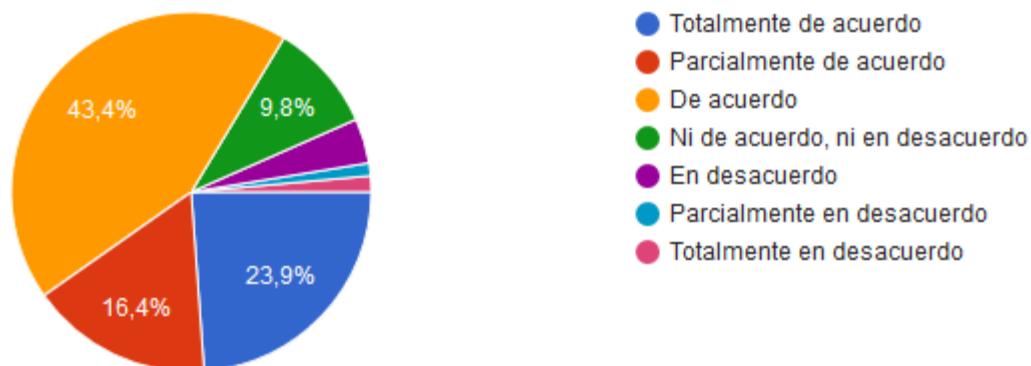


Figura 18 El uso del módulo instruccional ayuda a universalizar la educación

Análisis

La mayoría de los estudiantes están de acuerdo en que el uso del módulo instruccional de la materia de Educación Cultural y Artística permite universalizar la educación del sector, por cuanto se demuestra que la educación se puede ejercer en todos los territorios y para todas las personas que así lo desean.

12. ¿Considera usted que el Módulo Instruccional de la materia será un nuevo espacio para la expresión, la creatividad y el desarrollo emocional?

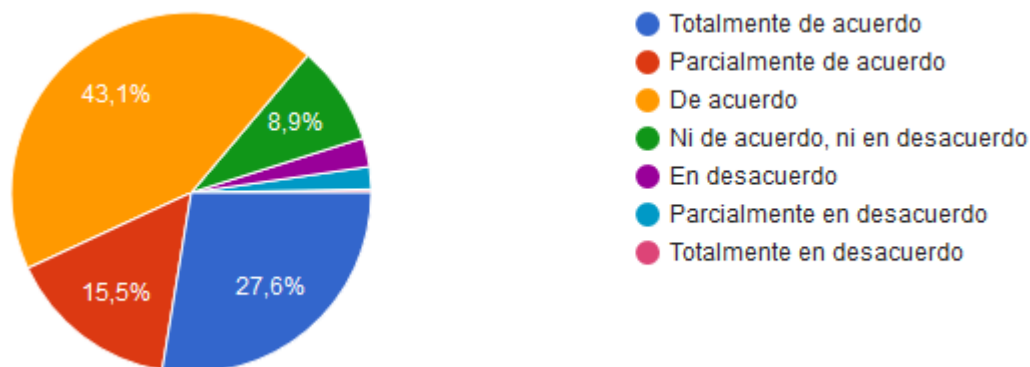


Figura 19 El módulo instruccional es espacio para la expresión, creatividad y desarrollo emocional

Análisis

La mayoría de los estudiantes consideran que el módulo instruccional de la materia de Educación Cultural y Artística generara un nuevo espacio para la expresión, creatividad y desarrollo emocional, porque al usar esta herramienta el estudiante puede conocer y acceder al contenido de la materia la misma que estará disponible en la plataforma de Moodle al momento que el estudiante lo requiera y así desarrollar diferentes áreas que son importantes para el aprendizaje del estudiante.

IMPORTANCIA DE LA ASIGNATURA

La Educación Cultural y Artística como área irremplazable a la hora de formar para la vida en un sentido integral, atiende tanto la eficacia y el emprendimiento, como la ética, la estética, el disfrute y nuestra capacidad de convivir con los demás, mientras potencia y enriquece el mundo emocional de las personas, la cultura y las artes.

Sección 2.- En este bloque se presenta las preguntas para identificar el impacto decisivo de la materia de educación Cultural y Artística en la salud y el bienestar, la sociedad, la educación.

13. ¿Considera usted que la enseñanza del arte y la cultura aseguran el acceso igualitario de personas vulnerables a la educación?

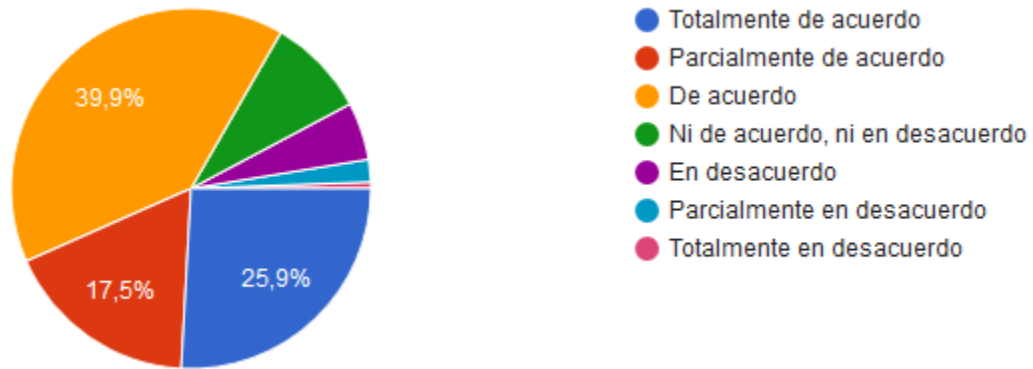


Figura 20 La enseñanza del arte y la cultura aseguran un acceso igualitario

Análisis

Los estudiantes mencionaron que están de acuerdo en que la enseñanza del arte y la cultura aseguran el acceso igualitario de personas vulnerables a la educación, porque esta área permite incluir a distintos grupos de personas a inmiscuir al aprendizaje sin distinción alguna, además de ser divertida, entretenida y motivadora para algunas personas, también se puede generar un momento de distracción, esparcimiento con la comunidad para salir de lo rutinario.

14. ¿Considera usted que la materia de Educación Cultural y Artística mejora la inclusión de niños y jóvenes de diferentes etnias en su proceso de enseñanza aprendizaje?

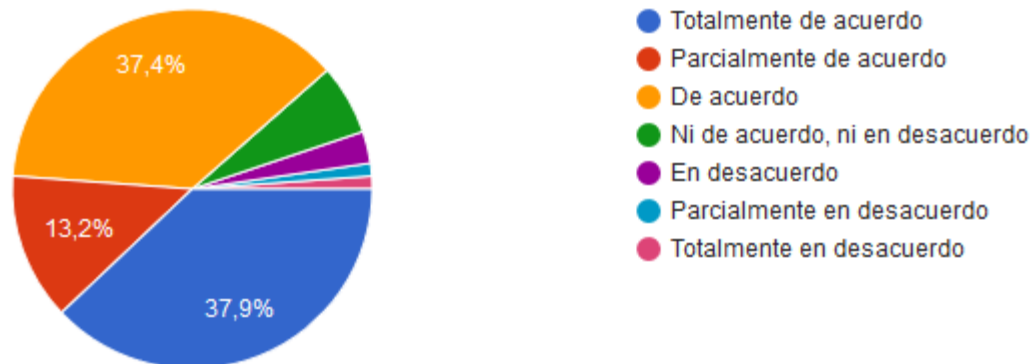


Figura 21 La materia de Educación Cultural y Artística mejora la inclusión en la educación

Análisis

La mayoría de encuestados manifiestan que están de acuerdo y totalmente de acuerdo en que la materia de Educación Cultural y Artística mejora la inclusión de niños y jóvenes de diferentes etnias en su proceso de enseñanza aprendizaje porque cada estudiante que represente a una de ellas puede expresar y dar a conocer una parte de la cultura de cada uno, incluyéndose todos al grupo motivados por conocer como son las culturas.

15. ¿Considera usted que el aprendizaje de educación cultural y artística es tan importante, como las ciencias o la matemática?

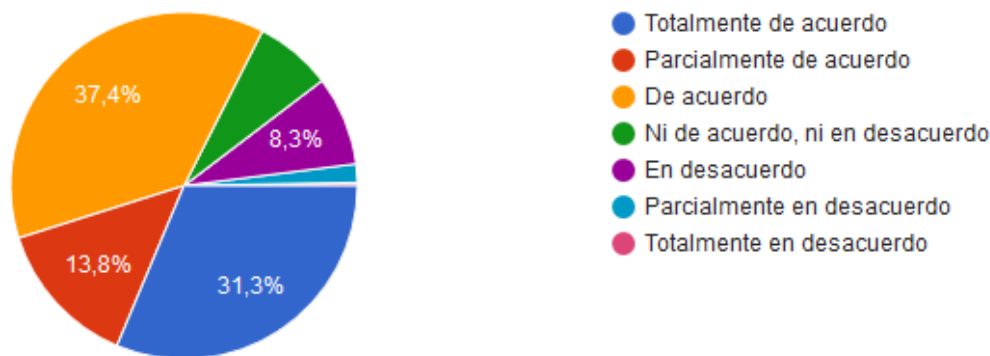


Figura 22 El aprendizaje de educación cultural y artística es importante, como las ciencias o la matemática

Análisis

La mayoría de los estudiantes están de acuerdo en que el aprendizaje de educación cultural y artístico es importante como cualquier otra materia ya que por medio de esta se puede dar a conocer la forma de pensar sin necesidad de expresarlo sino buscando otras alternativas como la pintura el teatro entre otras para este fin, además de ser esta área entretenida, motivadora que facilita la enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

16. ¿Considera usted que la materia Educación Cultural y Artística genera un pensamiento intelectual y creativo, personal y social del estudiante?

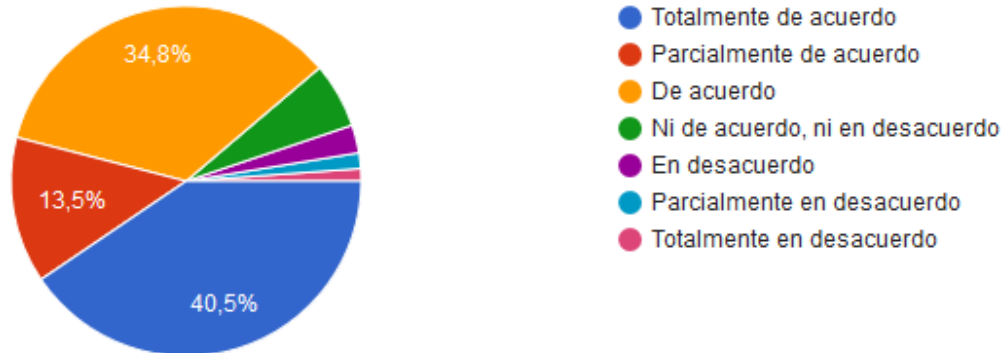


Figura 23 La materia Educación Cultural y Artística genera un pensamiento intelectual y creativo, personal y social del estudiante

Análisis

La mayoría de los estudiantes investigados manifestaron que están totalmente de acuerdo en la materia Educación Cultural y Artística genera un pensamiento intelectual y creativo, personal y social del estudiante, siendo acertada esta respuesta por cuanto esta área genera estos aspectos además de ser interesante, motivadora, y promover la integración a la participación del grupo a las actividades y logrando expresar de distintas formas su forma de sentir o pensar.

17. ¿Considera usted que la materia de Educación Cultural y Artística contribuye al desarrollo armónico e integral de los estudiantes?

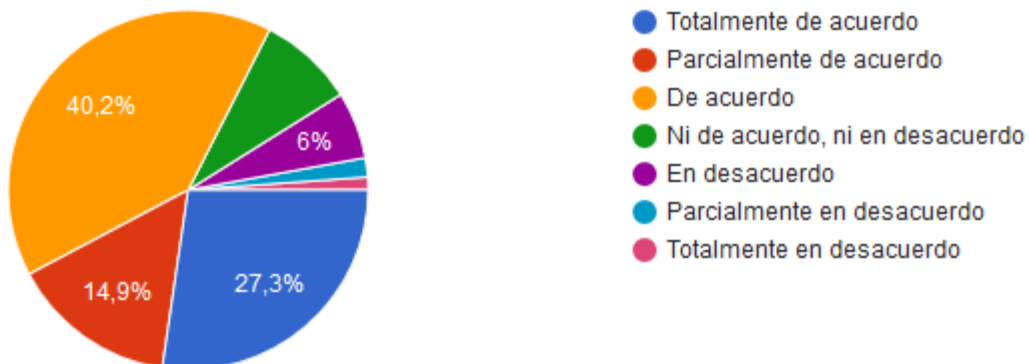


Figura 24 La materia de Educación Cultural y Artística contribuye al desarrollo armónico e integral

Análisis

La mayoría de los estudiantes están de acuerdo en que la materia de Educación Cultural y Artística contribuye al desarrollo armónico e integral de los estudiantes, porque es una materia inclusiva, entretenida para los estudiantes y pretende incentivar a través de sus objetivos y destrezas en los estudiantes valores que fortalecen el espíritu humanista de los jóvenes.

18. ¿Considera usted que la enseñanza de educación Cultural y Artística contribuye a la conservación y renovación de saberes culturales y artísticos ancestrales propios del sector?

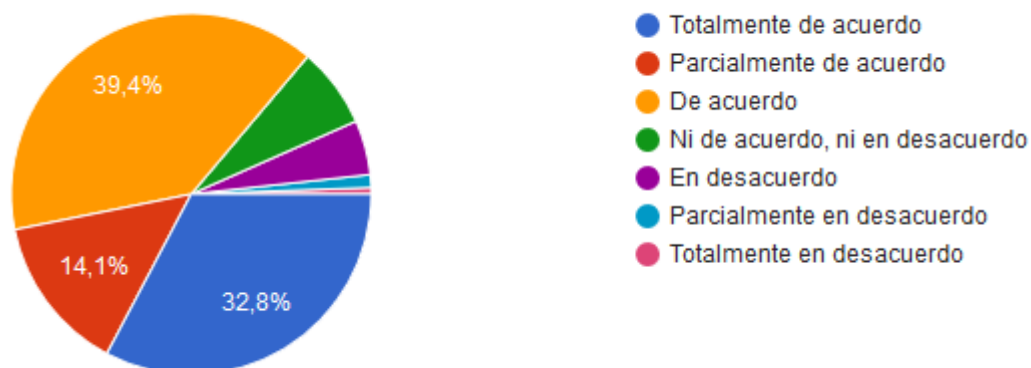


Figura 25 La enseñanza de educación Cultural y Artística contribuye a la conservación y renovación de saberes

Análisis

La mayoría de los estudiantes están de acuerdo que la enseñanza de educación Cultural y Artística contribuye a la conservación y renovación de saberes culturales y artísticos ancestrales propios del sector porque, la planificación curricular se adapta al contexto donde el estudiante se desenvuelve.

METODOLOGÍA DEL DOCENTE

Sección 3.- En el momento de planificar cada docente selecciona la metodología adecuada para los estudiantes con el objetivo de lograr el aprendizaje significativo, convirtiéndose actualmente en un facilitador que conduce a un grupo de estudiantes a través del aprendizaje. El presente bloque presenta las preguntas con el objetivo de identificar el tipo de metodología utilizada por los docentes en el aula.

19. ¿Considera usted que en la actualidad los docentes dejan en el pasado las prácticas tradicionales de enseñanza para convertirse en un facilitador o guía del aprendizaje?

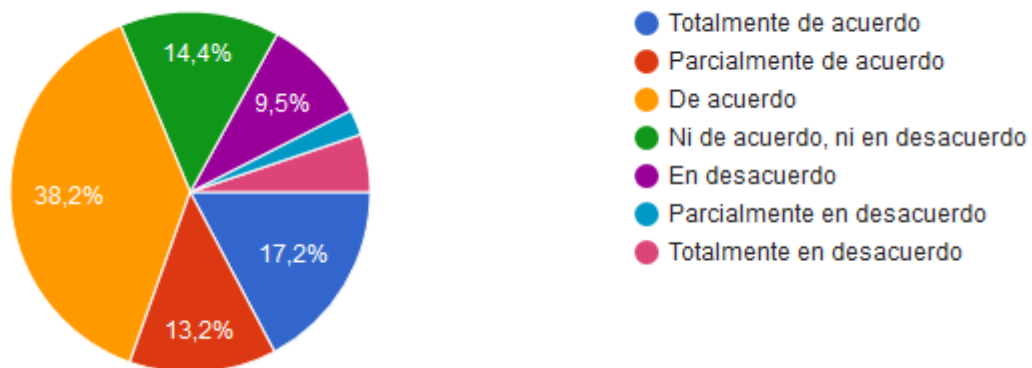


Figura 26 Los docentes dejan en el pasado las prácticas tradicionales de enseñanza para convertirse en un guía del aprendizaje

Análisis

Los estudiantes manifiestan que están de acuerdo que en la actualidad los docentes dejan en el pasado las prácticas tradicionales de enseñanza para convertirse en un facilitador o guía del aprendizaje, ya que en la actualidad los docentes deben tener competencias digitales para poder estar a la par con la era digital y el avance tecnológico que estamos viviendo día a día.

20. ¿Considera usted que los docentes se muestran prestos para ayudar a reforzar sus conocimientos, en los momentos que usted necesita mejorar?

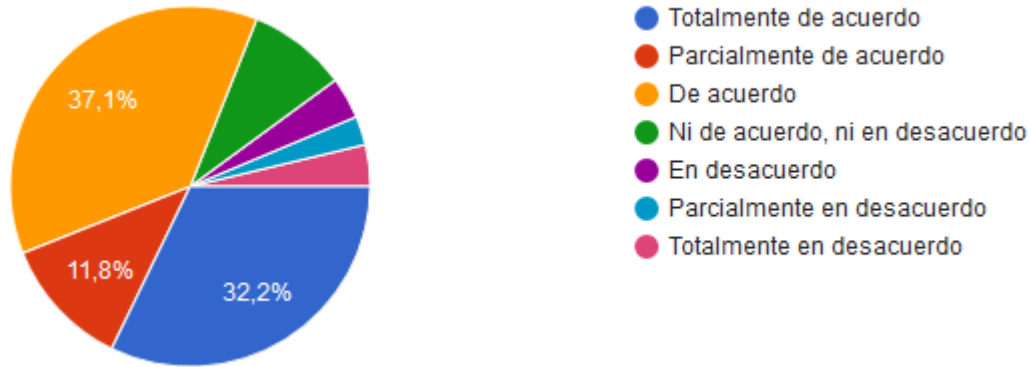


Figura 27 Los docentes están prestos para ayudar a reforzar los conocimientos

Análisis

La mayoría de los estudiantes manifiestan que están de acuerdo que los docentes deben estar prestos para ayudar a reforzar sus conocimientos, en los momentos que lo necesita para mejorar su rendimiento académico, siendo este particular importante para el avance académico del estudiante además de que es la tarea de él preocuparse de nivelar en conocimiento a las personas que necesitan ayuda, si fuera el caso.

21. ¿Considera usted que la manera de enseñar utilizada por los docentes es adecuada para su ritmo de aprendizaje y para el ritmo de aprendizaje de sus compañeros?

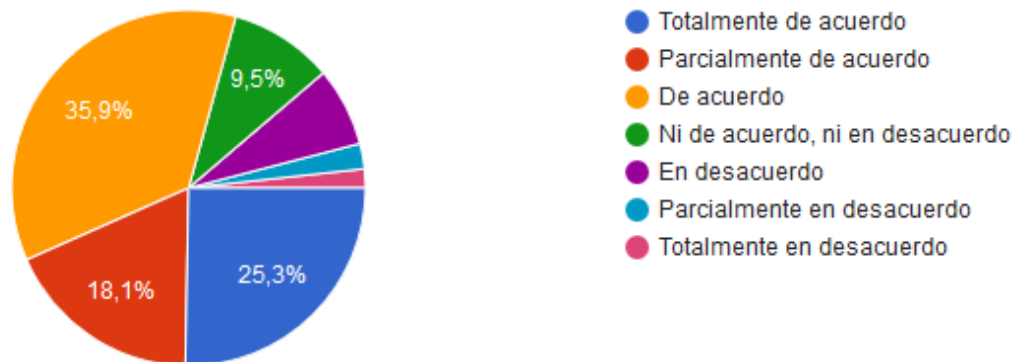


Figura 28 La enseñanza usada por los docentes es adecuada

Análisis

La mayoría de los estudiantes manifiestan que están de acuerdo en que la manera de enseñar utilizada por los docentes es adecuada para su ritmo de aprendizaje y para el ritmo de aprendizaje de sus compañeros, de mostrando que se tiene predisposición de ayuda y se respeta el ritmo de aprendizaje de cada uno.

INTERDISCIPLINAR

Es la cualidad de poner en práctica varias disciplinas, es decir cuando un profesor de matemáticas revisa ortografía o realiza actividades de lectura está integrando dos materias y también está aplicando la interdisciplinariedad.

22. ¿Considera usted que los docentes al momento de trabajar en el aula integran las materias asignadas por el currículo de manera interdisciplinar, para desarrollar nuevas destrezas en los estudiantes?

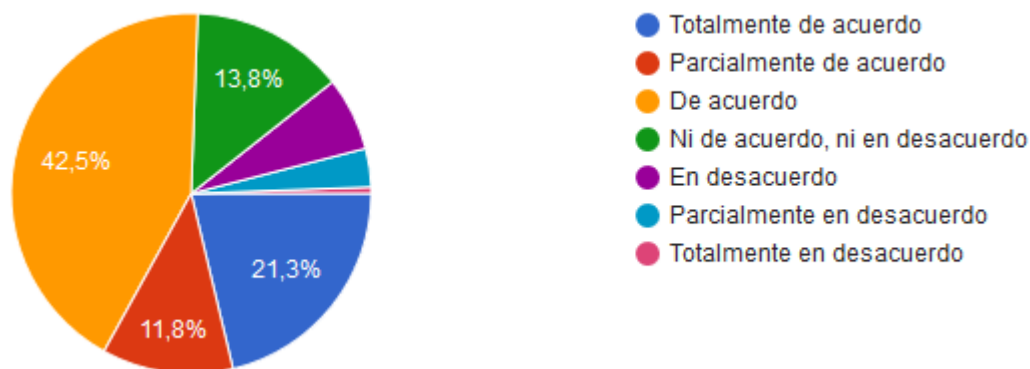


Figura 29 Los docentes integran las materias asignadas por el currículo de manera interdisciplinar

Análisis

La mayoría de los estudiantes dicen que están de acuerdo que los docentes al momento de trabajar en el aula integran las materias asignadas por el currículo de manera interdisciplinar, para desarrollar nuevas destrezas en los estudiantes, dando a conocer que se cumple la asignatura permite desarrollar actividades de diversas materias en un mismo tema.

23. ¿Considera usted que los docentes deberían implementar en el aula el uso de herramientas tecnológicas para facilitar el acceso a la información y así agilizar el tiempo?

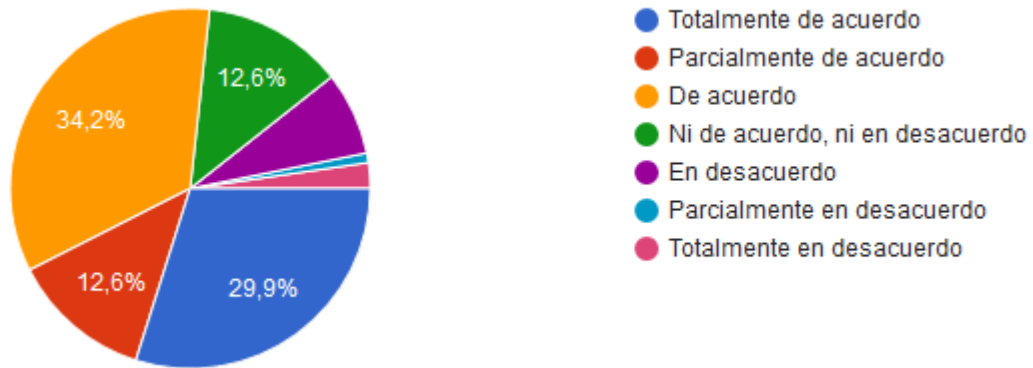


Figura 30 Los docentes deberían implementar en el aula herramientas tecnológicas

Análisis

Los estudiantes investigados manifestaron que están de acuerdo que los docentes deberían implementar en el aula el uso de herramientas tecnológicas para facilitar el acceso a la información y así agilizar el tiempo, por ser una manera de salir de la forma de enseñanza tradicional y emerger a la educación del siglo XXI, que es interesante, motivadora para los estudiantes.

24. ¿Considera usted que los docentes deben buscar nuevos espacios, fuera del aula para impartir el aprendizaje que inspire a seguir trabajando?

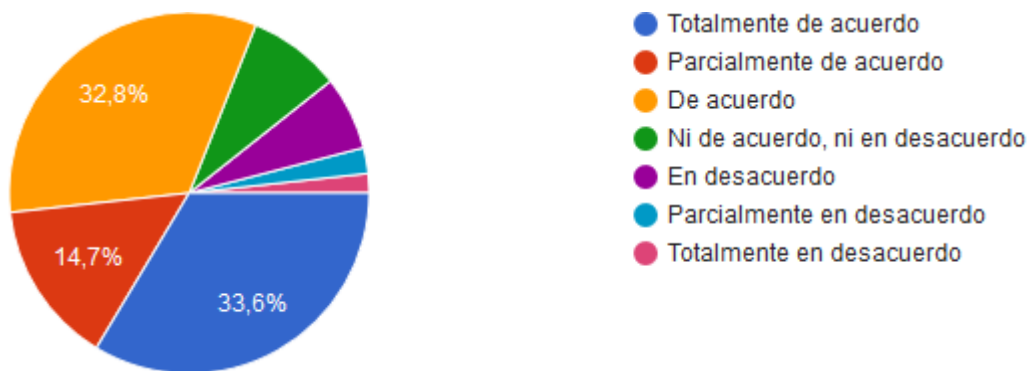


Figura 31 Los docentes deben buscar nuevos espacios para impartir el aprendizaje

Análisis

Los estudiantes manifestaron que los docentes deben buscar nuevos espacios, fuera del aula para impartir el aprendizaje que inspire a seguir trabajando, en otras palabras, salir de lo tradicional y explorar nuevas oportunidades de aprendizaje que es favorecedor para consolidar sus conocimientos.

25. ¿Considera usted que en el área de educación artística los trabajos deben ser prácticos y adaptados a metodologías modernas?

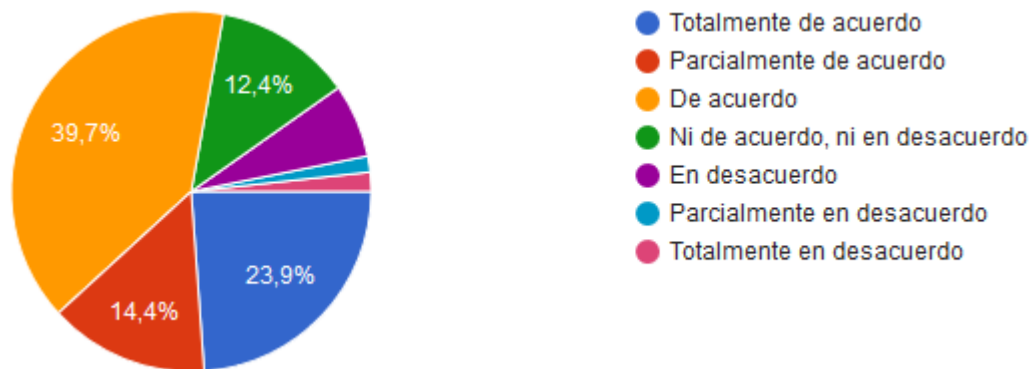


Figura 32 Los trabajos deben ser prácticos y adaptados a las metodologías modernas

Análisis

Los estudiantes encuestados manifestaron que están de acuerdo que los trabajos deben ser prácticos y adaptados a metodologías modernas en el área de educación artística, siendo indispensable que se mezcle lo teórico con lo práctico ya que haciendo se aprende mejor y se consolida el aprendizaje.

26. ¿Considera usted que es importante el uso de nuevos ambientes de aprendizaje para incrementar la motivación de los estudiantes?

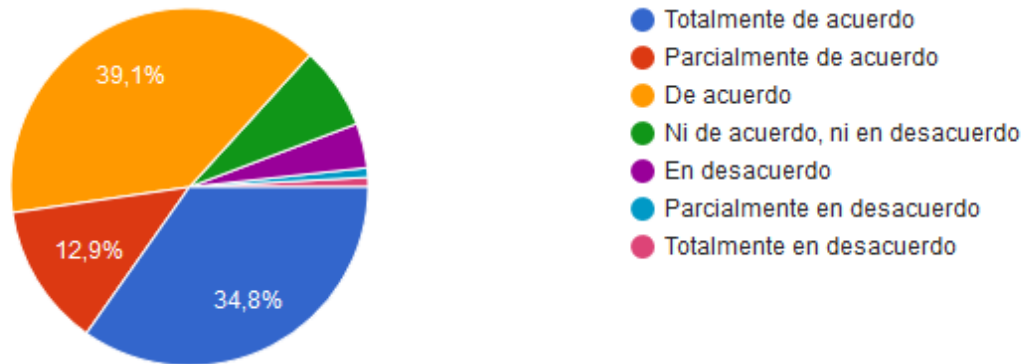


Figura 33 Es importante el uso de nuevos ambientes de aprendizaje

Análisis

La mayoría de los estudiantes están de acuerdo que es importante el uso de nuevos ambientes de aprendizaje para incrementar la motivación de los estudiantes, además que es hora de que los docentes se preparen y capaciten en como innovar el aula de clase para que se genere un ambiente de armonía, motivación, confianza que es indispensable para consolidar el aprendizaje.

27. ¿Considera usted que el aprendizaje de Educación Cultural y Artística, mediante la tecnología contribuye al perfil de salida de los bachilleres?

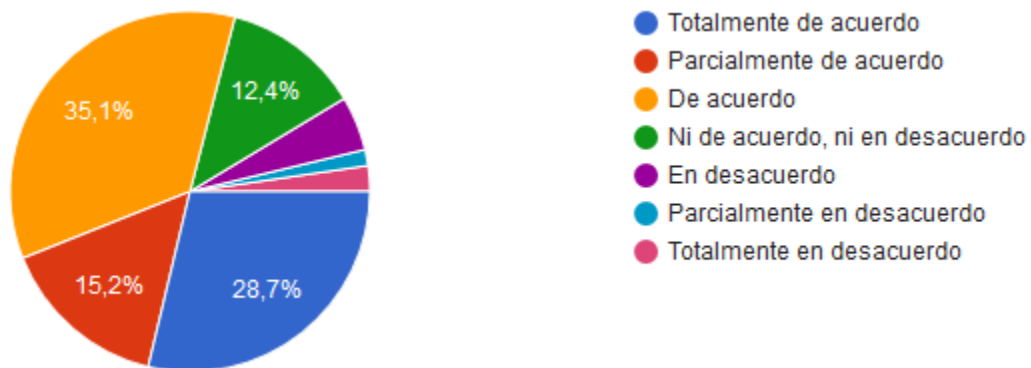


Figura 34 El aprendizaje de Educación Cultural y Artística, mediante la tecnología contribuye al perfil de salida de los bachilleres

Análisis

La mayoría de los estudiantes manifestaron que el aprendizaje de Educación Cultural y Artística, mediante la tecnología contribuye al perfil de salida de los bachilleres, porque

salen del colegio con sólidos conocimientos para poder incursionar en el ambiente porque, saben actuar de manera que innovan resolviendo problemas, reflexionando de manera que se aprovecha todos los recursos e información posible tanto en su desempeño estudiantil como personal.

28. ¿Considera usted que el aprendizaje basado en proyectos permite desarrollar actividades de aprendizaje que incluyen algunas materias para poder realizarlo?

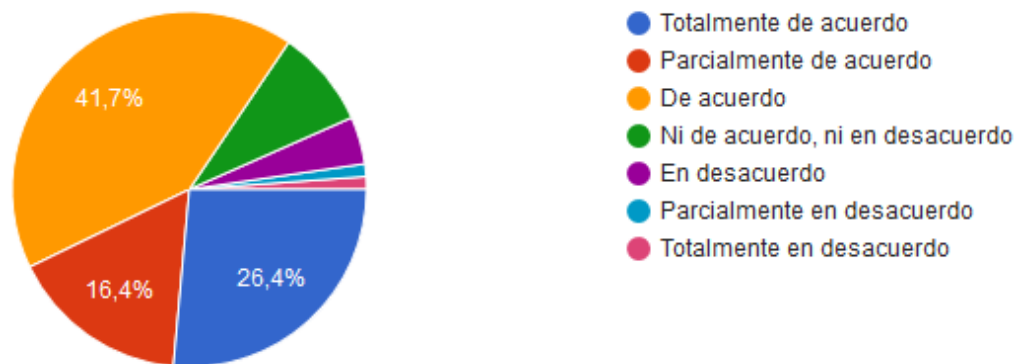


Figura 35 El aprendizaje basado en proyectos desarrolla actividades de aprendizaje

Análisis

La mayoría de los estudiantes manifestaron que están de acuerdo que el aprendizaje basado en proyectos permite desarrollar actividades de aprendizaje que incluyen algunas materias para poder realizarlo, ya que se vincula la práctica con la teoría que es indispensable para la consolidación del aprendizaje.

RENDIMIENTO ACADÉMICO

Sección 4.- Las personas que se encuentran dentro de la población de estudiantes, tienen algunas responsabilidades junto a sus estudios y son muchos factores los que influyen en su rendimiento académico. El presente bloque busca identificar qué factores inciden el bajo rendimiento académico.

29. ¿Considera usted que trabajar y estudiar al mismo tiempo, contribuye a mejorar el desarrollo personal y los estudiantes que así lo hacen logran mantener sus calificaciones de manera estable?

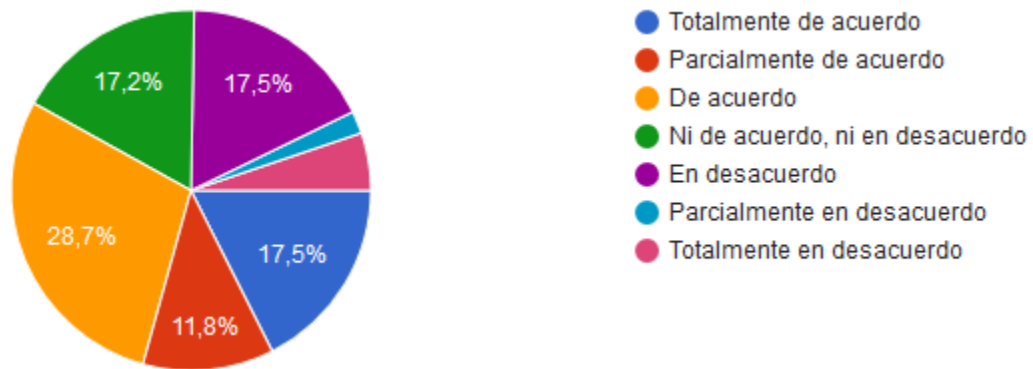


Figura 36 El trabajar y estudiar al mismo tiempo, contribuye al desarrollo personal

Análisis

Los estudiantes manifestaron que están de acuerdo que trabajar y estudiar al mismo tiempo, contribuye a mejorar el desarrollo personal y los estudiantes que así lo hacen logran mantener sus calificaciones de manera estable por que han desarrollado la responsabilidad como un hábito, además que saben aprovechar el tiempo libre.

30. ¿Considera usted que los estudiantes deben recibir apoyo de sus padres para realizar actividades escolares, tareas, trabajos, estudios, cuando se encuentra en su hogar?

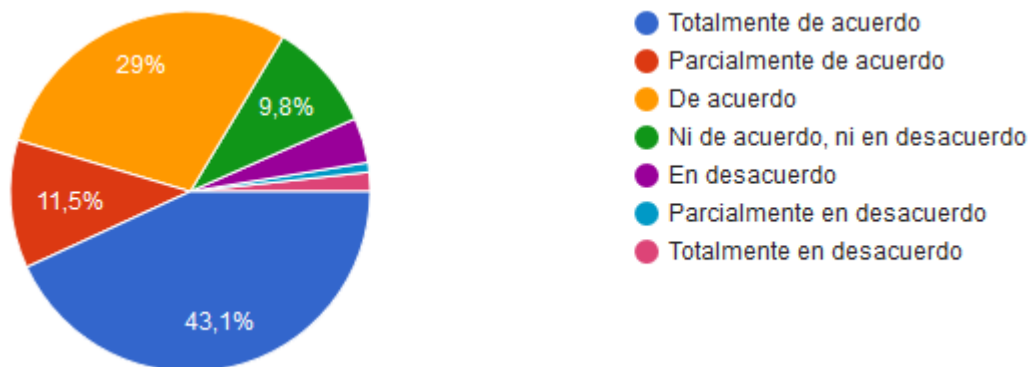


Figura 37 Los estudiantes deben recibir apoyo de sus padres para realizar actividades escolares

Análisis

Los estudiantes manifestaron que están totalmente de acuerdo que los estudiantes deben recibir apoyo de sus padres para realizar actividades escolares, tareas, trabajos, estudios, cuando se encuentra en su hogar, siendo indispensable como siempre la colaboración de los padres para poder supervisar las actividades enviadas fuera del aula de clase para que sean cumplidas según las especificaciones del docente.

31. ¿Considera usted que los estudiantes deben dormir un promedio de 6 a 8 horas diariamente para acudir a las instituciones educativas con actitud suficiente para aprender?

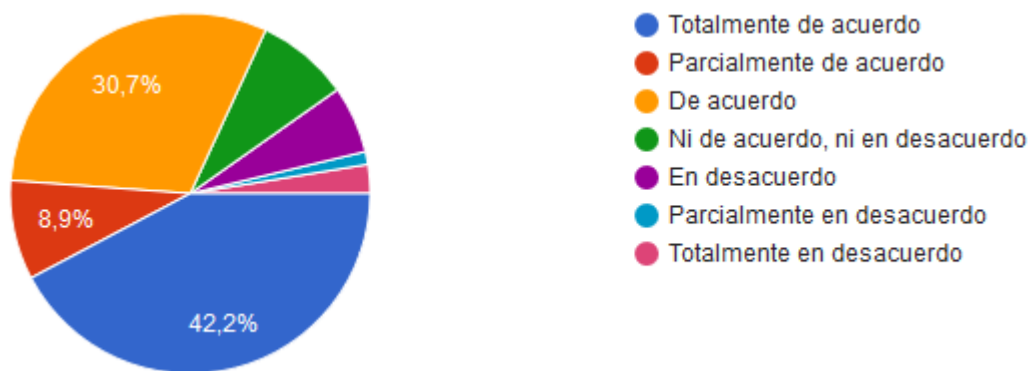


Figura 38 Los estudiantes deben dormir un promedio de 6 a 8 horas diariamente

Análisis

Los estudiantes manifestaron que están de acuerdo que deben dormir un promedio de 6 a 8 horas diariamente para acudir a las instituciones educativas con actitud suficiente para aprender, por cuanto el descansar el tiempo estimulado mejora el rendimiento intelectual y académico.

32. ¿Considera usted que revisar sus redes sociales (Facebook, whatsApp, otros) durante su jornada de estudio CONTRIBUYE A MEJORAR SU APRENDIZAJE?

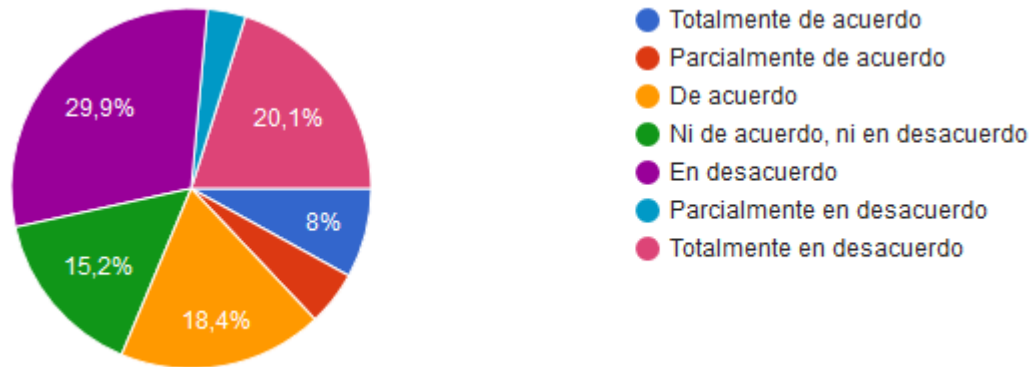


Figura 39 Revisar sus redes sociales durante la jornada de estudio contribuye a mejorar su aprendizaje

Análisis

Los estudiantes manifestaron que no están de acuerdo que el revisar sus redes sociales durante las jornadas de estudio contribuye a mejorar su aprendizaje ya que se puede constituir como uno de los distractores de la labor académica, produciendo mal uso del tiempo a la vez que se pierde la atención del estudiante por sus actividades académicas.

33. ¿Considera usted que es necesario utilizar las redes sociales para mantenerse informado de los nuevos acontecimientos referentes a sus estudios (deberes, tareas y horarios)?

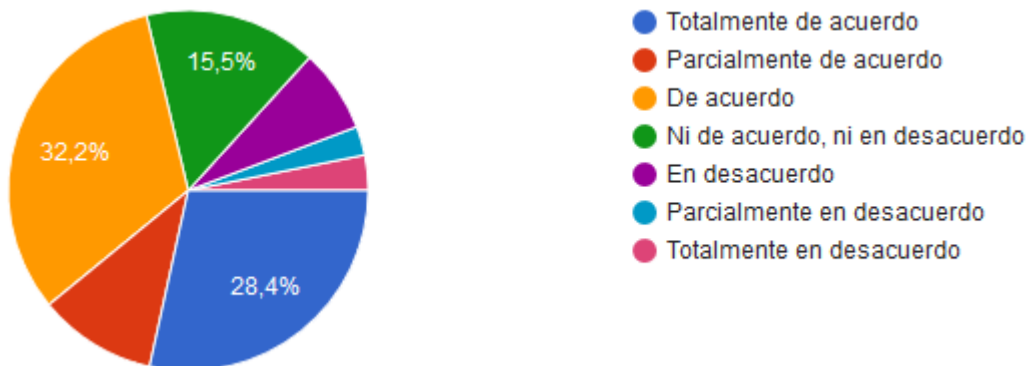


Figura 40 Es necesario utilizar las redes sociales para mantenerse informado

Análisis

Los estudiantes manifestaron que están de acuerdo que es necesario utilizar las redes sociales para mantenerse informado de los nuevos acontecimientos referentes a sus estudios deberes, tareas y horarios, siempre y cuando haya el trabajo conjunto con el docente para el uso de esta herramienta tecnológica.

34. ¿Considera usted que los estudiantes deben dedicar tiempo para realizar sus tareas, en un promedio de 2 a 3 horas mínimo?

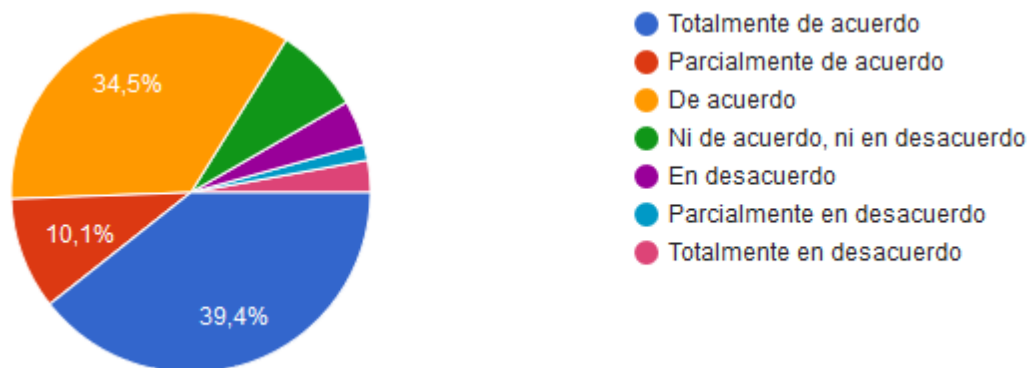


Figura 41 Los estudiantes deben dedicar tiempo para realizar sus tareas

Análisis

La mayoría de los estudiantes manifestaron que están totalmente de acuerdo que los estudiantes deben dedicar tiempo para realizar sus tareas, en un promedio de 2 a 3 horas mínimo, y no solo a realizar otras actividades que no son beneficiosas para el adelanto académico personal.

4.2. Tratamiento de datos

Para el tratamiento de datos se estructuró mediante tres fases:

4.2.1. Práctica pedagógica utilizada en la enseñanza de Educación Cultural y Artística del subnivel de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Eugenio Espejo.

La institución adopta el modelo pedagógico constructivista con base socio crítica, de las teorías de Piaget, Ausubel, Bruner, Gagné y Vigosky que sitúan al estudiante como eje central del aprendizaje, mientras el enfoque epistemológico del área de Educación Cultural y Artística propone un enfoque integral y holístico que faculta al docente a impartir múltiples saberes.

Además el Currículo de Educación Cultural y Artística acopla la multidisciplinariedad como estrategia de crecimiento personal, hace énfasis en matemática, lenguaje y tecnología para que el estudiante adquiera identidad, alteridad en un proceso de cognición Ministerio de Educación (2017), Ministerio de Educación (2016) que, beneficia el rendimiento académico; por lo argumentado la práctica pedagógica global instaure las tecnologías de la información y comunicación como herramienta para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje en busca de una educación que produce innovación en la sociedad y personas con competencias válidas para la sociedad del conocimiento. De esta manera, los docentes hacen uso de la tecnología para trabajar en el aula, desde el nivel de educación primaria hasta el bachillerato contribuyendo al desarrollo del currículo nacional y de acuerdo al grado de dificultad que presentan los objetivos y las destrezas de cada grado.

4.2.2. Desarrollo del Módulo instruccional multimedia para la enseñanza de Educación Cultural y Artística del nivel de Educación Básica Superior.

Luego del análisis sistémico se determina el software portable exeLearning INTEF-eXe Project versión 2.2. para aplicar el material didáctico multimedia durante el tiempo de investigación, mediante el método ADDIE para seguir el proceso de analizar, diseñar,

implementar y evaluar el módulo instruccional multimedia Patel, Margolies, Covell, Lipscomb & Dixon (2018).

El análisis se realizó a través de una evaluación diagnóstica para determinar conocimientos previos de los estudiantes y las características generales, sociales y familiares de los estudiantes, incluyendo los estilos de aprendizaje de cada estudiante. Durante el diseño y desarrollo se toma en cuenta doce horas pedagógicas que la asignatura se imparte en cada parcial y los enfoques metodológicos institucionales.

La etapa de implementación llevo a la praxis diaria el material desarrollado en conjunto con el proceso formativo de los estudiantes. En la primera parcial se implementa exelarning como una herramienta pedagógica que ejecuta el módulo instruccional multimedia, de manera alternativa, en la segunda y tercera parcial se potencia el uso del software adjunto a procesos de creación de material multimedia de los estudiantes. Finalmente se realizó la evaluación sumativa en cada parcial para poder continuar con el siguiente objetivo de la investigación.

4.2.3. Análisis estadístico inferencial de los resultados obtenidos antes y después de la aplicación del módulo instruccional multimedia para la enseñanza del Currículo de Educación Cultural y Artística, mediante el lenguaje de programación estadístico R.

En la institución se realiza una encuesta de 34 preguntas, construidas sobre cuatro factores: necesidad de implementar un módulo instruccional multimedia, importancia de la asignatura de Educación Cultural y Artística, metodología utilizada por los docentes y el rendimiento académico de los estudiantes, tomando en cuenta características sociales como trabajar y estudiar al mismo tiempo, apoyo de los padres de familia, influencia de redes sociales, tiempo dedicado para dormir y para realizar tareas en casa, entre otras.

La encuesta se aplica a una muestra de $n = 348$ estudiantes desde el nivel de educación general básica, hasta los estudiantes que conforman el tercer año de bachillerato general unificado. Los resultados fueron tratados mediante el software profesional estadístico R Studio. Para la validación del constructo se empleó técnica estadística de Análisis

Factorial Confirmatorio (ACF) que, permite el análisis simultáneo de un conjunto de variables Field, Miles & Field (2016), en búsqueda de patrones de comportamiento que permiten validar que las preguntas obedecen a un único fin que es cada factor, además de analizar como todos los factores son únicos y pertenecen a un mismo constructo.

Inicialmente se realizó un tratamiento de datos para descartar observaciones atípicas, para lo cual se estableció un puntaje de corte de 66.24 basado en las distancias de Mahalanobis de cada encuesta respecto al centroide de las observaciones multivariadas. Mediante este tratamiento de datos se eliminaron 27 de las encuestas al encontrarse fuera del 99.9% de los cuantiles de la distribución chi-cuadrada. De esta manera la base de datos quedó constituida finalmente por $n = 321$ observaciones. Para verificar la posibilidad de aplicar pruebas paramétricas sobre la muestra, se comprobaron los supuestos de aditividad, linealidad, normalidad, homogeneidad y homocedasticidad figura 39.

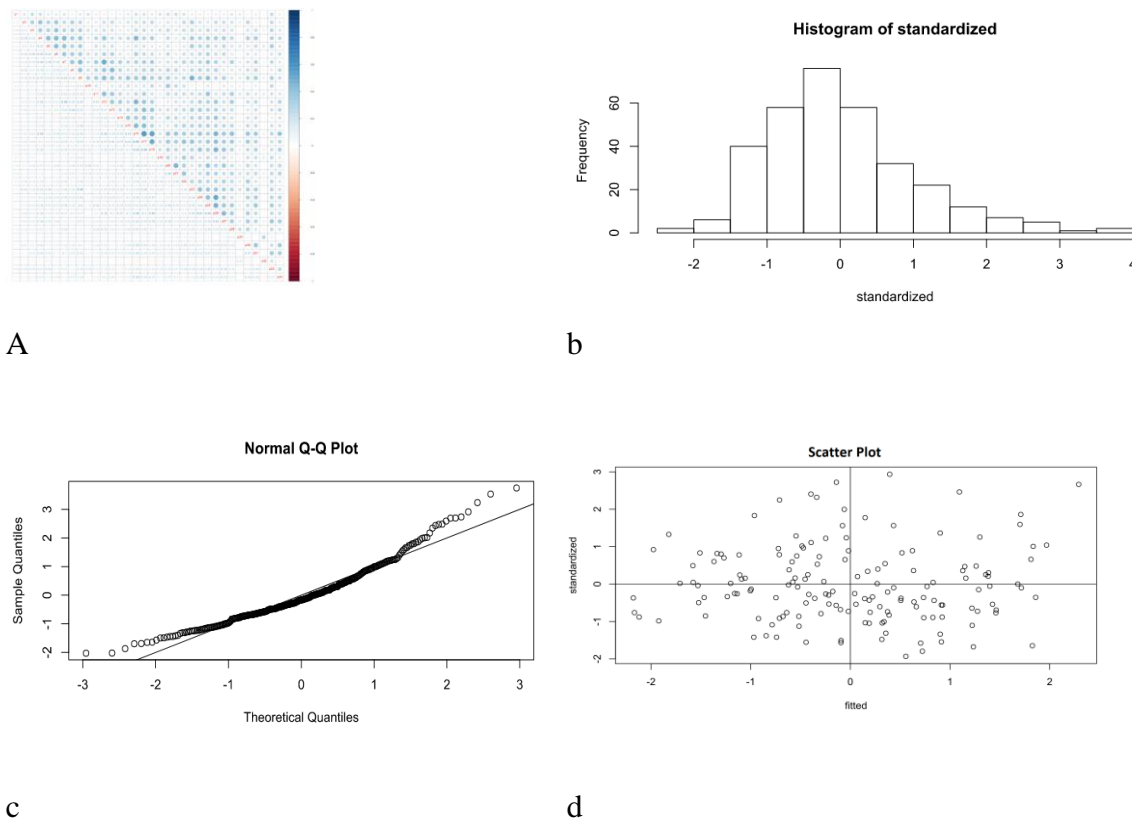


Figura 42 Análisis de supuestos a) aditividad, b) normalidad, c) linealidad, d) homogeneidad y homocedasticidad

La verificación de los supuestos se realizó mediante un análisis multivariado de falsa regresión. La figura 1a. muestra la matriz de correlación para todas las posibles parejas de variables donde se puede visualizar que ninguna pareja de variables alcanza correlaciones cercanas a 1 o -1 por lo que se acepta el supuesto de aditividad. La figura 1b. muestra el histograma de los cuantiles estandarizados obtenidos a partir de la muestra y se visualiza que para un estadístico entre -2 a 2 siguen una distribución normal, por lo que se acepta la normalidad. La figura 3b. muestra el Q-Q plot de los cuantiles muestrales respecto a los cuantiles teóricos de la distribución Chi-cuadrada, los mismos que siguen una tendencia lineal, por lo que se acepta el supuesto de linealidad. Finalmente, bajo el criterio de esfericidad de Bartlett, mediante figura 1d. se acepta el supuesto de homogeneidad y homocedasticidad ya que, los cuantiles se reparten de manera proporcionada en los cuatro cuadrantes a manera de un salpicado aleatorio.

Posteriormente, habiendo verificado los supuestos se ejecutó el análisis factorial confirmatorio (FCA) en Rstudio el cual inicialmente permite visualizar las saturaciones y correlaciones de la estructura en un path-diagram. Considerando que las preguntas 1, 2, 3, 5, 9, 10, 13, 14, 19, 20, 21, 22, 28, 29, 32, no presentaron suficiente saturación fueron removidas de la estructura factorial ya que presentaron saturaciones menores a 0.3 (figura 40), lo que sugiere que estas preguntas no tienen un comportamiento similar al fin común que trata de ser cuantificado mediante cada factor. Mientras las 19 preguntas restantes del ajuste se aceptan y constituyen el modelo factorial final, ya que sus saturaciones son cercanas o superiores a 0.5 (Tabla 2).

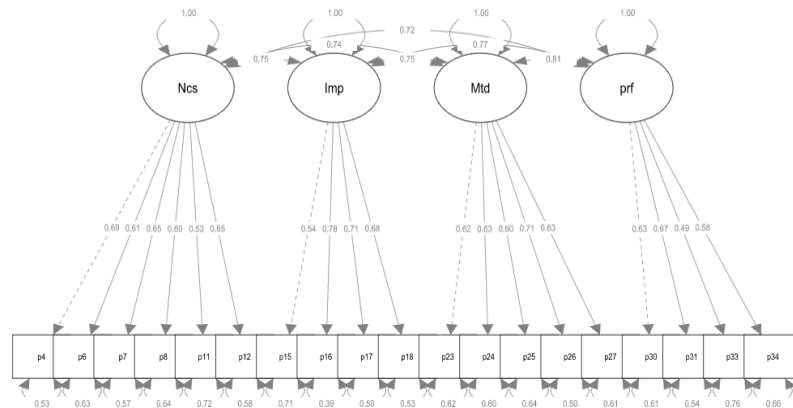


Figura 43 Validación de la encuesta

Como se puede apreciar en la figura 41 la estructura factorial final no presenta indicios de invalidez en sus saturaciones ni en las correlaciones entre factores. Además, la Tabla 2. Muestra los índices de bondad de ajuste obtenidos a partir del análisis factorial confirmatorio, donde se evidencia que el CFI, NNFI y TLI alcanzaron valores superiores a 0.9 al igual que el SRMR que es inferior a 0.05 por lo que se concluye que la información obtenida a partir de la encuesta es válida y fiable. Adicionalmente el análisis factorial a través de sus saturaciones permitió ponderar de mejor manera el nivel de relevancia que tiene cada pregunta en la estructura factorial, de esta manera se obtuvo un promedio ponderado para los factores necesidad, importancia, metodología y problemas de rendimiento. Los resultados finales de la estructura ponderada se presentan en la Tabla 2.

Tabla 2

Resultados de análisis factorial confirmatorio

<i>npar</i>	<i>fmin</i>	<i>chisq</i>	<i>df</i>	<i>pvalue</i>	<i>baseline.chisq</i>
44.000	0.466	299.013	146.000	0.000	2143.231
<i>baseline.df</i>	<i>baseline-pvalue</i>	<i>cfi</i>	<i>tli</i>	<i>nnfi</i>	<i>rfi</i>
171.000	0.000	0.922	0.909	0.909	0.837
<i>nfi</i>	<i>pnfi</i>	<i>ifi</i>	<i>rni</i>	<i>logl</i>	<i>unrestricted.logl</i>
0.860	0.735	0.923	0.922	-9125.265	-8975.728
<i>aic</i>	<i>bic</i>	<i>ntotal</i>	<i>bic2</i>	<i>rmsea</i>	<i>rmsea.ci.lower</i>
18338.530	18504.473	321.000	18364.912	0.057	0.048
<i>rmsea.ci.upper</i>	<i>rmsea.pvalue</i>	<i>rmr</i>	<i>rmr_nomean</i>	<i>srmr</i>	<i>smr_bentler</i>
0.066	0.100	0.074	0.074	0.047	0.047
<i>srmr_bentler_nomean</i>	<i>crmr</i>	<i>crmr_nomean</i>	<i>srmr_mplu</i>	<i>srmr_mplus_nomean</i>	<i>cn_05</i>
0.047	0.049	0.049	0.047	0.047	189.080
<i>cn_01</i>	<i>gfi</i>	<i>agfi</i>	<i>pgfi</i>	<i>nfi</i>	<i>ecvi</i>
203.539	0.913	0.887	0.702	0.788	1.206

Con base en las ponderaciones de necesidad (78.29%) e importancia (80%), se justificó la implementación de recursos educativos tecnológicos, por lo que se seleccionó el software

exelearning como herramienta en la práctica pedagógica diaria en la asignatura de Educación Cultural y Artística del nivel de Educación General Básica (EGB) Superior comprendida por octavo, noveno y décimo grado, aportando al uso de las TIC como uno de los ejes del desarrollo del currículo López (2016).

En este contexto el módulo instruccional multimedia fue aplicado de manera incipiente en la primera parcial mientras se potenció el uso desde el mes de octubre 2019, hasta febrero 2020 en la segunda y tercera parcial del año lectivo. De esta manera, para demostrar la eficacia de esta implementación se emplearon las calificaciones que los estudiantes obtuvieron en cada una de las tres parciales para realizar un análisis estadístico multivariado empleando las pruebas MANOVA, ANOVA y Pairwise T-Test de los promedios de evaluación para las tres parciales y aplicado a los estratos que constituyeron los estudiantes de octavo, noveno y décimo año de educación general básica.

Para la nueva base de datos se verificaron también los supuestos de normalidad, linealidad, homogeneidad y homocedasticidad empleando el mismo análisis multivariado antes mencionado. Adicionalmente se exploró la correlación entre cada pareja de variables para las calificaciones obtenidas en las diferentes parciales figura 42. Las correlaciones obtenidas mediante el método de Pearson son todas positivas, con p-valores superiores a 0.2 ubicándolas en el rango de correlaciones moderadas, lo que claramente evidencia una tendencia creciente en el incremento de las calificaciones de los estudiantes a medida que transcurre el tiempo. La figura 41 presenta la matriz de correlación multivariada, densidad, histograma y dispersión de las calificaciones obtenidas para los estudiantes en las 3 parciales, donde se evidencia una tendencia de incremento de las calificaciones en cada nueva parcial gracias a la implementación de exelearning.

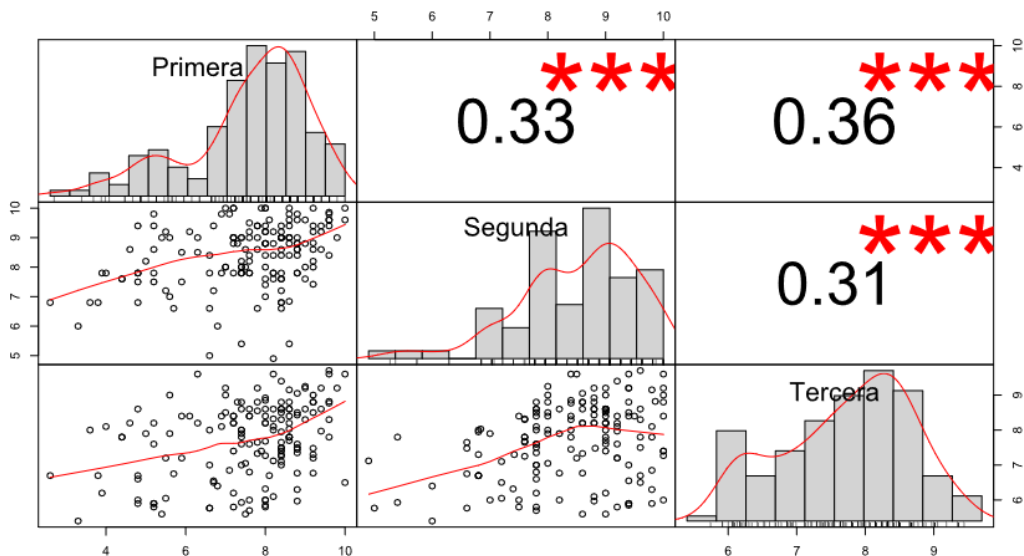


Figura 44 Aditividad y correlación

Según las pruebas multivariadas de Wilks, Pillai, Hotelling-Lawley y Roy largest root, ejecutadas mediante la prueba MANOVA en R, se obtuvo significancia en cada una de ellas como se muestra en la Tabla 3. Como se puede visualizar en los resultados del análisis, con base en los criterios de Pillai Wilks y Hotelling-Lawley, la muestra presenta p-values inferiores a 0.05 en las tres pruebas por lo que se concluye que existen diferencias significativas en la muestra multivariada. Adicionalmente se obtuvo un p-value de $2.4316e-13$ para Roy's largest root, por lo que se procedió a realizar un análisis univariado ANOVA para las calificaciones obtenidas en cada parcial.

Tabla 3

Resultados de la prueba MANOVA por parciales

Multivariante	Df	Test stat	Approx F	Num Df	Den Df	Pr(>F)
Tests:						
Grade						
Pillai	2	0.5230594	18.06168	6	306	< 2.22e-16***
Wilks	2	0.5404524	18.25307	6	304	< 2.22e-16***
Hotelling-Lawley	2	0.7327858	18.44178	6	302	< 2.22e-16***
Roy	2	0.4957290	25.28218	3	153	2.4316e-13***
Signif. codes:	0	***	0.001	**	0.01	* 0.05 . 0.1 ' ' 1

A continuación, se ejecutó un análisis de una sola vía ANOVA para cada uno de los promedios de rendimiento de los estudiantes obtenido en cada parcial, mediante el cual se

exploró la existencia de diferencias significativas entre los estratos que constituyen los estudiantes pertenecientes al octavo, noveno y décimo año lectivo, lo que en resumen permitió explorar las diferencias que existió en la aceptación y eficacia de la implementación para alumnos de diferentes edades y años lectivos. Los resultados de las pruebas ANOVA efectuadas se muestran en la Tabla 4.

Tabla 4

Resultados del ANOVA univariado y pruebas de Levene para cada parcial

One-way ANOVA					Levene's test for Homogeneity of Variance (center = mean)						
Factor	DFn / DFd	F	p-value	p < 0.05	F	p-value	p < 0.05				
Primera Parcial Paralelo	2 / 154	3.590544	0.02991653*	Significant	4.719611	0.01024853*	Significant				
Segunda Parcial Paralelo	2 / 154	20.31701	1.476563e-08***	Significant	8.562588	0.000297799****	Significant				
Tercera Parcial Paralelo	2 / 154	11.46381	2.284722e-05***	Significant	15.66297	6.427009e-07***	Significant				
Signif. codes:	0	'***'	0.001	'**'	0.01	'*'	0.05	'.'	0.1	' '	1

En la Tabla 5. Se visualiza que existen diferencias significativas en cada una de las variables que constituyen las calificaciones en las tres parciales, por lo que finalmente para determinar la existencia de diferencias significativas entre los estratos en cada evaluación se efectuó una prueba pairwise T-Test para cada parcial. Los resultados de este análisis se muestran en la Tabla 5.

Tabla 5

Pairwise T-Test's aplicados a cada parcial

Pairwise T-Test para la primera parcial		
	Décimo EGB	Noveno EGB
Noveno EGB	$p - value = 0.87$ No significativa $\bar{x}_{Nineth} = 7.38$, $\sigma_{Nineth} = 1.74$ $\bar{x}_{Tenth} = 7.21$, $\sigma_{Tenth} = 1.64$	
Octavo EGB	$p - value = 0.037$ Significante $\bar{x}_{Eigth} = 7.95$, $\sigma_{Eigth} = 1.18$ $\bar{x}_{Tenth} = 7.21$, $\sigma_{Tenth} = 1.64$	$p - value = 0.0087$ No significativa $\bar{x}_{Eigth} = 7.95$, $\sigma_{Eigth} = 1.18$ $\bar{x}_{Nineth} = 7.38$, $\sigma_{Nineth} = 1.74$
Pairwise T-Test para la segunda parcial		
	Décimo EGB	Noveno EGB
Noveno EGB	$p - value = 0.00038$ Significante $\bar{x}_{Nineth} = 9.12$, $\sigma_{Nineth} = 0.78$ $\bar{x}_{Tenth} = 8.34$, $\sigma_{Tenth} = 0.74$	
Octavo EGB	$p - value = 0.07201$ No significativa $\bar{x}_{Eigth} = 7.92$, $\sigma_{Eigth} = 1.24$ $\bar{x}_{Tenth} = 8.34$, $\sigma_{Tenth} = 0.74$	$p - value = 1.1e - 09$ Significante $\bar{x}_{Eigth} = 7.92$, $\sigma_{Eigth} = 1.24$ $\bar{x}_{Nineth} = 9.12$, $\sigma_{Nineth} = 0.78$
Pairwise T-Test para la tercera parcial		
	Décimo EGB	Noveno EGB
Noveno EGB	$p - value = 0.0064$ Significante $\bar{x}_{Nineth} = 7.61$, $\sigma_{Nineth} = 1.29$ $\bar{x}_{Tenth} = 8.25$, $\sigma_{Tenth} = 0.65$	
Octavo EGB	$p - value = 1.6e - 05$ Significante $\bar{x}_{Eigth} = 7.34$, $\sigma_{Eigth} = 1.00$ $\bar{x}_{Tenth} = 8.25$, $\sigma_{Tenth} = 0.65$	$p - value = 0.5087$ No significativa $\bar{x}_{Eigth} = 7.34$, $\sigma_{Eigth} = 1.00$ $\bar{x}_{Nineth} = 7.61$, $\sigma_{Nineth} = 1.29$

Como se puede visualizar en la Tabla 4. en cada periodo de evaluación (parcial) existieron diferencias significativas en las calificaciones de los estudiantes, lo cual permite entender que los estudiantes de diferentes años lectivos en los distintos periodos de evaluación

tuvieron diferentes niveles de aceptación y fueron beneficiados de manera diferente por el módulo instruccional que fue implementado. De las pruebas T emparejadas se puede concluir que en la primera parcial existió un mayor rendimiento en los alumnos de octavo año respecto a los de décimo año con un p-value de 0.037. Además, en la segunda parcial los estudiantes de octavo año tuvieron mejor rendimiento que los de noveno y los de noveno tuvieron mejor rendimiento que los de décimo con p-values de 0.00038 y 1.1e-09 respectivamente. Finalmente, en la tercera parcial los alumnos de décimo año tuvieron mejor rendimiento que los de octavo y los de noveno, con p-values de 1.6e-05 y 0.00064 respectivamente.

De manera complementaria, para poder visualizar el progreso de la implementación en el tiempo, a medida que los estudiantes se van adaptando al uso de la misma se traspuso la base de datos de manera que permita visualizar los efectos por paralelo de EGB para cada periodo de evaluación. Con esto, los nuevos estratos de la población que se emplearon en el análisis multivariado son las calificaciones obtenidas por cada estudiante en la primera segunda y tercera parcial y las nuevas variables dependientes consideradas en esta segunda etapa del análisis fueron las calificaciones del octavo noveno y décimo año.

Entonces se efectuaron nuevamente los análisis MANOVA, ANOVA de cada factor y Pairwise T-Test para cada pareja de estratos posibles, siguiendo la misma metodología antes mostrada. Los resultados de estas pruebas estadísticas se muestran en las tablas 6, 7 y 8.

Tabla 6

Resultados de la prueba MANOVA para el rendimiento de los estudiantes de octavo noveno y décimo grado

Multivariante	Df	Test stat	Approx F	Num Df	Den Df	Pr(>F)				
Tests:										
Grade										
Pillai	2	0.3965706	11.29458	6	274	2.8353e-11***				
Wilks	2	0.6348888	11.56097	6	272	1.5838e-11***				
Hotelling-Lawley	2	0.5255278	11.82438	6	270	8.9436e-12***				
Roy	2	0.4023841	18.37554	3	137	4.4538e-10***				
Signif. codes:	0	‘***’	0.001	‘**’	0.01	‘*’	0.05	‘.’	0.1	‘ ’
	1									

Tabla 7

Resultados del ANOVA univariado y pruebas de Levene del rendimiento de los estudiantes de cada grado

Factor	One-way ANOVA				Levene’s test for Homogeneity of Variance (center = mean)					
	DFn / DFd	F	p-value	p < 0.05	F	p-value	p < 0.05			
Octavo grado Parcial	2 / 138	3.126298	0.04700303*	Significant	3.719611	0.04024853*	Significant			
Noveno grado Parcial	2 / 138	20.94437	1.138631e-08***	Significant	12.33741	1.176402e-05***	Significant			
Décimo grado Parcial	2 / 138	11.85489	1.067601e-05***	Significant	11.26434	2.941202e-05***	Significant			
Signif. codes:	0	‘***’	0.001	‘**’	0.01	‘*’	0.05	‘.’	0.1	‘ ’
	1									

Tabla 8

Pairwise T-Test aplicado los resultados de rendimiento de los estudiantes de octavo noveno y décimo grado

Pairwise T-Test para el rendimiento de los estudiantes de octavo grado		
	Primera parcial	Segunda parcial
Segunda parcial	$p - value = 0.83$ No significativa $\bar{x}_{Segunda} = 7.95$, $\sigma_{Segunda} = 1.16$ $\bar{x}_{Primera} = 7.76$, $\sigma_{Primera} = 1.24$	
Tercera parcial	$p - value = 0.289$ No significativa $\bar{x}_{Tercera} = 7.37$, $\sigma_{Tercera} = 1.04$ $\bar{x}_{Primera} = 7.76$, $\sigma_{Primera} = 1.24$	$p - value = 0.047$ Significante $\bar{x}_{Tercera} = 7.37$, $\sigma_{Tercera} = 1.04$ $\bar{x}_{Segunda} = 7.95$, $\sigma_{Segunda} = 1.16$
Pairwise T-Test para el rendimiento de los estudiantes de noveno grado		
	Primera parcial	Segunda parcial
Segunda parcial	$p - value = 1.1e - 07$ Significante $\bar{x}_{Segunda} = 9.08$, $\sigma_{Segunda} = 0.79$ $\bar{x}_{Primera} = 7.41$, $\sigma_{Primera} = 1.77$	
Tercera parcial	$p - value = 0.81$ No significativa $\bar{x}_{Tercera} = 7.56$, $\sigma_{Tercera} = 1.42$ $\bar{x}_{Primera} = 7.41$, $\sigma_{Primera} = 1.77$	$p - value = 1.1e - 06$ Significante $\bar{x}_{Tercera} = 7.56$, $\sigma_{Tercera} = 1.42$ $\bar{x}_{Segunda} = 9.08$, $\sigma_{Segunda} = 0.79$
Pairwise T-Test para el rendimiento de los estudiantes de décimo grado		
	Primera parcial	Segunda parcial
Segunda parcial	$p - value = 3e - 05$ Significante $\bar{x}_{Segunda} = 8.39$, $\sigma_{Segunda} = 0.76$ $\bar{x}_{Primera} = 7.39$, $\sigma_{Primera} = 1.54$	
Tercera parcial	$p - value = 0.00031$ Significante $\bar{x}_{Tercera} = 8.26$, $\sigma_{Tercera} = 0.66$ $\bar{x}_{Primera} = 7.39$, $\sigma_{Primera} = 1.54$	$p - value = 0.75$ No significativa $\bar{x}_{Tercera} = 8.26$, $\sigma_{Tercera} = 0.66$ $\bar{x}_{Segunda} = 8.39$, $\sigma_{Segunda} = 0.76$

En la Tabla 5. Se visualizan los resultados del análisis MANOVA donde se encontraron diferencias significativas entre los factores y la Roy's Largest Root, muestra significancia por lo que se procedió con el análisis ANOVA de cada variable, donde se determinó que

existen diferencias significativas dentro de los estratos de las calificaciones de los estudiantes de octavo noveno y décimo grado. Finalmente se ejecutó el análisis Pairwise T-Test para determinar las diferencias en el rendimiento obtenido en cada parcial para cada grado, donde se determinó que para los estudiantes de octavo grado el rendimiento obtenido en la tercera parcial es superior al de la segunda parcial con un p-value de 0.047. Adicionalmente, para los estudiantes de noveno grado el rendimiento obtenido en la segunda parcial es superior el obtenido en la tercera parcial, seguido del rendimiento de la primera parcial, con p-values de 1.1e-06 y 1.1e-07 respectivamente. Finalmente, para los estudiantes de décimo grado el rendimiento alcanzado en la segunda parcial es superior al rendimiento de la primera parcial y el rendimiento de la tercera parcial es también superior al de la primera parcial, con p-values de 3e-05 y 0.00031 respectivamente.

4.3. Resultados

El diagnóstico realizado a través de la encuesta demuestra que los docentes del nivel de educación general básica del nivel superior utilizan herramientas tecnológicas básicas para la presentación de contenidos, ya que la institución se encuentra ubicada en el sector rural donde existen todavía limitaciones de acceso a internet, así los programas más utilizados son power point de manera repetitiva y prezzi de manera casual. Adicional se detecta que las herramientas utilizadas solamente consisten en la demostración del docente y como producto final de aprendizaje se presenta trabajos manuales realizados por estudiantes a fin de obtener una valoración cuantitativa que muchas de las veces ponen en riesgo el proceso de aprendizaje.

Por lo mencionado las ponderaciones de la Tabla 5 señalan el puntaje de cuatro factores que determinaron el desarrollo e implementación del módulo instruccional multimedia en el nivel de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Eugenio Espejo con una alta ponderación, se obtiene el mayor porcentaje en la importancia de la asignatura según la opinión de los estudiantes, verificando así que enseñar y aprender respetando los estilos de aprendizaje contribuye a mejorar sus calificaciones.

Se establece también que el rendimiento académico es admisible para personas que estudian y trabajan al mismo tiempo, sin la colaboración de sus padres de familia por el factor socio económico que influye en el sector, finalmente se comprobó que el uso de herramientas tecnológicas y redes sociales como apoyo para el aprendizaje pueden ser admitidas incluso cuando en el sector el acceso a internet es limitado pero los estudiantes demuestran curiosidad por nuevas experiencias enmarcadas dentro de la tecnología educativa .

Tabla 9

Resultados de ponderación final de la encuesta

Necesidad de implementar	78.28919 %
Importancia de la asignatura	80.00483 %
Práctica pedagógica	78.23277 %
Rendimiento académico	79.88354 %

Para el desarrollo del módulo instruccional multimedia se selecciona el software exeLearning INTEF-eXe Project versión 2.2. por la sencillez de navegabilidad, posee código abierto que permite la creación de árboles de contenido educativo, donde se puede insertar material multimedia, pequeñas evaluaciones o actividades realizadas en otras aplicaciones y tareas que el estudiante desarrolla, una de las ventajas que ofrece el software al momento de la creación es la personalización de la interfaz que en la presente investigación se adapta a jóvenes adolescentes de 12 a 15 años de edad.

El análisis de los resultados antes y después de aplicar el módulo instruccional multimedia se realizó comparando los promedios de la evaluación sumativa de cada parcial, así la figura 43 expone la significancia entre los datos de cada grado que demuestran en la primera parcial igualdad otorgada a la práctica pedagógica tradicional, al limitado uso del software, incluso se realizó clases magistrales que notablemente disminuye la motivación del estudiante, mientras en la segunda parcial el diseño del módulo instruccional incluye

temas como danza, música y teatro, de acuerdo al estilo de aprendizaje kinestésico que la mayoría de los estudiantes poseen, por lo que se observa mayor significancia.

En la tercera parcial los estudiantes de octavo y noveno año mantienen temas que exigen creatividad y pensamiento reflexivo por lo que se mantiene significancia, mientras en décimo grado el nivel de dificultad de las destrezas planificadas implica crear material multimedia de manera autónoma.

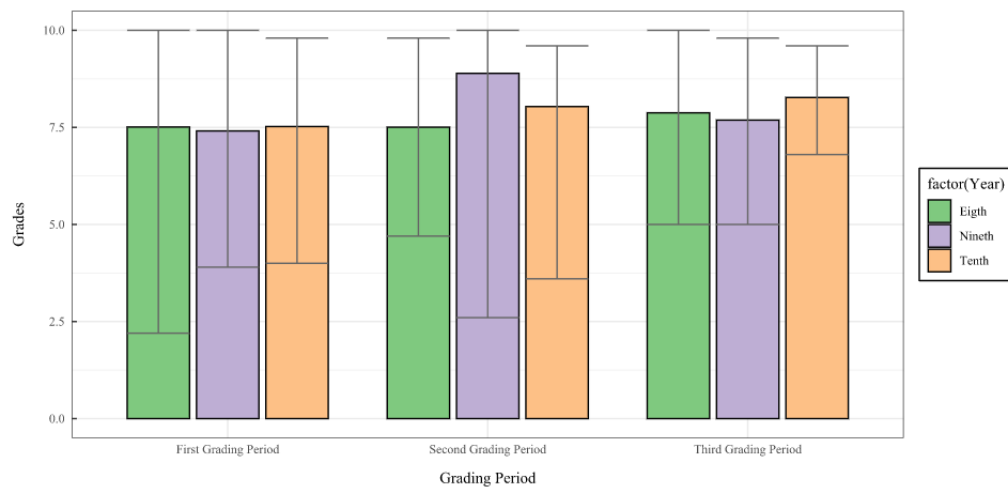


Figura 45 Calificaciones por parcial, a partir de la implementación del módulo instruccional

En análisis por parciales Figura 44 se demostró en la primera parcial igualdad de significancia para los estudiantes de octavo grado con significancias leves, mientras en la segunda parcial el noveno grado produce mayor significancia donde se planifico el tema de música tradicional del Ecuador mezclada con música moderna. Finalmente, el décimo año expone en la tercera parcial un progreso continuo, producto de los temas como días de teatro, creaciones audiovisuales y remezclas e invenciones. Incluso se cree que el progreso adquirido incurre con la edad de madurez académica del estudiante.

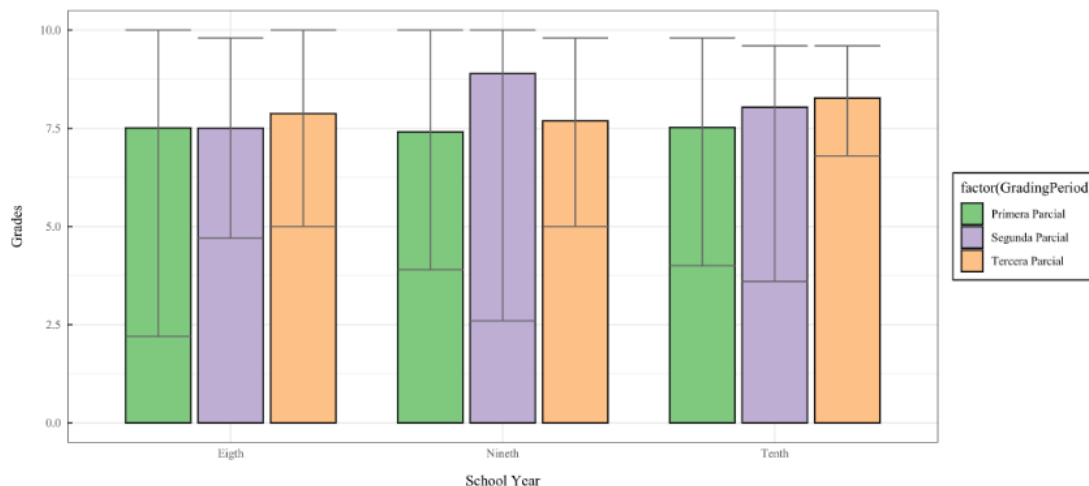


Figura 46 Calificaciones por año lectivo, a partir de la implementación del módulo instruccional

4.4 Desarrollo del módulo instruccional multimedia

Presentación

El gobierno de Nueva Zelanda, las Universidades de Auckland, Universidad Tecnológica de Auckland, el Politécnico Tairāwhiti y coordinadores de diversas partes alrededor del mundo dan origen al proyecto de exelearning con características sencillas, en 2008 es presentado en la ronda de los IMS Global Learning Impact Awards, donde se nombra por los participantes como uno de los tres mejores proyectos presentados.

Exelearning no necesita de un experto en tecnología para poder desarrollarlo, presenta una interfaz sencilla como unas herramientas open source o de código abierto, que se puede utilizar en procesadores de Windows, Mac y Linux. Exelearning permite crear actividades educativas, y objetos de aprendizaje, en base a una estructura de contenidos en texto, imágenes o videos.

Desarrollo

El primer paso para poder desarrollar el objeto de aprendizaje es descargar desde la página oficial de exelearning.org el programa, en el apartado de opciones selecciona el sistema operativo preferido, en este caso seleccionamos la opción de Microsoft Windows la versión portable, para poder instalar el programa ejecutamos como administrador y

aceptamos los términos de uso, indicando el lugar de la computadora donde se desea guardar.

Podemos luego localizarlo en la carpeta de todos los programas con el nombre exe, para pasar a revisar las funciones básicas del programa como idioma y navegador de internet predeterminado que utilizaremos en adelante, así finalmente se visualiza la pantalla principal de exelearning, que se divide en las secciones de archivo, utilidades, estilos y ayuda.

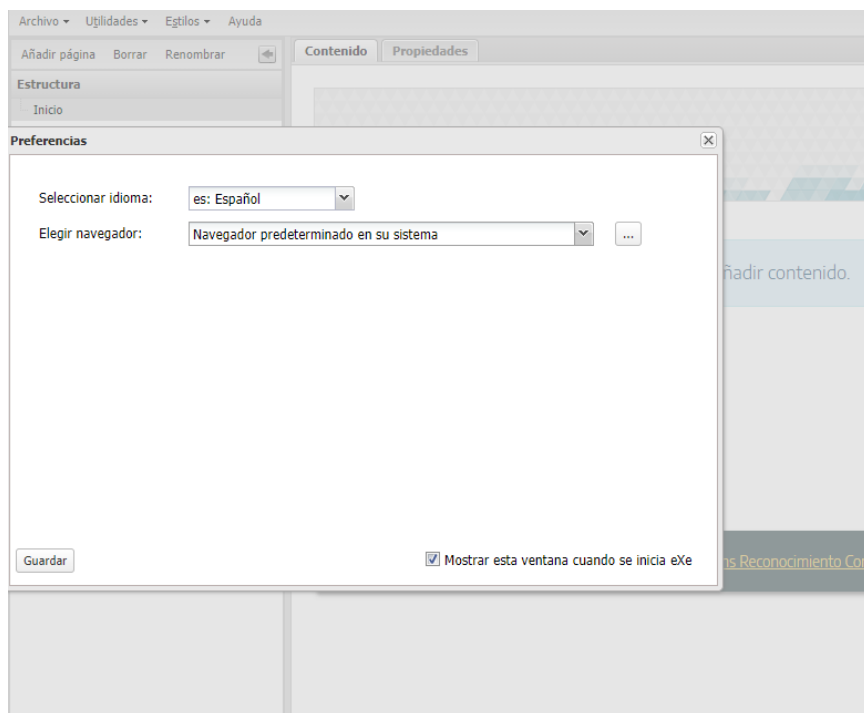


Figura 47 Plataforma Exelearning

En la pantalla principal encontramos tres ventanas, en la parte más grande de la pantalla se graba los contenidos que vamos añadiendo, mientras en la parte superior izquierda encontramos la opciones añadir página, borrar, renombrar y en la parte inferior a los botones nombrados, observamos la sección de contorno que es donde se estructura el índice de los contenidos, que a la vez puede ser editado por los botones indicados y presenta por defecto ya una página de inicio, en la parte inferior de contornos también encontramos la ventana de llamada Divices que es donde encontramos las herramientas, actividades que podemos insertar.

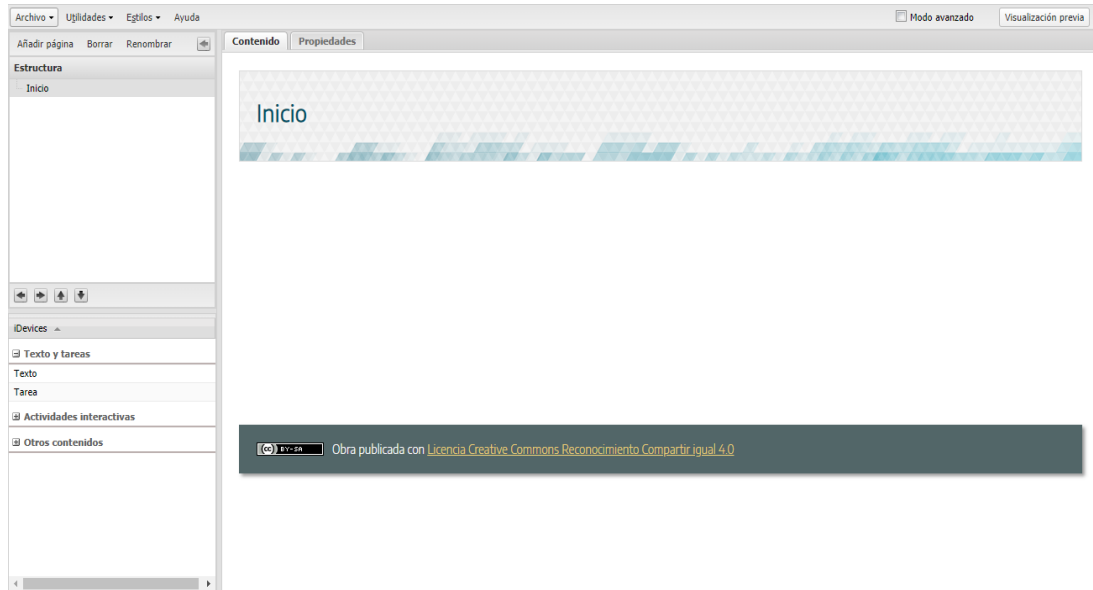


Figura 48 Configuración Exelearning

Una vez terminada la configuración inicial se realizó desarrollo del módulo instruccional para los grados de octavo, noveno y décimo de Educación General Básica, con la respectiva planificación para primera, segunda y tercera parcial, basados en las temáticas presentadas en la tabla, se enfoca en cumplir dos horas académicas semanales por grado y 6 semanas para cada parcial, por lo que las horas de trabajo en cada grado son 12 horas académicas en cada temática.

Tabla 10

Guía de implementación de Educación Cultural y Artística

8vo Educación General Básica	9no Educación General Básica	10mo Educación General Básica
Construcciones	Móviles	Instalaciones
Días de baile	Días de música	Días de teatro
Los orígenes del cine	Stop Motion	Creaciones audiovisuales

Fuente: Guía de implementación de Educación Cultural y Artística (2017)

Así también se desarrolló los módulos instruccionales de cada grado, para luego ser maquetados en el programa exeLearning de la manera que se presenta a continuación

Desarrollo Plan Módulo Instruccional de Educación Cultural Artística Básica Superior

Presentación

La materia de Educación Cultural y Artística se enfoca en la educación integral de los estudiantes, aborda temas de creación y producción artística que, en el subnivel de educación general básica superior, presenta temas basados en las ramas de las artes visuales tales como Land art, cine, teatro, danza y arte digital, que a su vez es una forma de expresión a través de medios tecnológicos. En este contexto donde la tecnología, el arte y el ser humano se desarrollan en un mismo entorno, la materia de educación cultural y artística establece las destrezas que el estudiante desarrolla en un ambiente donde la creación y la tecnología son las herramientas para desarrollar la capacidad creadora de los estudiantes involucrados en la investigación.

8vo Grado Educación General Básica

Índice de temas

Tabla 11 *Índice de temas de 8vo Grado Educación General Básica*

Tema 1: Construcciones artísticas	Tema 2: Días de baile	Tema 3: Los orígenes del cine
<ul style="list-style-type: none">• Introducción del arte de construir	<ul style="list-style-type: none">• Historia de la danza	<ul style="list-style-type: none">• Orígenes del cine
<ul style="list-style-type: none">• Construcción en la prehistoria	<ul style="list-style-type: none">• Danza en la antigüedad	<ul style="list-style-type: none">• Producción
<ul style="list-style-type: none">• ¿Qué es la arquitectura?	<ul style="list-style-type: none">• Danza del renacimiento	<ul style="list-style-type: none">• Cinematografía
<ul style="list-style-type: none">• Arquitectura Barroca	<ul style="list-style-type: none">• La historia de los bailes de Teseo	<ul style="list-style-type: none">• Guion gráfico
<ul style="list-style-type: none">• Arquitectura Neoclásica	<ul style="list-style-type: none">• ¿Qué es coreografía?	<ul style="list-style-type: none">• Charles Chaplin
<ul style="list-style-type: none">• Estilos arquitectónicos	<ul style="list-style-type: none">• Coreógrafo	<ul style="list-style-type: none">• Géneros del cine
<ul style="list-style-type: none">• Arquitectura en el Ecuador	<ul style="list-style-type: none">• Danza en el Ecuador	<ul style="list-style-type: none">• Definiciones básicas sobre película
<ul style="list-style-type: none">• Arquitectura Colonial	<ul style="list-style-type: none">• San Juanito	<ul style="list-style-type: none">• Fotogramas
<ul style="list-style-type: none">• Construcciones contemporáneas y modernas	<ul style="list-style-type: none">• Marimaba	<ul style="list-style-type: none">• Definiciones básicas sobre película
<ul style="list-style-type: none">• Que es un plano	<ul style="list-style-type: none">• Historia de la bomba	<ul style="list-style-type: none">• Origen del cine en 3D
<ul style="list-style-type: none">• Cómo dibujar planos		<ul style="list-style-type: none">• 3D en el siglo XXI
<ul style="list-style-type: none">• Autocad		

Material audiovisual

Tema 1: Construcciones artísticas

Video 1: Introducción al arte de construir

Duración: 5 min

Contenido: La relación existente entre el arte y la construcción es representada por los artistas, en la geometría de los edificios de sectores urbanos, manteniendo composiciones minimalistas, repetitivas que basados en la simetría componen construcciones artísticas, el video de introducción presenta, el tema enfocados en la armonía de un sector urbano con materiales como el acero inoxidable, cemento, arena o hierro y el equilibrio de la naturaleza.

Interacción Dictado 1: el arte y la técnica de fabricar

Duración: 15 min

Contenido: El dictado menciona sobre la infraestructura de obras o edificios, que mediante la creatividad del hombre permite una mejor visualización y describe los elementos característicos de las obras arquitectónicas, así como también hace énfasis en la creatividad que desarrollo una persona al realizar los distintos diseños y construcción de los edificios.

Video 2: Construcción en la Prehistoria

Duración: 15 min

Contenido: el video describe mediante imágenes las características propias de las construcciones de la época y los materiales utilizados. El video presenta la historia y evolución de las construcciones de la Prehistoria, la Antigüedad y la Antigüedad Clásica, describiendo los primeros campamentos del hombre, los materiales utilizados y los mitos acerca de las primeras construcciones creadas por el hombre.

Interacción 2: Diálogo

Duración: 30min

Contenidos: Seguir el diálogo, textos y audio, participar en la conversación previa la práctica del diálogo con el texto

Video 3: ¿Qué es la arquitectura?

Duración: 5min

Contenido: La presentación del video trata sobre el origen de la arquitectura, arquitectura barroca, arquitectura neoclásica para que el estudiante comprenda como surgen los estilos desarrollados en la época.

Lectura 1: Arquitectura Barroca

Duración: 35 min

Contenido: Se presenta la historia de la construcción barroca después del renacimiento y manierismo, también las características como las curvas, elipses y espirales representadas en los diseños arquitectónicos, que explican el porqué de la ornamentación en las fachadas en los palacios, templos e iglesias construidas en la época.

Interacción 3: Preguntas de selección múltiple

Duración: 10 min

Contenido: respondes las preguntas sobre la arquitectura barroca, seleccionar una de las opciones que será la respuesta correcta.

Lectura 2: Arquitectura Neoclásica

Duración 30 min

Contenido: Se describe los factores que influyen en el origen de la arquitectura neoclásica, que se origina en el siglo XIX y se desarrolla en el contexto de la revolución industrial, en el país de Francia, de la misma manera describe la arquitectura visionaria, pintoresca, neo romano y neo griego.

Video 4: Estilos arquitectónicos

Duración: 10 min

Contenido: Se menciona los estilos desde el clásico, gótico, renacimiento, moderno y contemporáneo, que se han desarrollado a lo largo de la historia de la arquitectura, enfocados en las construcciones artísticas.

Lectura 3: Arquitectura en el Ecuador

Duración: 25min

Contenido: El origen de la historia arquitectónica en Ecuador se puede apreciar por la historia dejada por los ancestros aborígenes, y el conjunto de las habilidades españolas e incásicas, es de importancia que los estudiantes puedan apreciar el tema para concientizar en la valoración del patrimonio tangible del país, que en su momento se construyó con esfuerzo y ahora son parte de un proceso histórico y a la vez se constituye como uno de los potenciales turísticos de muchos sectores.

Video 5: Arquitectura colonial

Duración: 5 min

Contenido: El video presenta el ambiente de los templos, escuelas y construcciones ornamentadas con el predominio de los temas religiosos, como por ejemplo el templo de San Francisco, la iglesia de la Compañía de los Jesuitas, el Convento de San Agustín, Iglesia de la Concepción, la recolecta de San Diego, el Santuario de Guápulo, la Catedral de Cuenca y la infinidad de templos religiosos existentes en el Ecuador.

Interacción 3: Dictado

Duración: 25 min

Contenido: Escribir el dictador del audio que se presenta sobre la arquitectura en el Ecuador y sus características relevantes.

Lectura 4: Construcciones Contemporáneas y Modernas

Duración: 15 min

Contenido: La lectura describe los avances arquitectónicos debido al desarrollo de la industria en la arquitectura contemporánea, mientras en la edad moderna se hace notar el

reflejo de las vanguardias artísticas de la época, para que el estudiante contraste los dos tipos de arquitectura y establezca diferencias entre ellas.

Video 6: ¿Qué es un plano?

Duración: 15 min

Contenido: el video describe los fundamentos e importancia que tiene los planos antes de realizar una construcción, y muestra las maneras que se ha venido realizando desde la antigüedad y como se realiza actualmente, menciona también las características de esenciales para que se puedan considerar como planos arquitectónicos. Se describe elementos como las plantas de un edificio, los cortes transversales y de alzado, las fachadas y el croquis de la ubicación, como los elementos importantes para la elaboración de un plano, y la síntesis en medidas, número de locales con el ambiente de relación de los mismos.

Visita a la Galería 1

Duración: 25 min

Contenido: Revisar las imágenes expuestas en la galería virtual sobre planos, los elementos y las principales características de un plano de construcción artística.

Lectura 5: Como dibujar planos

Duración: 25 min

Contenido: La lectura explica el trazo de planos a lápiz y el proceso de elaboración de un plano arquitectónico, la investigación previa para estructurar el proyecto trabajar por lo que se identifica las siguientes actividades, elaboración del proyecto, presentación del proyecto e investigación. Describe los trazos de planos a mano alzada y las proyecciones utilizadas para poder crearlo, como la perspectiva caballera y axonométrica con las sombras desde un punto de luz, definiendo también las vistas, superior, lateral y frontal.

Video 9: planos en Auto Cad

Duración: 20 min

Contenido: Se describe el programa Auto Cad y su utilidad en el campo de la arquitectura, ingeniería y el diseño, la facilidad de editar diseños en 2 dimensiones y 3 dimensiones, se presenta los aspectos importantes de las ciudades donde se desarrolla la construcción de edificios, que muestran construcciones artísticas que exponen la modernidad, que permiten ampliar otros campos del arte como la pintura, el cine, la fotografía, la escultura.

Lectura 6: Sustentabilidad Arquitectónica

Duración: 20 min

Contenido: Una de las preocupaciones de la humanidad es el cuidado del ambiente, por lo que en el campo de la arquitectura se busca también evitar el uso de materiales que generen contaminación o el excesivo gasto de recursos sólidos, por lo que se presenta la diversidad de materiales sustentables como los reciclados o los residuos, junto a elementos como la calefacciones eficientes o construcción de generadores de energía. Describe los materiales y elementos sustentables, que en la actualidad se pueden utilizar para las construcciones de edificios o construcciones arquitectónicas, se revisa las imágenes de la galería que expone edificios bioclimáticos, que son construidos actualmente en países en desarrollo como España, que promueven el respeto por la naturaleza, así también presenta las principales características de los edificios como son soleamiento, bienestar higrotérmico, acondicionador pasivo.

Tema 2: Días de baile

Video 1: Historia de la danza

Duración: 15 min

Contenido: Se presenta el desarrollo desde la prehistoria, partiendo desde las evidencias encontradas en las pinturas rupestres, la utilizad con la que fue creada por los rituales y escenas dibujadas en las rocas de las cuevas, para que el estudiante contraste el origen de la danza en la antigüedad con la danza actual. Imágenes de las cuevas, de los relieves que perduran hasta la actualidad se exponen para entender cómo se relacionó la danza a las culturas, especialmente en las culturas, egipcias, griegas y romanas, donde la representación de la muerte y los Dioses era el objetivo, por lo que era puramente practicada por profesionales.

Lectura 1: danza en la antigüedad

Duración: 25 min

Contenido: Las características de la danza antigua son presentadas junto al origen de la pantomímica, que es la expresión a través de los gestos utilizados para la presentación de danzas y el teatro de las misma, permitiendo al estudiante analizar el origen de las expresiones artísticas ligadas a otras ramas de arte como el teatro con la mímica, que llegó en la época establecer un ambiente tenso para la religión católica por la danza erótica que también se practicaba. Se describe el rechazo de la iglesia católica precedida por San Agustín, por lo que se obliga a realizar la práctica de esta en lugares escondidos y utilizando nuevos nombres, mientras también se trata de la evangelización que intentó la iglesia de lo cual surge la llamada danza de la muerte.

Video 2: Danza en el Renacimiento

Duración: 15 min

Contenido: En el renacimiento se menciona sobre la nueva llegada de la danza a los festivales y ceremonias, surgen movimientos más estilizados que dan origen al ballet, que se constituye como la danza de ceremonias reales, por lo que surgen también escuelas y maestros dedicados a la enseñanza. Se describe la mitología de los griegos en cuanto a la danza, en la que se encuentra la danza de Teseo, así también como se asocia la danza a distintos rituales como la fertilidad, la lluvia la guerra y la muerte.

Video 3: La historia de los bailes de Teseo

Duración: 5 min

Contenido: Se muestra una danza descrita en la Ilíada que hacen conocer al estudiante la interesante historia donde Teseo gana la batalla en el laberinto, al mino tauro como una de las historias de Grecia que aporta al desarrollo de la danza a lo largo de la historia, permite contrastar de la misma manera los mitos entre las leyendas propias de Ecuador u las que se presentan por los Dioses de países lejanos, para fundamentar por procesos históricos.

Galería virtual 1

Duración: 30 min

Contenido: vestimenta en la danza de las distintas épocas y la danza de la primavera, mímica y máscaras que se originaron en la antigüedad.

Presentación 1: ¿Qué es coreografía?

Duración: 30 min

Contenido: Se describe las acepciones de coreografía y los tipos de coreografía como la coreografía monologa que se presenta con un solo bailarín, la coreografía grupal que se presenta con un grupo de bailarines que están dirigidos por un coreógrafo, coreografía expresiva es la que se utiliza en los escenarios de música o teatro, la coreografía distributiva que presenta una sola pareja de bailarines con pasos diferentes al resto del grupo, la coreografía principal que se utiliza en las bailo terapias y se dirige con los mismos pasos a un grupo y la coreografía folclórica es una de las más usadas para expresar la cultura de un sector mediante el movimiento

Presentación 2: Coreógrafo

Duración: 20 min

Contenido: Se presenta una de las profesiones del arte, para que el estudiante adquiera conocimiento sobre las funciones laborales, que puede realizar a través de la profesión presentada, se describe la creación de rutinas que el coreógrafo realiza para los bailarines, a la hoy llamamos guion coreográfico y la escritura de los movimientos, para llevarlos a la practica

Lectura 2: Danza en Ecuador

Duración: 25 min

Contenido: Se presenta la historia de la danza y los tipos de danza en el Ecuador y el análisis de sus diversos tipos, como también la mitología que presenta la historia de leyendas que han generado la creación de personajes místicos y propios de cada cultura folclórica, como los indígenas, afro ecuatorianos, awa, mestizos y las personas de la costa ecuatoriana, que se encuentran en todos los rincones del país.

Video 4: Historia San Juanito

Duración: 10 min

Contenido: El video presenta la historia de una de las danzas del Ecuador, el origen en el territorio de los Otavalos, provincia de Imbabura la vestimenta tradicional de hombres y mujeres, así como el significado de los mismos que tiene para los pueblos ancestrales de esta cultura la danza que se presenta actualmente, mostrando la riqueza de un pueblo donde la actualidad ha permitido la interculturalidad como un ejercicio cultural, que identifica a las personas que provienen del sector, en este contexto se presenta uno de los rituales que se celebra en las poblaciones del sector llamada Inti Raimy .

Interacción 1; Sopa de letras

Duración: 15 min

Contenido: Resolver la sopa de letras presentada revisando detenidamente las definiciones, para luego llenar los espacios vacíos.

Interacción 2: dictado

Duración: 20 min

Contenido: El resumen que se presenta en el audio se encuentra enfocado en la historia del pasacalle, como llega este tipo de danza al Ecuador y su adaptación al a las personas de la época, análisis de la vestimenta sus diseños y el origen, con los elementos que se utilizan y el análisis de porque lo hacen, detalles de los pasos utilizados como un efecto de su origen, y finalmente una muestra de una coreografía presentada en el ambiente colonial de la ciudad de Quito que también presenta un legado cultural vigoroso.

Lectura 3: Historia de la Marimba

Duración: 35 min

Contenido: Describe la historia de la Marimba como se crea este ritmo en las personas de la costa ecuatoriana, la colorida vestimenta y sus elementos, así también describe los instrumentos utilizados en la música de este ritmo tropical, luego de un proceso que libera a las personas de la esclavitud, por lo que presenta movimientos alegres por parte de los

bailarines, se pretende de esta manera que el estudiante comprenda la forma de expresión de la marimba.

Interacción 3: preguntas de verdadero y falso

Duración: 15 min

Contenido: Resolver las preguntas de verdadero o falso sobre la historia de la danza en Ecuador, el pasacalle y la marimba

Video 5: Historia de la Bomba

Duración: 25 min

Contenido: Se debe leer el documento presentado que contiene una pequeña introducción del pueblo afro ecuatoriano y las características más relevantes como por ejemplo la música, la danza, sus costumbres y tradiciones, destacando en el video documental características que podemos observar como propia del sector donde se despliega la investigación. Así también deja conocer los principales representantes o personajes importantes que han dedicado su vida a promover la cultura de sus pueblos.

Interacción 4: Relación de mosaico

Duración: 25 min

Contenido: Resolver la actividad de mosaico relacionando los contenidos de manera correcta.

Tema 3: Los orígenes del cine

Lectura 1: Origen del cine

Duración: 30 min

Contenido: Se presenta el origen del cine con las primeras grabaciones realizadas, solamente de imágenes a color blanco y negro, donde no existía el sonido, grabada por los hermanos que desarrollaron el cinematógrafo, para poder capturar videos que tenían una duración máxima de tres minutos. El desarrollo y evolución de las cámaras que han logrado hoy en día la grabación de películas de hasta tres horas o más de duración.

Interacción 1: sopa de letras

Duración: 10 min

Contenido: Resolver la sopa de letras analizando las definiciones propuestas, para poder llenar los espacios vacíos sobre el origen del cine y los temas más relevantes tratados en el apartado anterior.

Video 1: Producción cinematográfica

Duración: 20 min

Contenido: Se describe el proceso que conlleva la creación de una película en la actualidad, y lo que se realizaba en épocas pasadas, que a la vez logro la industrialización del cine para que hoy en día exista más de una profesión relacionada al arte del cine como por ejemplo, actor, camarógrafo, productores, guionistas, directores diseñadores y muchos más que conforman el grupo de trabajo para llegar a obtener como producto final una película, en formatos mp4 que no son nada similares a la antigüedad.

Lectura 2: Guion gráfico

Duración: 30 min

Contenido: Se plantea un guion gráfico como una narrativa que el estudiante debe comprender, antes de la producción de una pequeña película a lo que hoy nombramos como story board, surgió de la idea de dibujos manuales y reproducidos mediante un juguete llamado zootropo que al girar daba la sensación de movimiento, analizaremos cómo evoluciona y la forma en la que se presenta actualmente, para la realización de películas en video o películas animadas en formato 3D.

Video 2: Charles Chaplin

Duración: 30 min

Contenido: Se presenta al actor Charles Chaplin como uno de los referentes del cine mudo, o sin sonido que deja en la historia videos cortos y otros de mayor extensión a medida de los avances tecnológicos de la época. Se describe las características también de la comedia como uno de los géneros del cine que mejor se adapta a los jóvenes, con el objetivo de eliminar síntomas de estrés o ansiedad por el estudio.

Interacción 2: Adivinanza

Duración: 15 min

Contenido: Resolver la adivinanza sobre uno de los videos de Charles Chaplin, donde la reflexión metafórica permitirá encontrar la solución,

Video 3: Géneros del cine _ Primera parte

Duración: 15 min

Contenido: los géneros del cine son descritos de manera breve con los aspectos más relevantes que los identifican, en el orden que presenta la siguiente lista: documental, bibliográfico, histórico, musical, comedia, infantil, Western, presentando ejemplos de cada uno de ellos para que los estudiantes puedan reconocerlos de manera sencilla, ya que si conoce las características propias de la luz, los escenarios, la narrativa podrá decidir la respuesta correcta.

Interacción 3: Sopa de letras

Duración: 10 min

Contenido: Resolver la sopa de letras con la ayuda de las definiciones presentadas, para poder llenar los espacios vacíos.

Video 4: Géneros del cine _ Segunda parte

Duración: 15 min

Contenido: Aquí se encuentra la segunda parte de los géneros de cine y se presentan en el siguiente orden: aventuras y acción, bélicos, ciencia y ficción, drama, suspenso, terror y horror, erótico para cumplir con el objetivo propuesto. Se presenta la forma como se organiza la narrativa de los temas tratados en el cine, detrás de las cámaras de grabación para simplificar la comprensión del público.

Interacción 4: Preguntas de verdadero o falso

Duración: 5 min

Contenido: Resolver las preguntas seleccionando la respuesta correcta a la pregunta de verdadero o falso.

Lectura 3: Definiciones básicas sobre película

Duración: 25 min

Contenido: Se presenta las acepciones más sencillas de película, estableciendo este tipo de actividad como una obra de arte, que los estudiantes pueden realizar a través de la unión de imágenes, para configurarlas en un video que contiene audio, la importancia de que en la actualidad es uno de los tipos de arte visuales, y las características principales según el tipo de película.

Video 5: Fotogramas

Duración: 15 min

Contenido: EL análisis de las características de una imagen tomadas mediante una cámara, la historia de las primeras fotografías realizadas, por lo se aborda también el tema de publicidad y los aspectos relevantes sobre los formatos fotográficos, se presenta los tipos de fotogramas en el siguiente orden fotograma clave, fotograma normal, fotograma contenedor, fotograma vacío, fotograma etiquetado, fotograma de acciones asociadas, fotogramas de animación y movimientos y los fotogramas de animación de formas.

Interacción 5: Adivinanza

Duración: 15 min

Contenido: Resolver la adivinanza sobre la teoría del cine

Lectura 4: Lenguaje y montaje del cine

Duración: 30 min

Contenido: Se detalla el proceso de lenguaje y montaje del cine, a través de las etapas de cambio de secuencias y el recorte de las partes innecesarias, se describe los tipos del montaje en el siguiente orden: narrativo, expresivo, ideológico y poético, y el desarrollo de los mismos de acuerdo a los estilos como el video clip de la actualidad, y finalmente se presenta una breve descripción de la industrialización del cine.

Video 6: Origen del cine en 3D

Duración: 25 min

Contenido: se señala el año de 1890 y el contexto en el que se originó el cine en tercera dimensión, junto a la revelación de los nombres de las personas que lo crearon, así también el proceso de desarrollo y evolución que hasta la actualidad permite la presentación de películas en teatros que brindan a atención con pantallas gigantes

Video 7: 3D en el siglo XXI

Duración: 30 min

Contenido: Se describe cómo desde el 2006 el cine digital presta las características que permiten la extracción de imágenes tridimensionales, configurando a través de un ordenador los avatar que sustituyen a los actores para interpretar el guion de las películas, para luego presentar los ejemplos más relevantes de la pantalla en 3d, y observar pequeños capítulos de las películas Aliens of the Deep, Toy Story y Avatar.

Actividades Evaluativas

Tema 1: Construcciones artísticas

- Actividad 1.1

Tareas: ensayo de 200 palabras

Instrucciones: Es estudiante luego de haber adquirido los conocimientos sobre las construcciones artísticas tiene la oportunidad de describir de forma crítica el tema propuesto, realiza un pequeño ensayo con los siguientes pasos introducción, desarrollo, conclusiones y recomendaciones.

Forma de entrega: La entrega se realiza de forma escrita en los cuadernos que el estudiante posee para escritura, la fecha y día acordado por los estudiantes y la docente

Valoración: 1.5 puntos

- Actividad 1.2

Tarea: Diseño de planos

Instrucciones: Utilizando los elementos necesarios para realizar trazos, se dibuja primero un boceto del plano principal en el cuaderno de dibujo, luego se pasa a otra hoja utilizando las reglas y procedimientos analizados sobre los planos y la manera de realizarlos, utilizando también los materiales y herramientas necesarias para el trabajo

Forma de entrega: El plano diseñado por el estudiante se entrega en el cuaderno de dibujo dedicado para este tipo de trabajos, la fecha y día acordado por los estudiantes y la docente.

Valoración: 1.5 puntos

- Actividad 1.3

Tarea: Elaboración de una maqueta de construcción artística para la comunidad

Instrucciones: El trabajo se realiza de manera grupal con personas en conjuntos de cinco personas, utilizando materiales reciclados que los estudiantes tienen en su casa para no generar gastos extras, con un diseño que será propuesto para uno de los lugares turísticos de las comunidades de donde los estudiantes provienen.

Forma de entrega: Se entrega la evidencia del proceso y la maqueta el día de evaluaciones planificado en la institución, la fecha y día acordado por los estudiantes y la docente

Valoración: 5 puntos

- Actividad 1.4

Tarea: Fotografía de la construcción artística

Instrucciones: Las fotografías son tomadas durante todo el proceso de elaboración de la maqueta y son ordenadas en una presentación de power point, donde exista la explicación adecuada del proceso, los materiales y el estilo utilizados para la creación del mismo explicando por qué se seleccionó dicho estilo.

Forma de entrega: Se entrega de manera digital la fecha y día acordado por los estudiantes y la docente

Valoración: 1 punto

- Actividad 1.5

Tarea: Presentación de maquetas

Instrucciones: Los estudiantes preparan una exposición oral sobre el trabajo realizado de la maqueta, dejando la oportunidad para que todos los miembros del grupo puedan expresar sus experiencias durante la elaboración de la maqueta.

Forma de entrega: Se realiza la entrega durante el evento de la feria de proyectos, según la planificación anual establecida en la institución.

Valoración: 1 punto

Tema 2: Días de baile

- Actividad 2.1

Tarea: Guía de creación coreográfica

Instrucciones: los estudiantes en grupos de cinco personas forman un grupo en el que se idea una historia coreográfica, de la cual se escribirá el guion que debe tener de cuatro a cinco personajes, y su presentación no debe durar más de cinco minutos.

Forma de entrega: El trabajo se presenta en el cuaderno de materia de los estudiantes, el día y hora acordados entre docentes y estudiantes.

Valoración: 1.5 puntos

- Actividad 2.2

Tarea: Elaboración de vestimenta

Instrucciones: Se debe buscar los materiales reciclados llamativos y que permitan crear trajes, estos deben ser sencillos y deben poder usarse para la presentación de la danza escrita en el trabajo anterior.

Forma de entrega: La forma de entrega constituye la presentación de los trajes, su descripción de manera oral y escrita, el día, hora y fecha acordados entre docentes y estudiantes.

Valoración: 2 puntos

- Actividad 2.3

Tarea: Elaboración de elementos de la danza

Instrucciones: analizar los elementos externos a los trajes de la danza que se pueden elaborar de manera artesanal y con material reciclado, como por ejemplo la botella con la que las personas afro ecuatorianas realizan el baile de la bomba

Forma de entrega: Se entrega de forma el día, hora y fecha acordados entre docentes y estudiantes.

Valoración: 1 punto

- Actividad 2.4

Tarea: Preparación de escenario

Instrucciones: Con materiales adecuados se ornamenta el escenario para la presentación de la danza preparada por los estudiantes, cuidando los detalles claves para lograr que encaje con los trajes y el contexto de la danza preparada.

Forma de entrega: Se entrega el día y hora acordados entre docentes y estudiantes para la presentación de la danza.

Valoración: 1 punto

- Actividad 2.5

Tarea: presentación de danza

Instrucciones: Ejecutar el guion escrito en la tarea anterior, utilizando los trajes preparados y los elementos, en el escenario previamente listo.

Forma de entrega: Se entrega el día y hora acordados entre docentes y estudiantes.

Valoración: 3 puntos

- Actividad 2.6

Tarea: Ensayo sobre la danza 200 palabras

Instrucciones: Con toda la información adquirida sobre historia, características, tipos y el desarrollo del tema en el Ecuador se escribe un ensayo pequeño siguiendo la estructura establecida anteriormente en ensayo número uno.

Forma de entrega: Se entrega el día, fecha y hora acordados entre docentes y estudiantes.

Valoración: 2 puntos

Tema 3: Orígenes del Cine

- Actividad 3.1

Tarea: Elaboración de guion cinematográfico

Instrucciones: Se selecciona un tema de interés del estudiante para elaborar una película, con una duración de 10 minutos, que detalle una pequeña historia desde el inicio al fin, o la vez el estudiante puede seleccionar una obra escrita y solamente cambiar el final de manera creativa.

Forma de entrega: Se entrega el día, fecha y hora acordados entre docentes y estudiantes.

Valoración: 2 puntos

- Actividad 3.2

Tarea: Montaje de obra _ Primera parte

Instrucciones: Los estudiantes conforman grupos según su preferencia o afinidad personal, para desarrollar el montaje de la obra preparada previamente en las tareas anteriores, del tema tres de origen del cine, siguiendo de manera cuidadosa los conocimientos adquiridos en el módulo instruccional.

Forma de entrega: Se entrega el día, fecha y hora acordados entre docentes y estudiantes.

Valoración: 5 puntos

- Actividad 3.3

Tarea: Presentación de obra

Instrucciones: Ya seguido el proceso de elaboración de una obra de cine, los estudiantes presentan de manera digital el trabajo y es expuesto en el aula a todos los compañeros, también una presentación de la obra en donde se describa las experiencias vivenciales que tuvo durante el trabajo realizado

Forma de entrega: Se entrega el día, fecha y hora acordados entre docentes y estudiantes.

Valoración: 3 puntos

9no Grado Educación General Básica

Índice de temas

Tabla 12 *Índice de temas de 9no Grado Educación General Básica*

Tema 1: Móviles en el arte	Tema 2: Días de música	Tema 3: Stop Motion
<ul style="list-style-type: none">• Qué es la Escultura & móviles• Estilo artístico abstracto• Historia de los móviles en el arte• Movimiento• El arte móvil para niños• Arte con material de reciclaje• Juguetes y el arte móvil• Vida de los juguetes• Escultura cinética	<ul style="list-style-type: none">• Historia de la música• Música en el Ecuador• Géneros musicales en Ecuador• Albazo• Bomba• Capishca• Pasacalle• Yaraví• Danzante• Yumbo• Música moderna	<ul style="list-style-type: none">• Animaciones• Animación en volumen• Películas de Stop Motion• Historia de Stop Motion• Dibujo animado• Animación por ordenador• Animación en volumen• Objetos estáticos• Pixilación

Material audiovisual

Tema 1: Móviles en el arte

Video 1: Qué es la escultura & móviles

Duración: 10 min

Contenido: El siguiente video habla sobre la historia de las esculturas y su desarrollo hasta llegar a los móviles en el arte, trata sobre las esculturas a las que se adaptó motores para darles movimiento, son dos artistas importantes como Alexander Calder y Marcel Duchamp, además relata la breve historia de las obras de arte del estilo tratado durante el primer tema.

Lectura 1: Estilo artístico abstracto

Duración: 30 min

Contenido: Se describe el estilo moderno para que el estudiante comprenda la necesidad imprescindible del uso de imaginación, para comprender el significado de las obras en pintura, escultura, arquitectura y otras ramas del arte visual. Así también se describe la historia del estilo junto a los artistas más representativos.

Presentación 1: Historia de los móviles en el arte

Duración: 25 min

Contenido: Explica los movimientos y las partes que se permite girar, que son impulsadas por motores, el origen y donde fueron creadas, se describe también sobre los artistas y el ambiente en donde se originaron.

Galería: Movimientos

Duración: 30 min

Contenido: En la galería encontrará imágenes de las obras que se han creado con el estilo de las esculturas móviles, expuestas como un museo para que el estudiante pueda analizar las formas, los temas, el significado y los colores utilizados por los artistas, reconociendo a la vez los elementos que se pueden utilizar en las obras abstractas.

Interacción: Sopa de letras

Duración: 15min

Contenido: Resolver la sopa de letras después de haber leído detenidamente las definiciones presentadas al inicio

Lectura 2: El arte móvil para niños

Duración: 30 min

Contenido: Describe la creación de los móviles y el especial atractivo para los niños, que se presenta a través del movimiento con el que los más pequeños muchas veces quieren interactuar y se expone dos actividades que se pueden desarrollar junto a niños desde los 5 años, a los que se llama como las piezas de Calder.

Sitio Web 1: <https://rz100arte.com/arte-ninos-alexander-calder-moviles-al-alcance-los-mas-pequenos/>

Duración: 40 min

Contenido: En el sitio los estudiantes pueden observar y revisar información sobre los materiales utilizados en los móviles artísticos.

Video 2: Arte con material de reciclaje

Duración: 10 min

Contenido: Se presenta materiales que se puede aprovechar en el arte como la tela, el alambre o botellas plásticas, con el objetivo de cuidar el medio ambiente y mostrar que el arte también puede aportar al tema de la sustentabilidad, que a su vez presentan un estilo artístico armónico a la vista del espectador.

Interacción 2: Diálogo

Duración: 25 min

Contenido: El estudiante después de realizada la práctica del diálogo y su personaje, graba su actividad, en educa play con la finalidad de reforzar conocimientos sobre el tema tratado, dejando el tiempo adecuado para su práctica adaptada al ritmo del estudiante, en el marco de las actividades lúdicas que se puede presentar.

Interacción: Preguntas de selección múltiple

Duración: 15 min

Contenido: Resolver las preguntas sobre la escultura y los móviles artísticos respondiendo con las preguntas según corresponden.

Lectura 3: Juguetes y el arte móvil

Duración: 40 min

Contenido: Se presenta en la lectura los motivos que permiten el entretenimiento de los niños, con alegría que caracteriza las obras de Alexander Calder, el sentido del humor de figuras abstractas a modos de juguetes, que para los niños representan un momento de

diversión, esto se puede verificar en los automóviles y aviones creados por el artista con gran decoro para simular un ambiente infantil y agradable.

Galería: Vida de los juguetes

Duración: 30 min

Contenido: Se exhibe las imágenes de los juguetes creados como una atracción de vanguardia, a los que se les dotaba de vida manipulada por motores y voz a través de la música, en este contexto trapevistas, domadores, payasos, lanzadores de cuchillos y leones que conformaban un circo de alegría.

Video 3: Escultura cinética

Duración: 15 min

Contenido: Describe el arte a partir de la forma geométrica que Alexander Calder construye desde la década de años 30, en las ramas del arte como la pintura y la escultura abstracta que adapta el estilo de Joan Miró, Arp y Piet Mondrian. Habando también de los materiales como cartulina, hilo y mucha creatividad.

Interacción: Crucigrama

Duración: 15 min

Contenido: Leer detenidamente las definiciones presentadas para resolver el crucigrama.

Sitio web 2: <https://rz100arte.com/arte-ninos-una-visita-los-mejores-museos//>

Duración: 20 min

Contenido: Los estudiantes pueden visitar museo de manera online mediante el url presentado

Tema 2: Días de música

Lectura 1: Historia de la música

Duración: 20 min

Contenido: Se presenta las múltiples tradiciones que han generado música a través de sonidos, y describe como desde la prehistoria utilizando herramientas rudimentarias se

produjo sonidos armónicos, que en la actualidad se ordenan de forma que dan origen al ritmo, a la vez que se representa la cultura de pueblos y naciones ancestrales. En este sentido también se explica la evolución de la música desde la antigüedad de Grecia, Egipto, Mesopotamia y la antigua China, para finalmente hablar del renacimiento en Italia, Francia, Inglaterra, Alemania y España; que han generado la música clásica.

Presentación 1: Música en el Ecuador

Duración: 35 min

Contenido: La música en el Ecuador una vez más presenta las tradiciones de sus habitantes, pero se destaca factores autóctonos mezclados con raíces españolas y africanas, de los que también se describe la existencia de la evidencia de plumas de ave de los instrumentos como las flautas, ocarinas, rondadores y los materiales originarios de los sectores. Haciendo evidente las características impuestas por los habitantes del sector de la cordillera de los Andes.

Video 1: Géneros musicales en Ecuador

Duración: 15 min

Contenido: Se habla de los ritmos musicales que las culturas ancestrales originaron, desde hace miles de años que escriben y dejan referencia de la explosión de saberes que los antiguos habitantes, también se explica de los instrumentos creados para producir sonidos melódicos que existen hasta la actualidad y se conforman como uno de los patrimonios culturales intangibles del país, que es admirado por las personas de la misma cultura y de culturas extranjeras.

Preguntas 1: cuestionario de verdadero o falso

Duración: 15 min

Contenido: Resolver las preguntas planteadas sobre la historia de la música antigua y la música ecuatoriana con sus características, la actividad no tiene puntaje de evaluación pero a través de ella el estudiante recibe la retroalimentación adecuada y al momento necesario

Interacción: Relación de mosaicos

Duración: 30 min

Contenido: Resolver la actividad planteada sobre la música en el Ecuador, a manera de refuerzo a las dudas de los estudiantes con respecto al tema.

Video 2: Albazo

Duración: 15 min

Contenido: Se habla del origen del albazo que se remonta a la época de la colonia, creada por mestizos e indígenas por lo que los instrumentos utilizados para reproducir melodías son el requinto y la guitarra, mismos que no son parte de los instrumentos creados por antiguos personajes musicales del Ecuador. Se explica por qué el Albazo es uno de los ritmos a los que su nombre refiere al amanecer, y sus cantantes importantes como Carlota Jaramillo y Paulina Tamayo.

Presentación 2: Bomba

Duración: 25 min

Contenido: Se presenta un documental escrito a los estudiantes donde se explica el origen africano que posee este ritmo musical y del cual los historiadores han referido que proviene de personas que vivieron el esclavismo, por lo que una de sus formas de olvidar parte de su amarga historia fue la creación de ritmos a base de un tambor, así también se describe la manera de construir el instrumento que lleva el mismo nombre y los materiales que se utilizan como, el tronco de madera previamente vacío, la cabuya y el cuero de chivo.

Sitio Web 1: <https://www.youtube.com/watch?v=fQJDjBno0zM>

Duración: 30 min

Contenido: La visita al sitio web describe la música andina que existe en el territorio, ya historia y evolución de la música.

Lectura 2: Capishca

Duración: 25 min

Contenido: Se explica otro de los géneros de la música andina, es un género practicado por personas mestizas, se caracteriza por la galantería y picardía de sus bailarines, con la singularidad que los lugares del Ecuador donde se practica es la provincia de Chimborazo y Azuay.

Video 3: Pasacalle

Duración: 10 min

Contenido: Se describe el origen que tiene el ritmo con indicios de raíces europeas, y que se practica con la interpretación de los ritmos, y se presenta la breve descripción de las características del ritmo, la influencia de la música en Ecuador y parte del Perú donde la interpretación incluye la práctica de bandas instrumentales.

Video 4: Yaraví

Duración: 10 min

Contenido: Se explica cómo los elementos que pertenecen a la música de los incas y la poesía de los españoles, se junta para dar origen al Yaraví y se hace notorio en paises sud americanos como el Perú, Argentina, Ecuador y Bolivia donde se expresa a través de los ritmos expresados por la cultura de los Aymaras, así también se presenta los ejemplares musicales del ritmo en el Ecuador como el cóndor pasa, que inicialmente solo se escuchaba en idioma quechua pero en la actualidad ya encontramos su traducción.

Presentación 2: Marimba Esmeraldeña

Duración: 30 min

Contenido: Se describe la historia de la música tradicional de origen africano que generalmente se practica por afros ecuatorianos, con instrumentos diferentes a los que hemos tratado, basados en caña guadua que hacen las veces de cajas de resonancia donde se reproduce el sonido, utilizando los tacos que dejan escuchar cuatro sonidos básicos. Se realiza también el contraste existente entre la bomba ecuatoriana del valle del chota y sus características que presentan síntomas totalmente diferentes.

Lectura 3: Tonada

Duración: 20 min

Contenido: Se presenta un género folclórico a base de melodías y líricas, que se adopta en Ecuador a raíz de la colonización al igual que los países de América del Sur, expresando de esta manera el desarrollo histórico de los ritmos populares que aún existen en Ecuador como testimonio histórico del progreso cultural del país. Se analiza también el tipo de danza que se practica utilizando la música de tonada, con las características propias de la lírica que presentan movimientos e interpretaciones llamativas para el espectador.

Lectura 4: Música moderna

Duración: 25 min

Contenido: La lectura hace relevancia en los géneros que los jóvenes de la actualidad muestran como el desarrollo de cultura y el acercamiento a culturas ajenas a las características de la obra popular de los ecuatorianos, en donde se evidencia por ejemplo la música en inglés, la bachata, el reguetón y otros que muestran también como el desarrollo de la sociedad ha logrado la fusión de las características culturales.

Sitio Web 2: <https://www.medici.tv/es/documentaries/leonard-bernstein-omnibus-introduction-to-modern-music/>

Duración: 30 min

Contenido: Se presenta una serie de documentales que los estudiantes pueden revisar para reforzar los conocimientos adquiridos durante el tema 2.

Tema 3: Stop Motion

Lectura 1: Animaciones

Duración: 30 min

Contenido: Se presenta las características de stop Motion como una técnica de animación, el movimiento mediante objetos estáticos a través de la fotografía que se presenta en secuencias para dar la sensación de movimiento cual son reproducidas a velocidades muy rápidas.

Video 1: Animación en volumen

Duración: 15 min

Contenido: se explica cómo los objetos inmóviles pueden tomar vida frente a una cámara, luego de haber sido capturado mediante fotogramas, por lo que antes de su creación se elabora los personajes de materiales blandos que tienen una estructura de metal o alambre con la finalidad de lograr grabación la adecuada, que luego de un proceso se convertirá en película o video.

Presentación 1: Películas de Stop Motion

Duración: 25 min

Contenido: La presentación de las películas tiene la finalidad de que los estudiantes adquieran ejemplos palpables, antes de realizar su trabajo sobre el tema de stop Motion.

Interacción 1: Llena huecos

Duración: 15 min

Contenido: Resolver la actividad completando los espacios vacíos con los conocimientos adquiridos a lo largo del tema.

Lectura 2: Historia del Stop Motion

Duración: 30 min

Contenido: Se describe como se da origen a la técnica de animación, el uso de los fotogramas que se desarrolló alrededor del mundo, exponiendo la diferencia que existe entre dibujo animado y el movimiento de un objeto maleable, se habla del creador en los años de 1896 donde la animación de objetos inertes presentaba la película titulada la casa embrujada o la película la venganza del camarógrafo, constituyendo el tema tratado como una de las ramas del cine moderno.

Preguntas 1: Selección múltiple

Duración: 15 min

Contenido: Resuelva el cuestionario seleccionando la respuesta correcta a las preguntas planeadas.

Interacción 2: Diálogo

Duración: 40 min

Contenido: Realizar el proceso de práctica antes de la grabación de un diálogo sobre el tema de stop Motion, la historia de su evolución a través del tiempo.

Lectura 3: Dibujo animado

Duración: 45 min

Contenido: Se realiza la descripción de que es un dibujo animado para establecer las diferencias de una representación en dos dimensiones y la animación total que se presenta en un video, y la explicación de los primeros cortometrajes mediante el uso de recortes. En este apartado se tratan también los siguientes temas Animatic, diseño de timing, Layout y animación por computadora, como referencia de las del inicio de los dibujos animados. Así se presenta las diferencias de animación, técnicas de animación, stop Motion, la grabación de la televisión, largometrajes y el cine.

Video 2: Animación por ordenador

Duración: 15 min

Contenido: Se presenta la computarización de imágenes utilizando programas para crear películas, o video juegos creados a través de la programación de pantallas que dan la ilusión de movimiento, mientras la modelación de personajes en tres dimensiones ha permitido también la creación de Motion capture que es otro tipo de animación permitido en la computadora, explicando así los estilos de animación en el siguiente orden stop Motion, rotoscopía, animación 3D, Pixilación, Brickfilm y Motion Graphics.

Presentación 2: Animación en volumen

Duración: 30 min

Contenido: entre las técnicas de animación se destaca la presentación de animación en volumen a través de un proceso que se explica en el presente apartado según el siguiente orden modelado de sistemas, composición de escenas. Sombra, iluminación.

Video 3: Objetos estáticos

Duración: 15 min

Contenido: Se presenta la creación de modelados de los objetos estáticos a través de pequeñas estructuras, de alambre o estructuras ya prediseñadas que se encuentra en el mercado para ser utilizadas en la creación de los personajes de las obras artísticas y los escenarios de grabación.

Lectura 4: Pixilación

Duración: 40 min

Contenido: La Pixilación es un tipo de stop Motion por lo que se presenta el proceso a seguir, primero con la definición de los equipos de trabajo y los roles de los mismos, para la comprensión de los estudiantes presentamos las funciones del director, el guionista literario y técnico, Story board guion de imágenes, creación de personajes, y escenarios, animación, fotografía y finalmente la edición del producto final en busca de la mejor presentación a la audiencia.

Interacción 3: Sopa de Letras

Duración: 20 min

Contenido: Resolver la sopa de letras sobre las técnicas de stop Motion analizando las definiciones propuestas para dar respuesta a las preguntas que llenaran los espacios vacíos.

Actividades Evaluativas

Tema 1: Móviles en el arte

- Actividad 1.1

Tareas: Resumen escrito de 500 palabras

Instrucciones: El estudiante resume de manera ordenada los puntos más relevantes tratados en el tema, con las características e identifica los beneficios que aportan las obras de Alexander Calder al desarrollo del arte, menciona el análisis que se puede realizar a una

obra impulsada por motores y finalmente realiza el análisis crítico de las obras del artista mencionado en comparación con obras artísticas de estilo clásico.

Forma de entrega: La entrega se realiza de forma escrita en los cuadernos que el estudiante posee para escritura, revisando previamente que no existan faltas de ortografía y la redacción de tal manera que permitan la correcta lectura del documento, en la fecha y día acordado por los estudiantes y la docente

Valoración: 1.5 puntos

- Actividad 1.2

Tarea: Diseño de móviles en el arte

Instrucciones: Fundamentado en la revisión teórica de las propuestas presentadas de los artistas de móviles, el estudiante diseña un boceto original de su creación dibujado y coloreado como el prefiera, con su respectiva descripción escrita en no más de 100 palabras que exponen el significado de la obra, cuál es la importancia que el trabajo tiene para de manera personal y cuál sería el propósito de realizarlo a la vez que posee ya un planificación previa de los materiales a utilizar y el tipo de pinturas y coles.

Forma de entrega: El plano diseñado por el estudiante se entrega en el cuaderno de dibujo dedicado, presentando este en un trabajo estéticamente limpio, ordenado y que sea de fácil comprensión, la fecha y día acordado por los estudiantes y la docente.

Valoración: 1.5 puntos

- Actividad 1.3

Tarea: Elaboración de una maqueta de móviles artísticos

Instrucciones: El trabajo se realiza utilizando el material y diseño determinados en la tarea anterior, donde el estudiante presento su boceto, para lo cual deberá utilizar una base de cartón, cumpliendo con las dimensiones establecidas de 30 cm de alto y 20 cm para cada lado de la base, utilizando de manera preferente material reusado o reciclado con el

objetivo de incentivar en el estudiantes el cuidado del medio ambiente a través de la reutilización de los materiales reciclados que posteriormente se convertirán en obras de arte, que pueden ser expuestas en las ferias de arte o de proyectos de la institución.

Forma de entrega: Se entrega la evidencia del proceso y la maqueta el día de evaluaciones planificado en la institución, la fecha y día acordado por los estudiantes y la docente

Valoración: 5 puntos

- Actividad 1.4

Tarea: Evidencias del proceso de construcción de los móviles

Instrucciones: Se presenta tres fotografías de las etapas del proceso de desarrollo de la escultura móvil, la primera fotografía contiene los elementos y materiales a utilizar, la segunda fotografía contiene la estructura de la obra sin detalles de pintura y la tercera fotografía presenta la obra ya finalizada con su debida estructura a fin de dar movimiento a la misma, para lo cual el estudiante ordenara en un archivo de Word su presentación, en donde también se debe describir en texto el proceso realizado de manera detallada

Forma de entrega: Se entrega de manera digital el documento en Word a través de la aplicación de WhatsApp grupal de los estudiantes del año en curso, esto se entregará la fecha, hora y día acordado por los estudiantes y la docente

Valoración: 1 punto

- Actividad 1.5

Tarea: Presentación de maquetas

Instrucciones: Los estudiantes preparan una exposición oral sobre el trabajo realizado de la maqueta, dejando la oportunidad para que todos los miembros del grupo puedan expresar sus experiencias durante la elaboración de la maqueta.

Forma de entrega: Se realiza la entrega durante el evento de la feria de proyectos, según la planificación anual establecida en la institución.

Valoración: 1 punto

Tema 2: Días de música

- Actividad 2.1

Tarea: Guía de creación coreográfica

Instrucciones: Los estudiantes en grupos según su afinidad personal, analizan los géneros musicales del Ecuador, seleccionando un solo género del cual investigarán las canciones relevantes y los respectivos cantantes, de la cual tomarán su letra para realizar pequeñas modificaciones

Forma de entrega: El trabajo se presenta en el cuaderno de materia de los estudiantes, el día y hora acordados entre docentes y estudiantes.

Valoración: 1.5 puntos

- Actividad 2.2

Tarea: Creación de un ritmo moderno

Instrucciones: Los estudiantes en los mismos grupos de trabajo conformados en la tarea anterior utilizan la letra de la canción ya modificada, para incluirle fondo de audio y ritmo propio de los géneros modernos que ellos prefieran, con la finalidad de compartir las experiencias a sus compañeros de aula.

Forma de entrega: La forma de entrega constituye la presentación de la canción a sus compañeros de aula y un audio grabado previamente a entregarse el día, fecha y hora acordados.

Valoración: 5 puntos

- Actividad 2.3

Tarea: Escribir una canción

Instrucciones: El estudiante de manera individual, selecciona un género musical, un tema y escribe una canción, mínimo de cuatro párrafos con un contenido creativo que refleje la edad intelectual de un estudiante de noveno año.

Forma de entrega: Se entrega de forma escrita el día, hora y fecha acordados entre docentes y estudiantes.

Valoración: 2 punto

- Actividad 2.4

Tarea: Presentación de la canción original

Instrucciones: Para concluir la tarea anterior el estudiante presenta su canción, de manera cantada ante sus compañeros de aula, utilizando la vestimenta adecuada y los elementos necesarios para crear un ambiente artístico.

Forma de entrega: Se realizará la presentación el día y hora acordados entre docentes y estudiantes.

Valoración: 3 puntos

Tema 3: Stop Motion

- Actividad 3.1

Tarea: Elaboración de guion de Stop Motion

Instrucciones: Se selecciona un tema de interés del estudiante para elaborar una película, con una duración de 10 minutos, que detalle una pequeña historia desde el inicio al fin, o la vez el estudiante puede seleccionar una obra escrita y solamente cambiar el final de manera creativa.

Forma de entrega: Se entrega el día, fecha y hora acordados entre docentes y estudiantes.

Valoración: 2 puntos

- Actividad 3.2

Tarea: Toma de fotogramas

Instrucciones: los estudiantes aplican los conocimientos aprendidos elaboran en plastilina y con estructuras de plástico o alambre los personajes y el escenario de grabación del stop Motion escrito en la tarea anterior, de tal manera que tenemos el proceso a desarrollar en la toma de fotogramas en secuencia.

Forma de entrega: Se entrega el día, fecha y hora acordados entre docentes y estudiantes.

Valoración: 5 puntos

- Actividad 3.3

Tarea: Presentación de obra

Instrucciones: Una vez realizado el proceso de fotogramas se presenta en formato audiovisual la película grabada con la técnica de stop Motion con una duración máxima de 10 minutos.

Forma de entrega: Se entrega el día, fecha y hora acordados entre docentes y estudiantes.

Valoración: 3 puntos

10mo Grado Educación General Básica

Índice de temas

Tabla 13 *Índice de temas de 10mo Grado Educación General Básica*

Tema 1: Instalaciones artísticas	Tema 2: Días de teatro	Tema 3: Creaciones audiovisuales
<ul style="list-style-type: none"> • Arte contemporáneo • Expresiones del arte • Arte povera • Arte conceptual • Características • Orígenes • Artistas representativos • Claes Oldenburg • Bill Viola 	<ul style="list-style-type: none"> • Artes escénicas • Teatro aproximación histórica • Elementos de teatro • Texto • Redacción • Actuación • Escenario y vestuario • Salas de teatro 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es audiovisual? • El patrimonio audiovisual • Pequeños audiovisuales • Producciones audiovisuales • Cortometrajes • Largometraje • Documentales • Series de ficción • Transmisiones en directo
Material audiovisual		

Tema 1: Instalaciones artísticas

Lectura 1: Arte contemporáneo

Duración: 25 min

Contenido: Se explica de manera breve que es el arte contemporáneo, como se crea las composiciones utilizando elementos de la naturaleza, se consiste en ornamentar los espacios donde se va a presentar la obra de arte, y las razones por que en muchos de los casos la exposición de una instalación artística, el invitado debe interactuar al momento de recorrer la obra de arte de manera interna, pero también existen obras que se analizarán donde el espectador solamente puede observar desde un punto de vista designado.

\

Presentación 1: Expresiones

Duración: 30min

Contenido: Se analiza los precedentes artísticos del arte contemporáneo, especialmente del tipo de materiales utilizados y los significados que pueden ofrecer al espectador con elementos como el sonido y el tipo de luces para provocar en los visitantes el gusto por conocer las obras artísticas de este estilo contemporáneo presente en los lugares de origen desde 1970, muestra también las obras de los artistas que representaron desde la primera obra artística para que el estudiante reflexione como han cambiado los diseños hasta la actualidad.

Galería 1: Las primeras instalaciones artísticas

Duración: 30min

Contenido: Las imágenes que se presenta tienen el objetivo de brindar al estudiante, la representación visual de las instalaciones que se han creado, para que reflexione sobre los materiales y la importancia que contiene cada una de ellas, así también dejan entender el concepto de arte temporal que fue creado con el objetivo de terminar con la colección de obras de arte como usualmente se realizaba en la antigüedad con el arte clásico, limitando de esta manera el reconocimiento de talento y creatividad de los artistas, causa por la que este movimiento artístico pretende exponer al público cada detalle de la obra.

Video 1: Arte Povera

Duración: 10min

Contenido: Se describe porque un tipo de arte se denomina como arte pobre según el significado de la palabra Povera, para el estudiante reflexione sobre las características que este tipo de obras presente y puede identificarlas en cualquier ámbito, igual entenderá como es que el arte povera se tiene relación a las instalaciones artísticas

Video 2: Arte Conceptual

Duración: 10 min

Contenido: Se habla de las ideas claves que el estudiante debe saber para definir el arte conceptual, y la relación con las instalaciones con la misma, donde se nota la influencia creativa de Marcel Ducham donde se orienta a la simplicidad del minimalismo, que genero trabajos artísticos carentes de estética que dejaron de lado el tipo de arte bello.

Interacción 1: Diálogo

Duración: 30min

Contenido: Resolver la actividad grabando el audio del diálogo apoyados de los textos presentados y después de haber realizado la práctica durante el momento adecuado.

Presentación 2: Características

Duración: 25 min

Contenido: Las características se describen en la presentación según el orden que se presenta a continuación, uso de materiales diversos, libertad de creatividad, interacción con el público, que se presentan en espacios al aire libre, exponiendo en grandes formatos que no se pueden presentar dentro de un museo o casa de arte, también se explica sobre la práctica de este tipo de arte por parte de los artistas, que incorporan en los trabajos artísticos nuevos elementos que hasta el momento no se habían utilizado, por ejemplo se adapta instalaciones con fuego, energía solar, o los efectos para que el público disfrute también a través del olfato el contexto en que se encuentra.

Lectura 2: Orígenes

Duración: 40min

Contenido: Se presenta el texto sobre los aspectos más importantes en cuanto al origen de la obra de instalación, destacando factores como la fecha de la primera exposición de este tipo de arte, y se describe datos como la creación de las primeras obras del artista Allan

Kaprow, con significados de ambientes artísticos enfocados al ambiente de máquinas y material desechable, donde el sonido tiene un rol fundamental.

Sitio Web: <https://peopleartfactory.com/g/927>

Duración: 30 min

Contenido: El estudiante debe registrarse en el sitio web y visitar las recientes galerías online de los museo contemporáneos

Lectura 3: Artistas representativos

Duración: 35 min

Contenido: Se presenta una lista de los nombres de artistas contemporáneos de diversa partes de mundo y la descripción de las obras artísticas que realiza, además explica el camino artístico que estas personas han forjado, en el mundo del arte con sus obras de diferentes estilos, ayudando de esta manera a identificar la profesión del artista de la época moderna, con el fin de identificar una vez más el gran aporte del arte al desarrollo personal de las personas que han decidido dedicarse a ella como un campo laboral

Video 3: Claes Oldenburg

Duración: 15 min

Contenido: Se habla un artista de esculturas proveniente de Norte América, se dedica a realizar las esculturas blandas, enmarcado en el estilo del Pop Art utiliza elementos no tienen estética y muy diferentes a los que la industria del arte utiliza en sus medios, por lo que las obras del artista llegaron a carecer de armonía, pero presentaba el objetivo de reducir el consumismo de materiales artísticos con los que se vulnera el cuidado de la naturaleza.

Interacción 3: Ordenar palabras

Duración: 15 min

Contenido: el estudiante ordena las palabras de una frase que describe el arte contemporáneo para que el estudiante reflexione sobre su concepto teórico.

Lectura 4: Bill Viola

Duración: 30min

Contenido: Se presenta la lectura para que el estudiante analice un artista de la época moderna de la actividad anterior, con un artista que en sus instalaciones adapta medios electrónicos y audiovisuales para prear el mejor ambiente que el público pueda percibir, sin embargo, la idea de instalación se mantiene, pero en ella se observa la innovación y el uso de diversos materiales nuevos una vez más para el arte.

Tema 2: Días de teatro

Video 1: Artes escénicas

Duración: 10min

Contenido: Se habla del tipo de arte diferente a lo tradicional, que se presenta sobre un escenario para brindar al público ya no un objeto visual, sino también un espectáculo que según la preparación de los elementos puede tener diferentes objetivos y temáticas, así se describe el origen y la historia escrita del teatro y las características imprescindibles en un acto de este tipo, que ha llegado a formar en la actualidad parte de las artes.

Presentación 1: Teatro aproximación histórica

Duración: 30min

Contenido: Se pretende a mediante la presentación que el estudiante conozca los orígenes del tema con mayor claridad, y el contexto en el que se creó, por lo que se aclara el arte

literario en donde también estaba involucrado el tema de teatro, desde la Grecia, Roma y América

Sitio Web 1: <https://www.estudiaraprender.com/>

Duración: 30min

Contenido: Se presenta las obras de teatro creadas en Grecia como: las suplicantes, Los persas, Los siete contras Tebas, Prometeo encadenado, trilogía de Orestes y el teatro de Sofócles para que el estudiante se familiarice con la lectura de las obras teatrales. El estudiante encontrara las diferencias existentes entre el teatro de la época antigua y las principales características de las obras que se presentan en la actualidad, junto a los elementos que lo conforman.

Lectura 1: Elementos del teatro

Duración: 25 min

Contenido: Se determina los elementos básicos del teatro para entender cómo se estructura las obras y los oficios necesarios para su ejecución, se define de manera sencilla las características de cada característica de los oficios básicos, como de sus elementos que lo componen, en este sentido se presentan los elementos en el siguiente orden, oratoria, mímica de las personas que actúan, el escenario que debe ser el ornamentado de manera adecuada, la música de acuerdo al tema que se presenta, el sonido y el espectáculo final.

Video 2: Texto

Duración: 10 min

Contenido: Se habla de los textos utilizados previo la presentación de una obra, con lo que se detalla un guion teatral que se pone en práctica el momento de la presentación, este varía de acuerdo con el tipo de teatro presentado, ya que los elementos son diferentes para que los actores lleven a cabo los diálogos junto a los elementos.

Interacción 1: Ruleta de las palabras

Duración: 30min

Contenido: Resolver la ruleta de las palabras con el conocimiento adquirido de la historia del teatro y sus elementos.

Presentación 2: Texto

Duración: 25 min

Contenido: Se describe el texto utilizado para la producción de los diálogos, que se constituye como esencial elemento por la importancia ya que estructura la mayor parte de la obra y guía al actor en la secuencia de sus expresiones, además es el elemento que define el tipo de teatro que presenta según su texto

Lectura 2: Dirección

Duración: 40min

Contenido: Es un campo laboral que se encarga de dirigir al actor para que exprese de diversas maneras los textos previamente memorizados, en el sentido de que trasmite al espectador y público el objetivo de la obra, también se explica cómo se puede desarrollar una persona en la actualidad en el campo de la dirección escenográfica, para que el estudiante tenga conocimiento de las diferentes profesiones del arte.

Interacción 2: Relación de las columnas

Duración: 15 min

Contenido: El estudiante resuelve la relación de columnas sobre los elementos del teatro y sus características relevantes al momento de poner en marcha una obra

Lectura 3: Actuación

Duración: 35 min

Contenido: El tema de actuación se trata de manera profunda para que el estudiante comprenda la variación que tiene con el pasar del tiempo y el desarrollo de los diferentes tipos de teatro y los contextos en los que se desarrollaron, además se analiza la actuación de la antigüedad compara a la actualidad, presentando las ventajas y las desventajas que tiene el teatro frente a otra de las ramas del arte, dejando notar también la transformación naturalista, que se busca en la actualidad con el fin de no provocar contaminación por el gran despliegue de gastos en recursos para la escenografía por ejemplo

Video 3: Escenario y vestuario

Duración: 15 min

Contenido: No están representados el escenario y el vestuario como uno de los del teatro sin embargo es necesario llevar a la reflexión de diferentes factores sobre ellos, así el escenario constituye la parte medular de la obra, ya que mediante esta se logra crear un ambiente real de lo que se expresa en él, estos escenarios también han evolucionado a lo largo de la historia y se presentan en la actualidad muy diferentes al pasado.

Interacción 3: Completa las palabras

Duración: 15 min

Contenido: Leer de manera razonada y reflexiva el texto presentado, para que resolver que palabra completa la frase.

Lectura 4: Salas de teatro

Duración: 45 min

Contenido: Sin ninguna duda las salas de teatro también han sufrido el embate de los crecimientos económicos y sociales que la actualidad, por lo que se presenta salas de tamaño y capacidad de miles de personas, con el objetivo de presentar fines de lucro, en este tema se destaca la descripción de conceptos esenciales en una sala como se presenta

a continuación: platea, palcos, anfiteatro que estructuran también el espacio físico de edificios dedicados al arte.

Tema 3: Creaciones audiovisuales

Lectura 1: ¿Qué es audiovisual?

Duración: 25 min

Contenido: Se presenta el concepto del término audiovisual para que el estudiante avenga el conocimiento previo para el tema se trata y de manera simultánea se describe los tipos de percepciones que tenemos a través de los medios audiovisuales en el siguiente orden percepción visual y auditiva.

Presentación 1: El patrimonio audiovisual

Duración: 30min

Contenido: Se aborda el tema que la UNESCO declaro como el día Mundial de los Patrimonios Audiovisuales, con el objetivo de concientizar a las personas sobre la importancia de los documentales que abordan temas culturales o el cuidado de la naturaleza

Galería 1: Pequeños audiovisuales

Duración: 30min

Contenido: En la galería el estudiante revida las imágenes de los elementos que forman parte del tema tratado con sus características y las funciones de los mismos.

Video 1: Producciones Audiovisuales

Duración: 10min

Contenido: Se describe como se realiza la producción de los elementos audiovisuales como los elementos que se consideran necesarios para su elaboración, como el contenido

de las obras, el tiempo que cada una de ellas dura y la inversión que representa montar una de estas obras.

Video 2: Cortometrajes

Duración: 10 min

Contenido: Se definen las características de los cortometrajes como el tiempo de duración que es la ley más importante de este tipo de obras, pero cuando se logra esto constituye uno de los éxitos de la industria del cine. Se explica las características del guion de Salvador Dalí llamada “Los perros de Andaluz” que fue uno de los mejores éxitos de la historia.

Interacción 1: Diálogo

Duración: 30min

Contenido: Según el texto presentado el estudiante debe analizarlo para luego grabar la parte que a él le corresponde, para poder finalizar la actividad

Presentación 2: Largometrajes

Duración: 25 min

Contenido: Se compara las características con el tema de cortometraje, donde el tiempo fluctúa entre más de una hora para cumplir con el principio principal de las obras, en donde se destacan las películas más vistas como Avatar

Lectura 2: Documentales

Duración: 40min

Contenido: los documentales son un formato de cine que se puede realizar de diversos temas, estos se realizan de acuerdo a las necesidades de la producción, en los se puede documentar temas de nivel educativo sobre las especies que habitan el planeta, las especies

marinas, el universo y su origen o muchas más que pretenden educar al espectador a través de una pantalla con el contenido que se presenta.

Interacción 2: Adivinanza

Duración: 15 min

Contenido: Después de leer la adivinanza resolver según la capacidad creativa del estudiante

Lectura 3: Series de ficción

Duración: 35 min

Contenido: Se presenta el tipo de trabajo audiovisual que con las mismas temáticas son presentadas en tiempos cortos, que son pausados por los comerciales de un canal, en donde el espectador debe esperar a la secuencia de audiovisuales presentados para saber cuál es el desenlace o fin de la obra

Video 3: Transmisiones en directo

Duración: 15 min

Contenido: se presenta las características y elementos básicos para realizar una transmisión en directo por lo que establece la cámara y el internet cómo los elementos imprescindibles, de la misma manera que se explica porque los temas tratados son ilimitados y depende de los directores realizarlos como prefieran.

Interacción 3: Sopa de letras

Duración: 30 min

Contenido: El estudiante luego de analizar las definiciones presentadas y utilizando la reflexión resuelve la sopa de letras llenando los espacios vacíos.

Actividades Evaluativas

Tema 1: Instalaciones artísticas

- Actividad 1.1

Tareas: Resumen escrito de 500 palabras

Instrucciones: El estudiante resume de manera ordenada los puntos más relevantes tratados en el tema, con las características e identifica los beneficios que aportan las obras de Alexander Calder al desarrollo del arte, menciona el análisis que se puede realizar a una obra impulsada por motores y finalmente realiza el análisis crítico de las obras del artista mencionado en comparación con obras artísticas de estilo clásico.

Forma de entrega: La entrega se realiza de forma escrita en los cuadernos que el estudiante posee para escritura, revisando previamente que no existan faltas de ortografía y la redacción de tal manera que permitan la correcta lectura del documento, en la fecha y día acordado por los estudiantes y la docente

Valoración: 1.5 puntos

- Actividad 1.2

Tarea: Diseño de móviles en el arte

Instrucciones: Fundamentado en la revisión teórica de las propuestas presentadas de los artistas de móviles, el estudiante diseña un boceto original de su creación dibujado y coloreado como el prefiera, con su respectiva descripción escrita en no más de 100 palabras que exponen el significado de la obra, cuál es la importancia que el trabajo tiene para de manera personal y cuál sería el propósito de realizarlo a la vez que posee ya un planificación previa de los materiales a utilizar y el tipo de pinturas y coles.

Forma de entrega: El plano diseñado por el estudiante se entrega en el cuaderno de dibujo dedicado, presentando este en un trabajo estéticamente limpio, ordenado y que sea de fácil comprensión, la fecha y día acordado por los estudiantes y la docente.

Valoración: 1.5 puntos

- Actividad 1.3

Tarea: Elaboración de una maqueta de móviles artísticos

Instrucciones: El trabajo se realiza utilizando el material y diseño determinados en la tarea anterior, donde el estudiante presento su boceto, para lo cual deberá utilizar una base de cartón, cumpliendo con las dimensiones establecidas de 30 cm de alto y 20 cm para cada lado de la base, utilizando de manera preferente material reusado o reciclado con el objetivo de incentivar en el estudiantes el cuidado del medio ambiente a través de la reutilización de los materiales reciclados que posteriormente se convertirán en obras de arte, que pueden ser expuestas en las ferias de arte o de proyectos de la institución.

Forma de entrega: Se entrega la evidencia del proceso y la maqueta el día de evaluaciones planificado en la institución, la fecha y día acordado por los estudiantes y la docente

Valoración: 5 puntos

- Actividad 1.4

Tarea: Evidencias del proceso de construcción de los móviles

Instrucciones: Se presenta tres fotografías de las etapas del proceso de desarrollo de la escultura móvil, la primera fotografía contiene los elementos y materiales a utilizar, la segunda fotografía contiene la estructura de la obra sin detalles de pintura y la tercera fotografía presenta la obra ya finalizada con su debida estructura a fin de dar movimiento a la misma, para lo cual el estudiante ordenara en un archivo de Word su presentación, en donde también se debe describir en texto el proceso realizado de manera detallada

Forma de entrega: Se entrega de manera digital el documento en Word a través de la aplicación de WhatsApp grupal de los estudiantes del año en curso, esto se entregará la fecha, hora y día acordado por los estudiantes y la docente

Valoración: 1 punto

- Actividad 1.5

Tarea: Presentación de maquetas

Instrucciones: Los estudiantes preparan una exposición oral sobre el trabajo realizado de la maqueta, dejando la oportunidad para que todos los miembros del grupo puedan expresar sus experiencias durante la elaboración de la maqueta.

Forma de entrega: Se realiza la entrega durante el evento de la feria de proyectos, según la planificación anual establecida en la institución.

Valoración: 1 punto

Tema 2: Días de teatro

- Actividad 2.1

Tarea: Guía de creación coreográfica

Instrucciones: Los estudiantes en grupos según su afinidad personal, analizan los géneros musicales del Ecuador, seleccionando un solo género del cual investigarán las canciones relevantes y los respectivos cantantes, de la cual tomarán su letra para realizar pequeñas modificaciones

Forma de entrega: El trabajo se presenta en el cuaderno de materia de los estudiantes, el día y hora acordados entre docentes y estudiantes.

Valoración: 1.5 puntos

- Actividad 2.2

Tarea: Creación de un ritmo moderno

Instrucciones: Los estudiantes en los mismos grupos de trabajo conformados en la tarea anterior utilizan la letra de la canción ya modificada, para incluirle fondo de audio y ritmo propio de los géneros modernos que ellos prefieran, con la finalidad de compartir las experiencias a sus compañeros de aula.

Forma de entrega: La forma de entrega constituye la presentación de la canción a sus compañeros de aula y un audio grabado previamente a entregarse el día, fecha y hora acordados.

Valoración: 5 puntos

- Actividad 2.3

Tarea: Escribir una canción

Instrucciones: El estudiante de manera individual, selecciona un género musical, un tema y escribe una canción, mínimo de cuatro párrafos con un contenido creativo que refleje la edad intelectual de un estudiante de noveno año.

Forma de entrega: Se entrega de forma escrita el día, hora y fecha acordados entre docentes y estudiantes.

Valoración: 2 punto

- Actividad 2.4

Tarea: Presentación de la canción original

Instrucciones: Para concluir la tarea anterior el estudiante presenta su canción, de manera cantada ante sus compañeros de aula, utilizando la vestimenta adecuada y los elementos necesarios para crear un ambiente artístico.

Forma de entrega: Se realizará la presentación el día y hora acordados entre docentes y estudiantes.

Valoración: 3 puntos

- Actividad 2.5

Tema 3: Creaciones audiovisuales

- Actividad 3.1

Tarea: Elaboración de guion de Stop Motion

Instrucciones: Se selecciona un tema de interés del estudiante para elaborar una película, con una duración de 10 minutos, que detalle una pequeña historia desde el inicio al fin, o la vez el estudiante puede seleccionar una obra escrita y solamente cambiar el final de manera creativa.

Forma de entrega: Se entrega el día, fecha y hora acordados entre docentes y estudiantes.

Valoración: 2 puntos

- Actividad 3.2

Tarea: Toma de fotogramas

Instrucciones: los estudiantes aplican los conocimientos aprendidos elaboran en plastilina y con estructuras de plástico o alambre los personajes y el escenario de grabación del stop Motion escrito en la tarea anterior, de tal manera que tenemos el proceso a desarrollar en la toma de fotogramas en secuencia.

Forma de entrega: Se entrega el día, fecha y hora acordados entre docentes y estudiantes.

Valoración: 5 puntos

- Actividad 3.3

Tarea: Presentación de obra

Instrucciones: Una vez realizado el proceso de fotogramas se presenta en formato audiovisual la película grabada con la técnica de stop Motion con una duración máxima de 10 minutos.

Forma de entrega: Se entrega el día, fecha y hora acordados entre docentes y estudiantes.

Valoración: 3 puntos

4.5. Implementación del módulo instruccional multimedia en eXelearning

A continuación se establece el contenido en el programa de exelearning con la planificación establecida, para lo cual la página configurada como inicio se utilizó como página de portada, a través del contorno Dvice insertamos texto que se puede realizar con cuatro herramientas actividad, objetivos, pre-conocimiento y texto libre solamente haciendo un clic aparece el editor de textos que es muy parecido a Word, con la diferencia de los íconos.



Figura 49 Portada

Luego de realizados los cambios guardamos y seleccionando el visto en la parte inferior, así se puede seguir añadiendo páginas y secciones o subtemas de la misma página por lo que se añadió los temas más relevantes, para cumplir los objetivos de la asignatura y en brindar al estudiante el material adecuado para el desarrollo de las destrezas determinadas en la planificación anual.



Figura 50 Presentación del docente

Se estableció el árbol de los contenidos del módulo instruccional en el área mediante los nodos, añadiendo páginas que fueron renombradas, según los temas establecidos en el plan de desarrollo, para luego poder añadir el contenido con la diversidad de material que el programa permite en texto digital, multimedia, visual, audio y la interacción del estudiante mediante los Divice determinados en el área de herramientas.

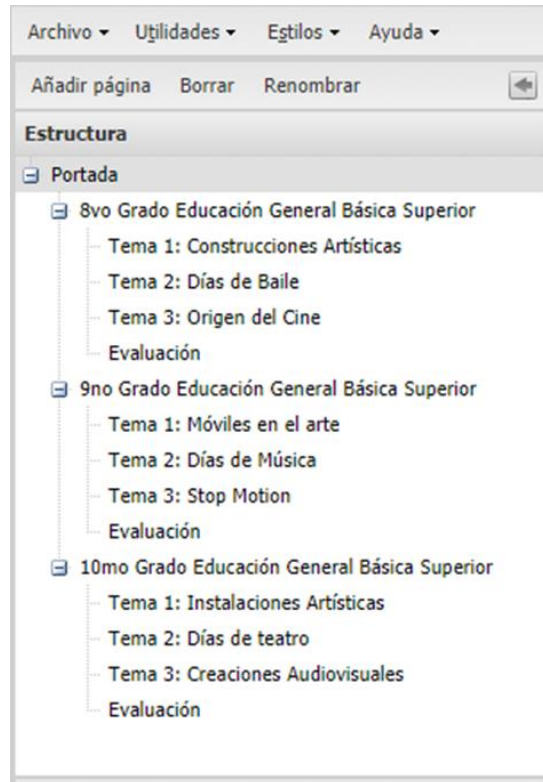


Figura 51 Estructura

Presentación de texto

Portada
8vo Grado Educación General Básica Superior
Tema 1: Construcciones Artísticas
<u>Tema 2: Días de Baile</u>
Historia de la danza
Danza en la antigüedad
Danza del Renacimiento
La historia de los bailes de Teseo
¿Qué es coreografía?
Coreógrafo
Danza en el Ecuador
San Juanito
Marimba
Bomba
Tema 3: Origen del Cine
Evaluación

Historia de la Danza

Antes de aprender a comunicarse por medio del lenguaje, el hombre primitivo, descubrió un elemento esencial de la música: El Ritmo. Bastaba hacer sonar 2 piedras, golpear un árbol o 2 trozos de madera, o golpearse a si mismo acompasadamente con las manos, para descubrir el efecto cautivante de la repetición de un movimiento.

En las culturas llamadas primitivas, la música tiene, por lo general, una función mágica. La danza en los pueblos antiguos : Egipto, Grecia, Roma desde el Egipto de los Faraones hasta Dionisio, los legados escritos, los bajo relieves, mosaicos... nos permiten conocer el mundo de la danza en las antiguas civilizaciones egipcia, griega y romana. En el antiguo Egipto, las danzas ceremoniales fueron instituidas por los faraones. Estas danzas, que culminaban en ceremonias representando la muerte y la reencarnación del dios Osiris se fueron haciendo cada vez más complejas hasta el punto de que sólo podían ser ejecutadas por profesionales altamente cualificados.


La danza renacentista tuvo una gran revitalización, debida al nuevo papel preponderante del ser humano sobre la religión, de tal manera que muchos autores consideran esta época el nacimiento de la danza moderna. Su desarrollo comenzó en las florecientes ciudades italianas y más tarde en Francia. Las danzas populares se transformaron en bailes sociales en los castillos y palacios de la nobleza. Los cortesanos descubrieron el baile de parejas, y desarrollaron danzas con pasos estudiados y evoluciones preestablecidas que era necesario aprender para ser buen cortesano.

Durante esta época, fue la baja danza, de pasos breves y deslizantes, en la que los pies apenas se apartaban del suelo, la más extendida. Durante el Renacimiento los maestros de baile fueron ya comunes; ellos establecían las reglas de cada baile, lo enseñaban y llevaban las nuevas danzas de una corte a otra. La imprenta favoreció enormemente la difusión no solo de la música, sino también de las danzas que la acompañaban. Danzas como la pavana y la gallarda, la alemanda, la gavota, la giga o el minué, todas ellas de gran tradición musical, se extendieron ampliamente por toda Europa

Figura 52 Presentación de la información

Material multimedia

Danza en el renacimiento
⊞



Fuente: <https://youtu.be/Q3iC9pitz8>

Mostrar retroalimentación

Obra publicada con [Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir igual 4.0](#)

➔

Unidad Educativa Eugenio Espejo Materia de Educación Cultural y Artística Docente: Adriana Elizabeth Prado Maite

Figura 53 Material multimedia

Galería de imágenes

Módulo Instruccional Multimedia para Educación General Básica Superior - Unidad Educativa Eugenio Espejo

menú

Tema 1: Móviles en el arte

Portada

8vo Grado Educación General Básica Superior

9no Grado Educación General Básica Superior

Tema 1: Móviles en el arte

Tema 2: Días de Música

Tema 3: Stop Motion

Evaluación

10mo Grado Educación General Básica Superior

Galería

Obra publicada con [Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir Igual 4.0](#)

Unidad Educativa Eugenio Espejo Materia de Educación Cultural y Artística Docente: Adriana Elizabeth Prado Malte

Figura 54 Galería de imágenes

Actividades interactivas de educa play

8vo Grado Educación General Básica Superior

Tema 1: Construcciones Artísticas

Tema 2: Días de Baile

Tema 3: Origen del Cine

Evaluación

9no Grado Educación General Básica Superior

10mo Grado Educación General Básica Superior

Sopa de letras_Cine

El Cine

Las características

Comenzar

Autor: ADRIANA PRADO

adrformacion
SOLUCIONES INTEGRALES DE E-LEARNING

Formación Programada
Certificados de Profesionalidad
Proyectos e-learning
LCMS Personalizado

Figura 55 Actividades en educa play

Módulo Instruccional Multimedia para Educación General Básica Superior

← →

menú

Tema 1: Instalaciones Artísticas

Portada

8vo Grado Educación General Básica Superior

9no Grado Educación General Básica Superior

10mo Grado Educación General Básica Superior

Tema 1: Instalaciones Artísticas

Tema 2: Días de teatro

Tema 3: Creaciones Audiovisuales

Evaluación

Ordenar palabras

Obre publicado con [Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir Igual 4.0](#)

← →

Docente: Adriana Elizabeth Prado Malte

Figura 56 Juego interactivo

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- Las prácticas pedagógicas instauradas permiten a los estudiantes adquirir contenidos, mientras las prácticas pedagógicas junto con herramientas tecnológicas educativas exhiben al estudiante interesantes formas de adquirir conocimientos y motiva a descubrir múltiples plataformas de aprendizaje, así será menor la brecha tecnológica que existe entre un sector urbano y un sector rural, perfeccionando los procesos enseñanza aprendizaje con estudiantes que adquieren habilidades tecnológicas de manera cada vez más apresurada.
- El desarrollo del módulo instruccional a través del modelo ADDIE permite un proceso completo, facilita la planificación en el entorno de exeLearning INTEF-eXe Project versión 2.2. ya que no es necesario ser expertos en HTML O XML para ser diseñado, finalizando en un proceso de evaluación que permitió verificar el progreso del valor cuantitativo de los estudiantes.
- Las tecnologías educativas y temáticas contextualizadas a cada institución según el estilo de aprendizaje generan curiosidad, creatividad y actitud proactiva para la resolución de problemas en la labor académica al mismo tiempo genera aprendizaje significativo que se puede comprobar en las evaluaciones sumativas y formativas del proceso de aprendizaje.
- En consecuencia, se recomienda investigar en qué medida las tendencias modernas se pueden utilizar para la enseñanza y el futuro profesional de los estudiantes. Y el desarrollo de pensamiento lógico matemático mediante la enseñanza de Educación Cultural y Artística.

5.2. Recomendaciones

- En la actualidad el ejercicio docente debe aunar la práctica de la pedagogía la tecnología educativa, que permitan desarrollar el proceso de enseñanza a través de modelos que generan maneras diferentes de presentar la información de contenidos a los estudiantes, de tal manera que la curiosidad por descubrir nuevos campos beneficie el aprendizaje y de manera simultánea eleve el rendimiento académico.
- La planificación curricular se presenta de manera flexible de tal forma que permite integrar modelos de diseños instruccionales, por lo que el docente debe adquirir capacitación continua en las competencias digitales, para así educar de manera que los estudiantes aprendan y se desarrollen junto a las competencias que debe adquirir en una sociedad del conocimiento
- Las tecnologías educativas se pueden adaptar a todas las áreas del conocimiento, por lo que el uso de las mismas se debe realizar de manera frecuente, para incentivar en los estudiantes un espíritu innovador capaz de desenvolverse a futuro en un entorno laboral, ayudando a la resolución de problemas que buscan el bien común de la sociedad.
- De manera urgente se debe investigar y proponer actividades educativas que hagan uso de la tecnología educativa, en el área de matemática o de las ciencias exactas, en busca de la mejora del rendimiento académico que el elevado número de estudiantes presenta en las áreas mencionadas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez , G., & Matarraz, M. (2020). Calidad y evaluación como tendencias globales en política educativa: estudio comparado de agencias nacionales de evaluación en educación obligatoria en Europa. *Complutense de Educación*, 31(1), 83-93.
- Álvarez Rodríguez, F., & Chan Núñez, M. (2007). *Tecnología de objetos de aprendizaje*. Universidad de Guadalajara, Sistema de Universidad Virtual.
- Artola. V y Sanz.C. (2017). «Learning Object for the understanding of the operation merge», 12th Lat. Am. Conf. Learn. Objects Technol. LACLO, pp. 3-6, 2017.
- Asamblea Nacional. (2015). *Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural*.
- Asamblea Nacional Constituyente de Ecuador. (2008). *Constitución de la Republica del Ecuador*.
- Barrigas, F. (2005). Desarrollo del currículo e innovación. *Cielo*, XXVII(107), 57-84.
- Belloch C. (2013). Diseño instruccional. Universidad de Valencia. Disponible en <https://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA4.pdf>
- Bogner, J. M. (2019). Investigación de modeladores y visores de modelos en un laboratorio de tecnología genética fuera de la escuela. *Investigación en Educación Científica*, 22.
- Cabrera Navarro, F. (2008). *Diseño curricular por competencias en el area de informatica para los estudiantes del nivel propedéutico de la unidad educativa experimental la asuncion de la ciudad de cuenca con aplicacion del metodo problematico para mejorar el proceso enseñanza aprendi*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Cadme L. (2015). Creación de un módulo virtual instruccional aplicado a la enseñanza de la asignatura de Historia y Ciencias Sociales para primer año de Bachillerato. Tesis Maestría. Universidad Católica sede Ambato. Disponible en <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/1506/1/76019.pdf>
- Cain, J. (2018). Implementación exploratoria de una sala de escape de formato mixto en una clase de gestión de farmacia de gran inscripción. *Corrientes en la enseñanza aprendizaje de farmacia* .

- Charles Dziuban, C. R. (2018). Aprendizaje combinado: la nueva normalidad y las tecnologías emergentes. *Revista Internacional de Tecnología Educativa en Educación Superior*.
- Chicaiza.T, (2013). «Prácticas pedagógicas aplicadas en la enseñanza de las ciencias sociales de la Unidad Educativa Primicias de la Cultura de Quito»
- Chiek Pin Ong, Z. T. (2015). Módulo de autoinstrucción basado en la carga cognitiva . *Investigación tecnología educativa y desarrollo*, 17.
- Constitución de la República del Ecuador. (2008). «Constitución de la República del Ecuador», Registro oficial 449. pp. 1-136, 2008, doi: 10.1017/CBO9781107415324.004.
- Díaz Barriga, F. (2006). Principios de diseño instruccional de entornos de aprendizaje apoyados en TIC: un marco de referencia sociocultural y situado. *Tecnología y Comunicación Educativa*, 41. Disponible en <http://investigacion.ilce.edu.mx/tyce/41/art1.pdf>
- De la Madrid, M. (2017). *Plan Nacional de Desarrollo*. Quito: Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo, Senplades.
- Delors, J. (1996). *Los cinco pilares de la educación*.
- Fernández.M, (2008). Hacia una pedagogía de las diferencias desde los aportes de la propuesta de Paulo Freire», Paulo Freire. *Contrib. para la Pedagogía.*, pp. 341-348.
- Field, J. Miles, y Z. Field. (2016). *Discovering Statistics Using R*, vol. 165, n.o 3.
- Inostroza Reyes, C., & Riverro Higuera, A. (2008). *Módulo instruccional tecnológico para la enseñanza de arquitectura del computador I, en el programa nacional de formación en sistemas e informática de misión sucreo en el estado portuguesa*. La Habana.
- Instituto Internacional para la Educación Superior en América Latina y el Caribe. (2019).
- Julia Mierdel, F. X. (2019). Investigaciones de modeladores y visores de modelos en un laboratorio de tecnología genética fuera de la escuela . *Investigaciones en Educación Científica* , 22.

- Krista Hoffmann-Longtin, J. M. (2018). Enseñanza de la comunicación de defensa a los residentes pediátricos:eficacia del teatro de improvisación aplicada (AIT) comoherramienta de instrucción. *Educación de enfermería en la práctica*, 40.
- Lau, K. H. (2014). Diseño del módulo de enseñanza basado en computadora . *Educación Medica en Revisión*.
- Ley orgánica de educación intercultural*. (2011). Ministerio de Educacion .
- Litwin, E. (2005). *Tecnologías educativas en tiempos de internet*.
- López.S.P, (2016). «Dimensiones de la inclusión de las tic en el currículo educativo: Una aproximación teórica», *Teor. la Educ.*, vol. 28, n.o 1, pp. 209-223, doi: 10.14201/teoredu2016281209223.
- McGonigle-Chalmers. M y Kusel.I, (2019). «The Development of Size Sequencing Skills: An Empirical and Computational Analysis», *Monogr. Soc. Res. Child Dev.*, vol. 84, n.o 4, pp. 7-202, doi: 10.1111/mono.12411.
- Manuela Glaser, S. S. (2019). Procesamiento de información textual y de certeza visual sobre arquitectura digital. *Computadoras en e coportamiento humano*, 148.
- Mendoza, W., Carrión, M., Cabrera, M., & Alipio, R. (2020). En *CICIC 2020 - Decima Conferencia Iberoamericana de Complejidad, Informatica y Cibernetica* (págs. 152-157). Orlando- Estados Unidos.
- Ministerio de Eduación. (2012). Estándares de calidad educativa, Aprendizaje, Gestión Escolar, Desempeño Profesional e Infraestructura., (pág. 52). Quito.
- Ministerio de Educacion. (2019). «Lineamientos Pedagógicos para el uso de recursos educativos digitales abiertos en el proceso de enseñanza-aprendizaje», *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, n.o 9, pp. 1689-1699, doi: 10.1017/CBO9781107415324.004.
- Ministerio de Educación . (2016). *Educación cultural y artística*.
- Ministerio de Educacion. (2008). *Orientaciones pedagógicas para la educación artística y cultural*. Colombia.
- Ministerio de Educacion. (2011). *Ley orgánica de educación intercultural*.
- Ministerio de Educación. (2016). Currículo General de los Niveles de Educaión Obligatoria. Quito, Ecuador.

- Ministerio de Educación. (2016). *Educación cultural y artística*. Quito.
- Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información. (2018). «Plan De La Sociedad De La Información Y Del Conocimiento», p. 91.
- Minuti.A, Sorensen.K, Schwartz.R, King.W.R, Glassman.N.R y Habousha.R.G, (2018). «Librarians Flip for Students: Teaching Searching Skills to Medical Students Using a Flipped Classroom Approach», *Med. Ref. Serv. Q.*, vol. 37, n.o 2, pp. 119-131, doi: 10.1080/02763869.2018.1439184.
- Moein Moradi, L. L. (2018). Mejora de la efectividad de la enseñanza aprendizaje mediante la creacion de módulos educativos interactivos en línea para conceptos fundamentales de la física y la matemática. *Ciencias de la educación* .
- Moradi.M, Liu.L, Luchies.C, PattersonM.M, y Darban.B. (2018). «Enhancing teaching-learning effectiveness by creating online interactive instructional modules for fundamental concepts of physics and mathematics», *Educ. Sci.*, vol. 8, n.o 3, doi: 10.3390/educsci8030109.
- Mustafa.A y Hatemi-J.A, (2019). «A VBA module simulation for finding optimal lag order in time series models and its use on teaching financial data computation», *Appl. Comput. Informatics*, n.o xxxx, doi: 10.1016/j.aci.2019.04.003.
- OngC.P. y Tasir.Z, (2015). «Self-instructional module based on cognitive load theory: A study on information retention among trainee teachers», *Educ. Technol. Res. Dev.*, vol. 63, n.o 4, pp. 499-515, ago., doi: 10.1007/s11423-015-9383-8.
- Orrala M.A. (2014). Aplicación de la herramienta pedagógica Exelearning para la planificación microcurricular en la escuela de Educación General Básica Carlos Espinoza Larrea, cantón Salinas, provincia de Santa Elena, período lectivo 2013 – 2014. Tesis de Licenciatura. Universidad Estatal Península de Santa Elena. Disponible en: <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/2295/1/UPSE-TIE-2015-0033.pdf>
- Organización de las Naciones Unidas. (5 de Enero de 2017). *Diversidad de expresiones culturales*. Obtenido de <https://es.unesco.org/>
- Orientaciones pedagógicas para la educación artística y cultural*. (2008). Colombia : Ministerio de Educacion .

- Patel.S.P, Margolies.P.J, Covell.N.H, Lipscomb.C, y Dixon.L.B, (2018). «Using Instructional Design, Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate, to Develop e-Learning Modules to Disseminate Supported Employment for Community Behavioral Health Treatment Programs in New York State», *Front. Public Heal.*, vol. 6, n.o May, doi: 10.3389/fpubh.2018.00113.
- Parra Zambrano, E., & Pincheira Jiménez, R. (2011). Integración curricular de las TIC.
- Plan Nacional de Desarrollo*. (2017). Quito: Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo, Senplades.
- Pons, J. (2009). *Tecnología educativa*. Ediciones Aljibe.
- Prasetyani.I, Darojah.D.M, Novianti.N, y Sulisworo.D, (2019). «Developing eXeLearning application through project-based learning», *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1188, n.o 1, doi: 10.1088/1742-6596/1188/1/012068.
- Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural*. (2015).
- Rokhima.N, HarisnaB.L, Ningrum.L.I y Sulisworo.D, (2019). «The eXeLearning for social arithmetics through scientific approach», *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1188, n.o 1, doi: 10.1088/1742-6596/1188/1/012056.
- Sánchez , J. (2002). *Integración Curricular de las TICs: Conceptos e Ideas*. España.
- Sapana R. Patel, P. J. (2018). Uso del Diseño Instruccional, Analizar, Diseñar, Desarrolla, Implementar, Evaluar, Desarrollar e-learning módulos de aprendizaje electrónico para difundir empleo con apoyo para el programa de tratamiento de salud conductual comunitaria en el Estado de Nueva . *Instrucción Curricular y Pedagogía*.
- Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo. (2017). «Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021-Toda una Vida», p. 84.
- Taylor, S., & Bodgan, R. (1984). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Barcelona: Paidós.
- Taylor, S., & Bogdan, R. (1992). *Introducción a los métodos cualitativos en investigación*. España: Paidós.

UNESCO. (2019). *Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura.*

Anexos

Anexo 1 Formato de encuesta

Tema: Módulo instruccional multimedia para la enseñanza del Currículo Educación Cultural y Artística del nivel de Educación Básica Superior

Seleccione el grado o curso al que pertenece

Tercer Grado de Educación General Básica

Cuarto Grado de Educación General Básica

Quinto Grado de Educación General Básica

Sexto Grado de Educación General Básica

Séptimo Grado de Educación General Básica

Octavo Grado de Educación General Básica

Noveno Grado de Educación General Básica

Décimo Grado de Educación General Básica

Primero Bachillerato General Unificado

Segundo Bachillerato General Unificado

Tercero Bachillerato General Unificado

Seleccione el género al que pertenece

Hombre

Mujer

Seleccione el tipo de etnia con el que usted se identifica

Mestizo

Afro ecuatoriano

Awa

Extranjero

Indígena

TIEMPO DE ESTUDIO

¿Cuántas horas diarias dedica a realizar sus tareas?

Máximo 20 minutos

Máximo dos horas

Más de 2 horas

NECESIDAD MÓDULO INSTRUCCIONAL

Un Módulo instruccional es un material didáctico que contiene todos los elementos que son necesarios para el aprendizaje de conceptos y destrezas al ritmo del estudiante.

Sección 1.- Importancia de la implementación de un Módulo instruccional multimedia para la enseñanza del currículo de la asignatura de Educación Cultural y Artística

La manera como cada docente enseña es uno de los temas polémicos entre los estudiantes, cada persona aprende a un ritmo determinado por lo que se busca perfeccionar el de aprendizaje. Esta sección presenta un bloque de preguntas con la intención de conocer proceso si usted considera conveniente la implementación de un módulo instruccional multimedia que permita mejorar su aprendizaje.

1. ¿Considera usted que las herramientas tecnológicas son un distractor durante el aprendizaje en el aula?

Totalmente de acuerdo ()

Parcialmente de acuerdo ()

De acuerdo ()

Ni de acuerdo, ni en desacuerdo ()

En desacuerdo ()

Parcialmente en desacuerdo ()

Totalmente en desacuerdo ()

2. ¿Considera usted que, si en la institución se implementa los módulos instruccionales multimedia, se conseguirá una educación de calidad?

Totalmente de acuerdo ()

Parcialmente de acuerdo ()

De acuerdo ()

Ni de acuerdo, ni en desacuerdo ()

En desacuerdo ()

Parcialmente en desacuerdo ()

Totalmente en desacuerdo ()

3. ¿Considera usted que la educación donde el docente dicta contenidos de manera tradicional, sin material didáctico basado en el uso de tecnología, cumple con sus objetivos de aprendizaje?

Totalmente de acuerdo ()

Parcialmente de acuerdo ()

De acuerdo ()

Ni de acuerdo, ni en desacuerdo ()

En desacuerdo ()

Parcialmente en desacuerdo ()

Totalmente en desacuerdo ()

4. ¿Considera usted importante que la Unidad Educativa "Eugenio Espejo" implemente un Módulo instruccional multimedia para la enseñanza de Educación Cultural y Artística?

Totalmente de acuerdo ()

Parcialmente de acuerdo ()

De acuerdo ()

Ni de acuerdo, ni en desacuerdo ()

En desacuerdo ()

Parcialmente en desacuerdo ()

Totalmente en desacuerdo ()

5. ¿Considera usted que, si los docentes enseñan mediante plataformas educativas, páginas web o diferentes softwares usted mejoraría su rendimiento académico?

Totalmente de acuerdo ()

Parcialmente de acuerdo ()

De acuerdo ()

Ni de acuerdo, ni en desacuerdo ()

En desacuerdo ()

Parcialmente en desacuerdo ()

Totalmente en desacuerdo ()

6. ¿Considera usted que si utiliza módulos instruccionales en ordenadores, usted aumentaría su interés por aprender?

Totalmente de acuerdo ()

Parcialmente de acuerdo ()

De acuerdo ()

Ni de acuerdo, ni en desacuerdo ()

En desacuerdo ()

Parcialmente en desacuerdo ()

Totalmente en desacuerdo ()

7. ¿Considera usted que se cumplirá con el objetivo de aprender, si se utiliza módulos instruccionales multimedia en el aula?

Totalmente de acuerdo ()

Parcialmente de acuerdo ()

De acuerdo ()

Ni de acuerdo, ni en desacuerdo ()

En desacuerdo ()

Parcialmente en desacuerdo ()

Totalmente en desacuerdo ()

8. ¿Considera usted que, implementar un módulo instruccional multimedia en la materia de Educación Cultural y Artística permita una educación igualitaria?

Totalmente de acuerdo ()

Parcialmente de acuerdo ()

De acuerdo ()

Ni de acuerdo, ni en desacuerdo ()

En desacuerdo ()

Parcialmente en desacuerdo ()

Totalmente en desacuerdo ()

9. ¿Considera usted que el arte y la tecnología pueden ser una solución innovadora para solucionar problemas en la comunidad?

Totalmente de acuerdo ()

Parcialmente de acuerdo ()

De acuerdo ()

Ni de acuerdo, ni en desacuerdo ()

En desacuerdo ()

Parcialmente en desacuerdo ()

Totalmente en desacuerdo ()

10. ¿Considera usted que si los estudiantes utilizan el celular para revisar el contenido de la materia, no aprenderán de la misma manera que cuando utilizan un libro?

Totalmente de acuerdo ()

Parcialmente de acuerdo ()

De acuerdo ()

Ni de acuerdo, ni en desacuerdo ()

En desacuerdo ()

Parcialmente en desacuerdo ()

Totalmente en desacuerdo ()

Universalizar

Es una cualidad que se aplica a aquello que es válido para todos, es decir que es de carácter universal sin excepción alguna, ejemplo:

El futbolista alcanzó una universalidad increíble, es famoso en todo el mundo.

11. ¿Considera usted que el uso de Módulo instruccionales de Educación Cultural y Artística ayuda a la universalizar la educación en el sector?

Totalmente de acuerdo ()

Parcialmente de acuerdo ()

De acuerdo ()

Ni de acuerdo, ni en desacuerdo ()

En desacuerdo ()

Parcialmente en desacuerdo ()

Totalmente en desacuerdo ()

12. ¿Considera usted que el Módulo Instruccionales de la materia será un nuevo espacio para la expresión, la creatividad y el desarrollo emocional?

Totalmente de acuerdo ()

Parcialmente de acuerdo ()

De acuerdo ()

Ni de acuerdo, ni en desacuerdo ()

En desacuerdo ()

Parcialmente en desacuerdo ()

Totalmente en desacuerdo ()

IMPORTANCIA DE LA ASIGNATURA

La Educación Cultural y Artística como área irremplazable a la hora de formar para la vida en un sentido integral, atiende tanto la eficacia y el emprendimiento, como la ética, la estética, el disfrute y nuestra capacidad de convivir con los demás, mientras potencia y enriquece el mundo emocional de las personas, la cultura y las artes.

Sección 2.- En este bloque se presenta las preguntas para identificar el impacto decisivo de la materia de educación Cultural y Artística en la salud y el bienestar, la sociedad, la educación.

13. ¿Considera usted que la enseñanza del arte y la cultura aseguran el acceso igualitario de personas vulnerables a la educación?

Totalmente de acuerdo ()

Parcialmente de acuerdo ()

De acuerdo ()

Ni de acuerdo, ni en desacuerdo ()

En desacuerdo ()

Parcialmente en desacuerdo ()

Totalmente en desacuerdo ()

14. ¿Considera usted que la materia de Educación Cultural y Artística mejora la inclusión de niños y jóvenes de diferentes etnias en su proceso de enseñanza aprendizaje?

Totalmente de acuerdo ()

Parcialmente de acuerdo ()

De acuerdo ()

Ni de acuerdo, ni en desacuerdo ()

En desacuerdo ()

Parcialmente en desacuerdo ()

Totalmente en desacuerdo ()

15. ¿Considera usted que el aprendizaje de educación cultural y artística es tan importante, como las ciencias o la matemática?

Totalmente de acuerdo ()

Parcialmente de acuerdo ()

De acuerdo ()

Ni de acuerdo, ni en desacuerdo ()

En desacuerdo ()

Parcialmente en desacuerdo ()

Totalmente en desacuerdo ()

16. ¿Considera usted que la materia Educación Cultural y Artística genera un pensamiento intelectual y creativo, personal y social del estudiante?

Totalmente de acuerdo ()

Parcialmente de acuerdo ()

De acuerdo ()

Ni de acuerdo, ni en desacuerdo ()

En desacuerdo ()

Parcialmente en desacuerdo ()

Totalmente en desacuerdo ()

17. ¿Considera usted que la materia de Educación Cultural y Artística contribuye al desarrollo armónico e integral de los estudiantes?

Totalmente de acuerdo ()

Parcialmente de acuerdo ()

De acuerdo ()

Ni de acuerdo, ni en desacuerdo ()

En desacuerdo ()

Parcialmente en desacuerdo ()

Totalmente en desacuerdo ()

18. ¿Considera usted que la enseñanza de educación Cultural y Artística contribuye a la conservación y renovación de saberes culturales y artísticos ancestrales propios del sector?

Totalmente de acuerdo ()

Parcialmente de acuerdo ()

De acuerdo ()

Ni de acuerdo, ni en desacuerdo ()

En desacuerdo ()

Parcialmente en desacuerdo ()

Totalmente en desacuerdo ()

METODOLOGÍA DEL DOCENTE

Sección 3.- En el momento de planificar cada docente selecciona la metodología adecuada para los estudiantes con el objetivo de lograr el aprendizaje significativo, convirtiéndose actualmente en un facilitador que conduce a un grupo de estudiantes a través del aprendizaje. El presente bloque presenta las preguntas con el objetivo de identificar el tipo de metodología utilizada por los docentes en el aula.

19. ¿Considera usted que en la actualidad los docentes dejan en el pasado las prácticas tradicionales de enseñanza para convertirse en un facilitador o guía del aprendizaje

Totalmente de acuerdo ()

Parcialmente de acuerdo ()

De acuerdo ()

Ni de acuerdo, ni en desacuerdo ()

En desacuerdo ()

Parcialmente en desacuerdo ()

Totalmente en desacuerdo ()

20. ¿Considera usted que los docentes se muestran prestos para ayudar a reforzar sus conocimientos, en los momentos que usted necesita mejorar?

Totalmente de acuerdo ()

Parcialmente de acuerdo ()

De acuerdo ()

Ni de acuerdo, ni en desacuerdo ()

En desacuerdo ()

Parcialmente en desacuerdo ()

Totalmente en desacuerdo ()

21. ¿Considera usted que la manera de enseñar utilizada por los docentes, es adecuada para su ritmo de aprendizaje y para el ritmo de aprendizaje de sus compañeros?

Totalmente de acuerdo ()

Parcialmente de acuerdo ()

De acuerdo ()

Ni de acuerdo, ni en desacuerdo ()

En desacuerdo ()

Parcialmente en desacuerdo ()

Totalmente en desacuerdo ()

INTERDISCIPLINAR

Es la cualidad de poner en práctica varias disciplinas, es decir cuando un profesor de matemáticas revisa ortografía o realiza actividades de lectura está integrando dos materias y también está aplicando la interdisciplinariedad.

22. ¿Considera usted que los docentes al momento de trabajar en el aula integran las materias asignadas por el currículo de manera interdisciplinar, para desarrollar nuevas destrezas en los estudiantes?

Totalmente de acuerdo ()

Parcialmente de acuerdo ()

De acuerdo ()

Ni de acuerdo, ni en desacuerdo ()

En desacuerdo ()

Parcialmente en desacuerdo ()

Totalmente en desacuerdo ()

23. ¿Considera usted que los docentes deberían implementar en el aula el uso de herramientas tecnológicas para facilitar el acceso a la información y así agilizar el tiempo?

Totalmente de acuerdo ()

Parcialmente de acuerdo ()

De acuerdo ()

Ni de acuerdo, ni en desacuerdo ()

En desacuerdo ()

Parcialmente en desacuerdo ()

Totalmente en desacuerdo ()

24. ¿Considera usted que los docentes deben buscar nuevos espacios, fuera del aula para impartir el aprendizaje que inspire a seguir trabajando?

Totalmente de acuerdo ()

Parcialmente de acuerdo ()

De acuerdo ()

Ni de acuerdo, ni en desacuerdo ()

En desacuerdo ()

Parcialmente en desacuerdo ()

Totalmente en desacuerdo ()

25. ¿Considera usted que en el área de educación artística los trabajos deben ser prácticos y adaptados a metodologías modernas?

Totalmente de acuerdo ()

Parcialmente de acuerdo ()

De acuerdo ()

Ni de acuerdo, ni en desacuerdo ()

En desacuerdo ()

Parcialmente en desacuerdo ()

Totalmente en desacuerdo ()

26. ¿Considera usted que es importante el uso de nuevos ambientes de aprendizaje para incrementar la motivación de los estudiantes?

Totalmente de acuerdo ()

Parcialmente de acuerdo ()

De acuerdo ()

Ni de acuerdo, ni en desacuerdo ()

En desacuerdo ()

Parcialmente en desacuerdo ()

Totalmente en desacuerdo ()

27. ¿Considera usted que el aprendizaje de Educación Cultural y Artística, mediante la tecnología contribuye al perfil de salida de los bachilleres?

Totalmente de acuerdo ()

Parcialmente de acuerdo ()

De acuerdo ()

Ni de acuerdo, ni en desacuerdo ()

En desacuerdo ()

Parcialmente en desacuerdo ()

Totalmente en desacuerdo ()

28. ¿Considera usted que el aprendizaje basado en proyectos permiten desarrollar actividades de aprendizaje que incluyen algunas materias para poder realizarlo?

Totalmente de acuerdo ()

Parcialmente de acuerdo ()

De acuerdo ()

Ni de acuerdo, ni en desacuerdo ()

En desacuerdo ()

Parcialmente en desacuerdo ()

Totalmente en desacuerdo ()

RENDIMIENTO ACADÉMICO

Sección 4.- Las personas que se encuentran dentro de la población de estudiantes, tienen algunas responsabilidades junto a sus estudios y son muchos factores los que influyen en su rendimiento académico. El presente bloque busca identificar qué factores inciden el bajo rendimiento académico.

29. ¿Considera usted que trabajar y estudiar al mismo tiempo, contribuye a mejorar el desarrollo personal y los estudiantes que así lo hacen logran mantener sus calificaciones de manera estable?

Totalmente de acuerdo ()

Parcialmente de acuerdo ()

De acuerdo ()

Ni de acuerdo, ni en desacuerdo ()

En desacuerdo ()

Parcialmente en desacuerdo ()

Totalmente en desacuerdo ()

30. ¿Considera usted que los estudiantes deben recibir apoyo de sus padres para realizar actividades escolares, tareas, trabajos, estudios, cuando se encuentra en su hogar?

Totalmente de acuerdo ()

Parcialmente de acuerdo ()

De acuerdo ()

Ni de acuerdo, ni en desacuerdo ()

En desacuerdo ()

Parcialmente en desacuerdo ()

Totalmente en desacuerdo ()

31. ¿Considera usted que los estudiantes deben dormir un promedio de 6 a 8 horas diariamente para acudir a las instituciones educativas con actitud suficiente para aprender?

Totalmente de acuerdo ()

Parcialmente de acuerdo ()

De acuerdo ()

Ni de acuerdo, ni en desacuerdo ()

En desacuerdo ()

Parcialmente en desacuerdo ()

Totalmente en desacuerdo ()

32. ¿Considera usted que revisar su redes sociales (Facebook, whatsApp, otros) durante su jornada de estudio CONTRIBUYE A MEJORAR SU APRENDIZAJE?

Totalmente de acuerdo ()

Parcialmente de acuerdo ()

De acuerdo ()

Ni de acuerdo, ni en desacuerdo ()

En desacuerdo ()

Parcialmente en desacuerdo ()

Totalmente en desacuerdo ()

33. ¿Considera usted que es necesario utilizar las redes sociales para mantenerse informado de los nuevos acontecimientos referentes a sus estudios (deberes, tareas y horarios)?

Totalmente de acuerdo ()

Parcialmente de acuerdo ()

De acuerdo ()

Ni de acuerdo, ni en desacuerdo ()

En desacuerdo ()

Parcialmente en desacuerdo ()

Totalmente en desacuerdo ()

34. ¿Considera usted que los estudiantes deben dedicar tiempo para realizar sus tareas, en un promedio de 2 a 3 horas mínimo?

Totalmente de acuerdo ()

Parcialmente de acuerdo ()

De acuerdo ()

Ni de acuerdo, ni en desacuerdo ()

En desacuerdo ()

Parcialmente en desacuerdo ()

Totalmente en desacuerdo ()

Anexo 2 Fotografías



Figura 57 Revisión de contenido con el programa exeLearning



Figura 58 Trabajo con el uso de material multimedia



Figura 59 Creación de personajes con el tema Stop Motion



Figura 60 Creación de material audiovisual

Anexo 3 Certificaciones



Document Information

Analyzed document	Tesis_Módulo_Instruccional.docx (D76488220)
Submitted	7/17/2020 8:50:00 PM
Submitted by	
Submitter email	aepradom@utn.edu.ec
Similarity	6%
Analysis address	epherrera.utn@analysis.arkund.com

Sources included in the report
