



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**



## **INSTITUTO DE POSGRADOS**

### **MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACION EDUCATIVA**

DISEÑAR UN AULA VIRTUAL EN MOODLE BASADO EN LA  
METODOLOGÍA PACIE COMO APOYO DIDÁCTICO EN EL ÁREA  
EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA PARA EL SÉPTIMO AÑO DE  
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA  
“ATAHUALPA”

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

**DIRECTOR:**

P.h.D. Miguel Posso

**AUTORA:**

Analía Yajaira Caicedo Pozo

**IBARRA - ECUADOR**

2021

## **APROBACIÓN DEL TUTOR**

Yo, Miguel Ángel Posso Yépez, certifico que la estudiante Analía Yajaira Caicedo Pozo con cédula N° 1002685285 ha elaborado bajo mi tutoría la sustentación del trabajo de grado titulado: “DISEÑAR UN AULA VIRTUAL EN MOODLE BASADO EN LA METODOLOGÍA PACIE COMO APOYO DIDÁCTICO EN EL ÁREA EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA PARA EL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA “ATAHUALPA”.

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, 08 de mayo del 2021



PhD. Miguel Ángel Posso Yépez  
DIRECTOR  
C.I. 1001394848

## **DEDICATORIA**

En primer lugar, a Dios por darme la vida y a esas grandes oportunidades para progresar profesionalmente, a mis Padres por su esfuerzo, confianza y ser los promotores principales en mi vida, a mi hijo Víctor Eduardo por ser la luz que ilumina mi vida y ser el motivo para cumplir mis metas, a mi compañero de vida Stalin por su consideración e impulso moral en esta etapa de estudio, a mis hermanas Feliza y Leonor por creer siempre en mí y a mi amiga Maritza Méndez quien con su amistad, tenacidad y sus palabras de apoyo me guiaron en muchos aspectos que desconocía.

**Analía**

## **AGRADECIMIENTO**

A mi tutor PhD. Miguel Posso, que me ha guiado con sus conocimientos, enseñanza y paciencia me ha alentado hasta el final de mí trabajo de grado.

A mi asesora MSc. Mónica Gallegos por compartir sus ideas, sensatez y palabras de motivación como apoyo e integridad del valor de la vida y la familia. A los docentes de Posgrados de la Universidad Técnica del Norte, por cada experiencia y haber compartido sus conocimientos a lo largo de la preparación en esta etapa profesional.

Al humanismo y humildad demostrado por nuestra coordinadora PhD. Andreita Basantes.

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

**Analía**



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:

<b>Datos de Contacto</b>	
<b>Cédula de ciudadanía:</b>	1002685285
<b>Apellidos y nombres:</b>	Caicedo Pozo Analía Yajaira
<b>Dirección:</b>	Ibarra, Juan de Salinas 16-25 y Obando luna
<b>Email:</b>	yacaicedo@hotmail.com
<b>Teléfono fijo:</b>	2640107
<b>Teléfono celular:</b>	096 130 0999

<b>Datos de la Obra</b>	
<b>Título:</b>	Diseñar un aula virtual en Moodle basado en la metodología PACIE como apoyo didáctico en el área Educación Cultural y Artística para el séptimo año de Educación General Básica en la Unidad Educativa "Atahualpa"
<b>Autora:</b>	Analía Yajaira Caicedo Pozo
<b>Fecha:</b>	08/05/2021
<b>Solo para Trabajos de Grado</b>	
<b>Programa:</b>	Pregrado <input type="checkbox"/> Posgrado <input checked="" type="checkbox"/>
<b>Título por el que opta:</b>	Magíster en Tecnología e Innovación Educativa
<b>Asesor/Director:</b>	PhD. Miguel Posso

## 2. CONSTANCIA

La autora Analía Yajaira Caicedo Pozo, 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 en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, 10 de mayo de 2021

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Analía Yajaira Caicedo Pozo', written over a circular stamp or seal.

Analía Yajaira Caicedo Pozo

C.I. 1002685285

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

APROBACIÓN DEL TUTOR.....	II
DEDICATORIA .....	III
AGRADECIMIENTO .....	IV
AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE .....	V
ÍNDICE DE CONTENIDOS .....	VII
ÍNDICE DE FIGURAS.....	XI
ÍNDICE DE TABLAS .....	XIV
RESUMEN.....	XV
ABSTRACT.....	XVI
CAPÍTULO I.....	1
1 EL PROBLEMA .....	1
1.1 Problema de investigación .....	1
1.2 Objetivos de la investigación .....	2
1.2.1. Objetivo general .....	2
1.2.2 Objetivos específicos.....	2
1.3 Justificación.....	3
CAPÍTULO II .....	6
2 MARCO TEÓRICO.....	6
2.1 Antecedentes .....	6
2.2 Referentes teórico.....	8

2.2.1 Aulas virtuales .....	8
2.2.2 E-Learning .....	9
2.2.3 Tecnologías de la Información y Comunicación.....	10
2.2.4 Competencias digitales .....	11
2.2.5 Modelos educativos .....	12
2.2.6 Recursos digitales.....	13
2.2.7 Massive Open Online Curses .....	14
2.2.8 Enseñanza y aprendizaje en la actualidad .....	15
2.2.9 Prácticas pedagógicas .....	16
2.2.10 Moodle.....	17
2.2.11 PACIE .....	18
2.2.12 Diseño instruccional .....	21
2.2.13 Apoyo didáctico .....	23
2.3. Marco legal.....	24
CAPÍTULO III.....	26
3 MARCO METODOLÓGICO .....	26
3.1 Descripción del área de estudio.....	26
3.2 Diseño y tipo de investigación .....	27
3.2.1 Enfoque .....	27
3.2.2 Tipo de investigación .....	27
3.2.2.1 Investigación descriptiva .....	27

3.2.2.2 Investigación documental .....	27
3.2.2.3 Investigación campo .....	28
3.2.3 Método de investigación .....	28
3.2.3.1 Método analítico sintético.....	28
3.2.4 Técnicas e instrumentos .....	28
3.2.4.1 Análisis de contenidos .....	28
3.2.4.2 Encuesta .....	28
3.2.4.3 Observación .....	29
3.2.5 Población y muestra .....	29
3.2.5.1 Población .....	29
3.2.5.2 Muestra .....	29
3.3 Procedimiento de investigación .....	30
3.4 Consideraciones bioéticas .....	30
CAPÍTULO IV .....	32
4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	32
4.1 Análisis de resultados.....	32
4.2 Diseño del aula virtual en Moodle .....	44
4.2.1 Proyecto 1 .....	44
4.2.2 Proyecto 2.....	52
4.2.3 Diseño Instruccional para el Aula Virtual de 7mo Año de Educación General Básica .....	60

4.2.3.1 Proyecto 1: Descubriendo nuevas habilidades de forma creativa para resolver mis problemas .....	60
4.2.3.2 Proyecto 2: Aprender a vivir y a cuidar un mundo diverso .....	67
4.2.4. Metodología PACIE .....	72
4.2.4.1 Metodología del aula Moodle .....	72
4.2.4.2 Diseño .....	73
4.2.3.2 Construcción .....	81
4.3 Capacitación del aula virtual Moodle .....	91
4.3.1 Encuesta de satisfacción .....	93
CAPÍTULO V .....	102
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	102
5.1 Conclusiones .....	102
5.2 Recomendaciones.....	103
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	104
ANEXOS .....	116
Anexo 1 Formato de encuesta.....	116
Anexo 2 Encuesta de satisfacción del aula Moodle de E. Cultural y Artística.....	125
Anexo 3 Fotografías.....	128
Anexo 3 Certificados.....	130

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Metodología PACIE .....	19
Figura 2 Fases del diseño instruccional .....	22
Figura 3 Sub niveles y plataformas educativos.....	38
Figura 4 Edad del docente y necesidad del estudiante .....	39
Figura 5 Correlación entre género e importancia de implementar un aula virtual.....	40
Figura 6 Correlación entre nivel de instrucción de los docentes y la calidad educativa de un aula virtual.....	41
Figura 7 Correlación entre área de conocimiento de los docentes y el refuerzo de conocimientos que permite un aula virtual .....	42
Figura 8 Bloque cero .....	72
Figura 9 Bloque académico.....	73
Figura 10 Bloque de cierre .....	73
Figura 11 Diagrama de referencia.....	75
Figura 12 Imagen de fondo .....	75
Figura 13 Íconos de la metáfora.....	76
Figura 14 Diagrama colocado en Moodle.....	77
Figura 15 Diagrama de referencia.....	79
Figura 16 Imagen de fondo .....	79
Figura 17 Íconos de la metáfora.....	80
Figura 18 Diagrama colocado en Moodle.....	81

Figura 19 Construcción del aula Moodle versión 3.8 .....	81
Figura 20 Configuración inicial del aula.....	82
Figura 21 Configuración del perfil.....	82
Figura 22 Creación del curso .....	83
Figura 23 Diagrama del esqueleto de la página principal .....	83
Figura 24 Armandando del esqueleto .....	84
Figura 25 Desarrollo de los contenidos del aula Moodle.....	84
Figura 26 Armada del bloque 0.....	86
Figura 27 Bloque académico mundo 1 .....	87
Figura 28 Bloque académico mundo 2 .....	87
Figura 29 Bloque académico mundo 3 .....	88
Figura 30 Bloque académico mundo 4 .....	88
Figura 31 Bloque de cierre refuerzo de proyecto.....	89
Figura 32 Bloque de cierre actividad del refuerzo del proyecto .....	89
Figura 33 Bloque de cierre aprobación del curso.....	90
Figura 34 Fácil acceso a Moodle .....	93
Figura 35 El aula Moodle presenta un orden lógico .....	94
Figura 36 Facilidad en el entorno de navegación.....	95
Figura 37 Funcionamiento de los enlaces en el aula Moodle .....	95
Figura 38 Contenidos del aula virtual Moodle.....	96

Figura 39 El aula de Moodle presenta información necesaria y suficiente.....	97
Figura 40 El aula Moodle presenta coherencia y relación con el tema del proyecto.	97
Figura 41 Los contenidos permiten un aprendizaje significativo .....	98
Figura 42 La metáfora tiene relación con las actividades del aula de Moodle .....	99
Figura 43 La iconografía es clara, legible y entendible .....	100
Figura 44 Los recursos son comprensivos .....	100
Figura 45 El aula Moodle es atractiva e innovadora.....	101
Figura 46 Capacitación docente .....	128
Figura 47 Capacitación estudiantes.....	129

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Desarrollo del diseño instruccional y las teorías del aprendizaje .....	22
Tabla 2 Población.....	29
Tabla 3 Uso de las TIC.....	33
Tabla 4 Uso de las TIC antes de la emergencia sanitaria por Covid-19 .....	34
Tabla 5 Medios de comunicación entre docentes y estudiantes.....	35
Tabla 6 Medios de videoconferencia .....	36
Tabla 7 Aulas virtuales.....	37
Tabla 8 Planificación microcurricular de la primera parcial.....	44
Tabla 9 Planificación microcurricular de la segunda parcial .....	52
Tabla 10 Índice de temas.....	60
Tabla 11 Esquema de diagramación para Moodle .....	77
Tabla 12 Esquema de diagramación para Moodle .....	80
Tabla 13 Creación de vínculos de acceso .....	85

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
**INSTITUTO DE POSGRADO**  
**PROGRAMA DE MAESTRÍA**

AULA VIRTUAL EN MOODLE COMO APOYO DIDÁCTICO EN EL ÁREA  
EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA PARA EL SÉPTIMO AÑO DE  
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA  
“ATAHUALPA”

**Autora:** Analía Yajaira Caicedo Pozo

**Tutor:** P.h.D. Miguel Posso

**Año:** 2020

**RESUMEN**

El trabajo de investigación sobre diseño de un aula virtual en Moodle basado en la metodología PACIE como apoyo didáctico en el área Educación Cultural y Artística para el séptimo año de Educación General Básica en la Unidad Educativa “Atahualpa”, tuvo como objetivo diseñar un aula virtual en Moodle basado en la metodología PACIE como apoyo didáctico en el área Educación Cultural y Artística para el séptimo año de Educación General Básica en la institución. La importancia radica en el estudio de metodologías basadas en el uso de tecnología educativa, que permiten a los docentes generar ambientes que propicien educación enmarcada en el desarrollo integral con calidad y calidez. Además, se registra los beneficios en un entorno virtual con la eficacia y eficiencia que presenta para motivar a los niños y adolescentes logrando la apropiación de los procesos de aprendizaje en las etapas de diagnóstico, formación y evaluación, adicionando las ventajas de bloque cero y el aprendizaje a través de la metáfora de historias creativas que sumergen a los estudiantes en mundos virtuales. Las fases de investigación inician en el diagnóstico del uso de las TIC por parte de los docentes para la enseñanza en el área de Educación Cultural y Artística mediante una encuesta, seguido de desarrollo de diseño instruccional del aula virtual Moodle la metodología PACIE y los recursos TIC necesarios para apoyar al proceso de enseñanza-aprendizaje y finalmente se desarrolla la capacitación de docentes y estudiantes de 7mo año de Educación General Básica, sobre el plan curricular de Educación Cultural y Artística. La metodología se realizó mediante investigación bibliográfica- descriptiva que permitirá generar un estudio sólido, articulado a desarrollar un entorno semejante a la educación presencial, así como también estarán emergiendo a la nueva era digital moderna educativa. Además, se realiza un estudio estadístico de los datos en el software SPSS, que determinó como resultado un alto índice del uso de herramientas tecnológicas en la enseñanza durante la emergencia sanitaria por covid-19 y finalmente se aplica una encuesta de satisfacción que constata las ventajas del uso de las TIC.

**Palabras clave:** aula, virtual, Moodle, didáctico

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
**INSTITUTO DE POSGRADO**  
**PROGRAMA DE MAESTRÍA**

AULA VIRTUAL EN MOODLE COMO APOYO DIDÁCTICO EN EL ÁREA  
EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA PARA EL SÉPTIMO AÑO DE  
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA  
“ATAHUALPA”

**Autora:** Analía Yajaira Caicedo Pozo

**Tutor:** P.h.D. Miguel Posso

**Año:** 2020

**ABSTRACT**

The research study on the design of a virtual classroom in Moodle, based on the PACIE methodology as didactic support in the area of Cultural and Artistic Education for the seventh year of Basic General Education in the “Atahualpa” Educational Unit, aimed to design a virtual classroom in Moodle based on the PACIE methodology as didactic support in the Cultural and Artistic Education area for the seventh year of Basic General Education at the institution. The importance lies in the study of methodologies based on the use of educational technology, which allow teachers to generate environments that promote education framed in comprehensive development with quality and warmth. In addition, the benefits are recorded in a virtual environment with the effectiveness and efficiency that it presents to motivate children and adolescents, achieving the appropriation of the learning processes in the stages of diagnosis, training, and evaluation, adding the advantages of zero block and the learning through the metaphor of creative stories that immerse students in virtual worlds. The research phases begin in the diagnosis of the use of ICT by teachers for teaching in the area of Cultural and Artistic Education through a survey, followed by the development of the instructional design of the virtual classroom Moodle the PACIE methodology and ICT resources necessary to support the teaching-learning process and finally develop the training of teachers and students of 7th year of Basic General Education, on the curricular plan of Cultural and Artistic Education. The methodology was carried out through bibliographic-descriptive research that allowed to generate a solid, articulated to develop an environment like face-to-face education, as well as to be emerging into the new modern educational digital era. In addition, a statistical study of the data is carried out in the SPSS software, which determined as a result a high rate of the use of technological tools in teaching during the health emergency due to covid-19 and finally a satisfaction survey is applied that confirms the advantages of the use of ICT.

**Keywords:** classroom, virtual, Moodle, didactic

# CAPÍTULO I

## 1 EL PROBLEMA

### 1.1 Problema de investigación

Los cambios a nivel mundial que se han suscitado con la aparición de las tecnologías de la información y comunicación en aspectos sociales, académicos, culturales, educativos se han presentado de forma rápida modificando de alguna manera las formas de comportamientos, adaptaciones, estudios, relaciones entre otros, pero el entorno escolar no se ha transformado a la misma medida y velocidad como la sociedad, por tal razón es imposible pensar que los estudiantes llegan a las aulas de clase poseedores de dichos conocimientos digitales predispuestos y adaptados a seguir con el aprendizaje en cualquier entorno sea presencial, semipresencial o en línea porque cada uno de ellos presenta diferentes formas de enseñanza, requiriendo del estudiante adaptabilidad, motivación, interés para continuar con los estudios en estos entornos (Mantilla, 2012).

En Latinoamérica al igual que otros lugares del mundo, con la aparición del internet el uso de las tecnologías de la información y comunicación han dado a conocer las fallas que presentan en algunas instituciones educativas como poca, mala o nula conectividad, docentes con pocas competencias digitales, equipos obsoletos entre otros, que de una u otra forma no favorecen el aprendizaje ni permiten emerger a una sociedad del conocimiento, crear una cultura digital (Fainholc, 2016). Todos los cambios se presentan complejos y acelerados por tal razón se hace necesario en el entorno educativo otras maneras de organización académica al igual que administrativa que sirvan de apoyo para emerger en tiempos inciertos.

La sociedad ecuatoriana y en especial el sistema educativo, necesita comprender la necesidad latente de la modificación de los modelos tradicionales en la creación de entornos de aprendizaje que alojen propuestas flexibles, que incorporen el uso de métodos mixtos en la cotidianidad académica, en tal medida el docente debe cambiar su papel protagónico en la educación y pasar a ser un guía y facilitador de la enseñanza aprendizaje (Mantilla, 2012).

La Unidad Educativa “Atahualpa” no es ajena a los cambios mencionados en los apartados anteriores, por cuanto los retos que demanda la sociedad del conocimiento son amplios y abarcan muchas áreas de acción a ser empleadas en la institución, tomando en cuenta el disruptivo cambio que ha provocado la emergencia sanitaria por Covid-19, el cambio de una educación tradicional y presencial a una educación virtual a través de plataformas colaborativas provistas por el gobierno como Microsoft Teams; sin embargo, docentes y estudiantes no disponen de comunicación y trabajo efectivo, puesto que el envío y recepción de tareas se realiza mediante aplicaciones como WhatsApp o Messenger que finalmente se constituyen por textos escritos a mano y que los Padres de familia entregan de manera física por falta de conectividad o conectividad ineficiente, carecen de aprendizaje a través de trabajo cooperativo y el docente no mantiene un registro de las actividades de los estudiantes.

En virtud de lo expuesto es distante obtener calidad educativa en el proceso de enseñanza aprendizaje, que en la actualidad se limita a trabajar sólo de manera asíncrona y tiende a convertir la asignatura en una transmisión de contenidos. Por otra parte, la escasa capacitación y conocimiento sobre las diferentes herramientas tecnológicas que les resultarían de utilidad para apoyar la enseñanza de los contenidos de la asignatura de Educación Artística del nivel de Educación General Básica Media tiende a dejarlos desfasados en su labor educativa, más aún si se toma cuenta que el uso de las tecnologías de información y comunicación brindan a la sociedad actual un pilar fundamental como base y crecimiento del conocimiento.

## **1.2 Objetivos de la investigación**

### **1.2.1. Objetivo general**

Diseñar un aula virtual en Moodle basado en la metodología PACIE como apoyo didáctico en el área Educación Cultural y Artística para el séptimo año de Educación General Básica en la Unidad Educativa “Atahualpa”

### **1.2.2 Objetivos específicos**

- Diagnosticar el uso de las TIC por parte de los docentes para la enseñanza en el área de Educación Cultural y Artística en la Unidad Educativa “Atahualpa”
- Integrar en el diseño instruccional del aula virtual Moodle la metodología PACIE y los recursos TIC necesarios para apoyar al proceso de enseñanza-aprendizaje en

el área de Educación Cultural y Artística del séptimo año de Educación General Básica.

- Capacitar a docentes y estudiantes de 7mo año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa "Atahualpa" sobre el plan curricular de Educación Cultural y Artística, mediante la metodología PACIE con el uso de aula Moodle

### **1.3 Justificación**

En la educación del siglo XXI se hace necesario e indispensable la incursión de las Tecnologías de la Información y Comunicación en los procesos de enseñanza aprendizaje, por lo cual esta incursión trae retos para los docentes que deben ser superados, pero a la par trae consigo ventajas y beneficios al momento de innovar la clase, evidenciándose mayor participación de los estudiantes al sentirse motivados, así como también se genera interacción entre el docente, estudiante y grupo de clase, una mejor comunicación y múltiples posibilidades para acceder a la información a cualquier hora y lugar (Hernandez, 2017).

El Ministerio de Educación ha presentado avances en el diseño del currículum razón por la cual se hace presente una transformación curricular nacional del Ecuador presentando un proyecto educativo técnico que se ajusta a las necesidades de los miembros de una comunidad educativa que emerge a la era digital moderna encaminada a la sociedad del conocimiento, que para el efecto se crean acciones enfocadas a las nuevas generaciones con objetivos claros que garanticen los procesos de enseñanza aprendizaje con calidad (Ministerio de Educación, 2016). Razón por la cual las instituciones educativas del Ecuador requieren emerger y afrontar esta nueva transformación tecnológica con el uso de las TIC, consecuentemente también en el ámbito educativo se hace necesario la implementación de herramientas tecnológicas en el ambiente escolar que contribuyan en el proceso de enseñanza y que sean incorporadas por parte del profesorado y ejecutadas por los estudiantes con la finalidad de que las nuevas generaciones salgan con sólidos conocimientos de las instituciones educativas y puedan desenvolver en una sociedad moderna.

Al hablar de una incursión a la era digital se hace mención a la modalidad educativa E-Learning que trae consigo un espacio virtual de aprendizaje que permite adaptabilidad, flexibilidad y seguridad al momento de ser usada con fines educativos

a la vez que mejora la experiencia de aprendizaje en este campo. Es así que en este contexto la plataforma Moodle es una de las herramientas que presentan más demandas en el ámbito educativo, proporcionando espacios de aprendizajes tanto teóricos como prácticos, permitiendo al docente avanzar en el proceso educativo y cumplir con el currículo educativo designado para un área de estudio (Rodríguez, García, & Vásquez, 2016).

En tal medida la Unidad Educativa “Atahualpa” a incursionado de una u otra manera en la educación en línea por la disposición del Ministerio de Educación para salvaguardar la salud e integridad de los estudiantes que asisten a esta institución por motivo de la pandemia (COVID-19), para lo cual se han visto los mecanismos más idóneos para seguir con normalidad las clases ahora en línea, por lo cual el uso de un aula virtual en este momento es de importancia ya que será un apoyo para impartir clases, retroalimentar y evaluar a los estudiantes del séptimo año de Educación Básica, a la vez que puedan encontrar en este espacio los recursos necesarios para el aprendizaje, así como también pueden interactuar con los demás miembros del aula y con el docente, sin dejar de cumplir con el currículum establecido en este periodo académico 2020-2021.

Los argumentos mencionados anteriormente beneficiarán directamente a los docentes que conforman la Unidad Educativa “Atahualpa” los cuáles conocerán el manejo del aula virtual Moodle así como también los bondades y beneficios que representa usarla, indirectamente se beneficiará la institución por el aporte científico educativo que emana esta investigación y por último los estudiantes verán un beneficio al tener un aula virtual en la cual puedan ingresar a cualquier hora y lugar para revisar los contenidos expuestos en este lugar.

Metodológicamente por tratarse de una investigación bibliográfica- descriptiva enmarcada en el diseño de un entorno virtual que sirva de apoyo al proceso enseñanza aprendizaje en el área de Educación Cultural Artística del séptimo año de Educación General Básica, permitirá generar en los estudiantes conocimientos sólidos como si estuvieran en la educación presencial, así como también estarán emergiendo a la nueva era digital moderna educativa.

En este sentido el trabajo investigativo es factible de realizar por que se cuenta con basta información bibliográfica la misma que servirá de sustento para la estructuración del marco teórico y propuesta, el diseño de un aula virtual en Moodle es un tema de actualidad por cuanto la educación emerge a una era digital moderna que se adapta a las necesidades de los estudiantes, también se cuenta con el apoyo de las autoridades y docentes de la Unidad Educativa “Atahualpa”, de igual forma se tiene la predisposición de seguir avanzado en este proyecto, existen recursos materiales idóneos a usarse, el costo que se genere será cubierto en su totalidad por parte de la investigadora y finalmente este estudio se enmarca en la línea de investigación gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos e idiomas que fue aprobado por parte de la Universidad Técnica del Norte en resolución No. 122-SO-HCU-UTN-12-9.2016.

## CAPÍTULO II

### 2 MARCO TEÓRICO

#### 2.1 Antecedentes

La llegada del siglo XXI muestra un cambio de perspectiva a la anterior era moderna siendo así que las formas de enseñanza y aprendizaje se han visto cambiados radicalmente debido al avance tecnológico de la comunicación que han permitido el acceso a grandes cantidades de información, el desarrollo de herramientas y aplicaciones que se han diseñado para mejorar la interacción entre los usuarios han aumentado el uso de diferentes aulas virtuales para el proceso de enseñanza (Arjona & Gámiz, 2015).

En este escenario aparece la plataforma Moodle que es una de las herramientas más completas que permite gestionar y crear cursos por medio de la red, ayudando al educador a cargar contenidos y recursos necesarios para que se aborde una temática, también se puede facilitar en este espacio la comunicación entre docente y estudiantes y a la vez gestionar la evaluación de aprendizajes (Ros, 2008). Es así que esta plataforma se presenta como un reto para los educadores de hoy en día, Moodle facilita un sistema de elaboración y distribución del conocimiento, capaz de promover aprendizajes significativos más eficaces y baratos en la formación presencia (De Pablos, 2005). Para corroborar lo anteriormente planteado se mencionan en los siguientes apartados trabajos de investigación que ayudarán para el sustento de la investigación los cuáles mostrarán la eficiencia, efectividad, viabilidad y factibilidad del mismo.

Valenzuela & Pérez (2013) en su artículo científico “Aprendizaje autorregulado a través de la plataforma virtual Moodle” se analizó el uso del software Moodle y la relación con el fomento del aprendizaje autorregulado, dando como resultado un impacto positivo al ser usado tanto con los docentes como estudiantes.

Rojas et al. (2019) investigaron el “sistema de capacitación para el diseño de cursos virtuales utilizando Moodle 3.0” teniendo como objetivo general del trabajo implementar un sistema de capacitación para el diseño de cursos virtuales utilizando

Moodle 3.0, logrando determinar que la plataforma es un buen aliado del docente y una opción aplicable en la educación que favorece el aprendizaje de los niveles de pregrado y posgrado con el uso de un sistema de capacitación.

La tesis de maestría desarrollada por Herrera (2020) hace mención a un aula virtual de matemática para séptimo año del colegio “Jesús de Nazareth” utilizando Moodle proponiendo la implementación de un aula virtual en Moodle con programas informáticos como: Kahoot, ThatQuiz, EdPuzzle entre otros, logrando al final de su investigación determinar que la plataforma influye positivamente en el aprendizaje de las matemáticas de los estudiantes.

Cabero, Arancibia, Valdivia & Araneda (2018) en el artículo se aborda la percepción de los profesores y estudiantes de la formación virtual y de las herramientas en ellas utilizadas siendo la finalidad analizar las percepciones que tanto los docentes como estudiantes de la Universidad Tecnológica de Chile INACAP que tienen con respecto a la formación virtual y las herramientas que en ellas engloban detectándose en que existe una actitud positiva por parte de los docentes y estudiantes en la formación virtual así como también en el proceso de enseñanza aprendizaje.

En el artículo científico impacto del aula virtual en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de bachillerato general elaborado por Sánchez (2020) analiza las bondades que presenta un aula virtual en el aprendizaje de los estudiantes, arrojando como resultados de su indagación que al usar el aula virtual se podrá construir un conocimiento propio cuando se haya tenido conocimientos previos esto con el uso de las tecnologías y aplicaciones informáticas.

Domínguez (2010) en el desarrollo de su artículo Moodle, una plataforma formativa con gran proyección en los nuevos modelos de enseñanza investiga sobre el programa informático que permite la creación de un aula virtual en la cual se pueda impartir cursos online donde tanto docentes y estudiante se comuniquen mediante diferentes herramientas electrónicas, en tal medida luego de su indagación llegó a concluir que ante los grandes retos que el mundo presenta y en particular la educación se hace necesario contar con herramientas que permitan incursionar y estar a la par de los avances tecnológicos en este escenario aparece Moodle presenta múltiples ventajas

tanto técnicas y pedagógicas siendo la plataforma adecuada al momento de impartir las clases virtuales los docentes.

## **2.2 Referentes teórico**

### **2.2.1 Aulas virtuales**

La evolución de la tecnología ha provocado diversas innovaciones en los ámbitos que se desarrolla el ser humano, en la educación dio origen a las aulas virtuales en la década de los 90 para así iniciar la educación a distancia, proponiendo cambios en beneficio del proceso enseñanza aprendizaje que en constante evolución mostró nuevas versiones de modelos educativos basados en las tecnologías de la información y comunicación (Gros Salvat, 2018). En este contexto de manera disruptiva se elimina muchas de las limitaciones para las personas que buscan estudiar, dejando de lado barreras físicas por la diversidad de los sectores y minimizando circunstancias de tiempo que propician la inclusión educativa.

No obstante, el desarrollo tecnológico y el uso de aulas virtuales por sí solas en años anteriores no garantizaron mejoras en el aprovechamiento académico de los estudiantes, obligando a que se gesten nuevos procesos educativos que democratice el acceso a la educación en todos sus niveles (García, 2017). En este sentido surgieron nuevas oportunidades para facilitar la vida laboral, libertad de movilizarse, selección de nivel educativo y elección del ritmo de aprendizaje como un eje primordial a fin de asegurar el aprendizaje autónomo del estudiante en su propio entorno.

A la par el aprendizaje se estandariza entre estudiantes a través de las redes sociales, o comunidades de aprendizaje en busca de calidad educativa, mientras las instituciones crean espacios propios, proponen nuevas formas de enseñanza basadas en softwares, que a través del tiempo se expanden en mayor medida a las instituciones de educación superior y sus áreas de conocimiento, respondiendo a la necesidad de formar profesionales con la capacidad de enfrentar las problemáticas de una sociedad cada vez más moderna.

En este sentido y con el objetivo de fundamentar el proceso de enseñanza aprendizaje Bravo y Fabé (2018) implementan un aula virtual que incite al estudiante a gestionar sus propios conocimientos a través de la tecnología, obteniendo como

resultado la necesidad de introducir planificación contextualizada en nuevos ambientes de aprendizaje desde la formación inicial. Sin embargo, la revisión de literatura muestra de manera desmedida el uso de aulas virtuales en universidades o centros de educación superior, haciendo lejana la posibilidad de aprovechar nuevos ambientes educativos en instituciones de educación primaria y secundaria.

Los entornos virtuales de aprendizaje en la educación son considerados ahora como beneficiosos para los estudiantes por la motivación, el cambio en el rol del alumno que pasa hacer el constructor de su propio aprendizaje y el que mide el ritmo con el cual estudia, además presenta actividades diversas que pueden ser almacenadas en la nube o en cualquier dispositivo eléctrico (Monroy, Hernández, & Jiménez, 2018). También las aulas virtuales se pueden ajustar perfectamente para cualquier área de aprendizaje sin distinción de edad porque permiten cargar contenidos, recursos multimedia acordes a la temática necesaria, además de permitir que el estudiante se sienta interesado, motivado a la vez que aprenden y se auto educa (González, 2019).

### **2.2.2 E-Learning**

El aprendizaje electrónico o en inglés E-learning desarrolla diseños pedagógicos con la probabilidad de compartir contenidos y experiencias en situaciones formales o no formales (Gros Salvat, 2018). Enfatizando en las diferencias de la educación a distancia y la educación virtual, puesto que el uso de la tecnología no es la base de procesos de aprendizaje a distancia, ya que los estudiantes aprenden de diferentes recursos sin la presencia del docente, pero dichos recursos no solamente pueden ser digitales.

Antagónicamente la educación virtual fundamenta su desarrollo en el uso de las TIC y la pedagogía, desde su inicio aprovechó de los beneficios de los ordenadores e internet y con el paso del tiempo también aúna a su crecimiento juegos educativos y gestores de aprendizaje, que lograron la interacción de docente estudiante, mejorando desde habilidades informáticas hasta la capacidad de aprendizaje con el uso de material multimedia, visual y auditivo que el ser humano necesita incentivar para provocar aprendizaje que perdure en la memoria.

Similar también, los perseverantes cambios que permitieron los softwares instalados en servidores ocasionaron el origen de sin número de herramientas llamadas

web 2.0, que hasta el momento han concretado una evolución permanente del manejo de información y de la manera de aprender, a través de las wikis, blogs educativos, sitios de alojamiento de videos y páginas que ofrecen la creación de mapas conceptuales, mapas mentales y diagramas de flujo. En conclusión, a través de las plataformas e-learning se atiende la diversidad de maneras de aprender y ajustadas al contexto de los educandos, contextualizada a la ubicación geográfica de los mismos (Marín, Sampedro, & Figueroa, 2018).

### **2.2.3 Tecnologías de la Información y Comunicación**

Las Tecnologías de la Información y Comunicación hacen referencia a los avances tecnológicos que se han suscitado por medio de la informática, telecomunicaciones y audiovisuales que hace referencia a los ordenadores, internet, telefonía, aplicaciones multimedia y realidad virtual en tal medida estas herramientas facilitan la información, así como también canales de comunicación (Mañas & Roig, 2019). Entre las principales características se presentan inmaterialidad, interactividad, instantaneidad, innovación, calidad de imagen y sonido, digitalización, automatización, interconexión y diversidad, estos elementos se presentan en las competencias digitales como parte de la alfabetización digital que día a día se hace necesario conocer para poder de igual manera emerger al ámbito tecnológico (Cabero, 2006). En efecto las TIC aportan a la comunidad educativa novedosos medios para transmitir información de forma inmediata rompiendo barreras del tiempo y el espacio.

Las aplicaciones que integran las TIC permiten la comunicación, colaboración en tiempo sincrónico, asincrónico de forma interpersonal, multidireccional, por lo tanto, es una herramienta que permite la generación, difusión e intercambio de información y de conocimiento, siendo así que es reconocida en el siglo XXI. En este sentido la gerencia está enfocada al desarrollo e implementación de herramientas que ayude a mejorar su trabajo optimizando recursos y costos. De tal manera con todos los avances tecnológicos presentados hoy en día se puede mencionar herramientas como: sistemas informáticos integrados, minería de datos y sistema inteligente que ayudan a la evolución empresarial, social, educativa, generando procesos estratégicos que brindan valor (Jessica López, 2016). Siendo así que las TIC permiten la creación de interacción social de carácter virtual en el entorno de la sociedad, cabe agregar que las

instituciones educativas no están exceptas de estos cambios es por ello que se deben plantearse modificaciones en su estructura con el fin de no quedarse desplazados ante el avance tecnológico.

En el marco de las observaciones anteriores se hace evidente que las TIC está creando y modificando cada día los procesos de enseñanza-aprendizaje al igual que la forma de cómo se transmite el conocimiento. Para asegurar la efectividad de la educación con el uso de las TIC se hace impercedero el aporte de competencias digitales que el docente posea para poner en práctica, por otra parte, se suman las creencias y prácticas pedagógicas con las que se vaya a abordar el aula de clase (Marcano, Marcano Noraida, & Araujo, 2007). Sin embargo cabe recalcar que las TIC no son herramientas mágicas que por sí solas puedan cambiar o mejorar la educación (Araujo & Bermudes, 2009). La realidad se presenta de distinta manera por cuanto existen barreras tecnológicas que no permiten a los docentes valorar la importancia del uso de este medio, para lo cual se presenta: 1. competencias tecnológicas, 2. desconocimiento de recursos tecnológicos, 3. mal uso de estrategias tecnológicas, 4. falta de apoyo por parte de las instituciones, 5. resistencia al cambio innovador (Carnoy, 2005). La sociedad actual, en sí la educación debe estar al tanto de todos los cambios generados para poder responder a las necesidades que la era digital lo requiere y para satisfacer a las necesidades educativas actuales en las cuales están inmersas las TIC.

#### **2.2.4 Competencias digitales**

Al presentarse un avance tecnología en el campo digital y desde su aparición a representado para la humanidad un reto de actualizaciones constantes para ir a la par de estas innovaciones. La incorporación de las tecnologías emergentes en el entorno ambiental educativo y en sí de la vida diaria ha permitido una creciente actualización de los medios digitales, así como también de los ambientes de aprendizajes electrónicos en donde toman protagonismos los recursos educativos abiertos y objetos de aprendizaje dando a conocer sus ventajas a la hora de ser incluidas en el ambiente educacional (Levano et al., 2019).

Desde el panorama educativo las competencias digitales bien hacer instrumentos de ayudan para la adquisición de conocimientos, actitudes y procesos,

mismos que son adquiridos por parte de los educadores para facilitar la entrega del conocimiento a los estudiantes y por ende este aspecto se presenta innovador en el entorno educativo (G. Lorenzo & Scagliarini, 2018). Siendo así que se asume como competencias digitales a la adquisición de conocimientos que fueron adquiridos por medio de una formación y que hacen referencia a la alfabetización digital.

El ajuste y actualización de las nuevas tecnologías ha permitido en la sociedad nuevas formas de interacción, de ahí la importancia de la adquisición de competencias digitales para el entorno en el cual este inmerso el docente, en tal medida es necesaria la actualización de conocimientos por parte del educador y el educando, con la finalidad que puedan fomentar las Tecnologías de la Información y Comunicación y que vayan a la par con el uso de estrategias innovadoras que fomenten la enseñanza aprendizaje (Vera, Torres, & Martínez, 2014). Las competencias digitales que debe tener un docente dependen en gran medida del contexto en el cual se encuentre, en este sentido deben ser ajustadas al área o nivel de educación sea su praxis pedagógica.

En este sentido el actual modelo educativo que se encuentra vigente en Ecuador hace énfasis en la necesidad de usar las herramientas TIC dentro de las planificaciones del personal docente, el uso de las herramientas son un gran aporte dentro del proceso educativo, permitiendo que estas faciliten el papel del docente, tomando como punto de partida a la optimización de recursos, minimización de recursos, tiempo y sobre todo que el proceso de enseñanza mejore continuamente.

### **2.2.5 Modelos educativos**

Efectivamente como respuesta a las modificaciones que el campo educativo experimentó desde épocas pasadas, los modelos educativos conducen al desarrollo de nuevas metodologías que el docente aplica en el aula con el objetivo de mejorar el ritmo de aprendizaje, introduciendo en la educación tradicional actividades lúdicas que se alejan de los modelos conductistas donde el docente es un operario y el estudiante un receptor.

En tal sentido la gamificación se inclina por modelos de educación constructivista, donde el estudiante se apropia de su aprendizaje, además que puede ser perdurable en su memoria, así también existe el interés de las comunidades

educativas por adaptarse a las necesidades de la sociedad digital del presente siglo, en busca de nuevas propuestas didácticas que a la vez son una motivación y muestra de compromiso para el estudiante moderno que se perfecciona cada día con el manejo de herramientas tecnológicas (Gímenez & De Castro, 2020).

Finalmente, la historia evolutiva de la educación deja muestra de diferentes estrategias, recursos y metodologías en pro de un avance, por lo que en 2008 Stephen Downes y George Siemens promueven el conectivismo como un modelo educativo que integra la tecnología en las aulas de clase, tomando el papel protagónico de manera principal en las instituciones de educación superior, concibiendo de esta manera redes para la gestión del conocimiento (Barrera & Guapi, 2018). Igualmente, en la educación primaria de España se ha realizado estudios que citan las ventajas que la gamificación y la tecnología aportan al proceso educativo (Gil & Prieto, 2020)

En definitiva, los modelos pedagógicos que en la actualidad aprovechan las tecnologías de la educación, evidencian mayor eficacia en la capacidad de enseñanza y aprendizaje, en todos los ámbitos, dejando de lado la esencia del origen de aulas virtuales que solamente se desarrolló en la educación a distancia y modelos empresariales de la época, sino ahora también se apropia de las áreas de conocimiento del currículo. En este sentido es propio mencionar a adaptación al uso de las herramientas tecnológicas en los enfoques epistemológicos de currículo Nacional del Ecuador (Ministerio de Educación., 2016).

### **2.2.6 Recursos digitales**

En concordancia al uso de las aulas virtuales los nuevos escenarios exigen incluir recursos educativos, que le den a los estudiantes la oportunidad de adaptarse a la sociedad del conocimiento, a la par de aun aprendizaje autónomo que le lleve a descubrir nuevos conocimientos, en este contexto Garrido, Gómez, Márquez, Poggio, & Gómez (2019) implementan recursos digitales interactivos con el objetivo de incrementar análisis, síntesis que ayuden a los estudiantes a obtener un aprendizaje valioso.

No obstante, también se muestran resultados de análisis estadísticos en países como España, donde los docentes y estudiantes presentan diferentes criterios, puesto

que dentro del aula muchas veces el uso de recursos educativos de aprendizaje digitales se ve limitado, mientras en casa o fuera de la institución educativa el uso se convierte en autónomo, lo cual deja en claro la necesidad de poner en práctica el uso de recursos digitales en las aulas presenciales o virtuales (Navarro, López, & García, 2019).

Por otra parte, la comparación de objetos digitales de aprendizaje y los no digitales llevó a Lorenzo, Vílchez, & Herrera (2015) a realizar un experimento piloto sobre grupos de estudiantes con temáticas de la asignatura de música, obteniendo como resultado cambios en rendimiento académico y también disciplinar, verificando así una vez más el beneficio de pequeñas cosas que pueden cambiar completamente el panorama de los estudiantes. Se consigue aprendizaje flexible respetando el ritmo y la manera de aprender de los estudiantes, que se pueden enfocar a desarrollar ambientes colaborativos con aprendizaje efectivo

### **2.2.7 Massive Open Online Courses**

MOOC (Massive Open Online) o cursos masivos en línea es una de las nuevas propuestas educativas en línea, que se han expandido de manera desmesurada con el uso de las aulas virtuales, con el fin de democratizar el conocimiento y deja en debate el alcance, el éxito de aprendizaje y la calidad, que sin duda elimina las barreras geográficas pero obtiene críticas negativas del tipo de metodologías aplicadas (Callejo & Agudo, 2018). En contraposición a la negatividad de muchos los MOOC minimizan las brechas educativas y digitales a través de la inclusión de grupos ilimitados de personas.

En este contexto en Ecuador también se propone la inclusión de un muchas personas de diversos lugares y capacidades a través de las nuevas propuestas se ofrece a los estudiantes la oportunidad de instruirse en instituciones, nacionales e internacionales, de forma que muchas veces resulta menos costoso y en menor tiempo (Yambai & Luján, 2017). Así se ha facilitado el aprendizaje y la enseñanza de múltiples asignaturas utilizando recursos formativos digitales, gamificación utilizando recursos formativos digitales y gamificados que se centran en el conocimiento, hasta evaluaciones sumativas que a través del uso de inteligencia artificial verifican la honestidad académica que necesita todo nivel de enseñanza.

Así se demuestra la capacidad de las plataformas virtuales educativas con diferentes características, que alrededor del mundo facilitan no solamente la formación académica sino también, la producción de investigación científica por la constante publicación de artículos indexadas en la base de revistas de alto impacto como Scopus (Mengual, Vázquez, & López, 2017). En tal sentido el conocimiento es compartido rápidamente durante la sociedad del conocimiento y suscita un alto trabajo de las comunidades científicas, de modo que el aprendizaje es asimilado por las personas que lo desean.

El impacto que ha provocado la demanda de investigaciones beneficia a estudiantes de educación superior, así Aguaded, Vázquez, & López (2016) en el artículo llamado el impacto biométrico del movimiento MOOC, en la comunidad científica española verificar mayor participación de la oferta mundial radicada en España. Sin embargo, no se encuentra certeza de cursos masivos dedicados a la enseñanza en conocimiento de las escuelas primarias, radicando solamente en la formación de adultos en todas las ramas.

### **2.2.8 Enseñanza y aprendizaje en la actualidad**

La formación en distintos escenarios se define como una actividad dedicada a la instrucción de saberes, acopla materiales didácticos que muchas veces se realiza de manera manual y muy pocas veces se presenta como herramienta digital, no solamente por falta de conocimiento, sino también por el difícil acceso a las redes de conectividad, falta de implementos tecnológicos o poco apoyo de los entes gubernamentales para dotar de equipos valederos.

A la par la enseñanza en la actualidad se ha trasladado de manera obligatoria y mayoritaria, de las aulas presenciales a las aulas virtuales con el objetivo de continuar impartiendo los conocimientos básicos requeridos (De Vincenzi, 2020). Se sumó herramientas tecnológicas al servicio de la enseñanza, haciendo evidente la falta de conocimiento y resistencia al cambio de muchos docentes, al mismo tiempo que la manera de enseñar también transforma la enseñanza tradicional de muchos centros educativos.

Consecuente al afán de brindar continuidad educativa frente a la emergencia sanitaria mundial y para dar cumplimiento al derecho educativo, se forma programas de capacitación docente para conceder al docente habilidades expansivas en su labor educativa (De Luca, 2020). Resultando de esta manera el uso de las tecnologías educativas provechosas no solamente para ciertas sociedades, sino para todo el planeta como una de las respuestas más favorables en un nuevo entorno.

### **2.2.9 Prácticas pedagógicas**

La sociedad está en un proceso de cambio hacia la sociedad del conocimiento, la cual consiste en una comunidad que crea y comparte el saber de forma colaborativa (Tobón, Guzmán, Hernández, & Cardona, 2015). Tomando en consideración esta necesidad se hace ineludible un sistema educativo que fomente una formación adecuada a las necesidades actuales del siglo XXI.

Siendo así que se hace evidente y necesario un sistema educativo que tenga un impacto real en la comunidad educativa en sí en lo ciudadanos, sin embargo en muchos países esto no se puede lograr por diferentes factores como: competencias digitales escasas que presentan algunos docentes, limitación al uso de un computador e internet en el ambiente educativo en el cual se desenvuelve las actividades escolares, prácticas pedagógicas obsoletas o tradicionales que no permiten el avance del conocimiento para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes (Álvarez, 2015).

En muchos países de América Latina y el Caribe las instituciones educativas aún siguen orientadas a enseñar con contenidos poco relevantes que no permiten el avance académico, dificultando de alguna manera el crecimiento personal de los estudiantes con pocas posibilidades para la mejora de la calidad de vida, proyección social, otro particular que se hace evidente son los ambientes de aprendizaje que tienden hacer demasiado formales, rígidos y lineales, afectando la creatividad, motivación y emprendimiento de los estudiantes (Bruni et al., 2008). Para conseguir una transformación en las prácticas pedagógicas es necesario comprender que la finalidad de la educación es construir una sociedad del conocimiento contribuyendo al desarrollo social sostenible, en tal medida se debe tener como base un enfoque educativo sólido que permitan emerger a este cambio con el uso de herramientas concretas como la socioformación siendo esta propuesta originaria de Latinoamérica

que se encuentra en constante construcción fruto del arduo trabajo colaborativo como docentes, directores, asesores, profesionales en diferentes áreas (Gómez, 2002). Es decir, este enfoque de socioformación consiste en trabajar con las personas, grupos y comunidades para mejorar las condiciones de vida de los habitantes por medio de la resolución de problemas con el uso de proyectos inter y transdisciplinarios, con fundamento en el proyecto ético de la vida, colaboración de actores inmersos en el entorno en el que se desenvuelve la problemática, cocreación de saberes, pensamiento complejo, metacognición y emprendimiento, de alguna manera retomando varias aportaciones del socio-constructivismo. Buscando de alguna manera responder a las necesidades del desarrollo social en Latinoamérica (Hernández, 2008). Con todos los elementos anteriormente planteados se ha generados una distinta y nueva concepción de la formación, no basado en el aprendizaje de contenidos sino más bien como actores para mejorar las condiciones de vida. Algunos países como Malasia han empezado a generar innovaciones en el ámbito educativo mencionando la metodología de aprendizaje por proyectos que se encuentra presente en su reforma educativa (Safiee, Jusoh, Noor, Tek, & Salleh, 2018).

#### **2.2.10 Moodle**

Existe una gran variedad de herramientas tecnológicas de apoyo que facilitan la labor del docente al momento de impartir las clases, todo esto con la finalidad que en el proceso educativo se vayan generando interés en el aprendizaje. Moodle es una plataforma que ha sido diseñada para potencializar el aprendizaje en línea mediante la creación de cursos acordes a cada una de las expectativas de los docentes que lo generen, de forma que puedan administrar sus aulas virtuales y gestionar como si lo hicieran de manera presencial, brindando a sus alumnos la posibilidad de una educación con tecnología confiable y segura ya que ellos mismo docentes diseñaran el espacio de acuerdo al contexto pedagógico que requieran y con la posibilidad de poderlos usar en cualquier momento y en cualquier lugar (Villegas, 2016).

La plataforma Moodle es un software que está diseñado para la creación y gestión de diferentes espacios de aprendizaje de manera online la misma que está adaptada a las necesidades de los docentes, estudiantes y administradores del sitio, esta plataforma está basada en la tecnología PHP y con la base de datos MySQL (Merayo, 2018).

Por tal razón la plataforma Moodle es un software que no presenta un costo para los usuarios que deciden usar esta plataforma es libre su distribución, además permite crear comunidades de aprendizaje en línea y ser un apoyo a la educación a distancia, el material a usarse se puede clasificar dependiendo de la necesidad del docente, así como también se puede realizar seguimiento a los estudiantes que conforman el grupo de estudio.

La plataforma Moodle presenta características como: gratuita, de fácil manipulación e intuitiva para el manejo, es una herramienta estable, mantiene sus actualizaciones al día, se adapta a las necesidades de cada individuo por el funcionamiento modular que presenta, alberga a miles de estudiantes, la accesibilidad se la puede realizar desde cualquier dispositivo, presenta una plataforma robusta, segura y privada, dispone de un sin número de funcionalidades, además presenta 120 idiomas siendo multilingüe el espacio virtual (Ramos, 2013).

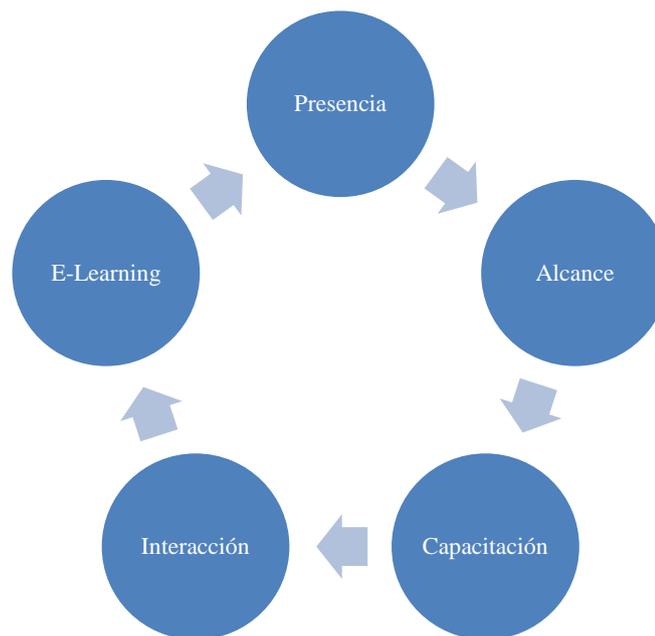
Moodle se presenta como un proyecto activo y que está en constante cambio para satisfacer las necesidades de los usuarios que deciden incursionar en esta plataforma, promoviendo una pedagogía constructivista social que permite al alumno aprender desde un enfoque distinto a la educación presencial, en tal medida se adapta al 100% para la educación en línea. Las cualidades que presenta Moodle son muy amplias pero la que más resaltan son la interacción que realiza el docente con el estudiante dentro de la plataforma, se presenta una participación activa de los estudiantes encaminada al desarrollo de las actividades propuestas en este espacio por tal razón que se puede mantener el interés con el grupo de estudio, el aprendizaje se presenta individualizado por cuanto el usuario ingresará a revisar el material cuando sea oportuno hacerlo y el aprendizaje se irá gestionando de manera independiente, de igual forma el docente puede verificar el número de veces que un estudiante a ingresado a la plataforma y a la vez verificar si ha realizado todas las actividades propuestas (De la Torre, 2006).

### **2.2.11 PACIE**

La metodología PACIE fue diseñada en el año 2003 por Pedro Camacho para el diseño de entornos virtuales con el propósito de facilitar los procesos de aprendizaje por medio de las TIC incluyendo elementos de motivación, comunicación y acompañamiento enfocados a vencer la barrera del espacio temporal que se crea en los

procesos de formación virtual (Sandoval, 2015). Es una metodología de trabajo en línea que utiliza las TIC para dar soporte a los procesos de aprendizaje de los estudiantes por medio de un campus virtual brindando un realce innovador a la enfoque pedagógico de enseñanza tradicional (Jácome, 2010). Siendo la base de esta metodología la comunicación afectiva entre el docente y estudiante, el trabajo colaborativo, calidad de contenidos (Camacho & Fuentes, 2013). En este sentido la metodología PACIE busca cubrir las demandas del E-Learning consiguiendo que este modelo de educación no pierda su verdadero propósito que es el proceso de enseñanza aprendizaje, facilitando a los estudiantes por medio del tutor permanente el logro del éxito de los objetivos académicos planteados en el curso creado.

Las siglas PACIE significan: presencia, alcance, capacitación, interacción, E-Learning y cada una de estas fases de metodología son utilizadas para brindar relevancia al diseño del entorno virtual de aprendizaje (Camacho, 2015).



*Figura 1* Metodología PACIE

- **Presencia**

En la fase de presencia se brinda una imagen corporativa a través del uso correcto de color, imágenes, videos, fotografías, para que se cree una necesidad en los usuarios de ingresar al entorno virtual de aprendizaje, permitiendo brindar un impacto visual de EVA, uso adecuado de los recursos en línea, se presenta contenidos

educativos eficientes y por último se mejora la presencia del aula virtual a presentarse a los estudiantes (Zerpa, Quintero, & Pérez, 2012).

- **Alcance**

Tiene relación con la planificación de los contenidos que serán colocados en el aula virtual que tienen que tener relación con los objetivos del curso en este aspecto se toma en cuenta la comunicación, interacción, información y soporte, concretando habilidades y destrezas que van a ser desarrolladas durante el curso, en tal medida los contenidos deben presentar significatividad para los usuarios, así como también debe existir relación con el contenido, los tiempos deben ser claros y oportunamente analizados para su mejor ejecución (Zerpa et al., 2012).

- **Capacitación**

Aprendizaje y entrenamiento constante de los estudiantes siendo este paso la secuencia de la presencia, alcance por cuanto el EVA se va estructurando estratégicamente por cuanto va desde la aplicación del micro currículo en el diseño del aula virtual hasta llegar al macro currículo que hace referencia a la capacitación del talento humano en la institución enfocado a los docentes (Zerpa et al., 2012).

- **Interacción**

Participación activa en el aula virtual por medio de la motivación, es decir en esta fase se socializa y comparten los recursos, mientras tanto el tutor estimula, motiva, guía, y acompaña al estudiante, buscando eliminar la sobrecarga de actividades para incorporar EVAs interactivos, siendo así que se presenta en esta fase 3 bloques: bloque 0 en el cual está inmerso la sección de información, comunicación e interacción, para luego pasar al bloque académico que contiene la sección de exposición, rebote construcción, comprobación y por último el bloque de cierre que consta de la sección de negociación y retroalimentación (Zerpa et al., 2012).

- **E-Learning**

En este último paso se presenta en los procesos de enseñanza aprendizaje que se ejecuta por medio del internet en el cual se separa el docente y el estudiante para el proceso de educación, pero predominando la comunicación síncrona como asíncrona

por medio del cual se consigue llevar una interacción didáctica continua pasando el estudiante a ser el centro de la formación de su aprendizaje pero con la ayuda del tutor y compañeros de curso (Zerpa et al., 2012).

En conclusión, por medio de esta metodología se genera conocimiento gradual y reflexivo, fomentando a cada paso la autonomía de los participantes para conseguir el aprendizaje en otras palabras como dice Pedro Camacho “aprender haciendo”

### **2.2.12 Diseño instruccional**

Belloch (2017) en su artículo Diseño Instruccional lo define como un proceso para el desarrollo de acciones formativas, gestiones que cada docente realiza para el desarrollo de materiales y estrategias didácticas de un curso, contrasta también las definiciones de diversos autores a lo largo del tiempo, inicia con la estimación de Bruner en 1969 que se ocupa de planeación, preparación y diseño de los recursos y ambientes de aprendizaje, seguido de la apreciación de Reigeluth en 1983 donde el diseño instruccional es la disciplina para prescribir métodos de instrucción; mientras para Berger y Kam en 1996 es una ciencia de creación para el desarrollo, implementación, evaluación y mantenimiento de unidades de contenido que generalmente se implementan en cursos de aprendizaje; en el mismo contexto Broderick en 2001 define el diseño instruccional como el arte y la ciencia de crear un ambiente instruccional y los materiales; finalmente Richey, Fields y Fosson en 2001 describen como una planificación instruccional sistémica con un proceso de valoración, desarrollo, evaluación, implementación y mantenimiento.

De forma semejante a lo citado la evolución del diseño instruccional o Instructional Design en inglés, también se desarrolla de acuerdo con las teorías del aprendizaje según la época en la que se gesta Tabla 1.

Tabla 1

*Desarrollo del Diseño Instruccional y las teorías del aprendizaje*

Época	Teoría del aprendizaje	Características
Década 1960	Conductismo	Lineales semánticos y prescriptivos
Década 1970	Teoría de sistemas	Sistemas abiertos enfocados en la participación de los estudiantes
Década 1980	Teoría cognitiva	Pensamiento, solución de problemas, lenguaje, formación de conceptos y procesamiento de la información
Década 1990	Teoría constructivista y de sistemas	Centrado en los procesos de aprendizaje y creatividad
Década 2004	Conectivismo o Conectismo	Conocimiento personal a través de la red

Tarazona (2012) en su artículo generalidades del Diseño Instruccional define como un proceso pedagógico que permite planificar de manera estratégica los elementos de un curso, actividades conformadas por contenidos, recursos y evaluaciones. No obstante, también se ha concretado las fases para desarrollar el diseño instruccional, compuestas por cinco fases.



*Figura 2 Fases del diseño instruccional*

El diseño instruccional se constituye por diferentes modelos originados de acuerdo con el avance e innovación de los procesos E-Learning,

**Modelo de Gagne.** - La planificación de los procesos pedagógicos del modelo Gagne se fundamenta en las teorías de estímulos respuesta

**Modelo de Gagné y Briggs.** - El presente modelo sigue la teoría de Gagne, basado en un enfoque de sistemas

**Modelo ASSURE de Heinich y col.**- Se desarrolló en 1993 basados en las teorías constructivistas y en su procedimiento consta de seis partes.

**Modelo de Dick y Carey.** -Se basa en la teoría de estímulos respuesta al uso de material didáctico.

**Modelo de Jonassen.** - el modelo se centra en el aprendizaje cómo teniendo como centro el aprendiz.

**Modelo ADDIE.** - Se fundamenta en los enfoques constructivista y el conectivismo a fin de sistematizar cursos de diferentes asignaturas mediante la tecnología de la información y comunicación.

### **2.2.13 Apoyo didáctico**

El apoyo didáctico viene a ser cualquier medio o recurso que se utilice en el proceso de enseñanza aprendizaje, siendo así que estos materiales deben facilitar al estudiante la comprensión, observación, comparación, investigación de un tema específico, para lo cual se toma en consideración los libros, videos, calculadores, imágenes entre otros (Canseco, 2013).

Dentro del aula de clase es de suma importancia el material didáctico a usarse al momento de impartir clases por cuanto este material influye en el aprendizaje de los estudiantes por tal razón debe presentarse motivador para los estudiantes para generar el interés por aprender (Pernilla, 2014). En tal virtud este material didáctico debe estar acorde al nivel de educación al que se va a dirigir la enseñanza y tomando en consideración los objetivos que se persigue con el objetivo de lograr un aprendizaje significativo (Villegas, 2016).

Los recursos didácticos son herramientas de apoyo a la labor docente, de mucha importancia y relevancia dentro del aula, puesto que le permite al maestro aclarar, fijar relaciones, conceptos, interpretaciones sobre un área y atender las diversas dudas al estudiante con mayor facilidad; por tanto, están orientados a facilitar el desarrollo de las clases, porque permite que los estudiantes tengan mayor claridad en el proceso de enseñanza aprendizaje.

### **2.3. Marco legal**

La presente investigación se enmarca en las disposiciones legales implantadas por el Ministerio de Educación del Ecuador y los acuerdos del Registro Oficial del Órgano de la República del Ecuador durante la emergencia sanitaria por la pandemia Covid-19, declarada por la Organización Mundial de la Salud. El decreto No. 1017 de la Presidencia de la República (2020) establece:

“Que de conformidad con el inciso primero artículo 32 de la Carta Fundamental la salud es un derecho que garantiza el Estado, cuya realización se vincula al ejercicio de otros derechos, entre ellos el derecho al agua, la alimentación, la educación, la cultura física, el trabajo, la seguridad social, los ambientes sanos y otros que sustentan el buen vivir” (p.2)

En el contexto citado la educación es un ámbito primordial en el desarrollo del país, constituye uno de los campos priorizados en los decretos establecidos durante la emergencia sanitaria, a fin de propiciar en Ecuador la continuidad de los procesos de aprendizaje y dar fiel cumplimiento al derecho educativo del que gozan los niños, niñas y adolescentes en el territorio, establecido en el artículo 26 y 27 de la Constitución de la República del Ecuador, (2008).

Adicional la declaratoria de emergencia en la disposición quinta promueve entre otros el uso de mecanismos de teletrabajo y teleducación, mientras el mismo documento insta la disposición para el desarrollo de plataformas para teleducación (*op. cit*). En consecuencia, en la actualidad el uso de plataformas de comunicación, interacción o aplicaciones informales de comunicación, propagan el uso de estas en pro de los beneficios educativos.

También por los trascendentales cambios en el proceso enseñanza aprendizaje, el ministerio de educación emite el Currículo Priorizado, mediante el Plan Educativo Aprendemos Juntos en Casa, que en la fase 2 para el año lectivo 2020-2021 se fundamenta en el currículo nacional vigente, donde se considera que para la creación del currículo priorizado Ministerio de Educación (2020) es imprescindible: “Los aprendizajes básicos imprescindibles que permitan la equidad, el acceso a procesos formativos y educativos posteriores, que eviten las desigualdades educativas y la exclusión social” (p.2).

En este contexto el desarrollo del currículo establece flexibilidad en la educación de la fase 2 de postemergencia para los Regímenes de Galápagos, Costa, Sierra y Amazonía, para ocasionar en los estudiantes el aprendizaje autónomo, desde los diferentes niveles de educación en las diversas ofertas educativas.

El marco legal educativo de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2011), en el artículo 2, literal w establece:

“Garantiza el derecho de las personas a una educación de calidad y calidez, pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada y articulada en todo el proceso educativo, en sus sistemas, niveles, subniveles o modalidades; y que incluya evaluaciones permanentes. Así mismo, 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” (p. 12)

Como resultado de lo antes citado la calidad y calidez educativa se promueven en Ecuador garantizando ambientes propicios durante la emergencia sanitaria, a la par, el currículo priorizado se fundamenta en la malla curricular emitida en el Acuerdo Ministerial No. Nro. MINEDUC-ME-2016-00020-A (2017) con el objetivo de establecer planes de estudio y los conocimientos básicos que el estudiante debe desarrollar durante el proceso académico, donde la asignatura de Educación Cultural y Artística constituye las materias del tronco común para la enseñanza desde segundo grado de Educación General Básica, hasta segundo año de Bachillerato General Unificado, con una carga horaria semanal de 2 horas pedagógicas.

## CAPÍTULO III

### 3 MARCO METODOLÓGICO

#### 3.1 Descripción del área de estudio

El proyecto investigativo se desarrolló en la Unidad Educativa “Atahualpa” de la parroquia de Caranqui, cantón Ibarra, Provincia de Imbabura, ubicada en las calles Rio Tiputini y Av. Atahualpa, cuenta la institución con 41 años de vida, fue fundada en el año de 1978, en base a la resolución 00360 expedida por el Ministerio de Educación con fecha 9 de julio de 2015, que además resuelve la fusión administrativa de la Unidad Educativa Atahualpa con los siguientes planteles: Avelina Lasso, José Nicolás Vaca, Juan Miguel Suárez y Olimpia Gudiño Vásquez.

Esta acción encaminó a formar lazos más estrechos y consolidar las acciones educativas ya no, como instituciones diferentes sino como una sola y mirar hacia el futuro como un plantel eje en la parroquia de Caranqui, perteneciente al distrito 10D01 de la zona 1 de la provincia de Imbabura, circuito C2-3 Caranqui-Código Ami: 10H00021; está conformada por 1,600 estudiantes, 75 docentes, 6 administrativos y 4 apoyo del Departamento de Consejería estudiantil, 3 servicio; siendo esta Unidad Educativa ejemplo de superación; perseverancia contribuyendo con la sociedad en la formación de personas con valores y ética como reflejo de una visión integradora.

#### **Visión**

Seremos una institución con resonancia social en la parroquia de Caranqui, que brinde una educación de calidad y calidez enmarcada en una gestión pedagógica participativa, eficiente y eficaz, que promueva la investigación, el conocimiento y la identidad de los estudiantes, desarrolle integralmente sus capacidades con un compromiso social, para que asuman su rol de agentes del cambio en una convivencia armónica con sus semejantes y la naturaleza.

#### **Misión**

Somos una Unidad Educativa fiscal que oferta Educación Inicial, Educación General Básica, Bachillerato General Unificado y Bachillerato Técnico, que bajo el

legado del último Inca Atahualpa, educa en la democracia y el buen vivir, para entregar a la sociedad personas que actúen y piensen de manera flexible, fomentando el desarrollo de un espíritu crítico, creativo y ético en el procesamiento de información y conocimiento científico, en íntima relación con su inteligencia emocional y el cuidado de su entorno natural.

## **3.2 Diseño y tipo de investigación**

### **3.2.1 Enfoque**

La investigación asumió un enfoque mixto, que permitió cumplir con los objetivos planteados desde un paradigma donde se complementan los enfoques cualitativo y cuantitativo, al ser una combinación metodológica abordó el hecho de interés investigativo desde una visión integral, contemplando las ventajas que proporciona cada uno de los métodos referidos. Esta asociación de métodos facilita la interpretación de las experiencias en el contexto en cuestión y la representación de los datos a ser analizados (Guelmes & Nieto, 2015).

### **3.2.2 Tipo de investigación**

#### ***3.2.2.1 Investigación descriptiva***

Para efectos de este estudio se procedió a caracterizar la propuesta del currículo priorizado del Plan Educativo Aprendemos Juntos en Casa, implementado por el Ministerio de Educación durante la emergencia sanitaria por COVID-19, para el nivel de Educación General Básica en cuanto a la orientación pedagógica para la enseñanza de Educación Cultural y Artística. Asimismo, a través de esta investigación se pretende describir las estrategias y recursos pedagógicos empleados por los docentes para la enseñanza aprendizaje de esta área del conocimiento.

#### ***3.2.2.2 Investigación documental***

Se define como un proceso de búsqueda de información en determinadas fuentes para resolver un determinado problema a partir de una serie de criterios, la organización de esta información por categorías y el análisis de los aspectos positivos y negativos de lo que se encuentra (Calduch, 2014). Para la investigación se realizó la búsqueda de documentos en artículos científicos, revistas especializadas, tesis de

grado y posgrado para estructurar el marco teórico y propuesta, así como también se logró obtener de esta base documental los referentes teóricos que fueron sustento del trabajo investigativo.

### ***3.2.2.3 Investigación campo***

La investigación de campo se caracterizó por su accesibilidad a la información de manera directa en la realidad donde se suscitaron los hechos de interés investigativos, específicamente en la Unidad Educativa Atahualpa, para obtener información fidedigna de los actores involucrados en el proceso educativo docentes, para lograr obtener información de primera mano.

## **3.2.3 Método de investigación**

### ***3.2.3.1 Método analítico sintético***

Por medio de este método se pudo abordar el objeto del cual se estudió toda vez que se logró descomponer en sus partes con el propósito de tener una visión real del problema y a la vez permitió realizar la propuesta del diseño de un aula virtual en Moodle como apoyo didáctico en el área Educación Cultural y Artística para el séptimo año de Educación General Básica en la Unidad Educativa “Atahualpa”

## **3.2.4 Técnicas e instrumentos**

### ***3.2.4.1 Análisis de contenidos***

Esta técnica permitió descomponer los contenidos del área de Educación Cultural y Artística de la Unidad Educativa “Atahualpa”, de acuerdo con las destreza y criterios evaluación que demanda el currículo nacional; con el fin de conocer si están inmersas las TIC e incorporan en sus aulas componentes digitales para impartir el conocimiento, para el efecto se utilizó una matriz de análisis de contenidos para evidenciar los procesos formativos que son utilizados.

### ***3.2.4.2 Encuesta***

La encuesta se aplicó online con ayuda del formulario de Google Forms a los docentes de la Unidad Educativa “Atahualpa” en base a un cuestionario de 20 preguntas cerradas (Anexo 1) la cual permitió conocer las variables de: 1) Currículo

de enseñanza de Educación General Básica 2) Recursos didácticos 3) Aula Virtual 4) Área de Educación Cultural y Artística, que fueron de aporte para conocer las falencias y posteriormente fortalecerles con la creación de una propuesta metodología

### **3.2.4.3 Observación**

La técnica de la observación permitió evidenciar, la practica pedagógica del docente en el progreso de su quehacer pedagógico y en la construcción de los conocimientos en el que se desarrolla el educador, para lo cual se utilizó un registro de observación para la aplicación de esta técnica.

### **3.2.5 Población y muestra**

#### **3.2.5.1 Población**

La población para investigarse estuvo constituida por 58 educadores que trabajan en la Unidad Educativa “Atahualpa” desglosados por áreas como se muestra en la Tabla 2.

Tabla 2

#### *Población*

<b>Área de especialidad</b>	<b>No. de Docentes</b>
Lengua y Literatura	5
Matemáticas	6
Ciencias Naturales	6
Inglés	5
Ciencias Sociales	4
Educación Cultural y Artística	2
Educación Física	3
Técnica	3
Emprendimiento y Gestión	1
Educación Básica Ambiente 2 (primeros, segundos, terceros y cuartos)	14
Ambiente 3 (quintos, sextos y séptimos)	9
<b>Total</b>	<b>58</b>

#### **3.2.5.2 Muestra**

Para la determinación de la muestra se tomó en consideración el número de docentes a ser investigados que son 58 pero al tratarse de una muestra pequeña se procedió aplicar a todos los involucrados en el quehacer docente educativo.

### **3.3 Procedimiento de investigación**

En atención al objetivo específico “Diagnosticar el uso de las TIC por parte de los docentes para la enseñanza en el área de Educación Cultural y Artística en la Unidad Educativa “Atahualpa” se procedió aplicar una encuesta con el propósito de conocer las estrategias y recursos pedagógicos empleados por los docentes para la enseñanza en el área de Educación Cultural y Artística en la Unidad Educativa “Atahualpa”. Se estructuró un cuestionario para la recopilación de información cuantitativa y posterior se tabuló, analizó e interpretó los datos obtenidos.

Seguidamente respecto al objetivo “Integrar en el diseño instruccional del aula virtual Moodle la metodología PACIE y los recursos TIC necesarios para apoyar al proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Educación Cultural y Artística del séptimo año de Educación General Básica”, en esta fase de desarrolló en la propuesta el diseño instruccional que acompaña al aula virtual Moodle permitiendo una integración acorde del contenido con los recursos y actividades propuestas en cada proyecto desarrollado en el entorno virtual.

Finalmente, para el objetivo “Capacitar a docentes y estudiantes de 7mo año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa "Atahualpa" sobre el plan curricular de Educación Cultural y Artística, mediante la metodología PACIE con el uso de aula Moodle” se aplicó una encuesta para medir el nivel de satisfacción con el diseño del aula virtual Moodle en la cual se midió tres categorías: funcionalidad, didáctica y estética

### **3.4 Consideraciones bioéticas**

La incorporación de estos recursos tecnológicos ofrece nuevas posibilidades educativas en la formación del educando, pero es preciso revisar las bases teóricas que conforman un modelo pedagógico, así como esclarecer los nuevos roles que adquieren docentes y alumnos en estos nuevos escenarios de enseñanza aprendizaje. La consideración del concepto de aprendizaje experiencial de John Dewey, así como de zona de desarrollo próximo del constructivismo sociocultural de Vygotsky, aportan elementos sugerentes para la construcción de un modelo pedagógico. Estas consideraciones teóricas demandan el desarrollo de nuevas competencias en el

docente, como son el diseño de escenarios de enseñanza aprendizaje, su adecuada ejecución y su evaluación, bajo una concepción de aprendizaje que pone en el centro la actividad del alumno. Paralelamente generar un entorno de aprendizaje en el que se integren el desarrollo de otras habilidades como la comunicación, reflexión, pensamiento crítico, toma de decisiones.

En este contexto se toma en cuenta el aporte de los autores antes mencionados, para elaborar un documento formal que sirva como sustento para poder aplicar la investigación con los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica y docentes del área de Educación Cultural y Artística en la Unidad Educativa Atahualpa, para la obtención de los permisos se tuvo un acercamiento con el rector de la institución PhD. Mina Marcelo, para la autorización respectiva y acceso libre de trabajo investigativo.

## CAPÍTULO IV

### 4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 4.1 Análisis de resultados

Los resultados de la encuesta cuentan con 20 variables que constituyen factores diversos como: el uso de las tecnologías de la información y comunicación, el uso de los recursos didácticos, proceso de enseñanza aprendizaje mediante aulas virtuales y la importancia de implementar un aula virtual en el área de Educación Cultural y Artística. El análisis de los datos se efectuó en una muestra  $n=58$  docentes de la Unidad Educativa Atahualpa, mediante el software estadístico SPSS versión 22 por la capacidad que presenta para gestionar datos en volumen y crear tablas con diferente complejidad, a fin de encontrar relación que indique el valor máximo de la asociación entre variables.

Inicialmente las características de los datos en escala de frecuencia de Likert determinan las pruebas a realizarse como no paramétricas, por no tener una distribución normal de los datos, facilitando obtener la información más importante de acuerdo con el proceso de la investigación realizada.

En consecuencia, se ejecuta en el software estadístico el análisis en tablas de frecuencia y tablas cruzadas con distintas variables. Posterior para continuar con el análisis de los datos se realiza también la prueba estadística Chi cuadrado de Pearson, Phi y V de Cramer, observando los porcentajes por filas para su mayor análisis, como se muestra en la Tabla 3.

Tabla 3

*Uso de las TIC*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Casi nunca	1	1,7	1,7	1,7
Frecuentemente	13	22,4	22,4	24,1
Muy frecuentemente	30	51,7	51,7	75,9
Nunca	1	1,7	1,7	77,6
Ocasionalmente	10	17,2	17,2	94,8
Poco frecuente	2	3,4	3,4	98,3
Raramente	1	1,7	1,7	100,0
Total	58	100,0	100,0	

En la Tabla 3 los docentes evidencian en sus respuestas que utiliza de manera muy frecuente la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje coinciden en un 51,7%, mientras 13 y 10 de los encuestados se focalizan en la escala frecuente y ocasionalmente de manera respectiva. Por tanto, se refleja que las tecnologías de la información y comunicación son recursos válidos para transmitir y facilitar los conocimientos, para los docentes es posible enmarcar su trabajo en un abanico de estrategias, mientras también se amplía el número de personas que acceden al conocimiento, como lo especifica Tumino y Bournisen (2014) en su estudio integración de las TIC en el aula e impacto en los estudiantes, propicia además nuevos roles para los educadores con el objetivo de formar a los estudiantes en un contexto acorde con las habilidades y aptitudes de la sociedad moderna

En este sentido se torna importante para la mayoría de los docentes la integración de las TIC que según Cano (2020) constituye uno de los ejes para alcanzar

justicia e igualdad, donde ya no se considera como una herramienta sino como una competencia básica al igual que la lecto escritura y pensamiento matemático, no obstante, en Ecuador los ejes transversales de la educación básica han dejado de lado las competencias digitales hasta la eliminación de las asignaturas de informática de la malla curricular, mientras en países aledaños y alrededor del mundo se intensifica el trabajo en red y con herramientas tecnológicas. Adicional los Objetivos de desarrollo sostenible también en el objetivo 4 sobre educación de calidad se propone en la meta 4.4 aumentar de manera considerable las competencias de los jóvenes, desglosada como una de las competencias técnicas a fin de en el futuro lograr la adecuada articulación al campo laboral o emprendimiento (Naciones Unidas, 2018).

Tabla 4

*Uso de las TIC antes de la emergencia sanitaria por Covid-19*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Casi nunca	2	3,4	3,4	3,4
Frecuentemente	15	25,9	25,9	29,3
Muy frecuentemente	10	17,2	17,2	46,6
Ocasionalmente	16	27,6	27,6	74,1
Poco frecuente	10	17,2	17,2	91,4
Raramente	5	8,6	8,6	100,0
Total	58	100,0	100,0	

En contraste con los datos de la Tabla 3, en la Tabla 4 se identifica una dispersión en las respuestas de los encuestados, evidenciando porcentajes enfocados en las escalas frecuente y ocasionalmente, demostrando un índice bajo del uso de la tecnología de la información y comunicación en el proceso formativo antes de la emergencia sanitaria por Covid-19. A la par se refleja una tendencia con ausencia de uso de las TIC sin recursos interactivos, redes sociales ni comunidades de aprendizaje en el desarrollo profesional docente (Cruz et al., 2019), limitando de esta manera la motivación de los estudiantes en entornos ligados a metodologías del pasado y simultáneamente generando falta de innovación educativa que conlleve al estudiante al desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo. Adicional se restringe la praxis de

modelos pedagógicos como el conocimiento tecnológico pedagógico del contenido TPACK que los docentes deben conocer para desarrollar de manera eficaz la pedagogía, tecnología y conocimiento en la enseñanza (Cayachoa, Álvarez, & Botina, 2020).

Tabla 5

*Medios de comunicación entre docentes y estudiantes*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Edmodo	1	1,7	1,7	1,7
WhatsApp	45	77,6	77,6	79,3
WhatsApp, Messenger	7	12,1	12,1	91,4
WhatsApp, Telegram	3	5,2	5,2	96,6
WhatsApp, Telegram, Messenger	2	3,4	3,4	100,0
Total	58	100,0	100,0	

El contexto de la emergencia sanitaria por Covid-19 ha llevado a que diferentes ámbitos se adapten a nuevas formas de trabajo, así el campo educativo se adapta a la educación virtual en las unidades educativas que tienen redes de internet óptimo y equipo tecnológico eficiente (Palma, Renteria, & Castro, 2020). No obstante, la constante evolución de los medios de comunicación ha permitido la comunicación síncrona y asíncrona entre los docentes y estudiantes a través de diferentes medios como: foros de aulas virtuales, chat, correo electrónico, video conferencias, wiki, blog y las redes sociales que presentan ventajas como educar, informar y entretener, mientras simultáneamente las desventajas son desprotección de los estudiantes, ciberacoso y dependencia (Marcillo, 2020). En este contexto el panorama de la Unidad Educativa Atahualpa evidencia en los resultados un 77,6% de estudiantes y docentes que utilizan WhatsApp como medio de comunicación y el envío y recepción de actividades del proceso formativo.

Tabla 6

*Medios de videoconferencia*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Microsoft Team	25	43,1	43,1	43,1
Skype	1	1,7	1,7	44,8
Zoom	24	41,4	41,4	86,2
Zoom, Microsoft Team	8	13,8	13,8	100,0
Total	58	100,0	100,0	

Sin embargo, también es notorio el elevado porcentaje por el uso frecuente de Microsoft Teams y Zoom con un porcentaje de 98,3% presentado en la tabla 4, como los medios para el desarrollo de conocimientos asincrónicos que permiten la interacción de los estudiantes y docentes, a la vez que mejoran el proceso de los refuerzos académicos debido a la inmediata respuesta. En tal sentido, los escenarios educativos abandonan las infraestructuras presenciales para adoptar contextos virtuales que facilitan la exploración de información, optimizar la enseñanza en aspectos de tiempo y lugar, nuevas metodologías y estrategia (Pinos, García, Erazo, & Cecilia, 2020). Consecuente se obtiene estudiantes activos e inmersos en el proceso educativo durante la emergencia sanitaria que de manera simultánea salvaguarda la salud de las comunidades educativas, respetando los derechos de los niños y adolescentes con el cuidado de su integridad.

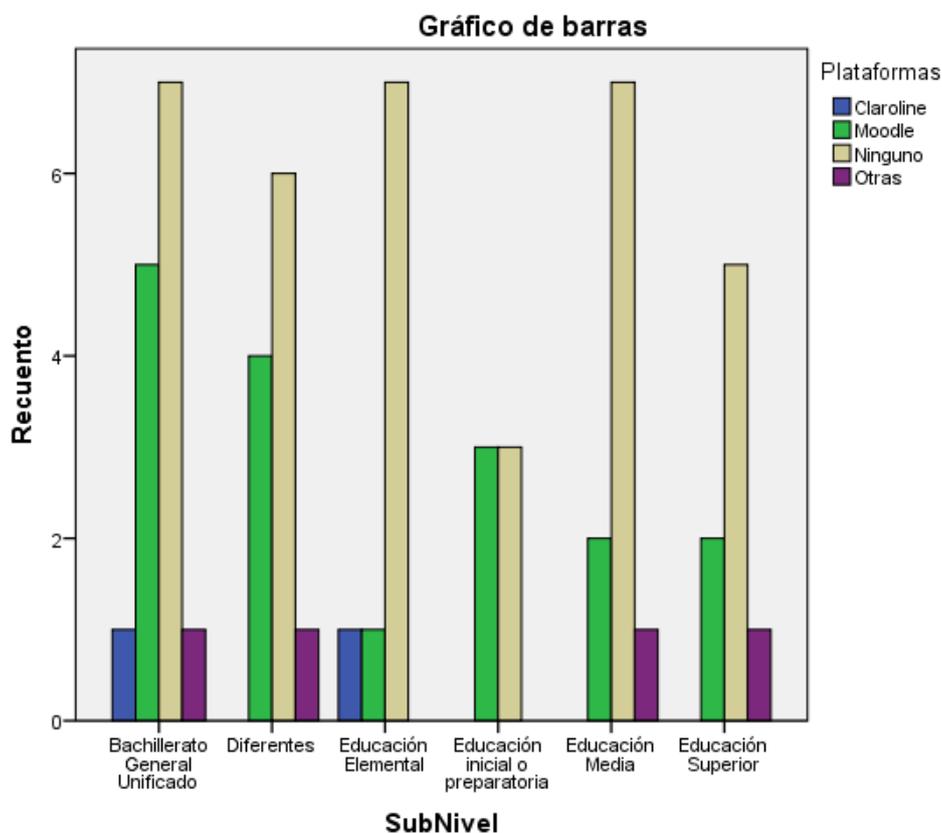
No obstante, las condiciones para un buen desempeño de la educación virtual depende de factores como: habilidades docentes, conocimiento tecnológico de los estudiantes, desempeño, sociedad y economía, así en el contexto de la pandemia se detecta un sistema educativo no preparado para recibir cambios, frente a un desafío que hace cada vez más grande la brecha tecnológica por lo que la vulnerabilidad de las redes ha llevado a los gobiernos a implementar programas de radio y televisión educativos para llegar a la mayoría de los estudiantes con el conocimiento curricular (Corral & Corral, 2020).

Tabla 7

*Aulas virtuales*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Claroline	2	3,4	3,4	3,4
Moodle	17	29,3	29,3	32,8
Ninguno	35	60,3	60,3	93,1
Otras	4	6,9	6,9	100,0
Total	58	100,0	100,0	

En la Unidad Educativa Atahualpa los docentes coinciden en un 60,3% que no utilizan ninguna de las aulas virtuales, mientras el 39,6% utiliza un aula virtual que en su mayoría es Moodle presentado en la tabla 5, demostrando un índice bajo de uso en plataformas virtuales que comparado con lo mencionado sobre el uso de medios de comunicación y uso de plataformas para video conferencia, refleja el uso de estos elementos de manera individual, dejando de lado las ventajas de e-learning y al b-learning como la implementación de material de texto, video, audio, multimedia (Tolentino, 2020) que aporta en el desarrollo del aprendizaje significativo. Por tanto, también la motivación intrínseca es minimizada al igual que la adaptación al entorno de aprendizaje para construir conocimientos de los estudiantes de manera autónoma (Salazar, 2020) sin embargo, de manera paralela la accesibilidad a la información y el entorno en la web incrementan la posibilidad de comunicarse e interactuar.



*Figura 3* Sub niveles y plataformas educativos

La tabla cruzada de la variable subnivel y plataformas educativas presenta que Moodle se utiliza mayoritariamente en el Bachillerato General Unificado por 5 docentes y evidencia que en los subniveles de Educación General Básica: superior, media y elemental el índice es muy bajo y relación según la V de Cramer medianamente moderada con el 0.222 y el valor sig. asintótica Chi-cuadrado de Pearson en 0.899 considerando la diferencia no significativa. Por tanto, la plataforma LMS presenta preferencia en el uso por el alto beneficio educativo, desarrollando actividades de acuerdo con las necesidades de los estudiantes, mediante diferentes estilos de aprendizaje también presenta alto grado de calidad, además de presentarse también aplicación móvil para mejorar el aprendizaje en todo momento y en todo lugar (Caizapasto, 2020).

No obstante, el porcentaje de no utilizar ninguna plataforma concuerda con la falta de evidencia sobre trabajo experimental de formación mediante plataformas virtuales en educación primaria, mientras en secundaria se experimenta hasta en

estudios para realizar acción tutorial definiendo Moodle con características favorables y eficaces a la vez que permite aunar al proceso diferentes asignaturas (Díaz & Colorado, 2020).

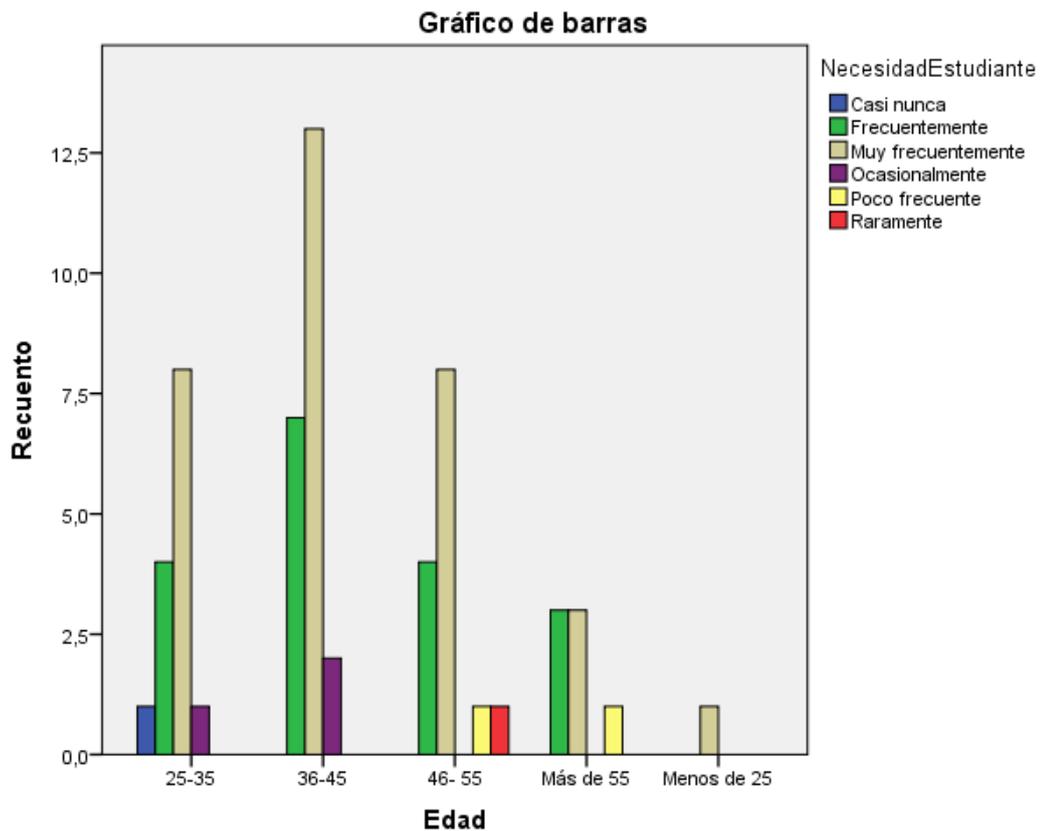


Figura 4 *Edad del docente y necesidad del estudiante*

La edad del docente influye en tomar en cuenta las necesidades de los estudiantes al momento de realizar las planificaciones en un 59,1% de manera muy frecuente los docentes de una edad de 36 a 45 años, junto con los docentes de 46 a 55 con 57,1% y relación según la V de Cramer medianamente moderada con el 0.243 y el valor sig. asintótica Chi-cuadrado de Pearson en 0.847 considerando la diferencia no significativa demostrando que los docentes de edad no avanzada reflexionan en las necesidades de los estudiantes, mientras que los docentes que se encuentran en edades jóvenes no toman en cuenta este factor. En contraposición a la evidente falta de gestión en las TIC y aulas virtuales de los docentes de edades avanzadas frente al nivel de desarrollo de competencia que personas de no más de 40 años poseen (Jesús López, Pozo, Vázquez, & López, 2020), los resultados demuestran que en entornos normales los docentes de mayor edad planifican según las necesidades, mientras en entornos

virtuales los docentes más jóvenes solamente demuestran competencias digitales y resolución de problemas tecnológicos.

No obstante, existen evidencia de que las necesidades de los docentes son primordiales para generar aprendizaje, por lo que en contextos virtuales se desarrolla y sustenta las bases de las teorías de Siemens 2008 con un enfoque conectivista que busca propiciar un aprendizaje adecuado para la sociedad virtual (Zamora, 2020).

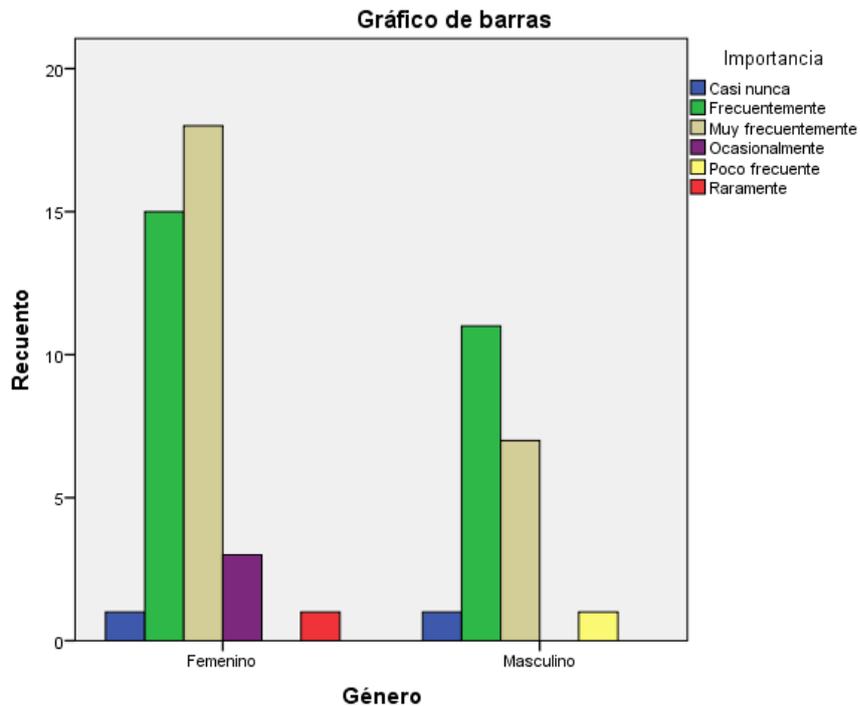
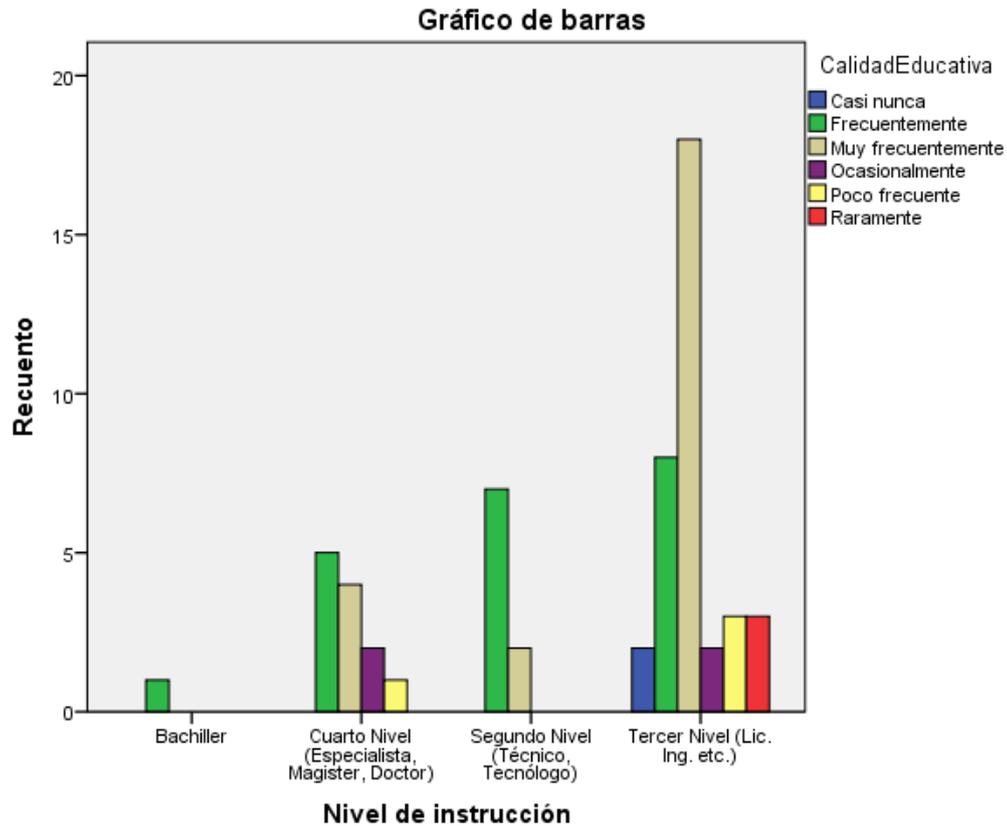


Figura 5 Correlación entre género e importancia de implementar un aula virtual

De los docentes encuestados el 18% y 15% consideran importante la implementación del aula virtual en el área de Educación Cultural y Artística y relación según la V de Cramer medianamente moderada con el 0.305 y el valor sig. asintótica Chi-cuadrado de Pearson en 0.370 considerando la diferencia no significativa, los resultados de los docentes hombres reflejan bajo nivel de importancia, en este contexto estudios sobre el uso de aulas virtuales y estudios estadísticos sobre la actitud de los estudiantes enfocada en el sexo y edad, se encuentra significativas reflejando actitud indiferente, por tanto se demuestra que el sexo si influencia el trabajo mediante plataformas de teleformación (Estrada, Gallegos, Mamani, & Huaypar, 2020).

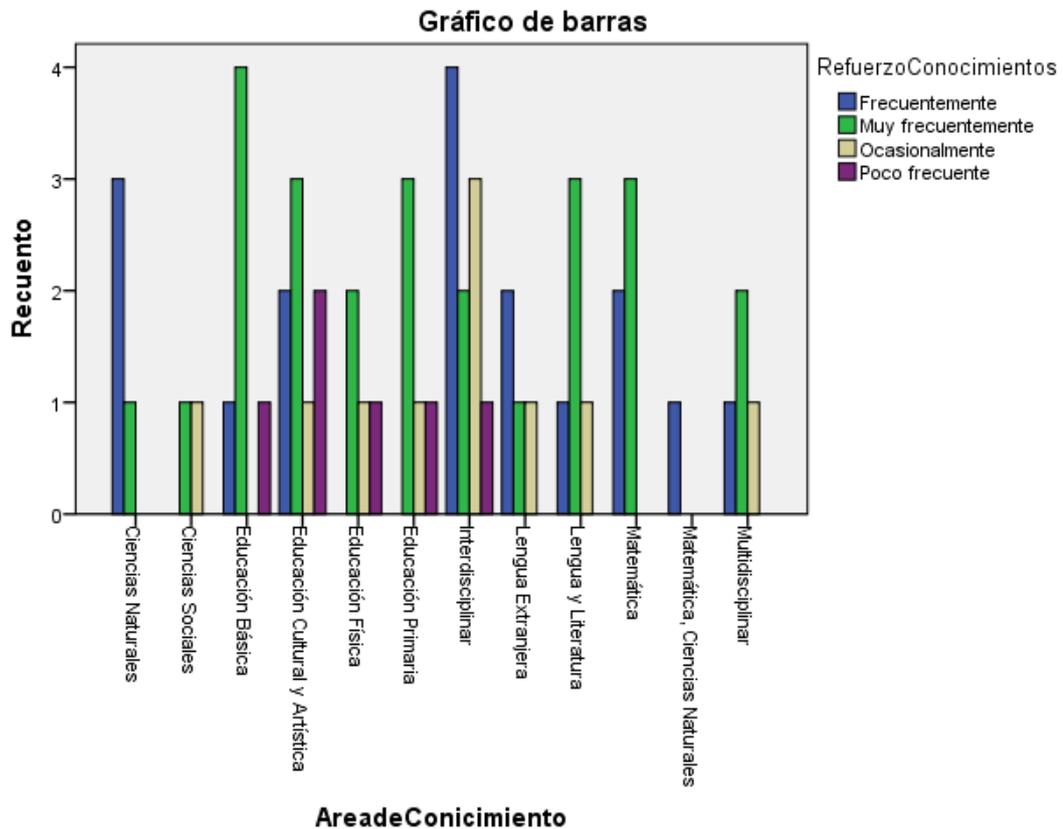
Sin embargo, el creciente uso de educación virtual elimina barreras geográficas mediante una modalidad flexible al desarrollar componentes cognitivos, afectivos y conductuales en docentes y estudiantes, para permitir masificar el conocimiento desde edades tempranas, factor que ha favorecido a la humanidad para evitar la propagación de contagios, ya que los incrementos de casos por virus Covid-19 dejan impactos negativos.



*Figura 6* Correlación entre nivel de instrucción de los docentes y la calidad educativa de un aula virtual

Existe elevado índice de la escala muy frecuente en los docentes de tercer nivel que aprecian en un aula virtual el estándar de calidad educativa y relación según la V de Cramer medianamente moderada con el 0.302 y el valor sig. asintótica de Chi-cuadrado de Pearson en 0.393 considerándose no significativa, resulta similar a estudios realizados en Perú, resultados que se atribuyen al desconocimiento de los docente sobre tecnología educativa, empleo de las TIC y la gestión de plataformas virtuales debido a la falta de capacitación continua sobre el tema (De la Cruz, García, & Tacilla, 2020), en este sentido y bajo los factores de nivel de exigencia de entornos presenciales, se observa que los docentes con cuarto nivel de estudio consideran en

una escala baja frecuentemente un 22,2% la calidad educativa en ambientes virtuales. No obstante, diversos estudios demuestran que el campo virtual es mejorado gracias a nuevas herramientas como Realidad Virtual para desarrollar diferentes planes de estudio que ha logrado aumentar el interés de los estudiantes por aprender (Campos, Ramos, & Moreno, 2019), en tal sentido, se determina la resistencia al cambio a pesar del contexto actual.



*Figura 7* Correlación entre área de conocimiento de los docentes y el refuerzo de conocimientos que permite un aula virtual

Según el área de conocimiento que los docentes encuestados imparten y la frecuencia de que las aulas virtuales sí generan refuerzo de conocimientos, los docentes que gestionan asignaturas diferentes inciden en que es frecuente aseverar lo mencionado, mientras para docente de educación básica la escala es de frecuentemente y relación según la V de Cramer medianamente moderada con el 0.379 y el valor sig. asintótica de Chi-cuadrado de Pearson en 0.656 considerándose no significativa, por lo que se coincide con resultados de estudios realizados durante la emergencia sanitaria en Guayaquil, dado que la evaluación es uno de los elementos que se integran en el aula virtual, es la misma aula quien proporciona el refuerzo académico o

retroalimentación al estudiante de manera inmediata (B. López, 2020), logrando de esta manera el crecimiento de aprendizajes a la vez que fomenta el espíritu de investigación mediante el uso de la tecnología y la integración inmersiva del estudiante que se puede realizar mediante herramientas de trabajo colaborativo (Kaplan, Guevara, & Santillán, 2020).

## 4.2 Diseño del aula virtual en Moodle

El diseño del aula virtual en Moodle para séptimo año de Educación General Básica está basada en las planificaciones micro curriculares de los proyectos 1 y 2 del Plan Educativo Juntos Aprendemos en Casa, se enfoca en el desarrollo de los objetivos para el área de Educación Cultural y Artística, las destrezas imprescindibles, los indicadores de evaluación del currículo priorizado, a fin de implementar conocimientos tecnológicos, pedagógico y de conocimiento o currículo mediante la metodología PACIE. A continuación, se muestra en la Tabla 2 y 3 la planificación microcurricular de la primera y segunda parcial respectivamente.

### 4.2.1 Proyecto 1

Tabla 8

*Planificación microcurricular de la primera parcial*

	<b>UNIDAD EDUCATIVA “ATAHUALPA”</b> <b>ATAHUALPA AYER, HOY Y SIEMPRE</b> Ibarra – Ecuador				 <b>AÑO LECTIVO</b> <b>2020-2021</b>	
<b>PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR PARCIAL 1</b>						
<b>1.- DATOS INFORMATIVOS:</b>						
<b>ÁREA:</b>	Educación Cultural Y Artística	<b>ASIGNATURA:</b>	Educación Cultural Y Artística	<b>QUIMESTRE:</b>	<b>PRIMERO</b>	
<b>DOCENTE:</b>	Lcda. Analía Yajaira Caicedo Pozo	<b>NIVEL EDUCATIVO:</b>	EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA	<b>SUBNIVEL:</b>	<b>MEDIA</b>	
<b>PARCIAL:</b>		<b>GRADO/CURSO</b>	<b>SÉPTIMO</b>		<b>PARALELO:</b>	<b>A/B</b>
<b>2.- TIEMPO:</b>						
<b>PROYECTO:</b>	<b>UNO</b>		<b>DURACIÓN:</b>	<b>5 SEMANAS</b>		
<b>FECHA DE INICIO:</b>	<b>5 de octubre 2020</b>	<b>FECHA FINALIZACIÓN:</b>	<b>06 de noviembre 2020</b>	<b>N° DE PERÍODOS SEMANALES:</b>	<b>5</b>	

<b>3.- PLANIFICACIÓN:</b>			
<b>OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:</b>	<b>GENERAL:</b> Los estudiantes comprenderán que, para resolver problemas de la vida cotidiana relacionada a temas sociales, ambientales, económicos, culturales, entre otros, es necesario aplicar estrategias de razonamiento lógico, creativo, crítico, complejo, y comunicar nuestras ideas de forma asertiva para actuar con autonomía e independencia. <b>ESPECÍFICOS:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Al finalizar mi proyecto estaré en capacidad de:</li> <li>• Identificar problemas a nivel social, económico y ambiental dentro de mi entorno, causados por la pandemia actual, con el fin de plantear posibles soluciones para el bienestar de mi familia.</li> <li>• Aprender nuevas habilidades para reflexionar sobre los problemas socioeconómicos, ambientales y culturales de mi entorno, a partir del desarrollo de ideas críticas.</li> <li>• Proponer soluciones para los problemas socioeconómicos, culturales y ambientales actuales, fomentando una conciencia colectiva intercultural, con base en el diálogo y el consenso.</li> <li>• Comunicar con autonomía las distintas formas de solucionar los problemas cotidianos en mi familia y mi entorno.</li> </ul>		
<b>CRITERIO DE EVALUACIÓN</b>	<b>CE.ECA.3.2.</b> Identifica el uso de materiales naturales y artificiales en obras artísticas, y los utiliza en procesos de interpretación y creación.		
<b>VALORES/EJES TRANSVERSALES:</b>	Solución de conflictos, pensamiento crítico, habilidad de comunicación, toma de decisiones. Responsabilidad Practica autónomas		
<b>NOMBRE DEL PROYECTO:</b>	Descubriendo nuevas habilidades de forma creativa para resolver mis problemas.		
<b>CONCEPTOS ESCENCIALES DEL PROYECTO</b>	<b>DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO</b>	<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>	<b>ORIENTACIONES METODOLÓGICAS</b>
			<b>PROPUESTAS DEL DOCENTE</b> <b>RECOMENDACIONES PARA EL PADRE DE FAMILIA O TUTOR</b>

<p><b>SEMANA 1: OBRAS CON OBJETOS</b></p>	<p><b>ECA.3.3.4.</b> Describir obras de artistas que utilizan objetos como elemento base de sus creaciones (por ejemplo, Chema Madoz, Chiharu Shiota, Martin Creed, Christo Vladimirov Javacheff, Hanoch Piven, Victor Nunes, Javier Pérez Estrella, Lygia Clark, Michelle Stitzlein).</p> <p><b>ECA.3.3.5</b> Crear obras (esculturas, fotografías, instalaciones, etc.) utilizando objetos iguales (como Angélica Dass o Christo Vladimirov Javacheff), diversos o combinando objetos y dibujos.</p>	<p>I.ECA.3.2.1. Utiliza un lenguaje sencillo pero preciso al describir las características de producciones artísticas realizadas con objetos artificiales y naturales.</p> <p>Participa activamente y aporta ideas en procesos de creación artística, utilizando materiales naturales y de desecho.<b>REFLECA.3.2.3</b></p>	<p><b>Formato A4:</b> Realizar el margen y rotulado en todas las láminas de su portafolio.</p> <p><b>1.-</b> Realice el margen en la lámina de trabajo, 1cm X 1cm y el cajetín de 4cm X 8cm.</p> <p><b>Tema:</b> OBRAS CON OBJETOS</p> <p><b>Autor:</b> Nombre+Apellido</p> <p><b>Fecha:</b> día-mes-año</p> <p><b>Técnica:</b> RECICLAJE</p> <p><b>2.-</b> Posición horizontal</p> <p><b>3.-</b> Construir su propia obra de arte con objetos.</p> <p><b>4.-</b> Esta actividad requiere de su habilidad y creatividad e ingenio para crear, puede ser fotográfica, escultórica, o de instalación, en escala pequeña no necesita que su estructura sea grande.</p> <p><b>5.-</b> Utilice el material que tenga disponible en casa y el que usted elija.</p> <p><b>6.-</b> Tomar una fotografía de su trabajo he enviarla al docente, en caso de ser escultórica su obra imprimir la fotografía en papel bon y pegarla a su cuaderno.</p> <p><b>APRENDIZAJE DIGITAL:</b>  <b>Obras de arte con objetos cotidianos</b>  <b>ENLACE:</b> <a href="https://youtu.be/7VZz-1w6nmU">https://youtu.be/7VZz-1w6nmU</a></p> <p><b>EL VALOR DE LA CREATIVIDAD Y LA INTERGENERACIONALIDAD</b>  <a href="https://youtu.be/wcHOMkyfZMI">https://youtu.be/wcHOMkyfZMI</a></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estructurar un horario para la realización de tareas y su respectiva revisión.</li> <li>• Realizar las actividades con el acompañamiento y supervisión de su representante.</li> <li>• Que la familia colabore con la actividad a desarrollarse en la enseñanza aprendizaje autónoma de cómo hacer los diferentes ejercicios sugeridos por su docente.</li> <li>• Motivar al estudiante de forma correcta los ejercicios sugeridos por el docente.</li> <li>• Para reforzar el conocimiento del estudiante, observar en familia los videos sugeridos por el docente.</li> </ul>
---	--	---	--	--

<p style="text-align: center;"><b>SEMANA 2:</b></p> <p style="text-align: center;"><b>SOLUCIÓN VS PROPUESTA</b></p>	<p><b>ECA.3.3.4.</b> Describir obras de artistas que utilizan objetos como elemento base de sus creaciones (por ejemplo, Chema Madoz, Chiharu Shiota, Martin Creed, Christo Vladimirov Javacheff, Hanoch Piven, Victor Nunes, Javier Pérez Estrella, Lygia Clark, Michelle Stitzlein).</p> <p><b>ECA.3.3.5</b> Crear obras (esculturas, fotografías, instalaciones, etc.) utilizando objetos iguales (como Angélica Dass o Christo Vladimirov Javacheff), diversos o combinando objetos y dibujos.</p>	<p><b>IECA.3.2.1.</b> Utiliza un lenguaje sencillo pero preciso al describir las características de producciones artísticas realizadas con objetos artificiales y naturales.</p> <p>Participa activamente y aporta ideas en procesos de creación artística, utilizando materiales naturales y de desecho.<b>REFLECA.3.2.3</b></p>	<p><b>Formato A4:</b> Realizar el margen y rotulado en todas las láminas de su portafolio</p> <p><b>1.-</b>Realice el margen en la lámina de trabajo 1cm x 1cm y el cajetín de 4cm x 8cm.</p> <p><b>Tema:</b> SOLUCIÓN VS PROPUESTA</p> <p><b>Autor:</b> nombre+apellido</p> <p><b>Fecha:</b> día-mes-año</p> <p><b>Técnica:</b> lápices de color</p> <p><b>2.-</b> Posición horizontal.</p> <p><b>3.-</b> Divida la lámina en dos partes iguales, (lado izquierdo) dibujo el problema que percibo, (lado derecho) dibujo las posibles soluciones al problema que escogí en la lluvia de ideas.</p> <p><b>4.-</b> pídele ayuda a un miembro de tu familia para las actividades de este día.</p> <p><b>5.-</b> Identifica y escribe en tu cuaderno un problema para ayudarte a que tu idea se materialice, puede ser de la vida cotidiana relacionado a temas sociales, ambientales, económicos, culturales, entre otros.</p> <p><b>6.-</b> Realiza una lluvia de ideas para encontrar una posible solución, y escoge una propuesta que creas que sea más acertada.</p> <p><b>7.-</b> Ahora en tu cuaderno de dibuja y colorea tu diseño el problema como lo percibes y las soluciones al mismo.</p> <p><b>8.-</b> Se muy creativo para tu actividad.</p> <p><b>APRENDIZAJE DIGITAL:</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Armar el portafolio estudiantil y guardar las actividades, ya que serán revisados al final de cada proyecto.</li> <li>• Práctica de valores, responsabilidad y compromiso para con el éxito académico de sus representados.</li> <li>• Poner en práctica las medidas de bioseguridad recomendadas por el docente.</li> <li>• Apoyo familiar a las acciones complementarias que permitan fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.</li> </ul>

			<p>EJEMPLO: MAL MANEJO DE LOS DESPERDICIOS EN MI CIUDAD</p> 	
<p><b>SEMANA 3:</b></p> <p><b>AFICHE PUBLICITARIO DE UNA PROPUESTA</b></p>	<p><b>ECA.3.3.4.</b> Describir obras de artistas que utilizan objetos como elemento base de sus creaciones (por ejemplo, Chema Madoz, Chiharu Shiota, Martin Creed, Christo Vladimirov Javacheff, Hanoch Piven, Victor Nunes, Javier Pérez Estrella, Lygia Clark, Michelle Stitzlein).</p> <p><b>ECA.3.3.5</b> Crear obras (esculturas, fotografías, instalaciones, etc.) utilizando objetos iguales (como Angélica Dass o Christo Vladimirov</p>	<p><b>IECA.3.2.1.</b> Utiliza un lenguaje sencillo pero preciso al describir las características de producciones artísticas realizadas con objetos artificiales y naturales.</p> <p>Participa activamente y aporta ideas en procesos de creación artística, utilizando materiales naturales y de desecho.<b>REFIECA.3.2.3</b></p>	<p><b>Formato A4:</b> Realizar el margen y rotulado en todas las láminas de su portafolio  <b>Tema:</b> Afiche publicitario  <b>Autor:</b> nombre+apellido  <b>Fecha:</b> día-mes-año  <b>Técnica:</b> creatividad</p> <p><b>1.-</b> Realice el margen en la lámina de trabajo 0.5mm X 0.5 mm, en esta ocasión no vamos a realizar el cajetín de rotulado.</p> <p><b>2.-</b> Posición de la lámina vertical.</p> <p><b>3.-</b> Elija una de sus propuestas que planteo en la <b>semana 2</b> de acuerdo con su problema para trabajar o diseñar su afiche.</p>	

	<p>Javacheff), diversos o combinando objetos y dibujos.</p>		<p>4.- recuerde los elementos del del afiche, sea muy creativo y original en su idea, puede utilizar marcadores, esferos de color, tempera.</p> <p>5.- El afiche debe ser claro y comunicar por si solo el mensaje recuerde no sobrecargar imágenes para que la composición del afiche no se distorsione frente a la persona que observa.</p> <p><b>APRENDIZAJE DIGITAL:</b> Observe el video el afiche  <a href="https://youtu.be/UMUovBdxsA">https://youtu.be/UMUovBdxsA</a></p> 	
<p><b>SEMANA 4:</b> <b>SOLUCIÓN VS PROPUESTA</b></p>	<p><b>ECA.3.3.4.</b> Describir obras de artistas que utilizan objetos como elemento base de sus creaciones (por ejemplo, Chema Madoz, Chiharu Shiota, Martin Creed, Christo Vladimirov Javacheff, Hanoch Piven, Victor Nunes, Javier Pérez Estrella, Lygia Clark, Michelle Stitzlein).</p> <p><b>ECA.3.3.5</b> Crear obras (esculturas, fotografías, instalaciones, etc.) utilizando objetos iguales (como Angélica Dass o Christo Vladimirov</p>	<p><b>IECA.3.2.1.</b> Utiliza un lenguaje sencillo pero preciso al describir las características de producciones artísticas realizadas con objetos artificiales y naturales.</p> <p>Participa activamente y aporta ideas en procesos de creación artística, utilizando materiales naturales y de desecho.<b>REFLECA.3.2.3</b></p>	<p><b>Formato A4:</b> Realizar el margen y rotulado en todas las láminas de su portafolio  <b>Tema:</b> Afiche publicitario  <b>Autor:</b> nombre+apellido  <b>Fecha:</b> día-mes-año  <b>Técnica:</b> creatividad</p> <p>1.-Realice el margen en la lámina de trabajo 0.5mm x 0.5mcm y el cajetín de 4cm x 8cm.  <b>Tema:</b> elije el estudiante para nombrar su obra  <b>Autor:</b> nombre+apellido  <b>Fecha:</b> día-mes-año  <b>Técnica:</b> obras con objetos</p> <p>2.- Posición del soporte la que el estudiante elija trabajar*(horizontal o vertical).</p>	

	Javacheff), diversos o combinando objetos y dibujos.			<p><b>3.-</b> Crea una obra de arte con un mensaje que quieras expresar sobre el problema que identificaste en la semana 2.</p> <p><b>4.-</b> para su composición debes analizar qué tipo de elementos vas a representarla, con figura humana, elementos de la naturaleza, colores, técnicas, etc....</p> <p><b>5.-</b> materiales: los que encuentres dentro de tu entorno y disponibilidades no necesitas comprar nada, puedes utilizar hojas secas, piedras papel reciclado, plástico, etc....</p> <p><b>6.-</b> cuando hayas culminado tu obra asigna un espacio de la casa para realizar tu exposición artística.</p> <p><b>7.-</b> reúne a los miembros de la familia para dar a conocer o exponer tu trabajo, pide que te graben tu exposición como evidencia de tu trabajo de la semana 4 y envíalo al docente.</p> <p><b>8.-</b> haz una captura fotográfica de tu exposición junto a tu trabajo, imprímela y pégala en tu cuaderno o lámina ECA para cierre del proyecto 1.</p> <p><b>APRENDIZAJE DIGITAL:</b> que es y para qué sirve la creatividad cuando creamos algo. <a href="https://youtu.be/ma-3xmdcmo0">https://youtu.be/ma-3xmdcmo0</a></p>	
<p><b>SEMANA 5:</b></p> <p><b>REFUERZO PROYECTO 1</b></p>	<p><b>CE.ECA.3.2.</b> Identifica el uso de materiales naturales y artificiales en obras artísticas, y los utiliza en procesos de interpretación y creación.</p>	<p><b>ECA.3.3.4.</b> Describir obras de artistas que utilizan objetos como elemento base de sus creaciones (por ejemplo, Chema Madoz, Chiharu Shiota, Martin Creed, Christo Vladimirov Javacheff, Hanoch Piven, Victor Nunes, Javier</p>	<p>I.ECA.3.2.1. Utiliza un lenguaje sencillo pero preciso al describir las características de producciones artísticas realizadas con objetos artificiales y naturales.</p> <p>Participa activamente y aporta ideas en procesos de creación artística, utilizando materiales naturales y de desecho.<b>REFLECA.3.2.3</b></p>	<p><b>Formato A4:</b> Realizar el margen y rotulado en todas las láminas de su portafolio</p> <p><b>1.-</b> Realice el margen en la lámina de trabajo 0.5mm x 0.5mcm y el cajetín de 4cm x 8cm.</p> <p><b>Tema:</b> refuerzo 1</p> <p><b>Autor:</b> nombre+apellido</p> <p><b>Fecha:</b> día-mes-año</p> <p><b>Técnica:</b> lápices acuarelables.</p> <p><b>2.-</b> Posición horizontal.</p> <p><b>3.-</b> Tome como referencia las dos obras de arte para crear una versión suya.</p> <p><b>4.-</b> recuerde que debe ser original y creativa usted puede (imitar y superar lo que observa)</p> <p><b>5.-</b> Aplique la técnica del lápiz acuarelable.</p>	

		<p>Pérez Estrella, Lygia Clark, Michelle Stitzlein).</p> <p><b>ECA.3.3.5</b> Crear obras (esculturas, fotografías, instalaciones, etc.) utilizando objetos iguales (como Angélica Dass o Christo Vladimirov Javacheff), diversos o combinando objetos y dibujos.</p>	<p><b>APRENDIZAJE DIGITAL:</b> Tutorial Dibujando las reglas básicas de la composición <a href="https://youtu.be/3aMw4E8FRgM">https://youtu.be/3aMw4E8FRgM</a></p> 	
--	--	--	--	--

**4.- ADAPTACIONES CURRICULARES**

ESPECIFICACIONES DE LA NECESIDAD EDUCATIVA		ESPECIFICACIONES DE LA ADAPTACIÓN A SER APLICADA
<p><b>Grado tres</b></p> <p>Alumnos: C.S.F.V M.V.J.E</p>		<p>Modificaciones en contenidos y objetivos. Dar instrucciones de forma clara. Diseño de actividades prácticas que permitan la ejecución y expresión de este. Técnicas plásticas con diferentes elementos del entorno. Ejercicios de memoria fotográfico y visuales. Acompañamiento con el representante</p>
<b>ELABORADO</b>	<b>REVISADO</b>	<b>APROBADO</b>
<b>Lcda. Caicedo Pozo Analía</b>	<b>Lcda. Caicedo Pozo Analía</b>	<b>Msc. Barba Marcelo</b>
<b>DOCENTE</b>	<b>JUNTA ACADÉMICA</b>	<b>VICERRECTOR</b>

## 4.2.2 Proyecto 2

Tabla 9

Planificación microcurricular de la segunda parcial

		<b>UNIDAD EDUCATIVA “ATAHUALPA”</b> <b>ATAHUALPA AYER, HOY Y SIEMPRE</b> Ibarra – Ecuador			 <b>AÑO LECTIVO-2020-2021</b>	
<b>PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR PARCIAL 2</b>						
<b>1.- DATOS INFORMATIVOS:</b>						
<b>ÁREA:</b>	Educación Cultural Y Artística	<b>ASIGNATURA:</b>	Educación Cultural Y Artística	<b>QUIMESTRE:</b>	<b>PRIMERO</b>	
<b>DOCENTE:</b>	Lcda. Analía Yajaira Caicedo Pozo	<b>NIVEL EDUCATIVO:</b>	EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA	<b>SUBNIVEL:</b>	<b>MEDIA</b>	
<b>PARCIAL:</b>		<b>GRADO/CURSO</b>	<b>SÉPTIMO</b>	<b>PARALELO:</b>	<b>A/B/C</b>	
<b>2.- TIEMPO:</b>						
<b>PROYECTO:</b>	<b>DOS</b>		<b>DURACIÓN:</b>	<b>5 SEMANAS</b>		
<b>FECHA DE INICIO:</b>	9 de noviembre del 2020	<b>FECHA FINALIZACIÓN:</b>	11 de diciembre del 2020 2020	<b>N° DE PERÍODOS SEMANALES:</b>	<b>5</b>	
<b>3.- PLANIFICACIÓN:</b>						
<b>OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:</b>	<p><b>GENERAL:</b>          Los estudiantes comprenderán los aspectos más relevantes de la diversidad de la vida, a partir del estudio de su origen y su importancia. Desarrollarán retos y el compromiso de mantener ambientes sostenibles que aseguren la salud integral y la continuidad de la vida en sus diferentes formas, aplicando valores como la empatía y comunicándolos de manera oportuna.</p> <p><b>ESPECÍFICOS:</b>          Explorar los orígenes de la vida y su diversidad, a partir del descubrimiento de sus aspectos más relevantes, para sentirse parte de su evolución.          Valorar la riqueza de la diversidad de la vida y del entorno desde un conocimiento claro de los valores que le dan continuidad y dignidad.          Conocer y apreciar las prácticas amigables conscientes con el entorno, que evidencian la importancia de la diversidad e interculturalidad como elementos de desarrollo integral.          Promover una cultura ambiental que permita desarrollar buenos hábitos basados en la empatía, el respeto y la tolerancia para cuidar la vida, el entorno y el planeta. Socializar la importancia de la evolución de la vida y su diversidad, para garantizar su continuidad en sus diferentes formas.</p>					

<b>CRITERIO DE EVALUACIÓN</b>		<b>CE.ECA.3.4. Participa en experiencias de creación colectiva e interpretación, aplicando lo aprendido en procesos de observación y búsqueda de información sobre el teatro de sombras.</b>		
<b>VALORES/EJES TRANSVERSALES:</b>		<b>Reconocimiento a la diversidad, empatía, comunicación efectiva Responsabilidad/Practica autónomas</b>		
<b>NOMBRE DEL PROYECTO:</b>		<b>Aprender a vivir y a cuidar un mundo diverso</b>		
<b>CONCEPTOS ESCENCIALES DEL PROYECTO</b>	<b>DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO</b>	<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>	<b>ORIENTACIONES METODOLÓGICAS</b>	
			<b>PROPUESTAS DEL DOCENTE</b>	<b>RECOMENDACIONES PARA EL PADRE DE FAMILIA O TUTOR</b>
<b>SEMANA 1: OBRAS ENTRE LOS OBJETOS</b>	<p><b>ECA.3.2.5.</b> Observar cómo se proyecta la sombra corporal a la luz del día y explorar sus posibilidades y los efectos que pueden lograrse utilizando un foco.</p> <p><b>ECA.3.2.8.</b> Realizar creaciones colectivas (narraciones breves, danzas, etc.) usando las técnicas propias del teatro de sombras.</p>	<p><b>IECA.3.4.1.</b> Describe y comenta la proyección de la propia sombra corporal y las características del teatro de sombras, como resultado de un proceso de observación y búsqueda de información.</p> <p><b>IECA.3.4.2.</b> Emplea algunos recursos básicos del teatro de sombras en procesos de creación colectiva e interpretación.</p>	<p><b>Formato A4:</b> Realizar el margen y rotulado en todas las láminas de su portafolio.</p> <p><b>1.-</b> Realice el margen en la lámina de trabajo 1cm X 1cm y el cajetín de 4cm X 8cm.</p> <p><b>Tema:</b> SOMBRA ENTRE LOS OBJETOS</p> <p><b>Autor:</b> Nombre+Apellido</p> <p><b>Fecha:</b> 12-11-2020</p> <p><b>Técnica:</b> el sombreado</p> <p><b>2.-</b> Posición horizontal.</p> <p><b>3.-</b> Dibujo en la lámina una composición artística o bodegón con 3 objetos (ejemplo: una cuchara, vaso y una botella) asegúrese de sea un cuerpo opaco y 2 traslucidos o al revés 2 opacos y un traslucido.</p> <p><b>4.-</b> asigne un lugar de casa en donde tenga el ingreso de la luz o un lugar oscuro y ayúdese de una linterna o lampara para hacer su tarea.</p> <p><b>5.-</b> observe como se proyecta la luz de los cuerpos sobre la base donde se encuentra y la sombra de los objetos también.</p> <p><b>6.-</b> dibuje el bodegón y sobre los objetos y la proyección de estos.</p> <p><b>7.-</b> Utilice su lápiz 2b para dibujar y el 4b o el 6b para las sombras medias y para la sombra penumbra su carboncillo o el 8b.</p> <p><b>APRENDIZAJE DIGITAL:</b>  <b>Fundamentos: sombras propias y proyectadas</b>  <b>ENLACE:</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=NR-YDXf_cB0&amp;t=51s">https://www.youtube.com/watch?v=NR-YDXf_cB0&amp;t=51s</a></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estructurar un horario para la realización de tareas y su respectiva revisión.</li> <li>• Respetar las horas y día asignado para trabajar en la plataforma y entrega de actividades.</li> <li>• Realizar las actividades con el acompañamiento y supervisión de su representante.</li> <li>• Que la familia colabore con la actividad a desarrollarse en la enseñanza aprendizaje autónoma de cómo hacer los diferentes ejercicios sugeridos por su docente.</li> </ul>

			<p><b>APRENDIZAJE DIGITAL:</b>  <b>Tipos de sombra y tecnicas de sombreado</b>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=hsN4QXWNcGI">https://www.youtube.com/watch?v=hsN4QXWNcGI</a>  <b>EJEMPLO;</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivar al estudiante de forma correcta los ejercicios sugeridos por el docente.</li> <li>• Para reforzar el conocimiento del estudiante, observar en familia los videos sugeridos por el docente.</li> <li>• Armar el portafolio estudiantil y guardar las actividades, ya que serán revisados al final de cada proyecto.</li> </ul>
<p><b>SEMANA 2:</b></p> <p><b>TEATRO DE SOMBRAS</b></p>	<p><b>ECA.3.2.5.</b> Observar cómo se proyecta la sombra corporal a la luz del día y explorar sus posibilidades y los efectos que pueden lograrse utilizando un foco.</p> <p><b>ECA.3.2.6.</b> Comentar las principales características del teatro de sombras a partir de la observación de representaciones grabadas en videos o la asistencia a espectáculos.</p> <p><b>ECA.3.2.8.</b> Realizar creaciones colectivas (narraciones breves, danzas, etc.) usando las técnicas propias del teatro de sombras.</p>	<p><b>I.ECA.3.4.1.</b> Describe y comenta la proyección de la propia sombra corporal y las características del teatro de sombras, como resultado de un proceso de observación y búsqueda de información.</p> <p><b>I.ECA.3.4.2.</b> Emplea algunos recursos básicos del teatro de sombras en procesos de creación colectiva e interpretación.</p>	<p><b>1.-</b> Realice el margen en la lámina de trabajo 1cm x 1cm y el cajetín de 4cm x 8cm.  <b>Tema:</b> TEATRO DE SOMBRAS  <b>Autor:</b> nombre+apellido  <b>Fecha:</b> 19-11-2020  <b>Técnica:</b> HISTORIA/CUENTO</p> <p><b>2.-</b> Lámina en posición horizontal para que pegue las siluetas que realice.  y grave un video de la dramatización de su teatro de sombras para enviarlo como evidencia de su trabajo.</p> <p><b>3.-</b> Dibuja y recorta en la cartulina negra las siluetas de los personajes que vas a utilizar para narrar tu historia.</p> <p><b>4.-</b> Busque una caja que tengas disponible en casa (caja de zapatos), cartulina negra, palitos delgados largos pueden ser de pincho, papel blanco semitransparente, goma, tijeras.</p> <p><b>5.-</b> Recorta un rectángulo de papel blanco que sea un poco transparente del tamaño de la caja para pegar en el fondo.</p> <p><b>6.-</b> Pega las siluetas a los palitos para que el teatro de sombras funcione.  coloque una linterna detrás de la caja, y apagar las luces o asegúrese de hacerlo en una habitación con poca luz.</p> <p><b>7.-</b> Utiliza tu creatividad en la elaboración de tu teatro de sombras.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Práctica de valores, responsabilidad y compromiso para con el éxito académico de sus representados.</li> <li>• Poner en práctica las medidas de bioseguridad recomendadas por el docente.</li> <li>• Apoyo familiar a las acciones complementarias que permitan fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.</li> </ul>



**APRENDIZAJE DIGITAL:**

**¿Qué es el teatro de sombras?**

<https://www.youtube.com/watch?v=S7n5OZtHzGo&t=22s>

**APRENDIZAJE DIGITAL:**

**Como elaborar el teatro de sombras:**

<https://www.youtube.com/watch?v=To6WEFT6EDw>

**Ejemplo:**



<p><b>SEMANA 3:</b></p> <p><b>TEATRO SOMBRA CORPORAL</b></p> <p><b>“YO SOY UN...”</b></p>	<p><b>ECA.3.2.5.</b> Observar cómo se proyecta la sombra corporal a la luz del día y explorar sus posibilidades y los efectos que pueden lograrse utilizando un foco.</p> <p><b>ECA.3.2.6.</b> Comentar las principales características del teatro de sombras a partir de la observación de representaciones grabadas en videos o la asistencia a espectáculos.</p> <p><b>ECA.3.2.8.</b> Realizar creaciones colectivas (narraciones breves, danzas, etc.) usando las técnicas propias del teatro de sombras.</p>	<p><b>IECA.3.4.1.</b> Describe y comenta la proyección de la propia sombra corporal y las características del teatro de sombras, como resultado de un proceso de observación y búsqueda de información.</p> <p><b>IECA.3.4.2.</b> Emplea algunos recursos básicos del teatro de sombras en procesos de creación colectiva e interpretación.</p>	<p><b>1.-</b> Realice el margen en la lámina de trabajo 1cm x 1cm y el cajetín de 4cm x 8cm.</p> <p><b>Tema:</b> sombras corporales</p> <p><b>Autor:</b> nombre+apellido</p> <p><b>Fecha:</b> 25-11-2020</p> <p><b>Técnica:</b> historia/teatro</p> <p><b>2.-</b> Lámina en posición vertical</p> <p><b>3.-</b> Grabar e enviar el video de su interpretación al docente que dure hasta o menos de 2 minutos.</p> <p><b>4.-</b> Dibuje y pinte con tempera negra una escena de su historia o imprima una captura de la interpretación de su historia, como evidencia en su cuaderno o portafolio.</p> <p><b>5.-</b> El tema que interpretara es” yo cuando sea grande” se refiere al sueño meta que el estudiante quiere como profesional en un futuro.</p> <p><b>6.-</b> Los materiales que utilizara es una sábana blanca que le servirá como telón o pantalla, un lampara, en un lugar que tenga poca luz.</p> <p><b>7.-</b> La familia puede ayudarle en la interpretación de la historia.</p> <p><b>APRENDIZAJE DIGITAL:</b>  <b>Sombra Corporal y Teatro de Sombras</b>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=1DM0Sw-XoLg">https://www.youtube.com/watch?v=1DM0Sw-XoLg</a></p> <p><b>APRENDIZAJE DIGITAL:</b>  <b>Teatro de sombras / Expresión corporal:</b>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Mct9U7NnP30">https://www.youtube.com/watch?v=Mct9U7NnP30</a></p>	
---	---	---	--	--

			<p><b>Ejemplo:</b></p> 	
<p><b>SEMANA 4:</b></p> <p><b>SOMBRAS GESTALS</b></p>	<p><b>ECA.3.2.5.</b> Observar cómo se proyecta la sombra corporal a la luz del día y explorar sus posibilidades y los efectos que pueden lograrse utilizando un foco.</p> <p><b>ECA.3.2.6.</b> Comentar las principales características del teatro de sombras a partir de la observación de representaciones grabadas en videos o la asistencia a espectáculos.</p> <p><b>ECA.3.2.8.</b> Realizar creaciones colectivas (narraciones breves, danzas, etc.) usando las técnicas propias del teatro de sombras.</p>	<p><b>I.ECA.3.4.1.</b> Describe y comenta la proyección de la propia sombra corporal y las características del teatro de sombras, como resultado de un proceso de observación y búsqueda de información.</p> <p><b>I.ECA.3.4.2.</b> Emplea algunos recursos básicos del teatro de sombras en procesos de creación colectiva e interpretación.</p>	<p><b>1.-</b> Realice el margen en la lámina de trabajo 0.5mm x 0.5mcm y el cajetín de 4cm x 8cm.</p> <p><b>Tema:</b> SOMBRAS GESTALS</p> <p><b>Autor:</b> nombre+apellido</p> <p><b>Fecha:</b> 03-12-2020</p> <p><b>Técnica:</b> Tempera</p> <p><b>2.-</b> Utilice 2 láminas en posición vertical</p> <p><b>3.-</b> Observe detenidamente las imágenes que se envía para la actividad</p> <p><b>4.-</b> Escoja dos de ellas y dibujelas en sus lamina de trabajo o cuaderno.</p> <p><b>5.-</b> El tema que interpretara es” yo cuando sea grande” se refiere al sueño meta que el estudiante quiere como profesional en un futuro.</p> <p><b>6.-</b> Los materiales que utilizara es una sábana blanca que le servirá como telón o pantalla, un lampara, en un lugar que tenga poca luz.</p> <p><b>7.-</b> La familia puede ayudarle en la interpretación de la historia.</p> <p><b>APRENDIZAJE DIGITAL:</b></p> <p><b>Leyes de la Gestalt</b></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=zK1Pr4u9rng&amp;t=129s">https://www.youtube.com/watch?v=zK1Pr4u9rng&amp;t=129s</a></p>	

**APRENDIZAJE DIGITAL:**

**Ilusiones ópticas:**

<https://www.youtube.com/watch?v=vkj3PyYbxwI>

**Ejemplo:**



<p><b>SEMANA 5:</b></p> <p><b>REFUERZO PROYECTO 2</b></p>	<p><b>ECA.3.2.5.</b> Observar cómo se proyecta la sombra corporal a la luz del día y explorar sus posibilidades y los efectos que pueden lograrse utilizando un foco.</p>	<p><b>IECA.3.4.1.</b> Describe y comenta la proyección de la propia sombra corporal y las características del teatro de sombras, como resultado de un proceso de observación y búsqueda de información.</p> <p><b>IECA.3.4.2.</b> Emplea algunos recursos básicos del teatro de sombras en procesos de creación colectiva e interpretación.</p>	<p><b>1.-</b>Realice el margen en la lámina de trabajo 0.5mm x 0.5mcm y el cajetín de 4cm x 8cm.  <b>tema:</b> refuerzo 1  <b>autor:</b> nombre+apellido  <b>fecha:</b>día-mes-año  <b>Técnica:</b> lápices acuarelables.  <b>2.-</b> Posición horizontal.  <b>3.-</b> Dibuje la siguiente imagen en todo el espacio de la lámina.  <b>4.-</b> Distribuya cada cuerpo de forma equilibrada.  <b>5.-</b> Aplique la proyección de la sombra hacia la derecha</p> <div data-bbox="1155 603 1496 839" data-label="Image"> </div> <p><b>APRENDIZAJE DIGITAL:</b> Sombreado y difuminado de objetos:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=eh9uGz798Is">https://www.youtube.com/watch?v=eh9uGz798Is</a></p>	
<p><b>4.- ADAPTACIONES CURRICULAR</b></p>				
<p><b>ESPECIFICACIONES DE LA NECESIDAD EDUCATIVA</b></p>		<p><b>ESPECIFICACIONES DE LA ADAPTACIÓN A SER APLICADA</b></p>		
<p><b>Grado tres</b>  <b>Alumnos: C.S.F.V</b>  <b>M.VJE</b></p>		<p>Modificaciones en contenidos y objetivos.  Dar instrucciones de forma clara.  Diseño de actividades prácticas que permitan la ejecución y expresión de este.  Técnicas plásticas con diferentes elementos del entorno.  Ejercicios de memoria fotográfico y visuales.  Acompañamiento con el representante</p>		
<p><b>ELABORADO</b></p>	<p><b>REVISADO</b></p>	<p><b>APROBADO</b></p>		
<p><b>Lcda. Caicedo Pozo Analía</b></p>	<p><b>Lcda. Caicedo Pozo Analía</b></p>	<p><b>Msc. Barba Marcelo</b></p>		
<p><b>DOCENTE</b></p>	<p><b>JUNTA ACADÉMICA</b></p>	<p><b>VICERRECTOR</b></p>		

### 4.2.3 Diseño Instruccional para el Aula Virtual de 7mo Año de Educación General Básica

El diseño instruccional para el aula Moodle de Educación Cultural y Artística correspondiente al séptimo año de Educación General Básica, se elaboró en base a las guías de los proyectos establecidos por el Ministerio de Educación del Plan Educativo Juntos Aprendemos en Casa, el mismo que está enfocado en el contexto de la época actual, priorizando la enseñanza de las destrezas imprescindibles en el currículo priorizado durante la emergencia sanitaria por Covid-19. Así también cumple con los requerimientos de las autoridades de la Unidad Educativa Atahualpa de trabajar mediante educación virtual, una clase de manera semanal por cada grado o curso. A continuación, se indica en la Tabla 4 los temas a tratarse en el diseño instruccional

Tabla 10

*Índice de temas*

<b>Proyecto 1:</b> Descubriendo nuevas habilidades de forma creativa para resolver mis problemas	<b>Proyecto 2:</b> Aprender a vivir y a cuidar un mundo diverso
<ul style="list-style-type: none"><li>• Obras con objetos</li><li>• Mi solución</li><li>• Afiche publicitario</li><li>• Instalación con objetos</li><li>• Refuerzo proyecto 1</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Obras entre los objetos</li><li>• Teatro de sombras</li><li>• Sombra corporal</li><li>• Sombras Gestals</li><li>• Refuerzo proyecto 2</li></ul>

***4.2.3.1 Proyecto 1: Descubriendo nuevas habilidades de forma creativa para resolver mis problemas***

#### **Material audiovisual**

**Lectura 1:** Creatividad: ¿cómo y por qué?

**Duración:** 15 min

**Contenido:** El texto expone la definición de creatividad para que los estudiantes comprendan el entorno artístico. Desde un punto de vista artístico se presenta también las claves para mantener la mente creativa, iniciando desde una mirada de escritores, escultores, maestros del arte y vendedores de sueños. Habla de la imaginación como un puente para la experiencia creativa que debe experimentar una persona.

**Video 1:** ¡¡El valor de la creatividad y la intergeneracionalidad!!

**Duración:** 2:06 min

**Contenido:** el video presenta la historia un niño y una persona adulta que realizan la misma actividad, pero de diferentes maneras para demostrar que existen diferentes maneras de hacer las cosas o dar solución a los problemas de la vida, mediante pensamientos divergentes que fomenta la imaginación de los más pequeños.

**Url:** <https://youtu.be/wcHQMkyfZMI>

**Video 2:** obras de arte con objetos cotidianos

**Duración:** 11:50

**Contenido:** En el video se muestra una galería de imágenes de obras artísticas realizadas de manera creativa con diversos materiales como: alimentos, frutas y alimentos preparados. Así como también las técnicas son diferentes al combinar en algunos de los trabajos alimentos con dibujos realizados a lápiz.

**Url:** <https://youtu.be/7VZz-1w6nmU>

**Video 3:** Arte con latas

**Duración:** 1.46

**Contenido:** La exposición de animalatas presenta el arte de Alan Burbán utilizando colores normales de las latas para formar pieles de animales, matices y colores. Se enfoca en la reutilización de envases de refrescos o cerveza crea animales de diferentes tamaños para crear conciencia en el reciclaje y fomentar la creatividad.

**Url:** <https://youtu.be/Ox6-18eZ0wE>

**Lectura 2:** Los problemas del mundo actual

**Duración:** 5 min

**Contenido:** La lectura es la introducción del tema a tratar, para que el estudiante comprenda el contexto del tema propuesto y la relación con la materia de educación cultural y artística. También observa tres imágenes con problemas del mundo para complementar de manera visual el tema.

**Presentación 1 Slideshare:** ¿Qué problemas nos preocupa?

**Duración:** 20 min

**Contenido:** En la presentación se expone los principales temas del mundo de manera detallada: el hambre, contaminación, problemas económicos y conflictos de las diversas realidades que se vive en el mundo actual, para que el estudiante se sensibilice y busque prevenir las causas.

**Url:** <https://www.slideshare.net/serajuli/ramon-juliana-sebas>

**Video 4:** Problemas del mundo contemporáneo

**Duración:** 1:24 min

**Contenido:** Se define algunos de los problemas del mundo contemporáneo con una galería de imágenes, para que los estudiantes comprendan los efectos de cada problema provoca al ambiente o sector donde se genera.

**Url:** <https://youtu.be/WyNVTRTgHR8>

**Lectura 3:** El afiche

**Duración:** 10min

**Contenido:** La lectura es la introducción al concepto de afiche comparado con el tema de los carteles, especificando características como el tamaño, contenido, diseño y el uso para la publicidad, el marketing y el merchandising como áreas generales. Se complementa la lectura con una imagen cómo ejemplo sobre el ambiente, para destacar características como el mensaje e intención publicitaria que se busca tras la creación de un afiche.

**Presentación Slideshare 2:** ¿Qué es un afiche publicitario?

**Duración:** 15min

**Contenido:** La presentación permite definir el afiche publicitario como la herramienta visual, las características y el objetivo para realizarlo. Se describe las partes de lo conforman de manera sencilla para que un niño lo pueda entender y las consideraciones. Finalmente, dos ejemplos clarifican los conocimientos obtenidos.

**Url:** <https://www.slideshare.net/AndresGrimaldos/afiche-publicitario-15375179>

**Video 5:** El afiche**Duración:** 1:34 min

**Contenido:** EL video presenta las características de un afiche publicitario, al mismo tiempo que deja tips para el desarrollo de un trabajo práctico, utiliza un ejemplo para que los niños utilicen el video cómo apoyo académico al momento de realizar las actividades de tareas asignadas.

**Url:** <https://youtu.be/KsULP25FmLQ>**Lectura 4:** Instalaciones artísticas**Duración:** 10 min

**Contenido:** Se describe la historia de las instalaciones, el origen con las diversas características y las limitaciones. También se habla de los diversos experimentos realizados para demostrar la definición conceptual de una instalación, indicando que los materiales utilizados pueden también estar conformados por los inmateriales para obtener obras mixtas.

**Blog 1:** Procesos de una instalación**Duración:** 30 min

**Contenidos:** EL blog enseña el proceso para crear una instalación artística mediante imágenes, utilizando círculos de colores sobre un fondo color negro. Además, se presenta una reflexión sobre el tema para que el estudiante comprenda como describir una obra de arte y finalmente se presenta ejemplos de instalaciones urbanas.

**Url:** <https://instalaciones-artisticas.blogspot.com/>**Video 6:** ¿Qué es la instalación artística?**Duración:** 3 min

**Contenido:** El video contiene la presentación de una instalación artística elaborada por unos estudiantes de Educación General Básica; utilizando como materiales ropa, papel, detalles de imágenes. En el fondo de una tela extensa la estudiante explica el significado de la obra de manera sencilla.

**Url:** <https://youtu.be/jQE0VL7BnIA>

**Lectura 5:** Museo**Duración:** 10 min

**Contenido:** Se describe la historia de los museos rápidamente desde la época antigua, la Grecia Clásica o la Antigua Roma. Se toma una visión del museo como practica lejos de una institución o disciplina. También surge en la lectura el concepto moderno del tema en el contexto de los reyes y monasterios como un mensaje de ostentación, para finalmente describir el concepto basado en el origen de las ilustraciones de la época napoleónica y España.

**Video 7:** ¿Qué es un museo?**Duración:** 2:19 min

**Contenido:** El video es animado por dibujos animados y explican lo interesante de visitar un museo, presentan las definiciones de loa objetos y los valores de estos. Explican la importancia de los museos de las ciudades, además que hablan de los orígenes históricos de estos lugares y de quienes trabajan en él y la labores que realizan para facilitar el funcionamiento del lugar.

**Url:** <https://youtu.be/6-qJ62MKgJg>**Video 8:** ¿Cómo crear un museo en casa?**Duración:** 5:28

**Contenido:** El video es realizado por el docente Joffre Mejía donde se explica la creación del museo, con el ejemplo de uno creado con la colaboración de una docente. Se utiliza un lugar asignado en el hogar del estudiante y se utiliza objetos de la misma casa, en una composición artística y sencilla, para que el estudiante entienda la manera de crear su propio museo.

**Url:** <https://youtu.be/rF5OLLCC6Tc>**Video 9:** Ejemplo de museo en casa**Duración:** 3:06 min

**Contenido:** Se presenta en el video la exposición de un museo en casa realizado por una estudiante con objetos de la familia, demostrando la descripción detallada que se debe realizar de todos los objetos colocados en casa a modo de museo.

**Url:** <https://youtu.be/rWhsEnE-qFQ>

## Actividades evaluativas

- Actividad 1.1

**Tarea:** Construyendo mi propia obra

**Instrucciones:** Esta actividad requiere de su habilidad y creatividad e ingenio para crear, puede ser fotográfica, escultórica, o de instalación, en escala pequeña no necesita que su estructura sea grande. Utilice el material que tenga disponible en casa y el que usted elija.

**Forma de entrega:** La fotografía del trabajo realizado se envía a la asignación de tarea del aula virtual y el trabajo físico se entrega en el portafolio del estudiante de manera presencial en la institución, en caso de ser escultórica la obra imprimir la fotografía en papel bon.

**Valoración:** 2 puntos

- Actividad 1.2

**Tema:** problema y solución

**Instrucciones:** Divida la lámina en dos partes iguales, (lado izquierdo) dibujo el problema que percibo, (lado derecho) dibujo las posibles soluciones al problema que escogí en la lluvia de ideas. Identifica y escribe en tu cuaderno un problema para ayudarte a que tu idea se materialice, puede ser de la vida cotidiana relacionado a temas sociales, ambientales, económicos, culturales, entre otros. Realiza una lluvia de ideas para encontrar una posible solución, y escoge una propuesta que creas que sea más acertada.

Ahora en tu cuaderno de dibuja y colorea tu diseño el problema como lo percibes y las soluciones al mismo.

**Forma de entrega:** La fotografía del trabajo realizado se envía a la asignación de tarea del aula virtual y el trabajo físico se entrega en el portafolio del estudiante de manera presencial en la institución.

**Valoración:** 2 puntos

- Actividad 1.3

**Tema:** afiche publicitario

**Instrucciones:** Elija una de sus propuestas que planteo en la semana 2 de acuerdo con su problema para trabajar o diseñar su afiche, recuerde los elementos del del afiche,

sea muy creativo y original en su idea, puede utilizar marcadores, esferos de color, tempera. El afiche debe ser claro y comunicar por si solo el mensaje recuerde no sobrecargar imágenes para que la composición del afiche no se distorsione frente a la persona que observa.

**Forma de entrega:** La fotografía del trabajo realizado se envía a la asignación de tarea del aula virtual y el trabajo físico se entrega en el portafolio del estudiante de manera presencial en la institución.

**Valoración:** 2 puntos

- Actividad 1.4

**Tema:** Creatividades artísticas – instalación

**Instrucciones:** Crea una obra de arte con un mensaje que quieras expresar sobre el problema que identificaste en la semana 2, para su composición debes analizar qué tipo de elementos vas a representarla, con figura humana, elementos de la naturaleza, colores, técnicas. los materiales para utilizar son los que el estudiante encuentre dentro de tu entorno y disponibilidades no necesitas comprar nada, puedes utilizar hojas secas, piedras papel reciclado, plástico.

**Forma de entrega:** La fotografía del trabajo realizado se envía a la asignación de tarea del aula virtual y el trabajo físico se entrega en el portafolio del estudiante de manera presencial en la institución, en caso de ser escultórica la obra imprimir la fotografía en papel bon.

**Valoración:** 2 puntos

- Actividad 1.5

**Tema:** Exposición artística

**Instrucciones:** El estudiante asigna un espacio de la casa para presentar los trabajos artísticos de proyecto 1, reúne a los miembros de la familia para dar a conocer o exponer las creaciones artísticas.

**Forma de entrega:** Enviar el video a la asignación de tarea en el aula virtual, en el día y hora indicado

**Valoración:** 2 puntos

#### ***4.2.3.2 Proyecto 2: Aprender a vivir y a cuidar un mundo diverso***

**Lectura 1:** Instrucciones del juego

**Duración:** 5 min

**Contenido:** El estudiante encuentra las instrucciones detalladas sobre la signatura y el aula, para que comprenda como se conforma el material expuesto en proyecto 1, además que es donde se visualiza el nombre de la tutora de acuerdo con la metáfora del proyecto uno.

**Interacción Foro:** Centro de jugadores

**Duración:** 15 min

**Contenido:** En estudiante puede escribir o chatear mediante el foro con los compañeros y docente para compartir sus experiencias o aclarar dudas, mientras logran superar los cuatro temas propuestos.

**Lectura 2:** Introducción a la Luz y sombras

**Duración:** 15 min

**Contenido:** La lectura describe de manera metafórica mediante una experiencia las definiciones de la luz y la sombra, para que los niños comprendan las diferencias de conceptos, a la vez que observa imágenes como ejemplo de lo expuesto en la lectura.

**Video 1:** Fundamentos- sombras propias y proyectadas

**Duración:** 16: 22

**Contenido:** El video estudia la luz y sobra para enseñar al estudiante las zonas iluminadas y oscuras, de la misma manera que explica las proyecciones de las sombras. También identifica las sombras propias y proyectadas, los materiales, objetos para dibujar mientras estudia las trayectorias de las sombras.

**Url:** [https://youtu.be/NR-YDXf\\_cB0](https://youtu.be/NR-YDXf_cB0)

**Video 2:** Tipos de sombras y técnicas de sombreado

**Duración:** 7:34

**Contenido:** Se explica los tipos de sombras: propia, proyectada y reflejada, mediante ejercicios realizados utilizando líneas, círculos, esfumado con papel o texturas suaves, puntos para obtener finalmente trabajos sombreados de buena calidad.

**Url:** <https://youtu.be/hsN4QXWNcGI>

**Lectura 3:** Silueta**Duración:** 10 min

**Contenido:** Se describe que es una silueta y sus características, a la vez que se presenta la manera cómo realizar de manera básica una silueta. También se presenta en pequeño resumen la historia y cómo se han realizado a lo largo del tiempo, especificando los nombres de las personas que crearon la silueta.

**Video 3:** Ejemplo del uso de las siluetas**Duración:** 7:18 min

**Contenido:** El video “la historia del señor del viento” presenta una historia en el fondo del mar realizada a base de siluetas, un escenario y audio de los personajes para entender mejor la narración.

**Url:** <https://youtu.be/EQ7RSX5U25s>**Video 4:** ¿Qué es el teatro de sombras?**Duración:** 8:07

**Contenido:** El video presenta el teatro de sombras o de títeres, la manera de hacerlo, el origen desde la prehistoria hasta las connotaciones en las culturas. Los tipos de teatro de sombras en países como China o Japón y el uso en cada uno de ellos.

**Url:** <https://youtu.be/S7n5OZtHzGo>**Video 5:** Como elaborar el teatro de sombras**Duración:** 2:16

**Contenido:** Se describe paso a paso como realizar un teatro de sombras utilizando una caja de cartón reciclada, de modo que sirva de apoyo académico al momento de realizar la tarea.

**Url:** <https://youtu.be/To6WEFT6EDw>**Lectura 4:** Teatro de sombras**Duración** 10min

**Contenido:** En el texto el estudiante conoce que es una sombra en el ámbito teatral, la importancia que ha generado para muchas de las obras importantes creadas. Se presenta el origen del teatro de manera resumida, a igual que la historia considerando

el paso del tiempo en diferentes contextos y los elementos que en él se utilizan, priorizando los títeres o marionetas.

**Video 6:** Sombra corporal y teatro de sombras

**Duración:** 1:11

**Contenido:** Se explica los conceptos y como se puede encajar el uso de la sombra corporal, para garantizar la creación de buenas obras teatrales. Se define los roles de los actores en el teatro.

**Url:** <https://youtu.be/1DM0Sw-XoLg>

**Video 7:** Expresión corporal

**Duración:** 2:13

**Contenido:** Se presenta un ejemplo de una obra teatral donde los actores solamente proyectan sus sombras al público, utilizando un escenario de luz y sombra en blanco y negro.

**Url:** <https://youtu.be/Mct9U7NnP30>

**Video 8:** Obra del grupo Eclipse

**Duración:** 7:33 min

**Contenido:** Se presenta una obra teatral donde prima el uso de las sombras corporales de los actores para describir la historia presentada, se utiliza diferentes escenografías con matices de colores para dar realce a la sombra proyectada mediante efectos.

**Url:** [https://youtu.be/1ufuS\\_JKb6M](https://youtu.be/1ufuS_JKb6M)

**Lectura 5:** Sombras Gestalt

**Duración:** 15 min

**Contenido:** Se presenta una lectura metafórica sobre las sombras para dar a conocer al estudiante, utilizando la historia de un niño que va a nacer para que el estudiante comprenda los cambios que el ser humano tiene en la trayectoria de la vida, y de esta manera discierna las decisiones que debe tomar a futuro. Se acompaña la lectura con un poema sobre el tema planteado.

**Video 9:** Leyes de Gestalt

**Duración:** 5:1 min

**Contenido:** EL video describe que es Gestalt y las leyes para que el estudiante comprenda el tema, cómo se dio inicio en años anteriores a este tema. Se presenta los tipos de leyes, sus elementos con ejemplos para mejor comprensión.

**Url:** <https://youtu.be/zK1Pr4u9rng>

**Video 10:** Ilusiones ópticas

**Duración:** 4:4 min

**Contenidos:** EL video presenta una galería de imágenes con ilusión óptica para ser observada por los estudiantes antes de la creación de la tarea asignada.

**Url:** <https://youtu.be/vkj3PyYbxwI>

**Actividades Evaluativas**

- Actividad 2.1

**Tarea:** Bodegón

**Instrucciones:** Dibujo en la lámina una composición artística o bodegón con 3 objetos (ejemplo: una cuchara, vaso y una botella) asegúrese de sea un cuerpo opaco y 2 traslucidos o al revés 2 opacos y un traslucido. asigne un lugar de casa en donde tenga el ingreso de la luz o un lugar oscuro y ayúdese de una linterna o lámpara para hacer su tarea, observe como se proyecta la luz de los cuerpos sobre la base donde se encuentra y la sombra de los objetos también, dibuje el bodegón y sobre los objetos y la proyección de estos. Utilice su lápiz 2b para dibujar y el 4b o el 6b para las sombras medias y para la sombra penumbra su carboncillo o el 8b

**Forma de entrega:** La fotografía del bodegón se envía a la asignación de tarea del aula virtual y el trabajo físico se entrega en el portafolio del estudiante de manera presencial en la institución.

**Valoración:** 2.5 puntos

- Actividad 2.2

**Tarea:** Dramatización “teatro de sombras con siluetas”

**Instrucciones:** Grabe un video de la dramatización de su teatro de sombras para enviarlo como evidencia de su trabajo. Dibuja y recorta en la cartulina negra las siluetas de los personajes que vas a utilizar para narrar tu historia. Busque una caja

que tengas disponible en casa (caja de zapatos), cartulina negra, palitos delgados largos pueden ser de pincho, papel blanco semitransparente, goma, tijeras. Recorta un rectángulo de papel blanco que sea un poco transparente del tamaño de la caja para pegar en el fondo. Pega las siluetas a los palitos para que el teatro de sombras funcione coloque una linterna detrás de la caja, y apagar las luces o asegúrese de hacerlo en una habitación con poca luz. Utiliza tu creatividad en la elaboración de tu teatro de sombras.

**Forma de entrega:** Enviar el video a la asignación de tarea en el aula virtual, en el día y hora indicado

**Valoración:** 2.5 puntos

- Actividad 2.3

- Actividad 2.3

**Tarea:** Interpretación

**Instrucciones:** Grabar e enviar el video de su interpretación al docente que dure hasta o menos de 2 minutos. Dibuje y pinte con tempera negra una escena de su historia o imprima una captura de la interpretación de su historia, como evidencia en su cuaderno o portafolio. El tema que interpretara es” yo cuando sea grande” se refiere al sueño meta que el estudiante quiere como profesional en un futuro. Los materiales que utilizara es una sábana blanca que le servirá como telón o pantalla, una lámpara, en un lugar que tenga poca luz. La familia puede ayudarle en la interpretación de la historia.

**Forma de entrega:** Enviar el video a la asignación de tarea en el aula virtual, en el día y hora indicado

**Valoración:** 2.5 puntos

- Actividad 2.4

**Tarea:** Yo cuando sea grande

**Instrucciones:** Utilice 2 láminas en posición vertical. Observe detenidamente las imágenes que se envía para la actividad. Escoja dos de ellas y dibújelas en sus lamina de trabajo o cuaderno. El tema que interpretara es” yo cuando sea grande” se refiere al sueño meta que el estudiante quiere como profesional en un futuro. Los materiales que utilizara es una sábana blanca que le servirá como telón o pantalla, una lámpara,

en un lugar que tenga poca luz. La familia puede ayudarle en la interpretación de la historia.

**Forma de entrega:** La fotografía del trabajo realizado se envía a la asignación de tarea del aula virtual y el trabajo físico se entrega en el portafolio del estudiante de manera presencial en la institución.

**Valoración:** 2.5 punto

#### 4.2.4. Metodología PACIE

Para el diseño del aula virtual en Moodle se trabajó con los siguientes puntos: metodología, diseño y construcción.

##### 4.2.4.1 Metodología del aula Moodle

Para el desarrollo de la metodología del aula virtual en Moodle se tomará en consideración la metodología PACIE (presencia, alcance, capacitación, interacción, e-learning), el aula estará estructurada en tres bloques: bloque cero, bloque académico y bloque de cierre con el fin de construir un ambiente de aprendizaje virtual.

El bloque cero tendrá:

- Sección de información
- Sección de comunicación
- Sección de interacción



Figura 8 Bloque cero

El bloque académico se estructuró:

- Sección de exposición
- Sección de debate
- Sección de construcción

- Sección de comprobación



*Figura 9* Bloque académico

El bloque de cierre:

- Sección de negociación
- Sección de retroalimentación
- Calificación del curso



*Figura 10* Bloque de cierre

#### **4.2.4.2 Diseño**

El diseño del aula virtual Moodle será de tipo metafórica, por medio de la metáfora se puede presentar una historia al estudiante y cautivar su atención, concentración por cuanto se cuentan una historia a través del proceso de enseñanza aprendizaje, a la vez que el estudiante realizará las actividades asignadas en el aula como retos mismos que no los va a ver como tarea sino como un juego, de esta manera irá cumpliendo cada actividad hasta lograr cumplir todas los desafíos, en este punto se desarrollará dos metáforas la primera tiene que ver con la conocida película del Hotel Transilvania, en la segunda está inmerso el juego de Mario Bross, las mismas que tienen relación con los proyectos1 y 2 que se trabaja en el currículum educativo de séptimo año de educación general básica.

#### 4.2.4.2.1 Metáfora 1: Película Hotel Transilvania 1

- Metáfora

Para la creación del aula virtual se usó la conocida película infantil Hotel Transilvania para ser usada como metáfora para desarrollar las actividades académicas, encaminadas a que el entorno sea visto de forma lúdica y dinámica, logrando que el estudiante pueda interactuar en ella de forma espontánea a la vez que aprenderá al cursar cada recorrido. El papel del conde Drácula está a cargo del docente del área que en este caso es de Educación Cultural y Artística, los estudiantes toman el rol de monstruos los mismos que tienen caminos por recorrer por cada uno de las secciones y en cada uno de ellos se encontraran con obstáculos que deben vencer para poder seguir avanzando en la travesía para poder llegar a la celebración del cumpleaños 118 de Melvis, al conseguir cruzar cada camino recibirás pases (para realizar actividades gratis en el hotel) como recompensa por cada llega exitosa a cada sitio, al concluir todas las actividades se otorgará un certificado con el cual podrán acceder a ingresar a la siguiente metáfora.

- Instrucciones del hotel

Bienvenidos a la ventura de Educación Cultural y Artística, en este proyecto tendrás la oportunidad de ayudar a los monstruos a llegar al castillo para la fiesta del cumpleaños 118 de Melvis hija del conocido conde Drácula, para lo cual les debes indicar los cuatro caminos que deben recorrer para lograr conseguir llegar a tiempo a la celebración y además este viaje te permitirá comprender que, para resolver problemas de la vida cotidiana, es necesario aplicar estrategias de razonamiento lógico, creativo, crítico, complejo, y comunicar nuestras ideas de forma asertiva para actuar con autonomía e independencia.

En este recorrido tienes 4 caminos los cuales debes conocer y abordarlos uno a uno en la plataforma, en cada uno de ellos encontrarás obstáculos (caminos que recorrer) que debes ir superando para poder llegar a tiempo a la celebración.

También en este espacio encontraras las novedades que la condesa Drácula tenga para ti, te recomiendo no olvidar visitar este espacio con regularidad.

**Suerte viajeros**

- Diagrama de referencia



*Figura 11* Diagrama de referencia

- Imagen de fondo



*Figura 12* Imagen de fondo

- Iconos de la metáfora



Figura 13 Íconos de la metáfora

- Esquema de diagramación para Moodle

Tabla 11

*Esquema de diagramación para Moodle*

	Murciélago		Luna
Instrucciones del hotel			Escalar
			Bosque embrujado
Recepción de huéspedes			Aldea
			Cementerio
Caminos que recorrer	Certificado digital	Bienvenidos a la fiesta	Castillo

- Diagrama colocado en Moodle



*Figura 14 Diagrama colocado en Moodle*

#### 4.2.4.2.2 Metáfora 2: Mario Bross

- Metáfora

Para la creación del aula virtual se usó el conocido juego de Mario Bross como metáfora para desarrollar las actividades académicas, encaminadas a que el entorno sea visto de manera lúdica, dinámica, para que de esta manera el estudiante pueda interactuar en ella de forma espontánea a la vez que aprenderá al cursar cada reto. El papel de Mario de Bross está a cargo del docente del área que en este caso es de Educación Cultural y Artística, los estudiantes toman el rol de jugadores los mismos que deben atravesar por cada uno de los cuatro mundos y en cada uno de ellos se encontraran con retos que se deben cumplir para poder acceder al siguiente nivel, claramente al conseguir superar un nivel del juego obtendrán monedas como recompensa por su participación, al concluir todas las actividades se otorgará un certificado con el cual podrán acceder a ingresar a la siguiente metáfora.

- Instrucciones del juego

Bienvenidos a la ventura de Educación Cultural y Artística, en este proyecto tendrás la oportunidad de conocer 4 mundos que te permitirán comprender que, para resolver problemas de la vida cotidiana, es necesario aplicar estrategias de razonamiento lógico, creativo, crítico, complejo, y comunicar nuestras ideas de forma asertiva para actuar con autonomía e independencia.

Este juego tienes 4 mundos los cuales debes conocer y abordarlos uno a uno en la plataforma en cada uno de ellos encontrarás retos (sección de retos) que debes cumplir para poder avanzar al siguiente nivel del juego.

En este espacio encontraras las novedades que la tutora Mario tenga para ti, te recomiendo no olvidar visitar este espacio con regularidad.

**Suerte jugadores.**

- Diagrama de referencia

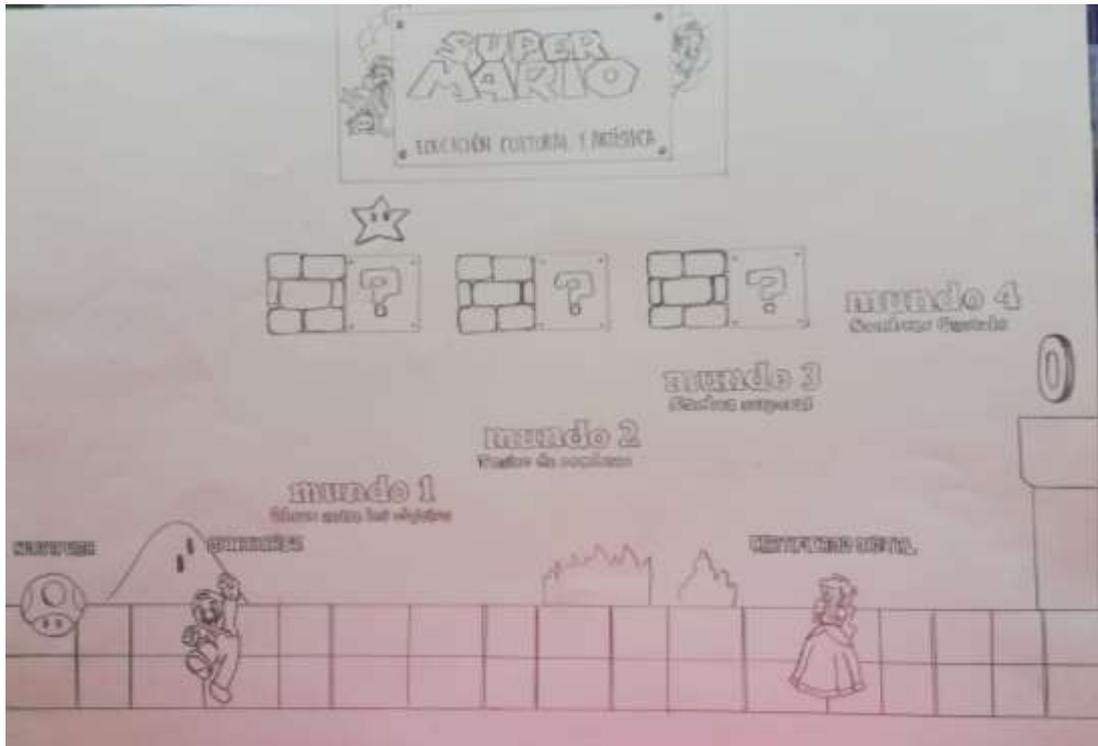


Figura 15 Diagrama de referencia

- Imagen de fondo

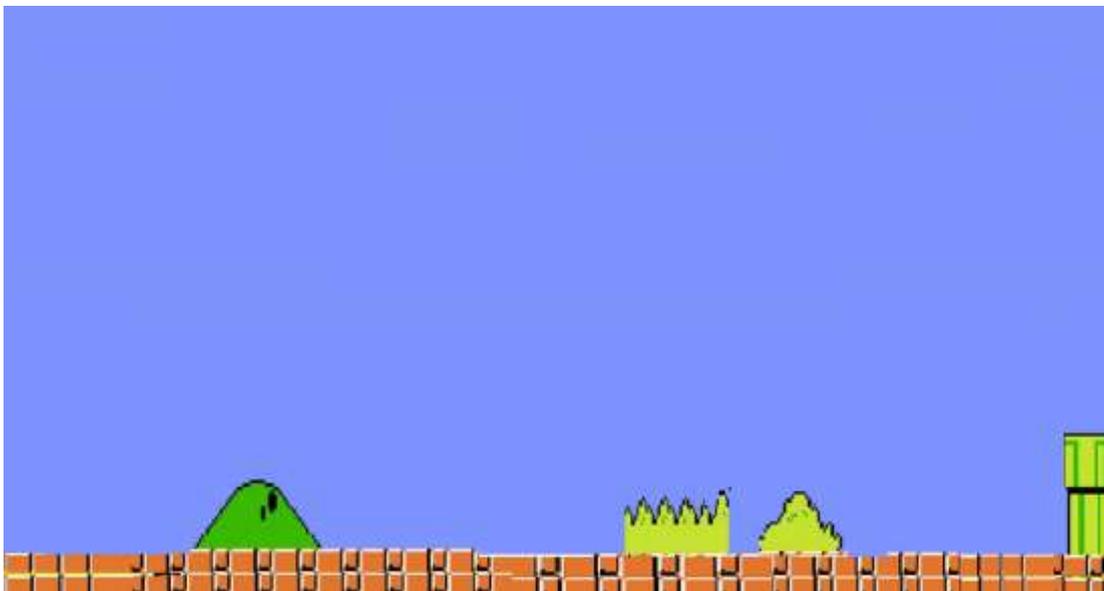


Figura 16 Imagen de fondo

- Íconos de la metáfora



Figura 17 Íconos de la metáfora

- Esquema de diagramación para Moodle

Tabla 12

Esquema de diagramación para Moodle

Título								
				Estrella				
		Instrucciones del juego	?	Centro de jugadores	?	Retos que cumplir	?	Tema 4
						Tema 3		
				Tema 2				
		Tema 1						Moneda
Nueva vida	Ganadores					Certificado		

- Diagrama colocado en Moodle



Figura 18 Diagrama colocado en Moodle

#### 4.2.3.2 Construcción

En la construcción del aula virtual en Moodle se usó la versión 3.8 por ser la más estable y compatible con las actividades desarrolladas. En este sentido se procedió a registrarse y crear el aula desde CPanel.



Figura 19 Construcción del aula Moodle versión 3.8

Con las siguientes especificaciones para el ingreso:

**Moodle 3.8 has been successfully installed at:**

**<https://ecartes.ec/moodle38>**

**Administrative URL: <https://ecartes.ec/moodle38/admin>**

- Configuración inicial del aula



Figura 20 Configuración inicial del aula

- Configuración del perfil

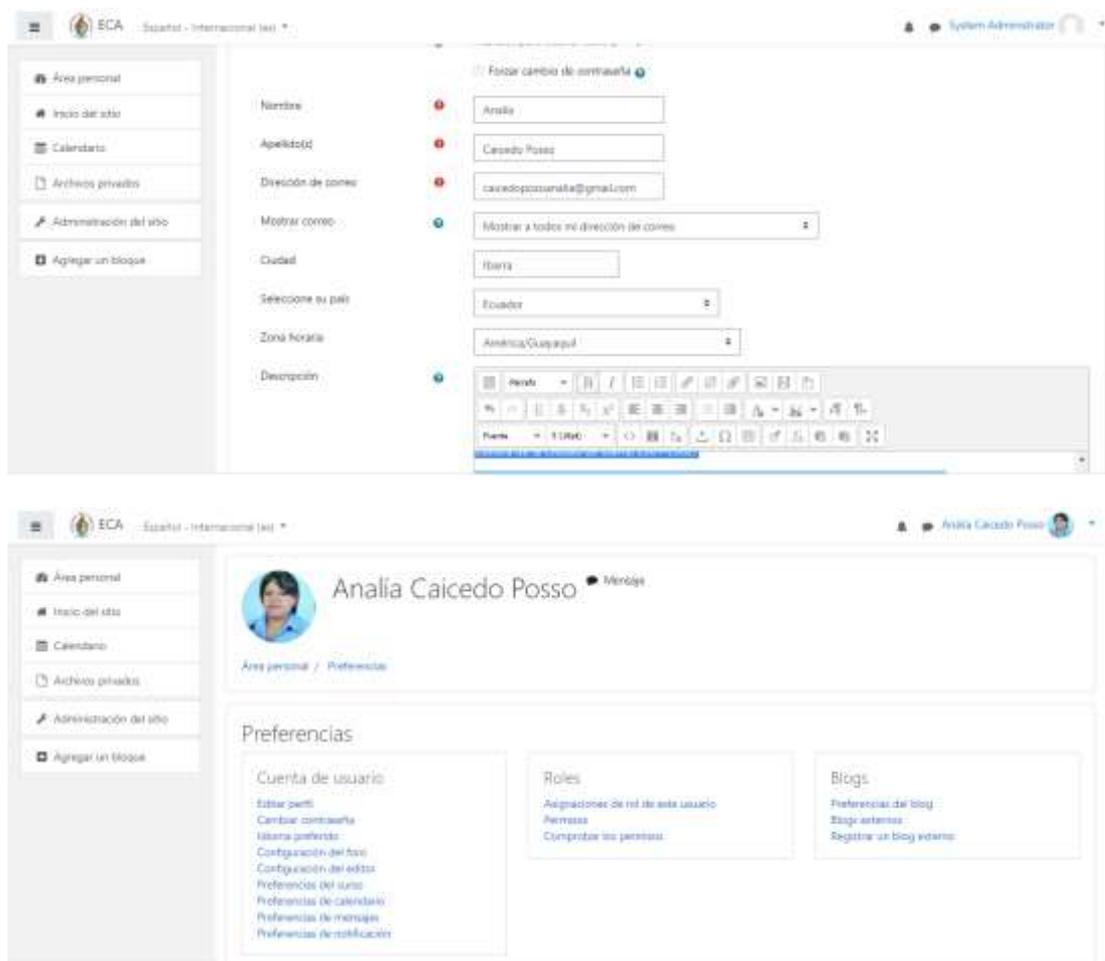


Figura 21 Configuración del perfil



- Armado del esqueleto



Figura 24 Armado del esqueleto

- Desarrollo de los contenidos del aula Moodle

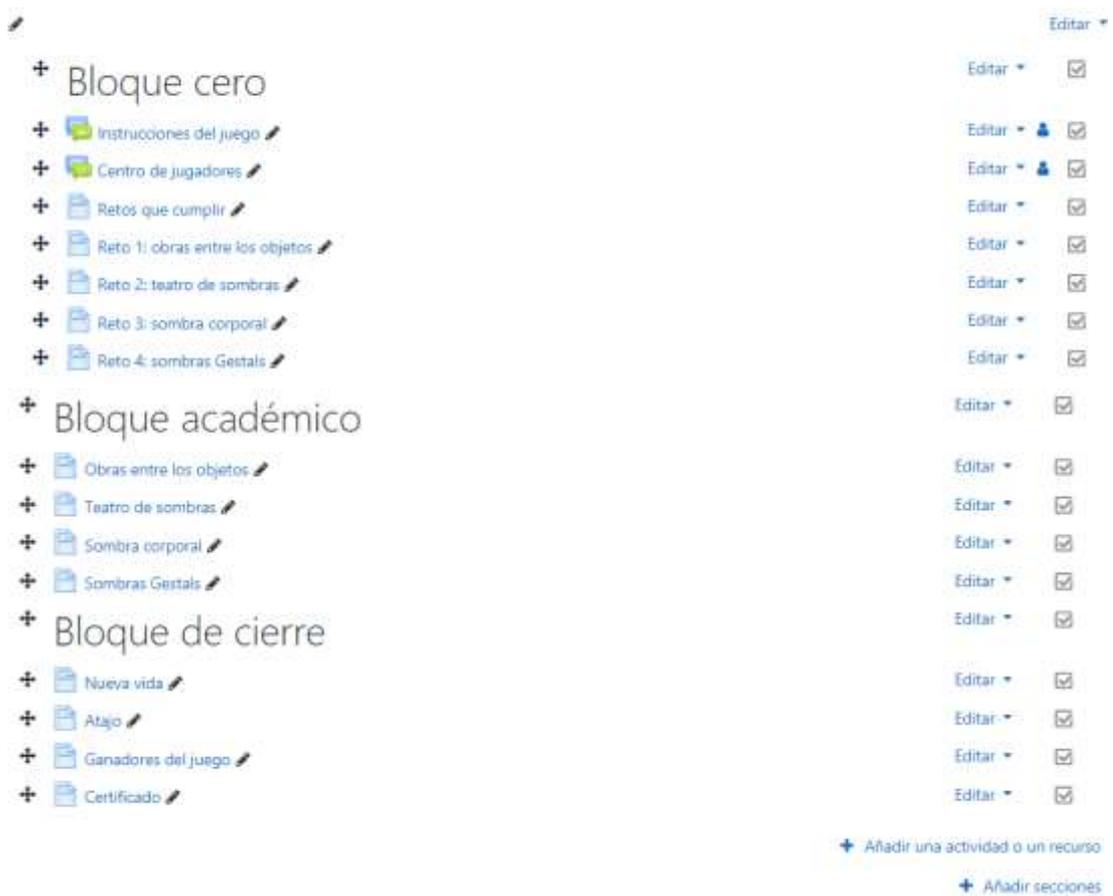


Figura 25 Desarrollo de los contenidos del aula Moodle

- Creación de vínculos de acceso

Tabla 13

*Creación de vínculos de acceso*

<b>Inicio</b>	<b><a href="https://ecartes.ec/moodle38/course/view.php?id=2">https://ecartes.ec/moodle38/course/view.php?id=2</a></b>
Instrucciones del juego	<a href="https://ecartes.ec/moodle38/mod/forum/view.php?id=15">https://ecartes.ec/moodle38/mod/forum/view.php?id=15</a>
Centro de jugadores	<a href="https://ecartes.ec/moodle38/mod/forum/view.php?id=18">https://ecartes.ec/moodle38/mod/forum/view.php?id=18</a>
Retos que cumplir	<a href="https://ecartes.ec/moodle38/mod/page/view.php?id=5">https://ecartes.ec/moodle38/mod/page/view.php?id=5</a>
Reto 1: obras entre los objetos	<a href="https://ecartes.ec/moodle38/mod/page/view.php?id=20">https://ecartes.ec/moodle38/mod/page/view.php?id=20</a>
Reto 2: teatro de sombras	<a href="https://ecartes.ec/moodle38/mod/page/view.php?id=8">https://ecartes.ec/moodle38/mod/page/view.php?id=8</a>
Reto 3: sombra corporal	<a href="https://ecartes.ec/moodle38/mod/page/view.php?id=9">https://ecartes.ec/moodle38/mod/page/view.php?id=9</a>
Reto 4: sombras gestals	<a href="https://ecartes.ec/moodle38/mod/page/view.php?id=10">https://ecartes.ec/moodle38/mod/page/view.php?id=10</a>
Mundo 1 Obras entre los objetos	<a href="https://ecartes.ec/moodle38/mod/page/view.php?id=23">https://ecartes.ec/moodle38/mod/page/view.php?id=23</a>
Mundo 2 Teatro de sombras	<a href="https://ecartes.ec/moodle38/mod/page/view.php?id=24">https://ecartes.ec/moodle38/mod/page/view.php?id=24</a>
Mundo 3 Sombra corporal	<a href="https://ecartes.ec/moodle38/mod/page/view.php?id=25">https://ecartes.ec/moodle38/mod/page/view.php?id=25</a>
Mundo 4 Sombras Gestals	<a href="https://ecartes.ec/moodle38/mod/page/view.php?id=26">https://ecartes.ec/moodle38/mod/page/view.php?id=26</a>
Nueva vida	<a href="https://ecartes.ec/moodle38/mod/page/view.php?id=59">https://ecartes.ec/moodle38/mod/page/view.php?id=59</a>
Atajo	<a href="https://ecartes.ec/moodle38/mod/page/view.php?id=60">https://ecartes.ec/moodle38/mod/page/view.php?id=60</a>
Ganadores	<a href="https://ecartes.ec/moodle38/mod/page/view.php?id=12">https://ecartes.ec/moodle38/mod/page/view.php?id=12</a>
Certificado	<a href="https://ecartes.ec/moodle38/mod/page/view.php?id=13">https://ecartes.ec/moodle38/mod/page/view.php?id=13</a>

- Armada del bloque 0

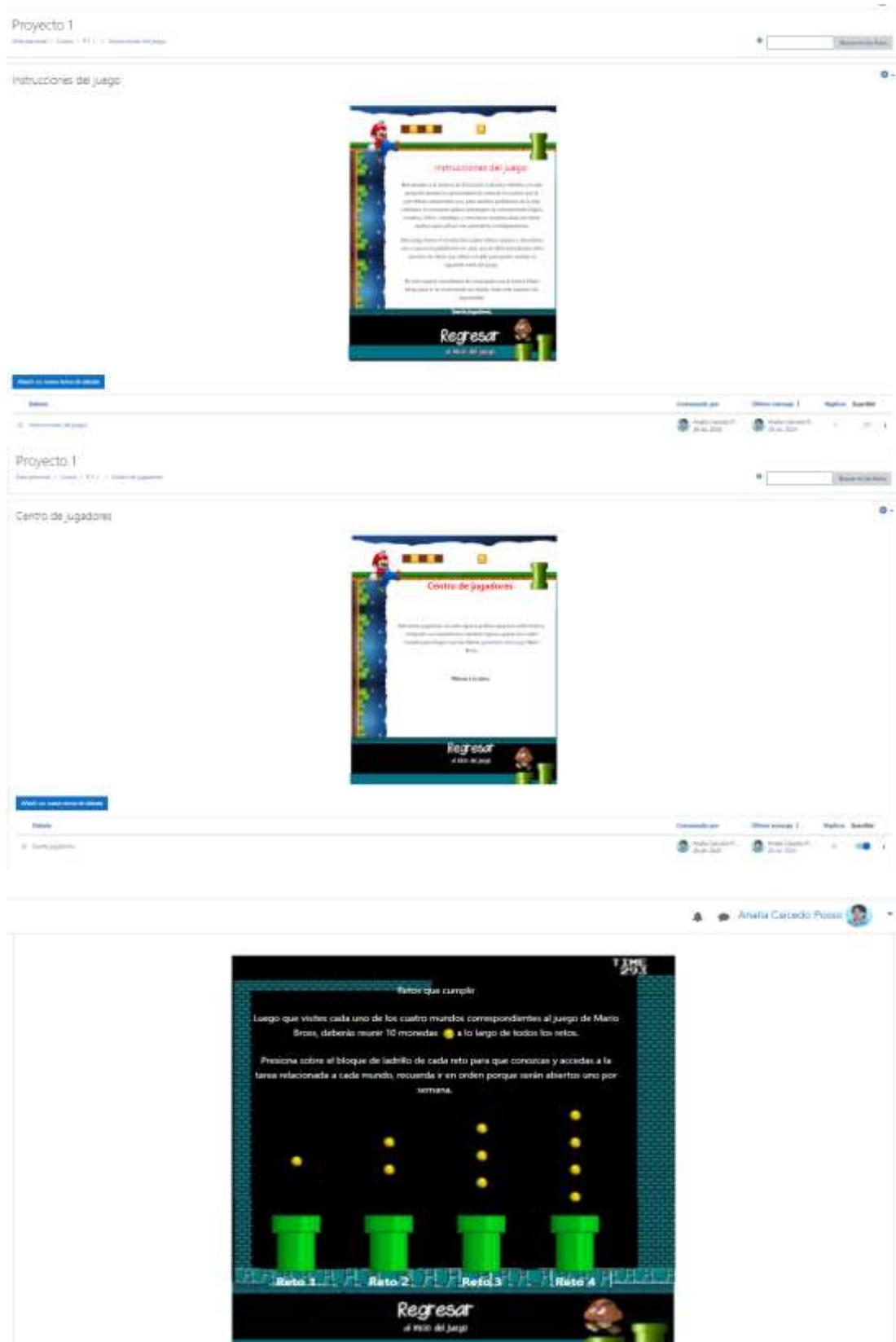


Figura 26 Armada del bloque 0

- Armada del bloque académico



Figura 27 Bloque académico mundo 1



Figura 28 Bloque académico mundo 2

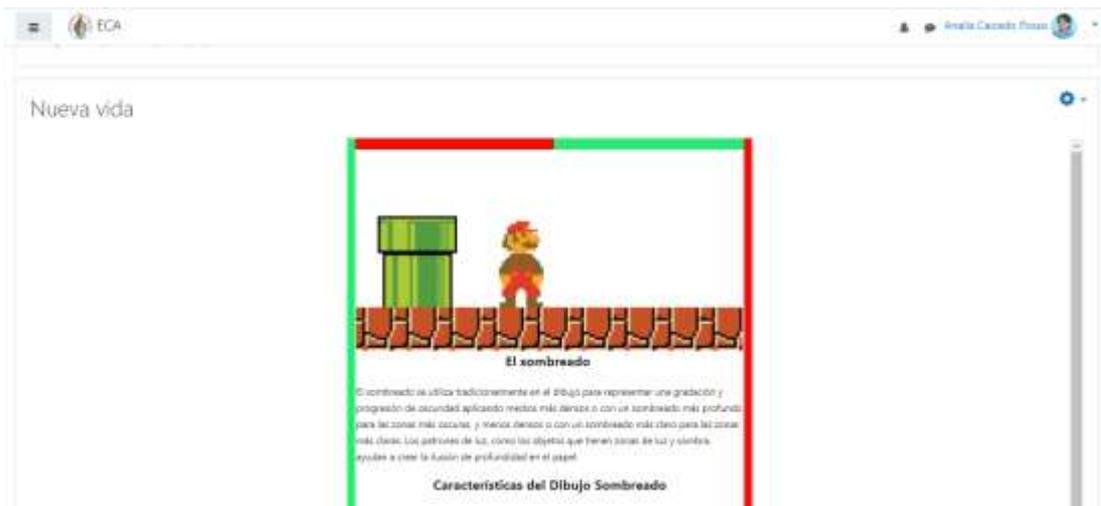


Figura 29 Bloque académico mundo 3



Figura 30 Bloque académico mundo 4

- Armada del bloque de cierre



*Figura 31* Bloque de cierre refuerzo de proyecto



*Figura 32* Bloque de cierre actividad del refuerzo del proyecto



Figura 33 Bloque de cierre aprobación del curso

### **4.3 Capacitación del aula virtual Moodle**

En este apartado se muestra los temas y subtemas de la capacitación del aula Moodle de la materia de Educación Cultural y Artística a los docentes de la Unidad Educativa “Atahualpa” y estudiantes del séptimo año de Educación General Básica de la misma institución.

**Curso:** Unidad Educativa “Atahualpa”

**Asignatura:** Educación Cultural y Artística

**Duración:** 2 horas

**No. Participantes:** 58 docentes y 77 estudiantes del séptimo año de Educación General Básica.

#### **Tema: Aula Moodle de Educación Cultural y Artística**

**Objetivos:** Capacitar el aula Moodle de Educación Cultural y Artística, para dar a conocer los beneficios, funcionalidad, didáctica y estética del entorno virtual.

#### **Contenidos**

##### **Tema 1:** Moodle

**Tema 1.1:** ¿Qué es Moodle?

**Tema 1.2:** Características de Moodle

**Tema 1.3:** Funcionalidad de Moodle

##### **Tema 2:** Metodología PACIE

**Tema 2.1** ¿Qué es la metodología PACIE?

**Tema 2.2** Importancia de la metodología PACIE en el aula virtual Moodle

**Tema 2.3:** Estructura de bloques en la metodología PACIE (inicio, académico y cero)

**Tema 3:** Metáforas educativas

**Tema 3.1:** Lenguaje figurativo

**Tema 3.2:** Aulas y metáforas

**Tema 3.3:** Aprendizaje holístico

**Tema 3.4:** Tutoría y roles

**Tema 4:** Proyecto 1: Descubriendo nuevas habilidades de forma creativa para resolver mis problemas

**Tema 4.1:** Metáfora Hotel Transilvania

**Tema 4.1.1:** Obras con objetos (Escarlar)

**Tema 4.1.2:** Mi solución (Bosque embrujado)

**Tema 4.1.3:** Afiche publicitario (Aldea)

**Tema 4.1.4:** Instalación con objetos (Cementerio)

**Tema 4.1.5:** Refuerzo proyecto 1 (Museo en casa)

**Tema 5:** Proyecto 2: Aprender a vivir y a cuidar un mundo diverso

**Tema 5.1:** Metáfora Mario Bros

**Tema 5.1.1:** Obras entre los objetos (mundo 1)

**Tema 5.1.2:** Teatro de sombras (mundo 2)

**Tema 5.1.3:** Sombra corporal (mundo 3)

**Tema 5.1.4:** Sombras Gestals (mundo 4)

**Tema 5.1.4:** Refuerzo proyecto 2 (Nueva vida)

### 4.3.1 Encuesta de satisfacción

La encuesta de satisfacción se aplicó a los 4 docentes del área de Educación Cultural Artística de la Unidad Educativa “Atahualpa” por cuanto son los que conocen del área y están al tanto de los temas que se usaron en los proyectos, tuvo como finalidad conocer la funcionalidad, didáctica y estética del entorno virtual del aula de Moodle. Seguido se muestra el análisis individual de cada pregunta.

#### Sección 1: Funcionalidad

##### 1.- ¿Es de fácil acceso el ingreso al aula Moodle de Educación Cultural y Artística?

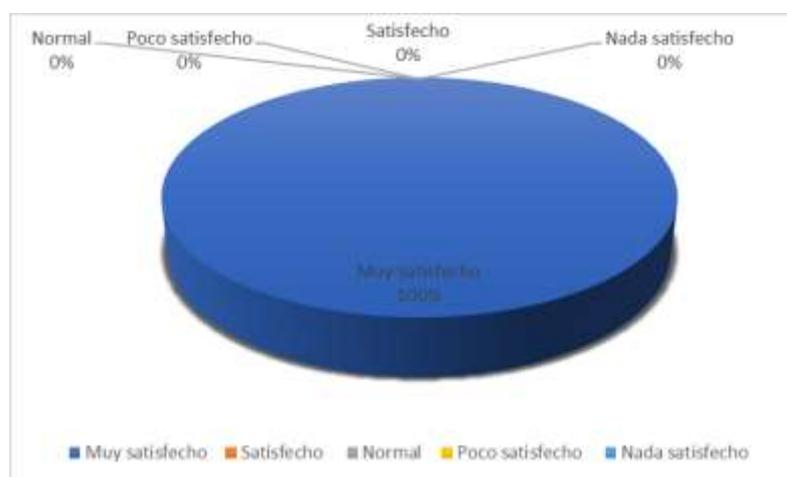


Figura 34 Fácil acceso a Moodle

#### Análisis:

El ingreso al aula virtual no presenta dificultad como manifiestan los docentes encuestados del área de Educación Cultural y Artística siendo así que el 100% se siente muy satisfecho porque solo se debe ingresar con el enlace del aula de Moodle, el usuario y contraseña, y que para el efecto al hacerlo no represento un problema para los educadores. Este aspecto es importante por cuanto la primera impresión es la que cuenta debido a que existen algunas personas que no se encuentran familiarizados con la tecnología, las aulas virtuales, frustrándose, desmotivándose y desinteresándose de continuar con el curso, porque piensan que todo lo demás que este inmerso en este aspecto virtual va a tener las mismas o más dificultades dentro de este entorno educativo.

## 2.- ¿El aula Moodle de Educación Cultural y Artística presenta un orden lógico?

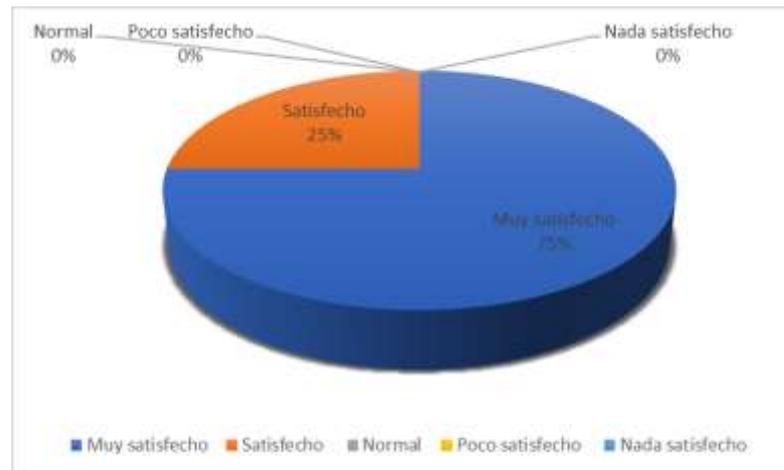
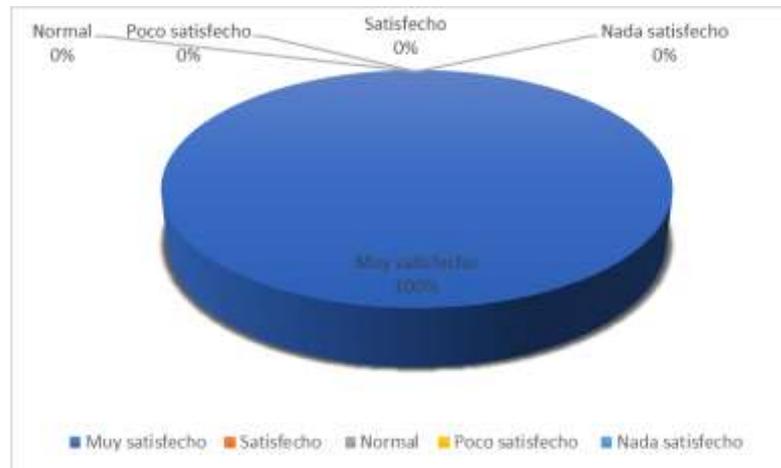


Figura 35 El aula Moodle presenta un orden lógico

### Análisis:

La mayoría de los docentes encuestados manifiestan en un 75% que se sienten muy satisfechos con el aula de Moodle de Educación Cultural y Artística por cuanto presenta un orden lógico el entorno virtual y satisfechos el 25%, datos que reflejan que si se ha trabajado con la metodología PACIE por cuanto se estructuró por bloques de inicio, académico y cierre para que se mantenga esa jerarquía de actividades, siendo indispensable hacerlo cuando se trabaja con un aula virtual, además que permite al estudiante ingresar a leer, desarrollar e interactuar según se vaya avanzado. Además, para una mayor comprensión el aula fue diseñada con dos cursos los mismos que figuran como proyecto 1 y 2 respectivamente, en cada uno de estos se puede observar el programa modular que fue realizado por 4 semanas y una de retroalimentación y que serán aperturados según la semana académica que se aborde.

**3.- ¿El entorno de navegación del aula de Educación Cultural y Artística presenta facilidad para navegar?**

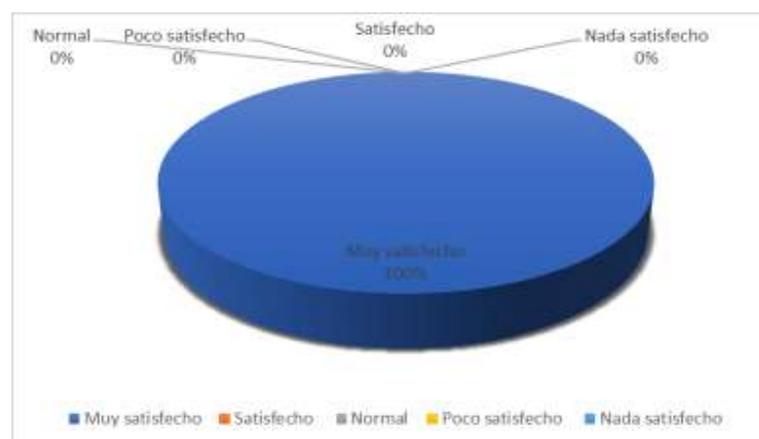


*Figura 36* Facilidad en el entorno de navegación

**Análisis:**

El 100% de los docentes se sienten muy satisfechos con el entorno de navegación del aula de Educación Cultural y Artística por cuanto presenta facilidad para navegar, le permite al usuario ser capaz de moverse en el contexto virtual, así como también por cada uno de los bloques creados, permitiéndole identificar rápidamente las secciones, contenidos de manera clara, sencilla y efectiva.

**4.- ¿Los enlaces colocados en el aula Moodle de Educación Cultural y Artística funcionan sin ningún problema?**



*Figura 37* Funcionamiento de los enlaces en el aula Moodle

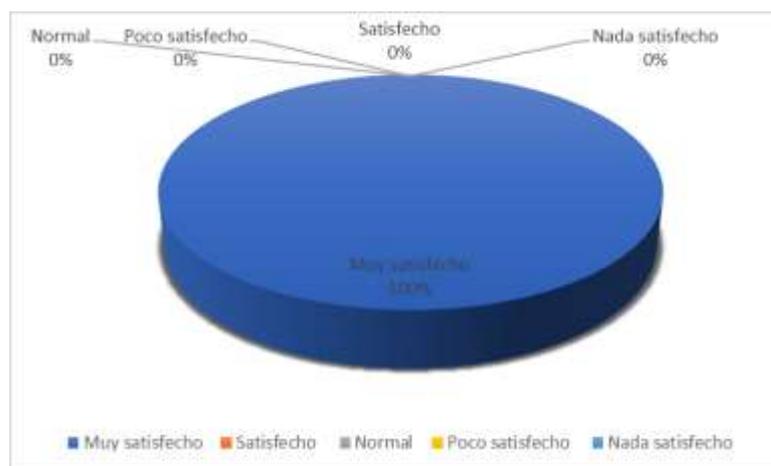
**Análisis:**

Los enlaces colocados en el aula Moodle de Educación Cultural y Artística, no presenta inconveniente por tal razón el 100% de los docentes encuestados se sienten satisfechos

con este aspecto, siendo así que los enlaces figuran en el entorno virtual como íconos que a la vez permiten al usuario acceder a los contenidos, recursos y actividades sin ningún problema.

## Sección 2: Didáctica:

**5.- ¿Los contenidos presentados en el aula Moodle de Educación Cultural y Artística está de acuerdo con el currículo priorizado del Ministerio de Educación?**

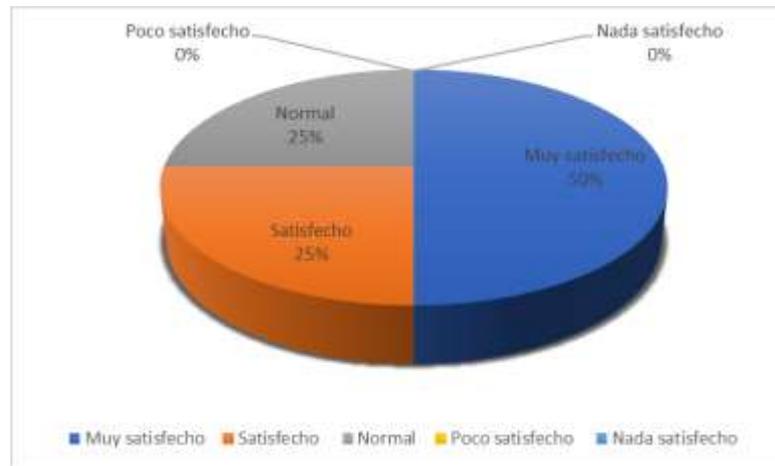


*Figura 38* Contenidos del aula virtual Moodle

### **Análisis:**

Los docentes encuestados del área de Educación Cultural y Artística manifestaron el 100% que se sienten muy satisfechos con el aula Moodle creada por cuanto presenta los contenidos dispuestos por el Ministerio de Educación, siendo así que fueron estructurados de acuerdo al currículo priorizado dispuesto por la emergencia sanitaria que atraviesa el país y el mundo a causa del COVID-19, en este sentido se desarrolló los contenidos por proyectos desplegados por 4 semanas incluyendo en cada uno de ellos recursos, actividades para desarrollar en la quinta semana se estructuró como refuerzo del proyecto.

**6.- ¿El aula Moodle de Educación Cultural y Artística presenta información necesaria y suficiente sobre la temática abordada en cada proyecto?**

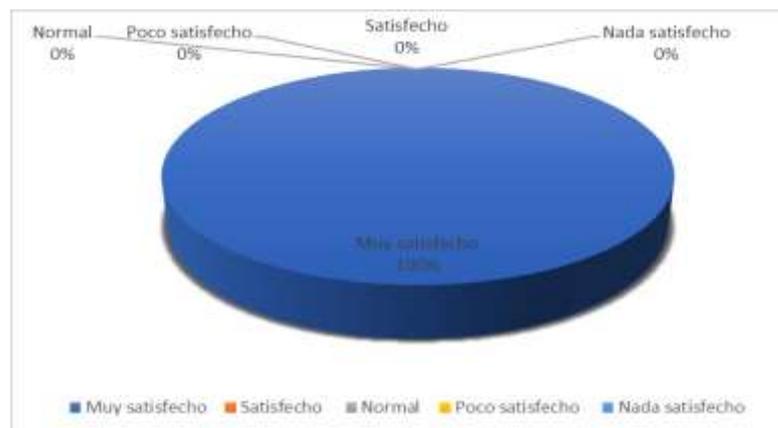


*Figura 39* El aula de Moodle presenta información necesaria y suficiente

**Análisis:**

En la pregunta si el aula de Moodle presenta información necesaria y suficiente manifestaron los docentes que se sienten muy satisfechos el 50%, satisfechos y normal con el 25%, connotando que la información colocada está acorde a los temas de los proyectos realizados en el entorno virtual de aprendizaje.

**7.- ¿Las actividades propuestas dentro del Aula Moodle de Educación Cultural y Artística presentan coherencia y relación con el tema del proyecto?**



*Figura 40* El aula Moodle presenta coherencia y relación con el tema del proyecto

**Análisis:**

El 100% de los encuestados se sienten muy satisfechos con el aula Moodle de Educación Cultural y Artística, por cuanto presenta coherencia y relación con el

proyecto, además se les explicó en la capacitación que el aula desarrollada tubo un enfoque metafórico por tal razón los roles tanto del docente como del estudiante se cambiaban para estar acorde con el tema escogido, así como también en esa misma línea se abordó los temas, sub temas con la temática presentada, pero sin salirse del contexto que se debe abordar en el currículo.

### 8.- ¿Los contenidos propuestos dentro del aula Moodle de Educación Cultural y Artística permiten un aprendizaje significativo?

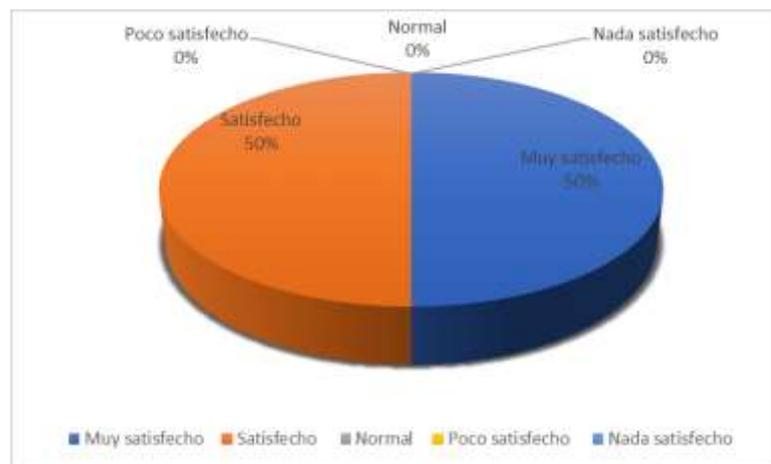


Figura 41 Los contenidos permiten un aprendizaje significativo

#### Análisis:

Los contenidos propuestos dentro del aula Moodle de Educación Cultural y Artística manifiestan el 50% de los docentes que se sienten muy satisfechos y satisfechos el otro 50%, por cuanto los contenidos propuestos permiten un aprendizaje significativo y más aún que se encuentran estructurados en orden, su navegabilidad no presenta inconvenientes permitiéndole al usuario moverse por la estructura logrando encontrar con facilidad las diferentes secciones y contenidos de manera clara y sencilla.

### Sección 3: Estética

#### 9.- ¿La metáfora realizada dentro del proyecto tienen relación con las actividades y el entorno del aula Moodle?

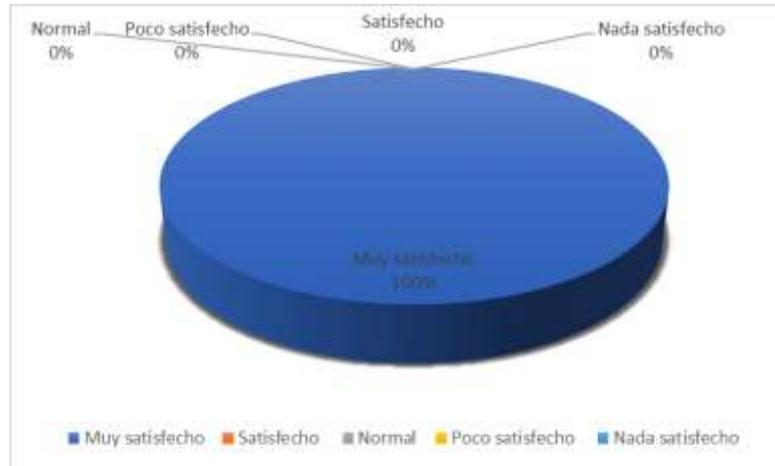
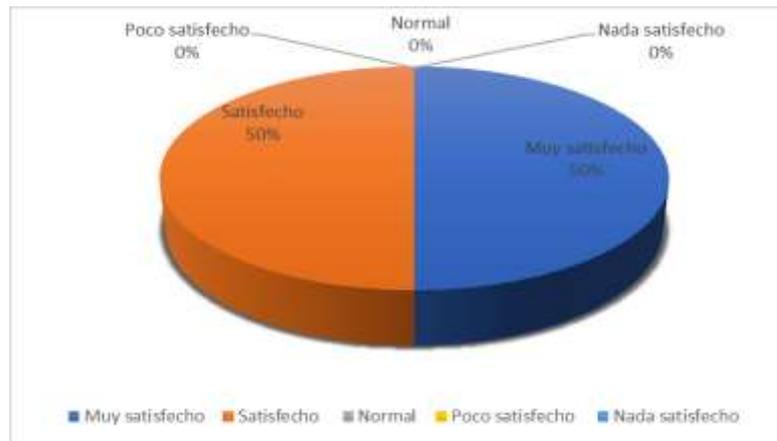


Figura 42 La metáfora tiene relación con las actividades del aula de Moodle

#### Análisis:

El 100% de los docentes investigados manifestaron que se sienten muy satisfechos con la metáfora presentada en cada uno de los proyectos, además tienen relación con las actividades propuestas en el aula virtual de Moodle, por cuanto se desarrolló tomando en consideración el aprendizaje holístico el mismo que tiene como finalidad insertar en el estudiante la idea plasmada de la metáfora realizada, que a la vez genera motivación, facilidad en la adquisición y construcción del conocimiento, en conclusión las metáfora presentada en un entorno virtual de aprendizaje se vuelve lúdico, interesante, atractivo al usuario en algunos casos adictivos.

**10.- ¿La iconografía dentro del aula Moodle es clara, legible y entendible?**

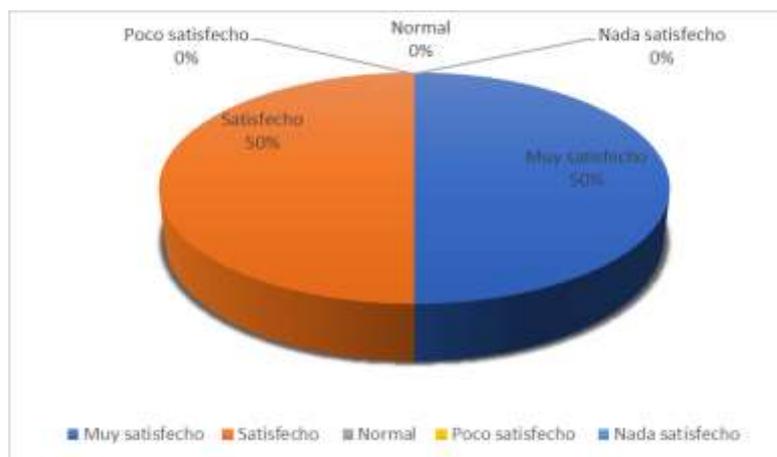


*Figura 43* La iconografía es clara, legible y entendible

**Análisis:**

En respuesta a la pregunta si los contenidos son claros, legibles y entendibles el 50% de los docentes encuestados manifestaron que se sienten muy satisfecho y el otro 50% satisfecho, por cuanto la iconografía dentro del aula virtual de Moodle se encuentra clara, legible y entendible, la estructura presentada en cada uno de los proyectos se la realizó tomando en consideración las metáforas las mismas que fueron incluidas y distribuidas según al bloque que pertenecen.

**11.- ¿Los recursos como: imágenes y videos aportan a la comprensión de la información de las actividades?**



*Figura 44* Los recursos son comprensivos

**Análisis:**

De los datos obtenidos en la encuesta se pudo observar que el 50% de los docentes encuestados se sienten muy satisfechos el otro 50% satisfechos, por cuanto los

recursos como imágenes y videos aportan a la comprensión de la información de las actividades, connotándose que cada uno de ellos ayudan a entender cada uno de los temas y actividades a realizarse por cada proyecto.

## 12.- ¿El aula Moodle de Educación Cultural y Artística es atractiva e innovadora?

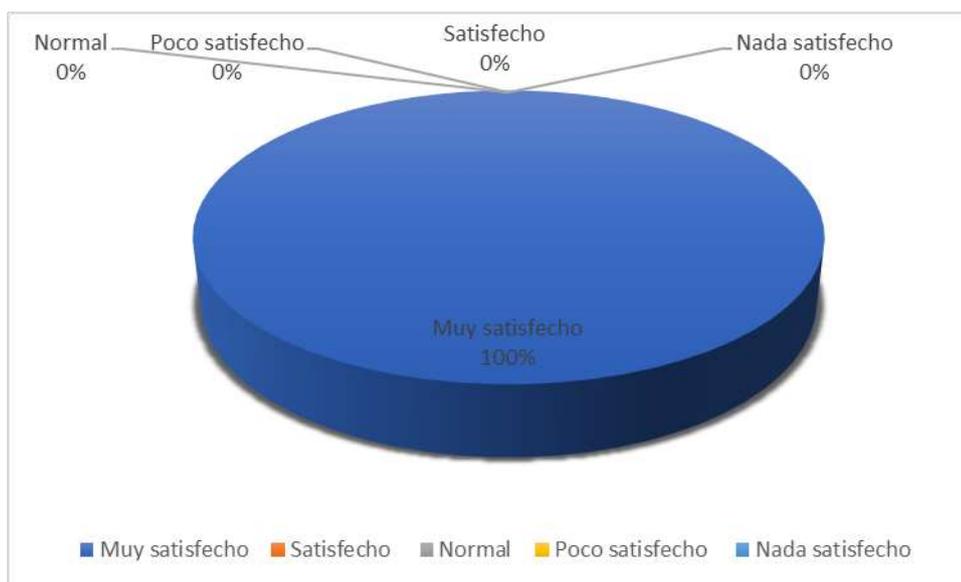


Figura 45 El aula Moodle es atractiva e innovadora

### Análisis:

El 100% de los docentes encuestados se sienten muy satisfechos con el aula virtual Moodle de Educación Cultural y Artística, por cuanto se presenta atractiva e innovadora, siendo así que permite llamar la atención tanto de los estudiantes como de los docentes al ver sido desarrollada con un enfoque metafórico la cual se muestra de manera lúdica, motivadora, atrayente e interesante, sin embargo también aporta para enriquecer las competencias digitales de los educadores que son necesarias e indispensables para este tiempo de educación virtual que fue dispuesta por el Gobierno Nacional y acogida por el Ministerio de Educación.

## CAPÍTULO V

### 5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 5.1 Conclusiones

- El uso de las Tic antes y después de la emergencia sanitaria por Covid-19 marcan niveles de uso que evidencian grandes diferencias, puesto que en el contexto actual los docentes adoptan nuevos entornos educativos e inician un cambio notorio y significativo para el desarrollo de procesos formativos que permiten al estudiante participar, motivarse y aprender en un contexto donde las competencias digitales son uno de los ejes de los avances sociales; por tanto, los docentes de manera empírica propician educación mediante medios electrónicos y herramientas digitales creativos que conducen al estudiante al desarrollo de habilidades a fin de llegar con el conocimiento a todo el territorio en el contexto actual.
- El uso de las tecnologías de la información y comunicación en aulas virtuales de Moodle, permite integrar en un entorno digital para facilitar su función procesos tecnológicos que desarrollen la enseñanza aprendizaje, a la vez que aúna a los contenidos del currículo destrezas, objetivos e indicadores de evaluación, a una metodología capaz de integrar el acompañamiento real al aprendizaje de los estudiantes en busca de un desarrollo integral en cualquier área del conocimiento con calidad y calidez educativa, se cumple en definitiva con los requerimientos expuestos en la Ley Orgánica de Educación Intercultural y una de las metas del Objetivo de Desarrollo Sostenible sobre educación.
- Los docentes definen beneficios del uso de aula virtual y metodología PACIE en la enseñanza de Educación Cultural y Artística, enfocados en fácil acceso al interfaz mediante un sistema de organización lógico de modo que los estudiantes pueden navegar rápidamente, además de adicionar vínculos en la configuración que permiten ingresar y retornar a la página inicial. También la didáctica permite presentar temáticas adecuadas para niños en un entorno metafórico que suma apropiación del proceso de aprendizaje en base a los contenidos del currículo priorizado para la emergencia sanitaria por Covid-19.

## 5.2 Recomendaciones

- La importancia de la mejora continua para motivar a los estudiantes en aulas inmersivas que generen motivación e interés por conocer nuevas ciencias, precisan que docentes, autoridades y las comunidades educativas prioricen planes de capacitación continua de manera permanente y estratégica mediante la plataforma EVA del Ministerio de Educación Me Capacito sobre tecnología educativa, a fin de dotar a los docentes de capacidades para gestionar herramientas digitales, y a la vez garantizar procesos de calidad educativa.
- Implementar planificaciones curriculares en base a la metodología PACIE y enfoques que permitan crear, educar y compartir con los estudiantes basados en los lineamientos para recursos educativos digitales, además del uso de los contenidos tecno educativos que permiten lograr objetivos propuestos en el currículo y el fiel desarrollo del perfil del bachiller ecuatoriano bajo estándares articulados a valores de ética, honestidad y justicia.
- En el área de Educación Cultural y Artística el desarrollo de capacidades creativas para la resolución de problemas de la vida cotidiana son objetivos primordiales, permite contextualizar el currículo de manera flexible y adaptada a las necesidades de los estudiantes, por tanto, es importante la implementación de Moodle al proceso educativo de la Unidad Educativa Atahualpa para mejorar la calidad de educación tomando en cuenta aspectos como necesidades educativas e interculturalidad.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguaded, I., Vásquez, E., & López, E. (2016). El impacto bibliométrico del movimiento MOOC en la comunidad científica española. *Educación XXI*, 19(2), 77–103. <https://doi.org/10.5944/educXX1>
- Álvarez, C. (2015). Teoría frente a práctica educativa: Algunos problemas y propuestas de solución. *Perfiles Educativos*, 37(148), 172–190. <https://doi.org/10.1016/j.pe.2015.11.014>
- Araujo, D., & Bermudes, J. (2009). Limitaciones de las tecnologías de información y comunicación en la educación universitaria. *Horizontes Educativos*, 14, 9–24. Retrieved from <http://files.cristell-dominguez.webnode.mx/200000046-2a5752b511/limitacionesdelasticenlaeducacionuniversitaria-091125093613-phpapp02.pdf>
- Arjona, J. E., & Gámiz, V. (2015). Vista de Revisión de opciones para el uso de la plataforma Moodle en dispositivos Móviles. *Revista de Educación a Distancia*, 37. Retrieved from <https://revistas.um.es/red/article/view/234031/179801>
- Barrera, V., & Guapi, A. (2018). La importancia del uso de las plataformas virtuales en la educación superior. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo (Julio 2018)*. Retrieved from <https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/07/plataformas-virtuales-educacion.html/hdl.handle.net/20.500.11763/atlante1807plataformas-virtuales-educacion>
- Belloch, C. (2017). *Diseño Instruccional*. Valencia . Retrieved from <http://148.202.167.116:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/1321/EVA4.pdf?f?sequence=1&isAllowed=y>
- Bravo, M., & Fabé, I. (2018). El Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de la Historia de Cuba con el empleo de un aula virtual. *Mendive. Revista de Educación*, 16(3), 455–469. <https://doi.org/10.21676/23897856.1358>
- Bruni, J., Aguirre, N., Murillo, J., Díaz, H., Fernández, A., & Barrios, M. (2008). *Una mejor educación para una mejor sociedad*. Madrid.

- Cabero, J. (2006). Nuevas tecnologías, comunicación y educación. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (1).  
<https://doi.org/10.21556/edutec.1996.1.576>
- Cabero, J., Arancibia, M., Valdivia, I., & Araneda, S. (2018). Percepciones de profesores y estudiantes de la formación virtual y de las herramientas en ellas utilizadas. *Revista Diálogo Educativo*, 18(56). <https://doi.org/10.7213/1981-416X.18.056.DS07>
- Caizapasto, E. (2020). *Aula virtual en la plataforma Moodle para fortalecer la comprensión lectora en los niños de séptimo Año de Educación Básica de la Escuela "Alfredo Boada Espín."* Universidad Tecnológica Israel, Quito.  
Retrieved from  
<http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2628/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDU-378.242-2020-074.pdf>
- Calduch, R. (2014). *Métodos y técnicas de investigación internacional*. Madrid .  
Retrieved from [https://www.ucm.es/data/cont/docs/835-2018-03-01-Metodos y Tecnicas de Investigacion Internacional v2.pdf](https://www.ucm.es/data/cont/docs/835-2018-03-01-Metodos-y-Tecnicas-de-Investigacion-Internacional-v2.pdf)
- Callejo, J., & Agudo, Y. (2018). MOOC: valoración de un futuro. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 21(2), 219.  
<https://doi.org/10.5944/ried.21.2.20930>
- Camacho, & Fuentes. (2013). Entornos Virtuales de Aprendizajes Metafóricos: un camino a la creatividad y a la colaboración entre sus pares. *Revista Digital de Investigación Educativa*.
- Camacho, P. (2015). Campus Planeta Fatla. Retrieved from <http://www.fatla.org/>,  
World Wide Web
- Campos, N., Ramos, M., & Moreno, A. J. (2019). Realidad virtual y motivación en el contexto educativo: Estudio bibliométrico de los últimos veinte años de Scopus. *Alteridad*, 15(1), 47–60. <https://doi.org/10.17163/alt.v15n1.2020.04>
- Cano, L. M. (2020). *Concepciones docentes, usos de TIC en el aula y estilos de enseñanza* (Primera). Medellín: Editorial Universidad Pontificia Bolivariana.

<https://doi.org/10.18566/978-958-764-877-5>

- Canseco, E. (2013). *Aplicación de una aula virtual en Moodle, como apoyo didáctico para la asignatura de física y laboratorio de tercer año de bachillerato* . Pontifica Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato, Ambato. Retrieved from <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/782/1/85121.pdf>
- Carnoy, M. (2005). Las TIC en la enseñanza: posibilidades y retos . *Lección Inaugural Del Curso Académico, 1*(19). Retrieved from <http://www.uoc.edu/inaugural04/dt/esp/carnoy1004.pdf>
- Cayachoa, I., Álvarez, W., & Botina, M. (2020). El modelo TPACK como estrategia para integrar las TIC en el aula escolar a partir de la formación docente. *Revista Espacios* , 41(16). Retrieved from <http://ww.revistaespacios.com/a20v41n16/a20v41n16p06.pdf>
- Corral, Y., & Corral, I. (2020). Una mirada a la educación a distancia y uso de las TICs en tiempos de pandemia . *Revista de Tecnología de Información y Comunicación En Educación, 14*(1), 143–150. Retrieved from <https://orcid.org/0000-0002-0433-0125>
- Cruz, E., Ruiz, R., Flores, M., Urzúa, M. del C., Rodríguez, D., & López, D. (2019). Perfiles sobre uso de TIC en la clase de ciencias naturales en educación básica: de lo declarativo a lo argumentativo desde una comunidad de desarrollo profesional docente. *Revista Electrónica de Investigación e Innovación Educativa, 5*(1).
- De la Cruz, D., García, R., & Tacilla, J. (2020). *La calidad educativa virtual en estudiantes de la modalidad semi presencial en el Perú: Una revisión sistemática*. Universidad Peruana Unión, Lima. Retrieved from [https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/UPEU/3921/Ruth\\_Trabajo\\_Bachiller\\_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/UPEU/3921/Ruth_Trabajo_Bachiller_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- De la Torre, A. (2006). Introducción a la plataforma Moodle . Retrieved November 12, 2020, from <https://docplayer.es/6609111-Introduccion-a-la-plataforma->

moodle-anibal-de-la-torre-2006-plataforma-moodle-gestion-y-administracion-de-un-curso.html

De Luca, M. (2020). Las aulas virtuales en la formación docente como estrategia de continuidad pedagógica en tiempos de pandemia. Usos y paradojas. *Análisis Carolina*, 33(1).

De Pablos, G. (2005). *Moodle*. CNICE. MEC.

De Vincenzi, A. (2020). Del aula presencial al aula virtual universitaria en contexto de pandemia de COVID-19. Avances de una experiencia universitaria en carreras presenciales adaptadas a la modalidad virtual. *Debate Universitario*, 8(16), 67–71. Retrieved from <http://200.32.31.164:9999/ojs/index.php/debate-universitario/article/view/238/242>

Del Ecuador, A. C. (2008). *Constitución de la República del Ecuador 2008*. Quito. Retrieved from [www.lexis.com.ec](http://www.lexis.com.ec)

Díaz, M., & Colorado, B. (2020). Estudio para realizar la acción tutorial a través de un sistema de gestión de aprendizaje en el nivel de Secundaria. *MLS Educational Research*, 4(1), 41–56. Retrieved from <https://www.mlsjournals.com/Educational-Research-Journal/article/view/260/703>

Domínguez, M. (2010). Moodle, una plataforma formativa con gran proyección en los nuevos modelos de enseñanza. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, (19), 1–14. Retrieved from <https://www.raco.cat/index.php/DIM/article/view/214708/285000>

Espinosa, A. (2017). *Acuerdo Nro. MINEDUC-ME-2016-00020-a*. Quito. Retrieved from <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Acuerdo-Ministerial-Nro.-MINEDUC-ME-2016-00020-A.pdf>

Estrada, E. G., Gallegos, N. A., Mamani, H. J., & Huaypar, K. H. (2020). Actitud de los estudiantes universitarios frente a la educación virtual en tiempos de la pandemia de COVID-19. *Revista Brasileira de Educação Do Campo*, 5, 1–19.

<https://doi.org/10.20873/uft.rbec.e10237>

- Fainholc, B. (2016). Presente y futuro latinoamericano de la enseñanza y el aprendizaje en entornos virtuales referidos a educación universitaria . *Revista de Educación a Distancia (RED)*, (48). <https://doi.org/10.6018/red/48/2>
- García, L. (2017). Educación a distancia y virtual: calidad, disrupción, aprendizajes adaptativo y móvil . *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 20(2), 9–25. <https://doi.org/10.5944/ried.20.2.18737>
- Garrido, M., Gómez, G., Márquez, M., Poggio, L., & Gómez, S. (2019). Impacto de los recursos digitales en el aprendizaje y desarrollo de la competencia Análisis y Síntesis. *Educación Médica*, 20, 74–78. <https://doi.org/10.1016/j.edumed.2018.02.011>
- Gil, J., & Prieto, E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. *Perfiles Educativos*, 42(168). <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.168.59173>
- Gímenez, G., & De Castro, R. (2020). Dispositivos Móviles en Educación Superior: la experiencia con Kahoot! *Dirección y Organización*, (70), 5–18. <https://doi.org/10.37610/dyo.v0i70.565>
- Gómez, R. (2002). Análisis de los métodos didácticos en la enseñanza. *Publicaciones*, 32, 261–334.
- González, L. (2019). El Aula Virtual como Herramienta para aumentar el Grado de Satisfacción en el Aprendizaje de las Matemáticas. *Información Tecnológica*, 30(1), 203–214. <https://doi.org/10.4067/S0718-07642019000100203>
- Gros Salvat, B. (2018). La evolución del e-learning: del aula virtual a la red. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 21(2), 69. <https://doi.org/10.5944/ried.21.2.20577>
- Guelmes, E., & Nieto, L. (2015). Algunas reflexiones sobre el enfoque mixto de la investigación pedagógica en el contexto cubano. *Revista Universidad y Sociedad*, 7(1). Retrieved from

[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2218-36202015000100004](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202015000100004)

- Hernández, G. (2008). Los constructivismos y sus implicaciones para la educación. *Perfiles Educativos*, 30(122), 38–77. Retrieved from [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-26982008000400003](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982008000400003)
- Hernandez, R. M. (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. *Propósitos y Representaciones*, 5(1), 325. <https://doi.org/10.20511/pyr2017.v5n1.149>
- Herrera, O. (2020). *Aula virtual de matemática para séptimo año del Colegio “Jesús de Nazareth” utilizando Moodle*. Universidad de Israel , Quito . Retrieved from <http://157.100.241.244/bitstream/47000/2412/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDU-378.242-2020-037.pdf>
- Jácome, L. (2010). *Importancia de la metodología PACIE en los EVAS*. Ecuador.
- Kaplan, R., Guevara, C., & Santillán, M. (2020). Valoración del uso de aula virtual en la Cátedra de Fisiología Humana de la Carrera de Medicina de la Universidad Nacional de Córdoba. *Revista Argentina de Educación Médica* , 9(2), 29–35. Retrieved from <https://raem.afacimera.org.ar/wp-content/uploads/sites/2/2020/08/Valoracion-del-uso-del-aula-virtual-Corregida.pdf>
- Levano, L., Sanchez, S., Guillén, P., Tello, S., Herrera, N., & Collantes, Z. (2019). Competencias digitales y educación. *Propósitos y Representaciones*, 7(2). <https://doi.org/10.20511/pyr2019.v7n2.329>
- Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2011). *Registro Oficial Suplemento 417 de 31-mar*. Quito. Retrieved from [www.lexis.com.ec](http://www.lexis.com.ec)
- López, B. (2020). *Aulas Virtuales y su Influencia en el Aprendizaje Significativo de los estudiantes de Derecho de la Universidad de Guayaquil -Ecuador 2020*. Universidad César Vallejo, Piura. Retrieved from [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/49578/López\\_BB](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/49578/López_BB)

M-SD.pdf?sequence=1

- López, Jessica. (2016). *Tecnologías de la Información y Comunicación en la actividad de las ferreterías PYMES en Bogotá*. Universidad de la Sabana. Retrieved from [https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/25867/Jessica Marcela Lopez Bossa \(Tesis\).pdf?sequence=1](https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/25867/Jessica%20Marcela%20Lopez%20Bossa%20(Tesis).pdf?sequence=1)
- López, Jesús, Pozo, S., Vázquez, E., & López, E. J. (2020). Análisis de la incidencia de la edad en la competencia digital del profesorado preuniversitario español. *Revista Fuentes*, 1(22), 75–87. <https://doi.org/10.12795/revistafuentes.2020.v22.i1.07>
- Lorenzo, G., & Scagliarini, C. (2018). Revisión bibliométrica sobre la realidad aumentada en Educación. *Revista General de Información y Documentación*, 28(1). <https://doi.org/10.5209/RGID.60805>
- Lorenzo, O., Vílchez, N., & Herrera, L. (2015). Educational effectiveness analysis of the use of digital music learning objects. Comparison of digital versus non-digital teaching resources in compulsory secondary education / Análisis de la eficacia educativa del uso de objetos digitales de aprendizaje. *Infancia y Aprendizaje*, 38(2), 295–326. <https://doi.org/10.1080/02103702.2015.1016748>
- Mañas, A., & Roig, R. (2019). Las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el ámbito educativo. Un tándem necesario en el contexto de la sociedad actual. *Revista Internacional d'Humanitats*. Retrieved from <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/82089#vpreview>
- Mantilla, M. (2012). La construcción del conocimiento en el Curso de Probabilidad y Estadística utilizando Moodle. *Sophia, Colección de Filosofía de La Educación*, 13, 317–331. Retrieved from <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846102014.pdf>
- Marcano, M., Marcano Noraida, & Araujo, D. (2007). Actitud de los estudiantes de los institutos universitarios frente a las tecnologías de la información y la comunicación. *Télématique*, 6(1). Retrieved from

<https://www.redalyc.org/pdf/784/78460105.pdf>

Marcillo, G. (2020). *Influencia del medio de comunicación virtual en la enseñanza académica de los estudiantes de la Unidad Educativa Manabí del cantón Pichincha, año 2019*. Universidad Técnica de Babahoyo, Quevedo. Retrieved from <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/8193/P-UTB-FCJSE-CSOCIAL-000199.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Marín, V., Sampedro, B. E., & Figueroa, J. F. (2018). ¿Inclusividad en las herramientas Web 2.0? *Educação & Sociedade*, 39(143), 399–416. <https://doi.org/10.1590/es0101-73302018164908>

Mengual, S., Vázquez, E., & López, E. (2017). La productividad científica sobre MOOC: aproximación bibliométrica 2012-2016 a través de SCOPUS. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 20(1), 39. <https://doi.org/10.5944/ried.20.1.16662>

Merayo, P. (2018). ¿Qué es la plataforma Moodle y para qué sirve? | Maxima Formacion. Retrieved November 12, 2020, from <https://www.maximaformacion.es/e-learn/que-es-moodle-y-para-que-sirve/>

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de los niveles de educación obligatoria*. Quito, Ecuador. Retrieved from <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/Curriculo1.pdf>

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de los niveles de educación obligatoria*. Quito. Retrieved from <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/Curriculo1.pdf>

Ministerio de Educación. (2020). *Enseñanza autónoma semipresencial-Currículo priorizado para la Fase 2*. Quito. Retrieved from <https://cooperaciondocente.com/wp-content/uploads/2020/07/Curriculo-priorizado-para-la-Fase-2..pdf>

Monroy, A., Hernández, I. A., & Jiménez, M. (2018). Aulas Digitales en la Educación Superior: Caso México. *Formación Universitaria*, 11(5), 93–104. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062018000500093>

- Naciones Unidas. (2018). *La Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible: una oportunidad para América Latina y el Caribe (LC/G.2681-P/Rev.3)*. Santiago. Retrieved from [www.cepal.org/es/suscripciones](http://www.cepal.org/es/suscripciones)
- Navarro, M., López, Y., & García, E. (2019). The use of digital resources and materials In and outside the bilingual classroom. *Comunicar*, 27(59), 83–93. <https://doi.org/10.3916/C59-2019-08>
- Palma, E., Renteria, F., & Castro, J. (2020). Vista de Estrategia didáctica en el entorno virtual para la enseñanza de electrónica. *Revista Clake Education*, 2(1), 2. Retrieved from <http://revistaclakeeducation.com/ojs/index.php/Multidisciplinaria/article/view/65/36>
- Pernilla, A. (2014). *La relevancia del material didáctico dentro del aula*. Quito: Hogskolan Dalarna.
- Pinos, P., García, D., Erazo, J., & Cecilia, N. (2020). Las TIC como mediadoras en el proceso enseñanza – aprendizaje durante la pandemia del COVID-19. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 1. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i1.772>
- Presidencia de la República del Ecuador. (2020). *Decreto No. 1017 Declárese el estado de excepción por calamidad pública en todo el territorio nacional, por los casos de coronavirus confirmados y la declaratoria de pandemia de COVID-19 por parte de la Organización de la Salud*. Quito. Retrieved from <https://apive.org/download/decreto-1017-2020-se-declara-estado-de-excepcion-por-calamidad-publica-por-casos-de-coronavirus-confirmados/#:~:text=Mediante Registro Oficial Suplemento 163,por parte de la Organización>
- Ramos, F. (2013). “*La plataforma Moodle y su influencia en la enseñanza del idioma Inglés a los estudiantes de segundo bachillerato A, B y D de la Unidad Educativa Juan León Mera ‘La Salle’ de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua*”. Universidad Técnica de Ambato , Ambato . Retrieved from [https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/5050/1/Ti\\_2013\\_82.pdf](https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/5050/1/Ti_2013_82.pdf)

- Rodríguez, F., García, I., & Vásquez, S. (2016). Plataforma virtual una estrategia de apoyo en Educación Superior. *ANFEI Digital*, 0(5). Retrieved from <https://www.anfei.mx/revista/index.php/revista/article/view/308>
- Rojas, N., De la Torre, M., Perarla, M., Romero, R., Vigo, R., & Pérez, G. (2019). Sistema de capacitación para el diseño de cursos virtuales utilizando Moodle 3.0. *EDUMECENTRO*, 11(4), 191–203. Retrieved from [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2077-28742019000400191&script=sci\\_arttext&tlng=pt](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2077-28742019000400191&script=sci_arttext&tlng=pt)
- Ros, L. (2008). Moodle, la plataforma para la enseñanza y organización escolar. *Ikastorratza, e- Revista de Didáctica*, 2. Retrieved from [http://www.ehu.es/ikastorratza/2\\_alea/moodle.pdf](http://www.ehu.es/ikastorratza/2_alea/moodle.pdf)
- Safiee, N., Jusoh, Z. M., Noor, A. M. H. M., Tek, O. E., & Salleh, S. M. (2018). An early start to STEM education among year 1 primary students through project-based inquiry learning in the context of a magnet. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 296, 012023. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/296/1/012023>
- Salazar, N. (2020). *Aporte del aula virtual para el aprendizaje de los estudiantes*. Universidad Católica de Trujillo, Trujillo. Retrieved from [http://190.223.196.26/bitstream/123456789/689/1/018200813G\\_TI\\_2020.pdf](http://190.223.196.26/bitstream/123456789/689/1/018200813G_TI_2020.pdf)
- Sánchez, L. (2020). Impacto del Aula Virtual en el Proceso de Aprendizaje de los Estudiantes de Bachillerato General. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 9(1), 75–82. <https://doi.org/10.37843/rted.v9i1.105>
- Sandoval, P. (2015). *Desarrollo de un entorno virtual B-Learning con simuladores de circuitos e instrumentos para la enseñanza de Electrónica Básica en Bachillerato Técnico*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Ambato, Ambato. Retrieved from <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/1393/1/75801.pdf>
- Tarazona, J. (2012). Generalidades del diseño instruccional. *INVENTUM*, 7(12), 37–41. <https://doi.org/10.26620/uniminuto.inventum.7.12.2012.37-41>

- Tobón, S., Guzmán, C. E., Hernández, J. S., & Cardona, S. (2015). Sociedad del conocimiento: Estudio documental desde una perspectiva humanista y compleja. *Paradigma*, 36(2), 7–36. Retrieved from [http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1011-22512015000200002](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-22512015000200002)
- Tolentino, H. (2020). Uso del material auténtico en las aulas virtuales para el aprendizaje de un idioma extranjero. *Revista Educación*, 45(1), 598–606. <https://doi.org/10.15517/revedu.v45i1.42297>
- Tumino, M., & Bournissen, J. M. (2014). Integración de las TIC en el aula e impacto en los estudiantes: elaboración y validación de escalas. *International Journal of Educational Research and Innovation (IJERI)*, 13, 62–79. Retrieved from <https://www.upo.es/revistas/index.php/IJERI/article/view/4586/3973>
- Valenzuela, B., & Pérez, M. (2013). Aprendizaje autorregulado a través de la plataforma virtual Moodle. *Educación y Educadores*, 16(1), 66–79. Retrieved from <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83428614009>
- Vera, J. Á., Torres, L. E., & Martínez, E. E. (2014). Evaluación de competencias básicas en tic en docentes de educación superior en México. *Pixel-Bit Revista de Medios y Educación*, 143–155. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2014.i44.10>
- Villegas, L. (2016). *Desarrollo de material didáctico bajo Moodle, para la asignatura de Educación Artística de Bachillerato General Unificado*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato, Ambato. Retrieved from <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/1722/1/76224.pdf>
- Yambai, M., & Luján, S. (2017). Cursos MOOC: factores que disminuyen el abandono en los participantes. *Enfoque UTE*, 8(1), 1–15. <https://doi.org/10.29019/enfoqueute.v8n1.124>
- Zamora, R. (2020). *El aula virtual y las habilidades digitales de los docentes de la Institución Educativa “Claretiana”, Ecuador, 2020*. Universidad César Vallejo, Piura. Retrieved from

[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/49374/Zamora\\_VRC-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/49374/Zamora_VRC-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Zerpa, A., Quintero, J., & Pérez, R. (2012). Metodología Pacie. Retrieved November 15, 2020, from <http://metodologiapacieacuariogeminis.blogspot.com/>

## ANEXOS

### Anexo 1 Formato de encuesta



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

INSTITUTO DE POSGRADOS



### MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACION EDUCATIVA

**Objetivo:** Diagnosticar las estrategias y recursos pedagógicos empleados por los docentes para la enseñanza en el área de Educación Cultural y Artística en la Unidad Educativa “Atahualpa”.

**Instrucciones:** lea detenidamente y marque su respuesta según su criterio por favor

#### Datos informativos

- **Género:**

Masculino

Femenino

Otro

- **Nivel de instrucción**

Bachiller

Segundo Nivel (Técnico, Tecnólogo)

Tercer Nivel (Lic. Ing. etc.)

etc.)

Cuarto Nivel (Especialista, Magister, Doctor)

- **Edad**

Menos de 25

25-35

36-45

46- 55

Más de 55

- **Etnia**

Indígena

Mestiza

Blanco

Afrodescendiente

Montubio

Otra.....

- **Seleccione el subnivel de educación al que usted imparte clases con mayor carga horaria.**

Educación inicial o preparatoria

Educación Elemental

Educación Media

Educación Superior

Bachillerato General Unificado

- **Seleccione el área de conocimiento en la que usted se desempeña como docente con mayor carga horaria**

Educación Primaria

Educación Básica

Lengua y Literatura

Lengua Extranjera

Matemática

Ciencias Naturales

Ciencias Sociales

Educación Física

Educación Cultural y Artística

Interdisciplinar

### **Sección 1**

Las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) son el conjunto de tecnologías desarrolladas en la actualidad para una información y comunicación más eficiente, las cuales han modificado tanto la forma de acceder al conocimiento como las relaciones humanas.

#### **1. ¿En la Unidad Educativa Atahualpa se imparte clase con el uso de herramientas TIC?**

Muy frecuentemente

Poco frecuente

Frecuentemente

Ocasionalmente

Raramente

Casi nunca

Nunca

**2. ¿Se toma en cuenta las herramientas tecnológicas para la presentación de contenido educativo para educar en el contexto social y cultural de los estudiantes?**

Muy frecuentemente

Poco frecuente

Frecuentemente

Ocasionalmente

Raramente

Casi nunca

Nunca

**3. ¿Se toma en cuenta las necesidades y características de los estudiantes de la época actual en las planificaciones micro curriculares?**

Muy frecuentemente

Poco frecuente

Frecuentemente

Ocasionalmente

Raramente

Casi nunca

Nunca

**4. ¿Seleccione las metodologías que utiliza para la planificación de clase durante la emergencia sanitaria?**

Aprendizaje basado en proyectos

Aula invertida

Aprendizaje Cooperativa

PACIE

Gamificación

Clases magistrales

Clases prácticas

Clases de laboratorio

Otras..... Ninguna.....

**5. Antes de la emergencia sanitaria por COVID-19 ¿Se integraba herramientas tecnológicas educativas para la evaluación formativa?**

Muy frecuentemente

Poco frecuente

Frecuentemente

Ocasionalmente

Raramente

Casi nunca

Nunca

**6. ¿Durante la emergencia sanitaria que aplicación utiliza para interactuar y comunicarse con los estudiantes?**

Whatsap

Telegram

Messenger

Edmodo

**7. ¿Para la realización de las clases virtuales cuál de los siguientes medios de videoconferencia utiliza con sus estudiantes?**

Zoom

Microsoft Team

Google Workspace

Amazon chime

Whereby

Skype

Jitsi meet

Meet de Hangouts

## Sección 2

**Los objetivos de aprendizaje son recursos didácticos interactivos. El uso de este tipo de material tiene muchas ventajas, por lo tanto, es una valiosa herramienta ya que propicia el conocimiento, la práctica y la reflexión de lo aprendido.**

**8. ¿La tecnología cumple un rol fundamental para lograr aprendizaje significativo?**

Muy frecuentemente

Poco frecuente

Frecuentemente

Ocasionalmente

Raramente

Casi nunca

Nunca

**9. ¿Es factible utilizar recursos didácticos abiertos de internet para el desarrollo de la enseñanza?**

Muy frecuentemente

Poco frecuente

Frecuentemente

Ocasionalmente

Raramente

Casi nunca

Nunca

**10. Del siguiente listado seleccione los recursos que usted ha utilizado en su aula para facilitar el aprendizaje de conocimiento en sus estudiantes**

Herramientas educativas TIC
GoConqr
Canva
Kahoot
Google classroom
Padlet
Teams de Microsoft
TriviNet
Genially
EDPuzzle
ClassDojo
Schoology
TedEd
Animoto
SurveyMonkey

**11. ¿La tecnología educativa durante la emergencia sanitaria por COVID-19, permite una educación igualitaria en la Unidad Educativa Atahualpa**

Muy frecuentemente

Poco frecuente

Frecuentemente

Ocasionalmente

Raramente

Casi nunca

Nunca

**Sección 3**

**Un aula virtual, como su nombre indica, es un aula que se encuentra en Internet, es decir, es un espacio en la web el cual es utilizado por alumnos y profesores con distintas funciones, como puede ser dar clases, compartir ideas, presentar proyectos, entre otros.**

**12. ¿Las aulas virtuales aseguran el aprendizaje igualitario de los estudiantes que se encuentran en estado de vulnerabilidad?**

Muy frecuentemente

Poco frecuente

Frecuentemente

Ocasionalmente

Raramente

Casi nunca

Nunca

**13. ¿Cree usted que al implementar un aula virtual para los estudiantes de Educación Cultural y Artística mejorarán la capacidad de aprendizaje?**

Muy frecuentemente

Poco frecuente

Frecuentemente

Ocasionalmente

Raramente

Casi nunca

Nunca

**14. ¿Los materiales multimedia, gráficos y visuales mejoran el rendimiento académico de los estudiantes de Educación Cultural y Artística?**

Muy frecuentemente

Poco frecuente

Frecuentemente

Ocasionalmente

Raramente

Casi nunca

Nunca

**15. ¿Cuál es su nivel de conocimientos sobre el manejo del aula virtual?**

Muy bueno

Bueno

Regular

Malo

**16. ¿Cuál de las plataformas open source (es un código diseñado de manera que sea accesible al público todos pueden ver, modificar y distribuir el código de la forma que consideren conveniente) usted ha utilizado para la enseñanza?**

Moodle

Chamilo

Claroline

Otras cuál .....

Ninguno

**17. ¿Es necesario la implementación de un aula virtual como apoyo didáctico en el área Educación Cultural y Artística en tiempo de pandemia?**

Muy frecuentemente

Poco frecuente

Frecuentemente

Ocasionalmente

Raramente

Casi nunca

Nunca

**18. La implementación de un aula virtual permitirá...**

Mejorar la calidad de la educación

Tener un apoyo didáctico

Acceso al aprendizaje de los estudiantes en cualquier hora

Mejorar la comprensión de los contenidos

Se mejoraría el proceso de enseñanza aprendizaje

**Sección 5**

**El área de Educación Cultural y Artística es un espacio para dar forma al desarrollo integral de los estudiantes, permite disfrutar de la estética enfocada en la convivencia armónica y provoca un impacto decisivo en la salud de la comunidad educativa.**

**19. ¿Considera importante que se implemente un aula virtual en el área de Educación Cultural y Artística?**

Muy frecuentemente

Poco frecuente

Frecuentemente

Ocasionalmente

Raramente

Casi nunca

Nunca

**20. ¿La enseñanza de los contenidos de Educación Cultural y Artística a través del aula virtual gozaran de eficacia y eficiencia?**

Muy frecuentemente

Poco frecuente

Frecuentemente

Ocasionalmente

Raramente

Casi nunca

Nunca

**21. ¿El desarrollo de la creatividad y expresión emocional alcanzaran los estándares de calidad educativa mediante un aula virtual?**

Muy frecuentemente

Poco frecuente

Frecuentemente

Ocasionalmente

Raramente

Casi nunca

Nunca

**22. ¿Implementar objetos digitales de aprendizaje contribuye a reforzar conocimientos ancestrales contextualizados del área de Educación Cultural y Artística?**

Muy frecuentemente

Poco frecuente

Frecuentemente

Ocasionalmente

Raramente

Casi nunca

Nunca

## Anexo 2 Encuesta de satisfacción del aula Moodle de Educación Cultural y Artística



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

INSTITUTO DE POSGRADOS



### MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACION EDUCATIVA

#### Encuesta de satisfacción del aula Moodle de Educación Cultural y Artística

**Objetivo:** Medir el grado de satisfacción del aula virtual Moodle del área de Educación Cultural y Artística a los docentes de la Unidad Educativa “Atahualpa”

**Instrucciones:** lea detenidamente y marque su respuesta según su criterio por favor

#### Categorías:

- Funcionalidad
- Didáctica
- Estética

#### Funcionalidad:

1.- ¿El aula Moodle de Educación Cultural y Artística se puede acceder con facilidad?

Muy satisfecho	Satisfecho	Normal	Poco satisfecho	Nada satisfecho

2.- ¿El aula Moodle de Educación Cultural y Artística presenta un orden lógico?

Muy satisfecho	Satisfecho	Normal	Poco satisfecho	Nada satisfecho

**3.- ¿El entorno de navegación del aula de Educación Cultural y Artística presenta facilidad para navegar dentro de su entorno?**

Muy satisfecho	Satisfecho	Normal	Poco satisfecho	Nada satisfecho

**4.- ¿Los enlaces colocados en el aula Moodle de Educación Cultural y Artística funcionan sin ningún problema?**

Muy satisfecho	Satisfecho	Normal	Poco satisfecho	Nada satisfecho

**Didáctica:**

**5.- ¿Los contenidos presentados en el aula Moodle de Educación Cultural y Artística está de acuerdo con el currículo priorizado del Ministerio de Educación?**

Muy satisfecho	Satisfecho	Normal	Poco satisfecho	Nada satisfecho

**6.- ¿El aula Moodle de Educación Cultural y Artística presenta información necesaria y suficiente sobre la temática abordada en cada proyecto?**

Muy satisfecho	Satisfecho	Normal	Poco satisfecho	Nada satisfecho

**7.- ¿Las actividades propuestas dentro del Aula Moodle de Educación Cultural y Artística presentan coherencia y relación con el tema del proyecto?**

Muy satisfecho	Satisfecho	Normal	Poco satisfecho	Nada satisfecho

**8.- ¿Los contenidos propuestos dentro del aula Moodle de Educación Cultural y Artística permiten un aprendizaje significativo?**

Muy satisfecho	Satisfecho	Normal	Poco satisfecho	Nada satisfecho

### **Estética**

**9.- ¿La metáfora realizada dentro del proyecto tienen relación con las actividades y el entorno del aula Moodle?**

Muy satisfecho	Satisfecho	Normal	Poco satisfecho	Nada satisfecho

**10.- ¿La iconografía dentro del aula Moodle es claros, legible y entendible?**

Muy satisfecho	Satisfecho	Normal	Poco satisfecho	Nada satisfecho

**11.- ¿Los recursos como: imágenes y videos aportan a la comprensión de la información de las actividades?**

Muy satisfecho	Satisfecho	Normal	Poco satisfecho	Nada satisfecho

**12.- ¿El aula Moodle de Educación Cultural y Artística es atractiva e innovadora?**

Muy satisfecho	Satisfecho	Normal	Poco satisfecho	Nada satisfecho

**Gracias por su colaboración.**

### Anexo 3 Fotografías



Figura 46 Capacitación docente

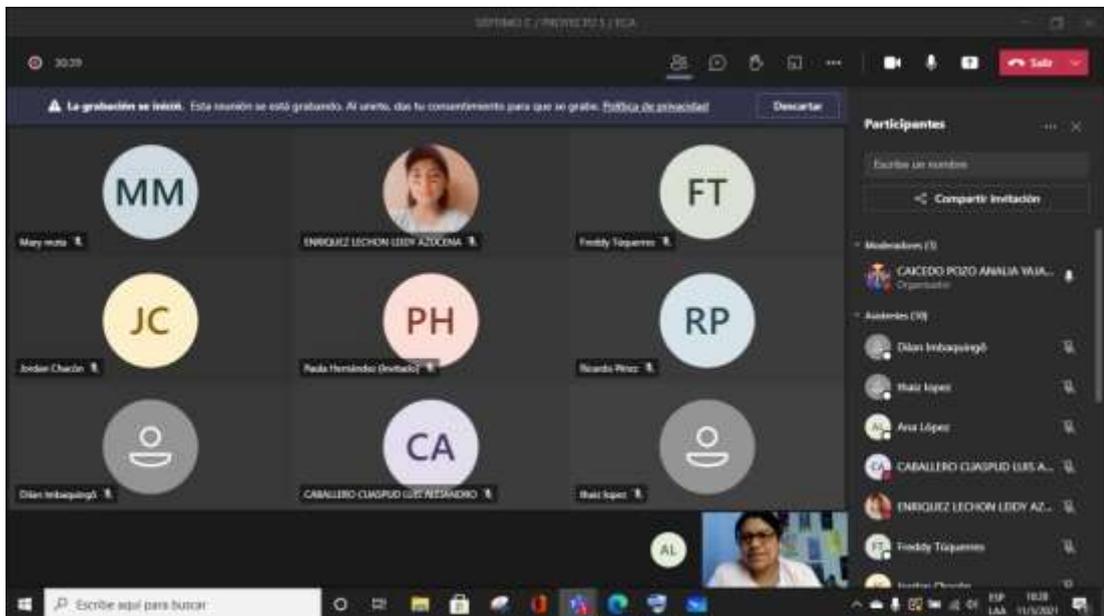
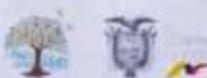


Figura 47 Capacitación estudiantes

## Anexo 3 Certificados



**UNIDAD EDUCATIVA ATAHUALPA**  
**"ATAHUALPA AYER, HOY Y SIEMPRE"**  
RECTORADO

Ibarra, 17 de noviembre 2020

Leda,  
Caicedo Pozo Analía  
**MAESTRANTE MTIE**

Presente. –

En respuesta a la petición de autorización y factibilidad para realizar su investigación del trabajo de grado titulado: **AULA VIRTUAL EN MOODLE COMO APOYO DIDÁCTICO EN EL ÁREA EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA PARA EL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA "ATAHUALPA"**, se da por aprobado la solicitud para que sea elaborada la investigación en la institución.

Atentamente,

  
PhD. Mina Ortega Marcelo  
RECTOR DE LA UEA


Dirección: Calle Río Tiputini y Avda. Atahualpa/Teléfonos: 2650-379/2650428, 2651165  
Correo: [colegio.atahualpa@yahoo.com](mailto:colegio.atahualpa@yahoo.com)  
Ibarra - Ecuador



UNIDAD EDUCATIVA ATAHUALPA  
"ATAHUALPA AYER, HOY y SIEMPRE"  
RECTORADO



Ibarra, 17 de noviembre 2020

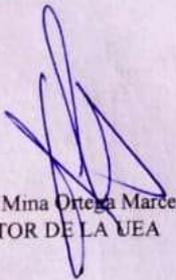
Leda,

Caicedo Pozo Analia  
**MAESTRANTE MTIE**

Presente. –

En respuesta a la petición de autorización para aplicar una encuesta al personal docente que labora en la Unidad Educativa "Atahualpa" la misma que será usada para el desarrollo del trabajo de grado titulado: **AULA VIRTUAL EN MOODLE COMO APOYO DIDÁCTICO EN EL ÁREA EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA PARA EL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA "ATAHUALPA"**, se da por aprobado la solicitud para que sea elaborada la investigación en la institución.

Atentamente,

  
PhD. Mina Ortega Marcelo  
RECTOR DE LA UEA



Dirección: Calle Río Tiputini y Avda. Atahualpa/Teléfonos: 2650-379/2650428, 2651165  
Correo: [colegio.atahualpa@yahoo.com](mailto:colegio.atahualpa@yahoo.com)  
Ibarra - Ecuador

Urkund Report - Teis aia virtual moodle Calcedo.docx [171214218].pdf - Adobe Acrobat Reader DC (32 bit)

Inicio Herramientas Urkund Report - Te... Iniciar sesión

Urkund

**Document Information**

Analyzed document: Teis aia virtual moodle Calcedo.docx [171214218].pdf  
 Submitted: 24/05/2023 14:33:00 PM  
 Submitted by: MIGUEL POSSO  
 Submitter email: mposso@unb.edu.ec  
 Similarity: 0%  
 Analysis address: https://unb.unb.edu.ec/analysis/urkund.com

**Sources included in the report**

SA	UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE / TEIS GARDY.docx Document TEIS_GARDY.docx [146145514] Submitted by: adasame@gmail.com Receiver: adasame.unb@analysis.urkund.com	2
SA	UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE / TEIS NAVARRO, RICHARD 85_87.docx Document TEIS_NAVARRO_RICHARD85_87.docx [171892113] Submitted by: jroncalap@unb.edu.ec Receiver: jroncalap@unb.edu.ec	13
SA	narciza elena ambade.pdf Document narciza elena ambade.pdf [114267112]	1

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE /  
TEIS\_NTE\_GUISSELAGUERRERO\_FINAL\_REVISADA.docx

PhD. Miguel A. Posso Y.

TUTOR