

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE UTN

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA CARRERA DE PEDAGOGÍA EN ARTES Y HUMANIDADES



TEMA: “La enseñanza de las Artes Visuales desde la influencia de la Tecnología en el primero BGU de la Unidad Educativa Ibarra”

Trabajo de Grado previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación, especialidad Pedagogía en Artes y Humanidades

AUTOR(A):

Elena Daniela Torres Males

DIRECTOR(A):

Jaramillo Mediavilla, Lorena Guisela

Ibarra, 2023



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN

A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

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

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	100467965-8		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Torres Males Elena Daniela		
DIRECCIÓN:	Ibarra- Calle flores 14- 58 y Nicolás Vacas (Esquina)		
EMAIL:	daniela_males@hotmail.com		
TELÉFONO FIJO:	062950979	TELÉFONO MÓVIL:	0981354253

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	La Enseñanza de las Artes Visuales desde la influencia de la Tecnología en el primero BGU de la Unidad Educativa "Ibarra"
AUTOR (ES):	Torres Males Elena Daniela
FECHA: DD/MM/AAAA	26/10/2023
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	PREGRADO POSGRADO
TITULO POR EL QUE OPTA:	Licenciatura en Pedagogía de las Artes y las Humanidades
ASESOR /DIRECTOR:	MSc. Lorena Jaramillo

CONSTANCIAS

El autor manifiesta que la obra de objeto de la presente autorización es original y se la desarrollo, sin violar derechos de autor de tercero, por lo tanto, la obra es original y que es el título de los derechos patrimoniales, por lo que asume la responsable sobre el contenido de esta y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los veintiséis, del mes de octubre de 2023

LA AUTORA:

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'E. Torres Males', written over a horizontal dotted line.

Nombre: Elena Daniela Torres Males

C.L. 1004736658



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA (FECYT)

CERTIFICACION DE LA DIRECTORA

Ibarra, 15 de marzo de 2023

MSC. Lorena Guísela Jaramillo Mediavilla

DIRECTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final del trabajo de titulación, el mismo que se ajusta a las normativas vigentes de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología (FECYT) de la Universidad Técnicas del Norte en consecuencia su presentación para los fines legales pertinentes.

MSC. Lorena Jaramillo

C.I. 1002240784

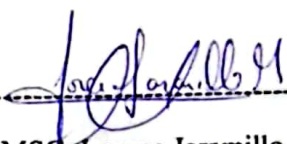


UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA (FECYT)

APROBACION DEL TRIBUNAL

El tribunal Examinador del trabajo de Titulación; "ENSEÑANZA DE LAS ARTES VISUALES DESDE LA INFLUENCIA DE LA TECNOLOGÍA EN EL PRIMERO BGR DE LA UNIDAD EDUCATIVA IBARRA"

Trabajo elaborado por Elena Daniela Torres Males, previos a la obtención del título de licenciada en Pedagogía de las Artes, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte.




MSC. Lorena Jaramillo

C.I. 1002240784



MSC. Carlos Almeida

C.I. 100219912



MSC. Ana Mediavilla

C.I.1715613087

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación dedico con todo mi corazón a: mi madre Elenita Males, mi padre Edgar Torres quienes me han brindado su apoyo incondicional en la ardua tarea de superación, gracias a ellos puedo culminar una meta más en mi vida. También quiero agradecer a mi hijo Evan, por ser mi orgullo y mi mayor motivación para no rendirme, seguir adelante y poder llegar a ser un ejemplo de vida.

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer primero a Dios por estar en cada paso de mi vida, por darme la sabiduría y por haberme guiado durante toda mi carrera universitaria y por estar presente como mi guía espiritual a lo largo de mi vida.

De manera especial quiero agradecer a toda mi familia por su apoyo incondicional, para culminar mi carrera universitaria.

Mis más sinceras gratitudes a la UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE, por abrirme sus puertas y brindarme conocimientos que han aportado a mi desarrollo profesional.

Al MSc. Santiago López coordinador de carrera por la paciencia, consejos y aportes de enseñanza durante los 8 semestres de carrera.

A la MSc. Lorena Jaramillo, mi tutora de proyecto de investigación, por haber compartido su sabiduría y calidad humana en la orientación del presente proyecto.

A mi opositor MSc. Carlitos Almeida, por guiarme y ser el mejor docente que he conocido gracias a él eh progresado y desarrollado mis habilidades artísticas.

Así mismo mil gracias, a todos los docentes de la Universidad Técnica del Norte que me han brindado sus conocimientos y apoyo para ser posible la exitosa culminación de mi carrera.

Quiero agradecer a mi gato Budah por ser mi fiel compañero y por estar presente en las madrugadas de estudio.

Elena Torres

RESUMEN

En el Ecuador existe un déficit de docentes para la asignatura de Educación Cultural y Artística (ECA), dificultando el desarrollo y el aprendizaje de dicha asignatura, por otro lado, los docentes que imparten la asignatura tienen desconocimiento: del currículo ecuatoriano y de temas relacionados al arte como son las Artes Visuales.

Por lo tanto, el presente trabajo de investigación surge a partir de la observación realizada en las prácticas con los estudiantes de bachillerato, en la asignatura ECA de la Unidad Educativa “Ibarra”, con el objetivo de determinar cómo influye la tecnología en la enseñanza de las Artes Visuales. Se pretende dar a conocer a los docentes y estudiantes, cuáles son las tecnologías que se deben implementar en el aula de clase, y establecer un adecuado ambiente escolar para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes. Para el desarrollo de la investigación se empleó la metodología de tipo descriptiva porque a través de ella se llegó a conocer las actitudes, comportamientos y los ambientes de aprendizaje. Se tomó en cuenta como instrumento de aplicación: la encuesta con el fin de recoger toda la información acerca de los métodos que implementa el docente en el aula de clase. Se concluye que dentro del proceso de enseñanza aprendizaje el docente debe implementar de manera intencional algunos métodos disciplinarios formativos y asertivos, que ante todo fomenten la motivación, el interés por aprender, el mantenimiento de relaciones interpersonales sanas, el entusiasmo y la alegría por permanecer dentro del contexto escolar; en el entorno personal del estudiante es importante cimentar el respeto, admiración y afecto por el que es su tutor en el aula de clases, requisitos sustentables para trabajar en un ambiente de aprendizaje adecuado.

Palabras clave: enseñanza, aprendizaje, tecnología, artes visuales, educación cultural y artística

ABSTRACT

In Ecuador there is a shortage of teachers for the subject of cultural and artistic education (ECA), which hinders the development and learning of this subject, on the other hand, the teachers who teach the subject have no knowledge of the Ecuadorian curriculum and of subjects related to art such as the visual arts.

Therefore, the present research work arises from the observation made in the practices with high school students, in the subject ECA of the Educational Unit "Ibarra", with the aim of determining how technology influences the teaching of Visual Arts. The aim is to inform teachers and students about the technologies that should be implemented in the classroom, and to establish an adequate school environment to achieve meaningful learning in students. For the development of the research, a descriptive methodology was used because through it we got to know the attitudes, behaviours and learning environments. The survey was taken into account as an instrument of application in order to collect all the information about the methods implemented by the teacher in the classroom. It is concluded that within the teaching-learning process the teacher must intentionally implement some formative and assertive disciplinary methods, which above all encourage motivation, interest in learning, the maintenance of healthy interpersonal relationships, enthusiasm and joy to remain within the school context; in the student's personal environment it is important to cement respect, admiration and affection for the one who is his tutor in the classroom, sustainable requirements to work in an appropriate learning environment.

Key words: teaching, learning, technology, visual arts, cultural and artistic education cultural and artistic.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
RESUMEN	v
ABSTRACT	vi
INTRODUCCIÓN.....	1
Objetivos	2
Objetivo General.....	2
Objetivos Específicos	2
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO.....	3
1.1 La enseñanza	3
1.1.1 El aprendizaje	3
1.1.2 Aprendizaje Tradicional	5
1.1.3 Aprendizaje significativo – constructivista	5
1.1.4 Aprendizaje colaborativo.....	6
1.1.5 Aprendizaje individual.....	6
1.1.6 Aprendizaje colectivo	7
1.1.7 Entorno de aprendizaje.....	7
1.1.8 Metodología.....	8
1.1.9 Formativa	8
1.2 Educación cultural y artística.....	12
1.2.1 Análisis desde el enfoque de la reforma curricular	13
1.2.2 Fundamentos epistemológicos	14
1.2.3 Bloques curriculares.....	14
1.2.4 Objetivos del área	15
1.2.5 Criterios de evaluación.....	15
1.2.6 Contenidos de aprendizaje.....	15
1.3 Tecnología.....	16
1.3.1 El rol de las unidades educativas en la gestión del conocimiento.....	16
1.3.2 Rol del docente en la sociedad del conocimiento	17

1.3.3	Las competencias de las Tecnologías de la información y Comunicación (TIC) de los docentes.....	17
1.3.4	Las competencias TIC en los estudiantes	18
1.3.5	Recursos Tecnológicos.....	19
1.3.6	Entornos de aprendizaje	20
1.3.7	Los ambientes visuales para el desarrollo del aprendizaje.....	21
1.4	Las Artes Visuales.....	22
1.4.1	Importancia.....	23
1.4.2	Beneficios.....	24
1.4.3	Clasificación de las artes visuales.....	25
CAPÍTULO II: METODOLOGÍA		26
2.1	Enfoque de la investigación.....	26
2.1.1	Enfoque cuantitativo	26
2.2	Tipo de investigación	26
2.2.1	Investigación descriptiva.....	26
2.2.2	Bibliográfica	26
2.3	Técnicas e instrumentos de investigación	26
2.3.1	Encuesta.....	26
2.4	Preguntas de investigación	27
2.5	Participantes.....	27
2.6	Procedimientos y plan de análisis de datos.....	27
CAPÍTULO III: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN		29
CAPÍTULO IV: PROPUESTA		42
4.1.	Título.....	42
4.2.	Justificación.....	42
4.3.	Desarrollo de la propuesta	43
4.4.	Plataforma Issuu	43
4.4.1.	Ingreso a la plataforma Issuu.....	43
4.5.	Esquema de la guía	44
4.6.	Visualización de la guía en la plataforma Issuu.....	46
CONCLUSIONES		47
RECOMENDACIONES		48

Referencias	49
ANEXOS	52

Índice de Tabla

Tabla 1 Paralelos	29
Tabla 2 los objetivos y contenidos de aprendizaje de la asignatura ECA	30
Tabla 3 Espacios de entornos de aprendizaje	31
Tabla 4 Aprendizaje virtual	32
Tabla 5 Actividades de aprendizaje colaborativo, cooperativo, grupal.....	33
Tabla 6 El docente desarrolla una metodología asertiva	34
Tabla 7 Conocimientos acerca de las Artes Visuales.....	35
Tabla 8 Herramientas tecnológicas.....	36
Tabla 9 Producciones artísticas	37
Tabla 10 Portafolios digitales.....	38
Tabla 11 La implementación de la tecnología como aplicaciones, páginas web y entornos de aprendizaje.....	39
Tabla 12 El aprendizaje de las artes visuales	40
Tabla 13 Desarrollo de deberes	41

Índice de ilustraciones

Ilustración 1 Icono plataforma ISSUU	43
Ilustración 2 Registro en la plataforma ISSUU	44
Ilustración 3 Inicio de la plataforma ISSUU	44
Ilustración 4 Visualización de la guía en la plataforma ISSUU	46

INTRODUCCIÓN

La presente investigación estuvo enmarcada en estudiar la relación entre la enseñanza de las artes visuales y el uso de la tecnología. Para esto se ha considerado que el currículo de la asignatura (ECA) ha tenido transformaciones, dando como resultado un espacio flexible para desarrollar actividades artísticas que se encuentren vinculadas con el cine, danza, teatro, música y artes visuales. Metodológicamente se sustentaron los fundamentos teóricos referentes a las dos variables, los cuales se encuentran detallados minuciosamente. Demostrando que existe necesidad de utilizar las herramientas tecnológicas que facilitan una cultura informática en los docentes y estudiantes, fortificando de esta manera el pensum educativo actual.

Se recurrió a la investigación aplicada, descriptiva y explicativa, para comprobar los factores que inciden en el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje. La investigación permitió demostrar ¿cómo la utilización de las herramientas tecnológicas, incidieron en el aprendizaje eficiente con la motivación y entusiasmo de desarrollar el interaprendizaje entre los docentes y los estudiantes? Para esta investigación se tomó en cuenta los avances científicos actualizados en lo referente a las herramientas tecnológicas que existen en la actualidad y que cada vez van evolucionando, la misma que potencializará su aplicación en la enseñanza de la asignatura de educación cultural y artística a través de las artes visuales.

La realización del proyecto es factible, debido a que se contó con la aprobación de las autoridades de la institución, la participación de la población seleccionada, la aplicación de los instrumentos metodológicos para la obtención de los resultados y el sustento teórico y científico con base a estudios para aportar en su veracidad a la investigación.

En la actualidad la enseñanza de las artes visuales, se ha llevado a cabo con el desconocimiento y la falta de aplicación de las herramientas tecnológicas en el ámbito educativo ya que los docentes a cargo de la asignatura de Educación Cultural Artística no cuentan con los suficientes recursos y medios para la enseñanza. Se debe mencionar que el principal problema, es la limitación de materiales, herramientas y técnicas de diferentes lenguajes artísticos en procesos de interpretación y/o creación de producciones propias; tradicionalmente la enseñanza

de las artes visuales en las unidades educativas en el mayor tiempo comprende el arte bidimensional, como la pintura y el dibujo, por lo que, los docentes desconocen la planificación de clases creativas aplicando la tecnología para el desarrollo de las artes visuales.

Objetivos

Objetivo General

Analizar la influencia de la Tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de educación cultural y artística en el desarrollo de las artes visuales en los primeros de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Ibarra”.

Objetivos Específicos

- Conceptualizar los términos de tecnología como herramienta y recursos didácticos para la enseñanza – aprendizaje de las artes visuales en los estudiantes del Primero de Bachillerato General Unificado.
- Recopilar datos de los procesos de enseñanza-aprendizaje de las artes visuales a través de la influencia de la tecnología en los estudiantes del Primero de Bachillerato General Unificado en el año lectivo 2021-2022.
- Diseñar una guía didáctica de las artes visuales y el uso de la tecnología, con contenidos apropiados para los docentes de la asignatura de educación cultural y artística de la Unidad Educativa “Ibarra”.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1 La enseñanza

La enseñanza refiere a la transmisión de conocimientos, valores e ideas entre las personas, es intervenida desde la familia, la comunidad, organizaciones sociales, organizaciones culturales, organizaciones religiosas, desde el Estado en este último es planificado y se expresa mediante las reformas educativas determinadas (Etecé, 2021). Durante la historia se han desarrollado diversidad de modelos y métodos de enseñanza cuya finalidad es la de instruir, amaestrar, instruir u orientar a los estudiantes para adquirir nuevos conocimientos, a través del apoyo y acompañamiento con técnicas y métodos de enseñanza.

En la enseñanza interviene la interacción entre: docente y estudiante y el objeto de conocimiento, que se logra a través de diversos medios y técnicas. Durante la historia las corrientes de la enseñanza determinaron una enseñanza instructiva, una enseñanza cognitiva y en la actualidad una enseñanza que incorpora las nuevas tecnologías, determinado que es un proceso natural, guiado y cooperativo para el desarrollo de un aprendizaje de larga duración con incidencia en el presente y futuro del estudiante.

La enseñanza y el aprendizaje se relacionan directamente y forman parte de un proceso complejo conductista, cognitivista, constructivista y sociocultural.

1.1.1 El aprendizaje

En el periodo academicista de 1800 a 1899, se destaca la teoría mentalista, con sus grandes representantes como: Rousseau (1712-1778), Pestalozzi, Fröbel, James (1870), consideran que el aprendizaje es un adiestramiento de la mente que contribuye a desarrollar la imaginación, la memoria y el pensamiento; en la actualidad, se determinan teorías como el conductismo, el asociacionismo, el cognitvismo, todas estas teorías se complementan, pues ninguna de ellas explican por si solas los hechos del proceso de aprendizaje.

El aprendizaje a lo largo de la vida del ser humano es constante y va más allá del contexto formal de la educación, al ser universal y permanente es por ello que: aprender a ser, aprender a conocer, aprender a vivir, aprender a hacer, forman parte de la producción y el desarrollo de nuevos conocimientos en cualquier momento de manera libre, flexible e individual.

En el desarrollo del aprendizaje existen factores como: Cognitivo se dan procesos bien definidos y complejos como: percibir, observar, interpretar, analizar, clasificar, asociar, comparar, expresar, retener, sintetizar, deducir, generalizar, evaluar, abstraer y generalizar, este tipo de operaciones mentales permite darles significado a las vivencias y al material en el que trabajamos. El factor Afectivo-Social tiene relación con los sentimientos, las relaciones interpersonales y la comunicación, en ello se determina la actitud, la motivación, la voluntad, las habilidades sociales, el liderazgo en los grupos, y el factor de organización de estudio en el que incluye la importancia de tener un medio ambiente que incide positiva o negativamente; por lo que se considera de importancia el organizar el lugar del aprendizaje, organizar la mente y saber aprender a utilizar correctamente el tiempo (UNAM, 2021).

Una de las características del aprendizaje es la autorregulación por parte del estudiante en el proceso que produce a aprender algo, por lo tanto, no solo implica adquirir conocimientos sino también obtener deducciones valiosas sobre la eficacia y validez de lo aprendido. En las líneas del pensamiento la finalidad de la educación es “enseñar a vivir” (aprender por la vida y para la vida); Aristóteles menciona “lo que hay que aprender a hacer, se aprende haciendo”, una práctica reflexiva, la Frase de B. Franklin permite el desarrollo del aprendizaje “Dímelo y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, házmelo hacer y lo aprendo” (Latorre, 2016).

Según menciona Schunk (2012), el estudio del aprendizaje que los seres humanos están adquiriendo se está desarrollando y expandiendo, ya que distintos investigadores de una variedad de tradiciones teóricas prueban sus ideas e hipótesis en escenarios, sus hallazgos conducen a mejorar en la enseñanza y el aprendizaje para estudiantes de todas las edades. Sin embargo, las personas aprenden habilidades cognitivas, lingüísticas, motrices y sociales, que pueden adoptar muchas. Por estas razones, las teorías ayudaran a sentar bases para la aplicación del aprendizaje en la educación (p. 2)

1.1.2 Aprendizaje Tradicional

En la educación tradicional se da el aprendizaje memorístico en donde la información se transmite, es aprendida con mayor enfoque en la memoria, es un aprendizaje repetitivo, que permite el recuerdo, el mismo que puede ser fácilmente olvidado o se mantiene en el recuerdo a largo plazo.

1.1.3 Aprendizaje significativo – constructivista

Es de importancia iniciar con la pregunta ¿Para qué aprendemos? ¿Para qué sirve lo aprendido? ¿Cómo aplicar lo aprendido en situaciones concretas de la vida?, en fin, entre estas y otras preguntas se considera la flexibilidad del aprendizaje.

El aprendizaje significativo puede ser: aprendizaje receptivo, es proporcionado por el docente, para que el estudiante lo asimile, el aprendizaje por descubrimiento, se produce en el estudiante cuando se le permite descubrir principios, algoritmos y conceptos, el aprendizaje significativo es a través del cual se puede relacionar la nueva información con los conocimientos previos del estudiante; en su totalidad el estudiante puede construir conocimientos utilizando las estrategias pertinentes a partir de esquemas cognitivos previos.

Dentro de la corriente pedagógica de Ausubel (1963), se determina que los estudiantes asocian la información nueva orientada por el docente con la que ya posee, de tal forma que se realiza un reajuste y una reconstrucción del aprendizaje asimilando el nuevo aprendizaje; para ello se considera la estructura de los conocimientos previos los cuales condicionan a los conocimientos nuevos y a las experiencias, estos a su vez, se modifican y se reestructuran. Para que el aprendizaje sea potencialmente significativo, el material debe de presentar una estructura con relaciones claras, buena diferenciación de conceptos y adecuada organización jerárquica; la característica más relevante es la interacción entre el nuevo conocimiento y el ya existente en el cual los dos se modifican; Ausubel distingue tres tipos de conocimiento: de representaciones, de conceptos y de proposiciones; el docente debe tener en cuenta los conocimientos previos del estudiante, organizar el material de manera lógica y jerárquica, considerar la motivación como

un factor fundamental para despertar el interés por aprender (Federación de enseñanza de CC.OO, 2009).

1.1.4 Aprendizaje colaborativo

Es similar al aprendizaje cooperativo, requiere apoyo entre compañeros para adquirir conocimiento, la diferencia que tiene es el grado de libertad es decir que el tema está dado por el docente a cargo y los jóvenes solo eligen su propia metodología. Desde el punto de vista de Johnson, Johnson & Holubec (1998), “es una técnica didáctica que promueve el aprendizaje centrado en el alumno basando el trabajo en pequeños grupos, donde los estudiantes con diferentes niveles de habilidad utilizan una variedad de actividades de aprendizaje para mejorar su entendimiento sobre una materia. Cada miembro del grupo de trabajo es responsable no solo de su aprendizaje, sino de ayudar a sus compañeros a aprender, creando con ello una atmósfera de logro. Los estudiantes trabajan en una tarea hasta que los miembros del grupo la han completado exitosamente”, ... Los estudiantes se apoyan mutuamente para cumplir con un doble objetivo: lograr ser expertos en el conocimiento del contenido y desarrollar habilidades de trabajo en equipo. Comparten metas, recursos, logros y entendimiento del rol de cada uno. Un estudiante no puede tener éxito a menos que todos en el grupo lo tengan. La interdependencia positiva se logra cuando un miembro del grupo se percibe a sí mismo ligado con cada uno de los demás miembros de manera que no puede tener éxito a menos que todos los demás lo tengan, de la misma forma, si uno falla, todos los demás fallan (División de Investigación e Innovación Educativa, 2006).

1.1.5 Aprendizaje individual

Es una modalidad del proceso de enseñanza que se basa en las capacidades o necesidades individuales de cada estudiante. Las estrategias dependen del ritmo de aprendizaje de cada alumno, estas se complementan con las actividades grupales. Esta forma de aprendizaje hace que el facilitador o educador cumpla un rol activo para transmitir los contenidos educativos pero los alumnos son los encargados del autoaprendizaje. Los participantes o integrantes adquieren un papel activo durante su proceso de conocimientos. Mayor conciencia sobre los conocimientos

prácticos que se adquieren por medio de los hábitos de estudio. Los estudiantes tienen la oportunidad de estudiar a su propio ritmo y estilo de aprendizaje (Meza, 2021).

1.1.6 Aprendizaje colectivo

La noción del aprendizaje grupal implica la construcción del conocimiento, aprender a pensar como instrumento para indagar y actuar en la realidad. Los ejes metodológicos de los grupos de aprendizaje (tarea, temática, técnica y dinámica) son los que permiten al docente-facilitador el diálogo, como parte fundamental de la interacción grupal para el desarrollo de las competencias. Una de las características fundamentales es la empatía en los estudiantes para lograr aprendizajes significativos, por intermedio se encuentra los procesos de intercomunicación, se trasluce en el empleo de talleres, investigaciones, elaboración de proyectos, exposiciones, relación de experiencias y vivencias, cuya finalidad es la de destacar los cuatro pilares de la educación que centra en el desarrollo de habilidades y destrezas que inciden en la vida de los docentes (Cuahonte, 2010).

1.1.7 Entorno de aprendizaje

“Entorno de aprendizaje se refiere a las diversas ubicaciones físicas, contextos y culturas en las que los estudiantes aprenden. Dado que los estudiantes pueden aprender en una amplia variedad de entornos, por ejemplo, dentro del espacio de aprendizaje (aula), al aire libre, fuera de la escuela, salas de conferencia, laboratorios, el término se utiliza a menudo como una alternativa más precisa para el término aula, que tiene connotaciones más limitadas y tradicionales como el aula con escritorios y pizarra, por ejemplo. El término también abarca la cultura de una escuela o clase -el espíritu y sus características, que refieren a cómo las personas interactúan y se tratan unos a otros- así como las formas en que los maestros organizan el entorno educativo para facilitar el aprendizaje...”se tomará en cuenta las características de los estudiantes, los objetivos de enseñanza aprendizaje, los recursos, evaluación, competencias y destrezas, contenidos de aprendizaje (Bates, 2021).

1.1.8 Metodología

Las metodologías de aprendizaje son un camino para el aprendizaje, que incluyen un conjunto de pasos que ayudan a los alumnos a aprender de forma activa, logrando así un aprendizaje significativo. Éstas son la forma en la que nuestros profesores planean sus clases para lograr el propósito educativo, son las técnicas, actividades, estrategias y formas de evaluar que logran sacar el máximo potencial de nuestros alumnos. Las metodologías logran que el estudiante aprenda haciendo, a través de actividades que lo involucran y lo hacen responsable de construir su propio aprendizaje, centrándose no solamente en el resultado, sino en el camino por recorrer, en los logros y en los retos por superar, convirtiéndose en un pensador crítico, creativo y autónomo (Red de colegios SEMPER ALTIUS, 2021).

1.1.9 Formativa

Es un proceso pedagógico flexible y contextualizado, busca desarrollar las operaciones mentales iniciales que deben ser adquiridas, potencializadas y necesarias para la continuidad del aprendizaje que se desarrollan a través de interacciones pedagógicas, dinámicas y contextualizadas llevadas a cabo en el proceso de orientación del aprendizaje. Se han de considerar fundamentales para que el estudiante logre dominar estrategias cognitivas para auto valorarse y expresarse sin dificultad:

Observar

Comúnmente es de considerar una acción innata y/o asimilada del proceso mental del ser humano, es una habilidad procesada mentalmente en la que requiere acciones complementarias como el ver, mirar, percibir, notar, explorar, curiosoear, contemplar.

Observar significa explicar un fenómeno a través de una recogida de información planificada y sistemática; significa aprender a hacer inferencias, incluso en la vida cotidiana, dando «significado» a lo que conocemos, para mejorar las capacidades de observación analítica y crítica, así como una capacidad de atención ordenada y fiable que desarrolle en ellos el «gusto

por el descubrimiento». Las actividades parten del uso de dibujos animados, obras de arte, fotografías, números, etc.; elementos que encontramos en la vida de cada día (Czerwinsky Domenis, 2013).

Explorar

El término explorar está relacionado con las acciones de averiguar o indagar con diligencia a través de los sentidos u otros instrumentos, para conocer una cosa o un lugar, la importancia de la exploración es la base de la experimentación y la manipulación, cuya finalidad es plantear inquietudes y dar respuestas a la investigación y generar una práctica de una nueva experiencia. Se ha de considerar que es una acción personal y colaborativa, que permite construir una representación mental tridimensional.

Expresar

Es la operación intelectual del ser humano que le permite comunicarse, comunicar a través de la diversidad lingüística y corporal como: oral, discursiva, artística, corporal, pictórica, escénica, se considera la más antigua comunicación de los seres humanos, medio por el cual se expresan los sentimientos, las sensaciones, las emociones y pensamientos.

Indagar e investigar

Son dos operaciones intelectuales que permiten conseguir, recrear, experimentar el conocimiento, cuya finalidad es la de descubrir algo nuevo, indagar es parte de la reflexión mientras que la investigación ha de considerar el inicio, desarrollo y descubrimiento de nuevos conocimientos. La indagación es parte esencial para fortalecernos en el proceso de investigación y generación de un nuevo conocimiento, cuando indagamos lo que hacemos, básicamente, es reunir datos, información, para una toma de decisiones.

Convivir

Es la acción de interactuar y conocer a los demás cuya finalidad es lograr objetivos comunes, permite ayudar a crear conciencia de los valores, las actitudes y aptitudes; se interrelaciona con las acciones del autoconocimiento y la autoestima, el desarrollo de la empatía, la resolución de conflictos sin violencia, la cooperación, la tolerancia, aprender a vivir, convivir y aprender del medio ambiente, es saber utilizar los medios, los recursos con sabiduría. Es considerado en 1996 como el tercer pilar de la educación por Jacques Delors (CURSO VIRTUAL ECOCOLEGIOS, 2013)

Participar

La participación es una acción de dominio personal en la que se es parte, toma parte y/o tener parte de o en algo, es ejercida en la cotidianidad del ser humano, la participación no solo es verbal, es corporal, artística, escénica, pictórica, es un ejercicio cotidiano en la convivencia ciudadana, es importante proporcionar los instrumentos necesarios para fomentar la participación.

Asertiva

La metodología asertiva en el desarrollo del aprendizaje permite generar procesos de construcción social que permite generar acciones cognitivas, emocionales basado en las relaciones sociales; se ha de considerar como, el acto de transmitir ideas, opiniones y contribuir en efecto al compartir e intercambiar pensamientos, experiencias, emociones, actitudes, deseos, entre otros. La base de la metodología asertiva es la motivación, en la imaginación, en el desarrollo de la creatividad y fortalecida con el entusiasmo; son elementos esenciales para generar aprendizajes para la vida, conjugados con el emprendimiento y la satisfacción personal.

Motivación

La motivación (Torres, 2017), es el conjunto de factores capaces de provocar, mantener y dirigir un comportamiento, estos factores son:

Motivo. - Es la razón del comportamiento, o la razón de cambiar de actitud o de acción. Es lo que mueve o incita a dar un comportamiento adecuado, suele darse por una necesidad, o como respuesta a un estímulo interno o externo.

Necesidad. - es una carencia de tipo biológico (sed, hambre) psicológico (dar y recibir afecto, aceptación y reconocimiento, etc.) y social (prestigio, poder, estima).

Equilibrio. - es lograr la estabilidad emocional en el individuo, bajo circunstancias positivas o negativas, es la trascendencia de la personalidad del ser humano.

Imaginación

La imaginación, es la capacidad humana para generar ideas a partir de un pensamiento, situación u objeto, estos pueden ser realistas o ficticios. Se relaciona con la facultad creativa de las personas, se encuentra vinculada directamente con el nivel cognitivo y actúa como fuente ilimitada de ideas. Se ha de considerar como sinónimo de fantasía y creatividad, uno de los procesos mentales de mayor importancia para el ser humano para desarrollar la proyección de su vida, es la base de la lectura, beneficia al desarrollo social y emocional, estimula el desarrollo cognitivo a raíz de la curiosidad; no se encuentra restringida a la pintura, a la escritura, a la expresión corporal. Cada persona tiene sus pasiones y sus propias áreas en las que destaca, y en todas ellas, la imaginación es un valor añadido, a través de ella podemos plasmar nuestra individualidad y lo que nos hace únicos (Hernández, 2021).

Creatividad

La creatividad puede ser potenciada o bloqueada de muchas maneras. Nuestro planteamiento de la creatividad es incremental, opuesto al de aquellos que consideran que la creatividad de una persona queda determinada a una edad temprana. Sin embargo, la investigación ha mostrado que la creatividad no se desarrolla linealmente, y que es posible

aplicar actividades, métodos didácticos, motivación y procedimientos para incrementarla, incluso a una edad avanzada. La creatividad es un fenómeno infinito, es posible ser creativo de un sin fin de maneras. La creatividad en un individuo tiene tres componentes: experiencia, habilidades de pensamiento creativo y motivación. La experiencia es, en pocas palabras, conocimiento en alguna de sus formas: técnico, procesal e intelectual. El conocimiento puede adquirirse tanto teórica como prácticamente. La motivación es el último de los componentes citados. Una pasión y un deseo internos para resolver el problema en cuestión producirán soluciones mucho más creativas que si se ofrecieran recompensas externas (Valqui, 2006).

Entusiasmo

Para (VELA, 2013), el entusiasmo es la credencial de la personalidad, es una marca que impregna positivamente en cada oportunidad; es energía para mantener una vida dinámica alegre y productiva, es el imán para atraer tus sueños; en sí, si tomamos el pensamiento griego, el entusiasmo es tener un Dios Dentro, es interés y placer frente a una cosa, Una persona que cuenta con el entusiasmo, actúa en sus responsabilidades de la manera correcta, encuentra ameno su desempeño y camino a seguir. No es una cualidad es un estado de afirmación de sí mismo, que permite creer en la propia capacidad para transformar las cosas, es un impulso para actuar en la transformación del mundo y su propia realidad, movido por la fuerza y la certeza en sus acciones.

1.2 Educación cultural y artística

En Educación Cultural y Artística, ha de considerarse la cultura y las artes parte fundamental en el desarrollo de la personalidad de los grupos sociales sin distinción de edad, corroboran en desarrollar experiencias y aprendizajes informales y formales, pueden ser innatos, autodidácticos u orientados desde la educación formal escolarizada; de tal manera que contribuyen a la plenitud de la vida del ser humano en todos los sentidos y generan, aportan significativamente al capital humano y creativo personal y social, mediante el disfrute y el respeto por la diversidad, las costumbres y formas de expresión (MINEDUC, 2017).

En el Ecuador, a partir de la Reforma y su ajuste curricular en el 2016, en la cual se pone énfasis en el fortalecimiento de la identidad nacional, el rescate del patrimonio social y cultural que caracteriza la identidad de cada pueblo y nacionalidad ecuatoriana, cuya finalidad es la de dar pertinencia a los distintos saberes proyectados en el currículo del Bachillerato de Educación Superior. Por lo que se considera generar una visión en el aprendizaje cuya finalidad a través de las artes y la cultura para enriquecer la educación integral del estudiante, estimulando la imaginación, la creatividad, y el pensamiento; potenciando valores como el respeto y la solidaridad, proporcionar a la par experiencias y actitudes únicas que sensibilicen al Bachiller ecuatoriano (Tuquerrez, 2017).

1.2.1 Análisis desde el enfoque de la reforma curricular

El área de Educación Cultural y Artística se entiende como un espacio que promueve el conocimiento y la participación en la cultura y el arte contemporáneos, en constante diálogo con expresiones culturales locales y ancestrales, fomentando el disfrute y el respeto por la diversidad, de costumbres y formas de expresión. A su vez, se construye a partir de una serie de supuestos que se han de tomar en cuenta para la interpretación de los distintos elementos del currículo, es decir, los objetivos, destrezas con criterios de desempeño y estándares de aprendizaje que, en su conjunto, definen la Educación Cultural y Artística como un área: centrada en la vida cultural y artística contemporánea, basada en el trabajo por proyectos distintos (música, cine, artes visuales, teatro, danza, fotografía, gastronomía, lengua, creencias, artesanías, etc.), se vincula a aprendizajes con otras áreas, caracteriza por la acción y la participación, pendientes de las capacidades expresivas y saberes externos y aportan en el momento de su escolaridad, facilita los espacios para la expresión, la creatividad y el desarrollo emocional, genera espacios de inclusión y que contribuyan al desarrollo armónico e integral de los estudiantes, desarrolla una actitud de tolerancia y resiliencia, así como habilidades emocionales y personales que les permitan comprenderse y comprender al otro, aceptar y respetar la diversidad (MINEDUC, 2017).

1.2.2 Fundamentos epistemológicos

La Educación Cultural y Artística fundamenta su espacio en las diversas manifestaciones y expresiones culturales ancestrales y contemporáneas, considerándose mediadora en el descubrimiento de las conexiones, vínculos y relaciones inéditas entre los acontecimientos y los sujetos, toma en cuenta la riqueza simbólica intangible para transformarlo de lo ordinario a lo extraordinario; es el relato que se comparte y construye en el espacio educativo, entendido como contexto social y simbólico para la celebración del ser y estar juntos; permite generar diferentes propuestas y proyectos para fijar los sucesos en el tiempo y en el espacio; requiere de una actitud vital de contemplación expresión y comunicación (MINEDUC, 2017).

1.2.3 Bloques curriculares

La Educación Cultural y Artística está conformada por varias disciplinas o lenguajes por lo que es importante enfatizar en:

Cabe mencionar las artes visuales, la música, el teatro, la expresión corporal y la danza, la fotografía, el cine y otras modalidades artísticas vinculadas a lo audiovisual..., incluye componentes de la cultura, tales como: la gastronomía, la lengua, las creencias, los valores, los símbolos, espacios patrimoniales y una inmensidad de patrimonio inmaterial (tradiciones o expresiones vivas heredadas de nuestros antepasados y transmitidas a nuestros descendientes, como tradiciones orales, artes del espectáculo, usos sociales, rituales, actos festivos, conocimientos y prácticas relativos a la naturaleza y el universo, y saberes y técnicas vinculadas a la artesanía tradicional (MINEDUC, 2017).

En el enfoque de los bloques curriculares se observa que la Educación Cultural Artística su función no es formar artistas, sin embargo puede ayudar a descubrir talentos, considera que es importante ofrecer oportunidades que contribuyan al logro de que los estudiantes sean capaces de disfrutar, apreciar y comprender los productos del arte y la cultura, así como la de expresarse en los distintos lenguajes artísticos y sobre todo el aprender a ser, conocer y vivir; por lo que establece la importancia de cuatro ejes que definen las destrezas y los criterios de desempeño “Observar, explorar y expresar, indagar e investigar, convivir y participar”. Considera se tome

en cuenta las dimensiones de lo personal (la identidad del yo), social y relacional (el encuentro con los otros) y lo simbólico y cognitivo (el entorno, espacio, tiempo, ritmo, y los objetos).

1.2.4 Objetivos del área

Se toma en cuenta de entre los objetivos en calidad de obligatorios como resultado de los aprendizajes realizados.

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

Utilizar medios audiovisuales y tecnologías digitales para el conocimiento, el disfrute y la producción de arte y cultura (valora el uso de medios audiovisuales y recursos tecnológicos en la creación artística, y utiliza estos medios para la creación, producción y difusión de obras propias).

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

1.2.5 Criterios de evaluación

En los criterios de evaluación según el MINEDU (2017), establece:

CE.ECA. 5.3. Planifica, desarrolla y evalúa individualmente y en grupo procesos de creación artística en los que se expresen, comuniquen y representen ideas, vivencias y emociones.

1.2.6 Contenidos de aprendizaje

En los contenidos de aprendizaje de la Educación Cultural y Artística, se considera fundamental tomar en cuenta lo relevante en el proceso del estudio de las artes visuales, como de forma general se relacionan:

En la dimensión del yo determina (las Producciones, procesos de creación e interpretación artística). En la dimensión el encuentro con los otros (proyecto artístico colectivo, procesos creativos y exposiciones o representaciones colectivas), y en la dimensión el entorno espacio, tiempo y objetos (recursos expresivos, manifestaciones y productos culturales y artísticos, maneras de entender y representar una idea, eventos culturales) (MINEDUC, 2017, pág. 69).

1.3 Tecnología

La era digital en la educación tiene gran trascendencia porque es una influencia de la tecnología en todos los campos de acción del ser humano, por lo que se prevén nuevos retos y necesidades; pues, se abren esos retos en espacios para la cultura digital en las aulas de clase, la incorporación de las nuevas tecnologías (internet, computadoras, pizarrones digitales, teléfonos móviles, y tablets para compartir el conocimiento u organizar tareas y clases), en la que los estudiantes pueden interactuar, jugar y aprender desde diversas plataformas lo que fomenta la motivación del aprendizaje con un clima de participación.

1.3.1 El rol de las unidades educativas en la gestión del conocimiento

La gestión del conocimiento o la capacidad de crear e innovar conocimientos a partir del manejo del capital intelectual que se genera en las instituciones educativas un proceso de manera tradicional o moderna; de cualquiera de las dos formas se tiene acceso a datos e información, conjugada con la tecnología su amplitud es mayoritaria; sin embargo, si no se fortalece la selección, adquisición y dominio, incide en la personalidad de los individuos y fortalece sus relaciones sociales, económicas, culturales, políticas, étnicas, según (Bosier, 2001). Conocer supone información, pero comprender supone conocimiento y agrega que no se trata de crear conocimiento por el conocimiento para beneficio de los que ya saben (Correa, 2019).

En el papel de los centros educativos en la gestión del conocimiento se integra la aplicabilidad del aprendizaje de tipo oblicuo o también denominado u-learning dando mucha utilidad para estudiantes y docentes, ya que permite brindar una enseñanza aprendizaje

personalizada en cualquier momento y en cualquier espacio en la medida que se pueda contar con un dispositivo, la dificultad es que en las instituciones educativas aún no cuentan con la suficiente cantidad de plataformas para su aprovechamiento máximo. (Uribe, 2019).

1.3.2 Rol del docente en la sociedad del conocimiento

La irrupción de las nuevas tecnologías ha provocado un cambio radical, aplicado en el campo de la enseñanza o a los aspectos de aprendizaje supone una modificación en el rol del docente en la sociedad de la información; hay que considerar que toda la información que el estudiante debe aprender está en la red; nace una cuestión ¿Cuál debe ser el rol del docente en los actuales sistemas educativos y sus funciones ante el auge de las tecnologías de la información y la comunicación “TIC”?

El docente debe actuar como un guía o mediador que facilite el aprendizaje; por lo tanto, debe promover ejercicios prácticos por lo que lo más apropiado es plantear problemas que obliguen a los alumnos a buscar, seleccionar y procesar la información adecuada; debe aportar ayuda pedagógica ofreciéndoles los métodos y recursos necesarios; tiene que favorecer un ambiente agradable de trabajo en el que tenga la oportunidad que tenga lugar la espontaneidad de los estudiantes y su interés por aprender; es importante combinar el rol de seguimiento continuo y personalizado de cada estudiante. Entre sus acciones tiene que diagnosticar las necesidades de los estudiantes; preparar las lecciones (preparar estrategias didácticas), y recursos didácticos, motivar a los estudiantes, enseñar centrándose en el estudiante, ofrecer tutorías físicas y telemáticas (Chema, 2019).

1.3.3 Las competencias de las Tecnologías de la información y Comunicación (TIC) de los docentes

Díaz (2019) afirma que “Los docentes necesitan estar preparados para empoderar a los estudiantes con las ventajas que les aporta las TIC. Las instituciones educativas ya sean presenciales o virtuales deben de contar con docentes que posean las competencias y los recursos necesarios en materia de TIC, y que puedan enseñar de manera eficaz las asignaturas exigidas integrando al mismo tiempo conceptos y habilidades de estas”.

Según (Díaz, 2019) cita a (Zabala. 2007, pág10) en él se hace mención de cinco categorías de competencias que deben ser tomadas en cuenta, las mismas que son propuestas de Houston, 1995, pp, 898-906:

1. Competencias como un conjunto de conocimientos y habilidades cognitivas que los profesionales deben de poseer.
2. Competencias como un conjunto de actuaciones prácticas que los docentes han de ser capaces de ejecutar efectivamente- no solo basta saber sobre o saber cómo, sino hay que operar prácticamente.
3. Competencias como ejercicio eficaz de una función (Eficacia, sobre los cambios logrados).
4. Competencias como conjunto de actitudes, formación de actuación, sensibilidades y valores.
5. Competencias como conjunto de experiencias por las que el profesional ha de pasar incluye experiencias de enseñanza virtual. Es importante que los docentes adquieran competencias didácticas para el uso de los medios tecnológicos en sus distintos roles como docente, mediador, orientador, asesor, tutor, prescriptor, emulador, entrenador, motivador de los estudiantes.

1.3.4 Las competencias TIC en los estudiantes

En mundo globalizado la educación sin las TIC, en el nivel secundario, tiene gran influencia el uso del Internet, informalmente se envían tareas, consultas, y desde lo formal se realizan conferencias, clases virtuales, que iniciaron desde la etapa de influenza estacionaria COVID-19 (2020-2021); donde el sistema comunicacional telemática se dio a través de la utilización de medios y dispositivos informáticos, laptops, tablets, móviles, computadores de escritorio. Se ha de considerar el dominio de los estudiantes el mayor porcentaje se comunica por redes sociales, allí comparte información, elabora trabajos colaborativos, utiliza palabras, emoticones, es decir se comunica y utiliza al mayor porcentaje y dominio de su perfil social desde sus propios dispositivos tecnológicos que va de la manera más sencilla hasta la más compleja.

La orientación sobre la libertad de uso de las redes sociales en comparación con el aprendizaje debe ser orientada por la institución educativa generadora de cambios y de fortalecimiento cognitivo y desempeño estudiantil, por ende, asimilada por los estudiantes por cuanto conocen y utilizan las herramientas tecnológicas para crear, modificar y adecuar los contenidos digitales, las tareas, es decir el estudiante se encuentra en constante interacción con los contenidos y recursos digitales.

Para (Cano, 2018), el desarrollo de la competencia TIC implica un buen manejo de fuentes de información, soportes tecnológicos y buen uso de lenguajes, ya sean textuales, gráficos, numéricos, sonoros y/o visuales en diferentes contextos y dimensiones que han sido clasificadas en 4 dimensiones; información, comunicación efectiva y colaborativa, convivencia digital, y tecnológica.

1.3.5 Recursos Tecnológicos

Los recursos tecnológicos en la actualidad se encuentran revolucionando y transformando el desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje, los docentes miran el reto de integrar las nuevas herramientas de comunicación y gestión de la generación de la información en la práctica educativa sin perder el horizonte de la enseñanza, lo cual requiere de nuevas competencias profesionales centrándose en los recursos tecnológicos disponibles en la actualidad (audiovisuales, informáticos y telemáticos).

- **El papel de las tecnologías de la información y la comunicación en el contexto educativo actual**

En el contexto educativo, el papel fundamental debe considerarse que tanto las TIC como el internet no educan ni reemplazan al profesor, se deben de tomar en cuenta que son un recurso externo e interno que la institución educativa debe de apropiarse como estrategia visionaria y competitiva, formadora primero del docente en calidad de facilitador de aprendizajes, las mismas que deben ser asumidas como una innovación institucional estableciendo la importancia

y promoción de un nuevo rol, un nuevo contenido, nuevos programas de evaluación, nuevas cargas académicas, la revisión las mallas y contenidos curriculares. Las TIC, han de considerarse como unas buenas herramientas de apoyo a la hora de aprender de manera especial cuando se toma en cuenta la integralidad interdisciplinaria de las asignaturas y ciencias de estudio, por ende, la enseñanza cultural artística se transforma en eje integrador y motivador del aprendizaje de los estudiantes.

- **Los medios audiovisuales, los medios informáticos y los medios telemáticos**

Es a través de las TIC donde los estudiantes van desarrollando la comprensión de los contenidos, aprovechan los medios visuales más predominantes para desarrollar su aprendizaje; sin embargo, este debe ser orientado, asesorado y evaluado; para ello, (Sosa, 2021) en el que cita a Barros y Barros (2015) para recalcar los efectos de los recursos visuales y que confirman que el uso de ellos mejora el aprendizaje en los alumnos, aprender a ver desde el entorno, interpretar el entorno, descubrir formas y colores, crear y manipular la imagen, describir verbalmente; del mismo modo Pérez (2015) agrega sus beneficios específicas del uso de los recursos audiovisuales en la educación: favorecimiento del análisis de acontecimientos verídicos, incrementan la motivación del estudiante, potencian la utilización de múltiples lenguajes más allá del escrito y oral, se desarrolla la creatividad, los estudiantes aprenderán contenidos y valores culturales, promueve un análisis a nivel estético.

Es importante recomendar los factores para implementar un recurso audiovisual en la institución educativa o en lo personal, como; autoría, credenciales, ilegibilidad del mensaje, usabilidad, vigencia; para favorecer con mayor libertad y competitividad el desarrollo del aprendizaje, además, el prestigio institucional.

1.3.6 Entornos de aprendizaje

El entorno de aprendizaje hace referencia tanto a la cultura como a los entornos físicos que crea el docente y el estudiante, puede estar dentro del edificio escolar, pero también al aire libre,

en línea y lejos del entorno educativo. Entre los entornos de aprendizaje determinados por (Erasmus, 2021).

Espacios físicos en los que se dan clases (aulas, edificios, auditorios, instalaciones deportivas interiores y exteriores) y la forma en las que se crean y utilizan otros espacios de aprendizaje; zonas de recreo, espacios culturales locales (teatros, galerías, museos) zonas de recreo públicas.

Espacios de aprendizaje a distancia donde el profesorado y el estudiantado no se encuentran juntos de forma física; casa, espacios de colaboración en línea.

La forma en la que integran los diferentes enfoques, incluida la evaluación, junto con otros procesos de gestión del aula.

Espacios de aprendizaje donde el docente es el principal facilitador, existe una cocreación de entornos de aprendizaje de apoyo con más personal del centro educativo, profesionales externos, padres y maestros.

Cocreación con el alumnado especialmente en lo que se refiere a su sensación de seguridad, creatividad y bienestar.

1.3.7 Los ambientes visuales para el desarrollo del aprendizaje

En el proceso de aprendizaje se encuentra dos términos relacionados: los entornos visuales de aprendizaje y los ambientes virtuales de aprendizaje, considerados como espacios de enseñanza aprendizaje que se emprende en un espacio no físico, temporal y por medio de internet, en el cual se expone una gran variedad de recursos y medios para el soporte de la enseñanza y el aprendizaje; estos recursos promueven el desarrollo de estrategias metodológicas auténticas para promover el aprendizaje bajo la orientación compartida entre estudiantes y docentes.

Dentro de los aspectos que destaca Ricardo (2013) citado por (Cano, 2018, pág. 3). Contexto de la enseñanza-aprendizaje virtual; concepción del aprendizaje (descubrimiento, práctica y validación del conocimiento); aspectos del proceso (tomar en cuenta que el principal protagonista es el estudiante con la orientación del docente en el desarrollo de su formación dependiente, independiente y autónomo); interacción (entre docente y estudiante cocrean un aprendizaje para desempeñarse en una sociedad globalizada); ambiente virtual de aprendizaje (genera una interactividad entre los actores del proceso formativo docente-estudiante, posibilita por medio dela tecnología la versatilidad comunicativa, se apoya en las herramientas web (foros, correo electrónico, chats, mensajería masiva, entre otros,) mejoran la comunicación, construyen redes o comunidades de aprendizajes virtuales (conectivismo) para acceder, gestionar y masificar el conocimiento. Materiales educativos (promueven y permiten la apropiación conceptual y fomentar el desarrollo de habilidades para el progreso y superación de los estudiantes); tareas y actividades de aprendizaje (implica la generación de la reflexión, el debate, la reconstrucción de conocimientos e ideas previas y promueve espacios de metacognición, trabajo cooperativo, realizar discusiones virtuales, presentaciones multimedia, investigaciones virtuales y procesos evaluativos); evaluación del aprendizaje (debe estar articulada con los objetivos, contenidos y actividades desarrolladas, deben de identificar logros integrales en la evaluación de habilidades, actitudes y conocimientos para ser aprobados y retroalimentados, lo cual toma en cuenta los contextos reales, experiencias, motivaciones, intereses y conocimientos de los estudiantes).

1.4 Las Artes Visuales

Para (Mero, 2021) cita a (Elichiry yRegatky -2019) como el desarrollo de la sensibilidad que involucra un concepto amplio de cultura ya que plantea interés por estimular las capacidades imaginativas del individuo y de su propio grupo social para desarrollar las potencialidades creadoras, organizar la propia experiencia y ponerla en contacto con los otros, una educación de calidad con arte ayuda a que los estudiantes experimenten procesos de transformación por medio de los cuales puedan imaginar y crear mundos, innovar y resolver problemas de forma creativa en otras áreas de la vida.

Las artes visuales se encuentran interrelacionadas con el lenguaje, los medios y técnicas sustanciales para la producción artística, profundiza el uso de los medios digitales, sus procedimientos, metodologías y lenguajes específicos, así como su interrelación. Las artes visuales exigen reflexión y pensamiento crítico, fundamentado en el aprendizaje teórico conceptual e histórico; es importante completar los estudios teórico-prácticos en relación con los contextos artísticos.

Las artes visuales utilizan imágenes como medio de comunicación personal y social y es gracias al lenguaje visual que su creación puede ser por cualquier ser humano; en la creación de las artes visuales influyen los sucesos sociales, descubrimientos científicos, materiales e innovaciones tecnológicas que se van presentando a lo largo de la historia de la humanidad, una de las manifestaciones más antiguas es el dibujo, el cual reproduce de manera gráfica alguna representación de la realidad gracias a ello podemos observar varios paisajes de la historia en las diferentes culturas, la creación, la percepción y la apreciación son elementos cognitivos fundamentales en las artes visuales (García, 2011).

1.4.1 Importancia

La importancia de las artes visuales está en colocarla en primer plano el demostrar a los estudiantes el carácter significativo del arte en sí; en segundo plano hay que considerar a la inteligencia artística en relación con la creación de todas las manifestaciones culturales. El tercer plano se relaciona en que la educación cultural y artística con la visualización (ayuda a aprender en los estudiantes el crear y experimentar las características estéticas de las imágenes y a comprender su relación con la cultura); en el cuarto principio se afirma que los programas de educación artística deben procurar que los estudiantes tengan experiencias estéticas a partir de la vida cotidiana (Raquimán, 2017).

En la importancia de las artes visuales debe de tomarse en cuenta la utilización del lenguaje visual relacionado con la imaginación y la creatividad de los seres humanos, el mismo que debe ser comunicado, para ello su trascendencia está en utilizar diferentes niveles de representación y simbólica con diferentes soportes y recursos como el comic, la fotografía, el cine, el video, la televisión, el diseño, el dibujo, y el uso de las nuevas tecnologías digitales; entre sus contenidos

es tomar en cuenta el lenguaje visual y comunicación, lectura de imágenes, análisis de imágenes, de las creaciones artísticas y culturales realizadas por los estudiantes; las mismas que pueden ser promocionadas y comunicadas mediante el acceso a los recursos tecnológicos; en los propios entornos virtuales institucionales o en los entornos virtuales que pueden crear los propios estudiantes.

1.4.2 Beneficios

Entre los beneficios de las artes visuales en el desarrollo de la educación cultural y artística es el fomento de la creatividad, mediante la cual el estudiante ejercita su flexibilidad, originalidad e innovación, creando trabajos únicos e irrepetibles, expresa sus sentimientos, pensamientos y emociones; por lo que se requiere de tiempo y espacio para favorecer esa capacidad de traducir sus ideas en experiencias específicas, cuya facultad creadora no ésta solo en cumplir el rendimiento académico que le asigna una nota, sino para fortalecer su accionar y expresar su yo creativo. De tal manera que este espacio, este momento de aprendizaje se convierta en una actividad con un rol potencial en el desarrollo de la personalidad del individuo; se considera de gran beneficio por cuanto el desarrollo de la Educación Cultural y Artística es integral en el aprendizaje de los estudiantes, es el resultado del complemento de las otras ciencias; no deja de mencionarse a los grandes padres de las ciencias físicas, astronómicas, matemáticas, que conjugando con el arte nos han legado obras artísticas de relevancia y a igual que la ciencias tal es el caso del modelo artístico, cultural, arquitectónico de Leonardo Davinci.

Los espacios de los entornos virtuales acentúan la importancia del desarrollo integral del estudiante su capacidad intelectual, los sentimientos y facultades perceptivas de tal manera que su capacidad creadora sea potencialmente perfeccionada. Está en manos del docente generar su habilidad y potencialidad creadora para fortalecer en los estudiantes la motivación apropiada para generar plenitud en el uso de materiales, recursos, la cultura, para plasmar en él y mediante el arte sus sentimientos y pensamientos y estos sean oportunidad de emprendimientos económicos y mejoramiento de la calidad de vida de los estudiantes.

1.4.3 Clasificación de las artes visuales

Las artes visuales son numerosas y se relacionan con las artes plásticas tradicionales que tienen su propia historia dado que provienen de los tiempos más antiguos de la humanidad en especial el dibujo, la pintura y la escultura; sin embargo, dado el cambio paradigmático tecnológico de la Revolución Industrial y las posteriores revoluciones tecnológicas e informáticas del siglo XX y XXI, se abre un paraguas amplio a ser fomentadas y fortalecidas en los centros educativos, para (Etecé, 2021).

✓ Producciones artísticas

Trata los procedimientos técnicos que forman parte de la gestión cultural tiene una etapa inicial y finaliza en la etapa de la distribución de lo creado, se encuentra dentro del ámbito de las bellas artes donde podemos encontrar: conciertos, sinfonías, danza, series, películas, esculturas, pinturas, obras literarias, y la música; ayudan al desarrollo lingüístico, motor, social, cognitivo y emocional, sin embargo, se clasifican en diferentes grupos:

Artes escénicas (su práctica se lleva a cabo en un lugar para el desarrollo de la representación escénica: expresión corporal, danza, teatro, mimo, novela, sainete, cine) ejemplo: dos para el camino- película de comedia; La Tigra, El Tesoro de Atahualpa.

Artes visuales (fotografía. graffiti, el arte urbano, arte cinético, arte abstracto, land art -arte con la tierra o suelo mismo., performance, videoarte – arte multimedial-, net.art, arte digital, fanart).

Artes plásticas (es transformar la materia, es cocrear con el arte la diversidad de expresiones: pintura, escultura, modelado, surrealismo, grabado) ejemplo las obras de Oswaldo Guayasamín, Bolívar Mena y Gonzalo Endara.

Artes sonoras (se lleva a cabo mediante la manipulación de los silencios y los sonidos, lo cual se percibe con la audición: la música, la sinfonía, la banda, el desarrollo y utilización de instrumentos musicales y la vocalización – el canto-).

CAPÍTULO II: METODOLOGÍA

2.1 Enfoque de la investigación

2.1.1 Enfoque cuantitativo

El enfoque de este trabajo es de carácter cuantitativo, ya que se ha recolectado, tabulado y analizado los datos estadísticamente.

2.2 Tipo de investigación

2.2.1 Investigación descriptiva

Para el presente estudio, el tipo de investigación fue descriptiva ya que el tema de investigación es la enseñanza de las artes visuales y el propósito es describir y explicar cómo el uso de la tecnología influencia en el aprendizaje, para ello se utilizó el análisis de los datos obtenidos de la encuesta realizada a los estudiantes del primero BGU de la Unidad Educativa “Ibarra”, corroborando al problema planteado para de esta manera buscar soluciones a través de la propuesta.

2.2.2 Bibliográfica

La investigación bibliográfica fortaleció en la obtención de información por la clase de recursos utilizados como libros, documentales educativos y consultas realizadas en internet como fuentes de investigación para el enriquecimiento del desarrollo de la presente investigación y propuesta.

2.3 Técnicas e instrumentos de investigación

2.3.1 Encuesta

Para la elaboración del trabajo de investigación se realizó una encuesta, ya que las encuestas posibilitan alcanzar información de manera rápida y eficiente, esto permitió reunir y examinar

datos y criterios a los estudiantes de la Unidad Educativa “Ibarra” del primero bachillerato BGU, mediante la aplicación FORMS, obteniendo un número considerable de respuestas de los estudiantes, la cual permitió analizar la incidencia que tiene la tecnología en la educación artística. El instrumento que se empleó fue validado previamente por un profesional experto en el ámbito del área de educación cultural y artística de la unidad educativa, el cual está estructurado con 13 preguntas cerradas de opción múltiple, las cuales fueron dirigidas a los estudiantes.

2.4 Preguntas de investigación

- ✓ ¿Cómo contribuye la enseñanza de las artes visuales en los procesos de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del primero de bachillerato BGU?
- ✓ ¿Cómo usar la tecnología en los procesos de enseñanza-aprendizaje de la asignatura ECA?
- ✓ ¿Los docentes usan como recurso didáctico la tecnología para la enseñanza de las artes visuales en la asignatura ECA?

2.5 Participantes

Para el análisis de la influencia de la tecnología en la enseñanza de las artes visuales, es necesario partir desde los estudiantes que están cursando en primero de bachillerato BGU de la Unidad Educativa “Ibarra” por lo tanto, la población total de la investigación comprende de 270 estudiantes que corresponden a 9 paralelos.

2.6 Procedimientos y plan de análisis de datos

Para el desarrollo de la investigación se realiza un análisis crítico profundo y general del problema ya que al asociar la variable independiente con la dependiente esta investigación determina como la tecnología, si influye en el aprendizaje de los estudiantes, esto nos ayuda a conocer más sobre factores y poder así ejecutar los análisis respectivos en base a los resultados obtenidos. Por lo tanto, la investigación ha sido sustentada en los contenidos del marco teórico.

para ello se planteó el instrumento de investigación con la finalidad de recabar información de los temas relacionados a la Influencia de la Tecnología en la enseñanza de las artes visuales, en la que se tomaron en cuenta la tecnología, las plataformas digitales, la calidad académica, la disponibilidad de dispositivos electrónicos, la didáctica, el desempeño docente, cuyos aportes dieron la respuesta a la falta de intereses de la tecnología y las artes visuales por parte de los estudiantes y los docentes de la Unidad Educativa.

Después de la búsqueda de información se procede a la recolección de datos de los estudiantes del primero de bachillerato de la Unidad Educativa “Ibarra”, la cual se realizó a través de la plataforma forms de Microsoft, se recopiló la información que dio importancia y direccionamiento para el desarrollo de la propuesta.

Después de analizar los datos y recopilar la información necesaria, se realizó el diseño y creación de la propuesta, la cual establece la utilización de las Artes Visuales en el proceso de enseñanza, se habla de sus componentes y finalmente se aborda los impactos: educativo, social y tecnológico a través de ello se busca dar una solución a la problemática existente en la unidad educativa.

CAPÍTULO III: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Encuesta realizada a estudiantes

Pregunta 1. Seleccione a que paralelo pertenece del primero de bachillerato

Tabla 1 Paralelos

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Paralelo “A”	28 estudiantes	10,20%
Paralelo “B”	31 estudiantes	11,39%
Paralelo “C”	29 estudiantes	10,22%
Paralelo “D”	31 estudiantes	11,39%
Paralelo “E”	30 estudiantes	11,02%
Paralelo “F”	31 estudiantes	11,39%
Paralelo “G”	30 estudiantes	11,02%
Paralelo “H”	30 estudiantes	11,02%
Paralelo “I”	30 estudiantes	11,02%
Total	270 estudiantes	100%

Interpretación: De acuerdo con los resultados de la encuesta, se puede observar que son un total de 270 estudiantes que pertenecen a 9 paralelos de primero de bachillerato de la unidad educativa “Ibarra”, los cuales comprenden que en cada paralelo existen un alrededor de 28 a 31 estudiantes se debe destacar que la unidad educativa cuenta con espacios y aulas amplias, en la modalidad matutina existen los primeros de bachillerato BGU, y bachilleratos técnicos “A” y “B” en contabilidad e informática. Es una unidad educativa alberga a 3018 estudiantes por lo que tiene docentes capacitados y respectivos para cada asignatura.

Pregunta 2. ¿Conoce los objetivos y contenidos de aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística (ECA)?

Tabla 2 los objetivos y contenidos de aprendizaje de la asignatura ECA

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	100	37,04 %
No	170	62,96 %
Total	270	100 %

Interpretación: Conforme con los resultados presentados en la siguiente tabla se puede evidencia que solo 100 estudiantes de 270 los cuales pertenecen al mayor porcentaje de los estudiantes encuestados dando el 37,04% que tienen conocimiento acerca de los objetivos y contenidos de aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística por lo que se evidencia que el docente no ha compartido con los estudiantes el contenido de la materia. Cabe recalcar que al estar en modalidad hibrida las clases se impartieron de forma virtual y presencial algunos estudiantes no ingresan a las clases en estas modalidades por lo que tienen cierto desconocimiento.

Pregunta 3. ¿La Institución Educativa cuenta con un espacio en entornos de aprendizaje visual para desarrollar el aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística?

Tabla 3 Espacios de entornos de aprendizaje

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	186	68,89%
No	84	31,11%
Total	270	100%

Interpretación: Se puede determinar que el 68,89% de los estudiantes encuestados mencionan que la unidad educativa si posee un espacio de entornos de aprendizaje visual, ya que el año lectivo fue realizado en clases virtuales y presenciales, por lo tanto, la Unidad Educativa “Ibarra” implementó plataformas virtuales, esto benefició los procesos del aprendizaje en la asignatura ECA y el 31,11% de los estudiantes manifiestan que no existen espacios ya que al estar de forma virtual varios estudiantes desconocen de la infraestructura de la unidad educativa y al momento de recibir clases de forma presencial aún el docente no indica las áreas correspondientes donde se encuentran los recursos tecnológicos para poder desarrollar brindar información acerca de los entornos virtuales de aprendizaje.

Pregunta 4. ¿El docente en las clases de Educación Cultural y Artística fomenta el aprendizaje virtual?

Tabla 4 Aprendizaje virtual

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	203	75,19%
No	67	24,81%
Total	270	100%

Interpretación: Solo el 75,19% de la población estudiantil menciona que el docente si fomenta un aprendizaje virtual, mientras que el 24,81% menciona que el docente no fomenta el aprendizaje virtual estos datos son válidos ya que en las clases virtuales algunos estudiantes no tuvieron acceso a la conexión a internet, por lo tanto, el docente debe considerar las necesidades de los estudiantes y desarrollar actividades para lograr aprendizajes significativos con el fin de que los estudiantes continúen con sus estudios.

Pregunta 5. ¿El docente en las clases de Educación Cultural y Artística desarrolla actividades de aprendizaje colaborativo, cooperativo, grupal?

Tabla 5 Actividades de aprendizaje colaborativo, cooperativo, grupal

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	270	100%
No	0	0%
Total	270	100%

Interpretación: Los 270 estudiantes que se respalda en el 100% del resultado mencionan que si se realizan actividades colaborativas lo cual se puede determinar que al encontrarse en clases virtuales el primer quimestre y el segundo quimestre de forma presencial las actividades como tareas y clases se realizaron de forma colaborativa, cooperativa y grupal por lo que se puede determinar que los estudiantes desarrollaron aprendizajes significativos en la asignatura ECA. Se debe destacar que algunas actividades utilizaron el apoyo de recursos digitales.

Pregunta 6. ¿El docente desarrolla una metodología asertiva durante las clases de ECA como la motivación, imaginación, creatividad y entusiasmo para realizar las actividades?

Tabla 6 El docente desarrolla una metodología asertiva

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	270	100%
No	0	0%
Total	270	100%

Interpretación: El 100% de la población estudiantil encuestada afirma que el docente cuando imparte las clases de la asignatura ECA, lo hace a través de la motivación, la creatividad y el entusiasmo lo que significa que los estudiantes aprenden y desarrollan habilidades para cumplir con las actividades de la asignatura. La creatividad es el eje principal de la asignatura ECA ya que a través de la misma los estudiantes se desenvuelven dentro y fuera de las clases, es por ello que esta asignatura marca diferencia en relación a otras asignaturas donde son aprendizajes que requieren memorización dejando a un lado la imaginación y la creatividad.

Pregunta 7. ¿Tiene Conocimiento acerca de las Artes Visuales (Pintura, Dibujo, Video, Escultura, Fotografía)?

Tabla 7 Conocimientos acerca de las Artes Visuales

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	86	31,85%
No	184	68,15%
Total	270	100%

Interpretación: Como se observa en los resultados alrededor de 184 estudiantes que viene a ser la mayoría me mencionan que no poseen conocimientos de las artes visuales, esto está relacionado a la falta de docentes en la especialidad de educación cultural y artística.

Pregunta 8. ¿De las siguientes herramientas tecnológicas como: páginas web (museos virtuales, blogs de Artistas, youtube), entornos virtuales de aprendizaje (teams, Zoom, moddle, edmodo, ¿educaplay) y aplicaciones para desarrollar el aprendizaje de la asignatura de ECA utiliza el docente durante las clases y para la realización de deberes?

Tabla 8 Herramientas tecnológicas

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	270	100%
No	0	0%
Total	270	100%

Interpretación: De acuerdo con los resultados de la encuesta, la mayoría de la población estudiantil señala que dentro de las actividades de enseñanza de la asignatura ECA el docente si utiliza herramientas tecnológicas y entornos virtuales de aprendizaje lo cual, motiva el desarrollo del aprendizaje de la asignatura en especial en los temas relacionados a las artes visuales, aportando a los procesos de enseñanza-aprendizaje y al desarrollo de aprendizajes significativos.

Pregunta 9. ¿Durante el año lectivo ha realizado producciones artísticas como: fotografías, películas, cortometrajes, dibujos o esculturas?

Tabla 9 Producciones artísticas

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	270	100%
No	0	0%
Total	270	100%

Interpretación: Los estudiantes de los primeros de bachillerato mencionan que, si han realizado producciones artísticas, por lo que se debe resaltar la labor del docente al fomentar el desarrollo de producciones artísticas las cuales forman parte de las artes visuales y algunas de estas actividades son realizadas a través del uso de la tecnología. Las producciones artísticas promueven al desarrollo de sus propias habilidades artísticas y al mismo tiempo los estudiantes pueden disfrutar del arte como grandes espectadores.

Pregunta 10. ¿Considera que ha desarrollado su creatividad en la elaboración de portafolios digitales?

Tabla 10 Portafolios digitales

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	270	100%
No	0	0%
Total	270	100%

Interpretación: Los estudiantes manifiestan que la elaboración de portafolios digitales ha ayudado al desarrollo de la creatividad y promueve el uso de herramientas para interactuar con el ambiente (espacios físicos, tecnología y cultura) aquí se puede evidenciar los resultados de las preguntas 9 y 8 se observa que los estudiantes no solo utilizan la tecnología y plataformas digitales sino también la creatividad y la imaginación para llevar a cabo la creación de portafolios digitales, por lo tanto, las artes visuales logran el desarrollo crítico y la generación de nuevos conocimientos.

Pregunta 11. Considera que la implementación de la tecnología como aplicaciones, páginas web y entornos de aprendizaje genera mejores conocimientos en la asignatura de Educación Cultural y Artística.

Tabla 11 La implementación de la tecnología como aplicaciones, páginas web y entornos de aprendizaje

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	270	100%
No	0	0%
Total	270	100%

Interpretación: Los estudiantes de los primeros de bachillerato de la Unidad Educativa “Ibarra” mencionan la importancia de la utilización de tecnología e internet ha mejorado su aprendizaje de la asignatura ECA. Es de gran beneficio la implementación de la tecnología ya que en la educación aporta en el aumento de interés por parte de los estudiantes ya que se utilizan recursos como herramientas digitales, donde se pueden desarrollar un pensamiento crítico.

Pregunta 12. Considera que el aprendizaje de las artes visuales es más productivo cuando se utiliza la diversidad de los entornos virtuales de aprendizaje (plataforma como: teams, Zoom, moddle, edmodo, educaplay).

Tabla 12 El aprendizaje de las artes visuales

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	257	95,19%
No	103	4,81%
Total	270	100%

Interpretación:

El 95% de los estudiantes afirma que cuando reciben clases a través de los entornos virtuales de aprendizajes es más productivo y esto se debe a que existe una flexibilidad y capacidad de adaptación ya que los estudiantes tienen más tiempo para poder pensar y analizar conceptos por lo que se facilita la interacción entre estudiantes durante los procesos de enseñanza-aprendizaje estos resultados son muy significativos para la investigación.

Pregunta 13. Para el desarrollo de deberes asignados por el docente usted como estudiante ha utilizado las siguientes herramientas de creación de audio y video como son: youtube, filmora, Inshot.

Tabla 13 Desarrollo de deberes

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	270	100%
No	0	0%
Total	270	100%

Interpretación: Los estudiantes manifiestan que si tienen conocimiento de aplicaciones de audio y video por lo que sí han utilizado para el desarrollo de actividades en clases y tareas por lo que se generan aprendizajes significativos para la asignatura de ECA en la Unidad Educativa “Ibarra”. Ya que son gratuitas y fáciles de usar y no es necesario tener amplios conocimientos para utilizarlos, también los estudiantes observan tutoriales en plataformas como youtube para poder utilizar estas aplicaciones por lo que se puede evidenciar como los estudiantes se desenvuelven en el uso de la tecnología.

CAPÍTULO IV: PROPUESTA

4.1. Título

Enseñanza de las artes visuales a través de la tecnología (Guía Didáctica para Docentes)

4.2. Justificación

En la asignatura ECA se toman en cuenta los siguientes temas para el desarrollo de procesos de aprendizajes y actividades, así; el video, las imágenes, la música y las animaciones son herramientas poderosas para comunicar efectivamente emociones e ideas, y cuando estos elementos se soportan en las TIC, el arte se convierte en un puente fundamental para entender tanto los medios de comunicación tradicionales como los nuevos medios representados por Internet (Ohler, 2013).

Los recursos didácticos son de suma importancia para los procesos educativos en los estudiantes es por ello que los usos de las TIC abren infinitas posibilidades para la experiencia del aprendizaje en los estudiantes. Por lo tanto, esta presente guía didáctica para docentes contiene actividades aplicables en los estudiantes de bachillerato unificado BGU de la Unidad Educativa “Ibarra”

De esta forma la Unidad Educativa y el área de Educación Cultural y Artística contarán con una guía como recurso didáctico, la cual es colaborativa, permitiendo a docentes como estudiantes y padres de familia tener beneficios para el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje. De esta forma se potencia el aprendizaje y se aporta con esta propuesta innovadora a la educación.

La propuesta es viable por las siguientes razones:

- ✓ Información recolectada en la institución educativa.
- ✓ Aporta a la educación en los procesos de enseñanza-aprendizaje y promueve un

aprendizaje autónomo a los estudiantes.

- ✓ Apoyo de estudiantes
- ✓ Acceso gratuito.

4.3. Desarrollo de la propuesta

La propuesta es una guía para docentes, que tiene temas relacionados a la enseñanza de las artes visuales a través de las TIC. Para el desarrollo de esta propuesta, se elaboró en la plataforma ISSUU, la cual es gratuita y fácil de usar. Podrá ser utilizada por docentes, estudiantes, padres de familia y comunidad educativa.



Ilustración 1 Icono plataforma ISSUU

4.4. Plataforma Issuu

Issuu es una aplicación gratuita, diseñada para acceder y crear documentos educativos, a través de internet, por lo tanto, es un servicio en línea el cual permite la visualización de material digitalizado por lo que pueden ser compartidos por varios usuarios. También usa las nuevas tecnologías, potencia la creatividad y mejora la competencia digital mientras se trabaja en cualquier asignatura, es considerada como un recurso educativo digital.

4.4.1. Ingreso a la plataforma Issuu

El ingreso a la plataforma es a través del sitio web: <https://www.issuu.com/es/>

Para acceder se necesita un correo electrónico y crear una contraseña.



Ilustración 2 Registro en la plataforma ISSUU

Para el diseño de la guía se ha seleccionado la plantilla de libro para ser fácil su edición.

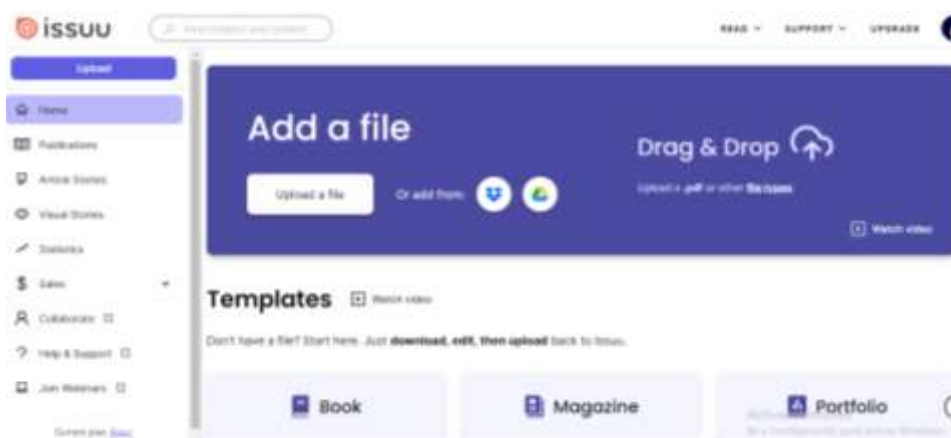


Ilustración 3 Inicio de la plataforma ISSUU

4.5. Esquema de la guía

El nombre de la guía es: Enseñanza de las Artes Visuales a través de la tecnología. Guía Didáctica para Docentes. La Guía contiene recursos didácticos (plataformas digitales) que cumplen diversas funciones y sugerencias de cómo realizar actividades relacionadas a las artes visuales a través del uso de las TIC, con el fin de orientar a estudiantes y docentes durante el estudio de los contenidos que se abordan en el currículo de la asignatura ECA.

Está compuesta por tres capítulos:

El capítulo I: hace referencia a la actividad de la Educación Cultural y Artística, como un aprendizaje de vida como los docentes y estudiantes se desenvuelven con la asignatura.

El capítulo II: hace referencia a las artes visuales, el cómo están clasificadas y su desarrollo en los estudiantes al momento de practicarlas.

El capítulo III: hace referencia al uso de la tecnología en las artes visuales, como el uso de distintos medios y recursos tecnológicos en la educación específicamente en el área de ECA y la integración de nuevas metodologías que se ajustan a la realidad actual de los estudiantes generando procesos significativos.

En la guía didáctica se encuentra el siguiente tema: Herramientas tecnológicas y su uso en las artes visuales el cual alberga las diferentes plataformas digitales, las cuales están divididas como recursos para: edición de fotos, edición de sonido, edición de video y de repositorio audiovisual.

Cada plataforma contiene:

- Logo
- Link de acceso en algunos casos el link de descarga
- Código QR que es de acceso directo a las plataformas digitales.
- Link que contiene un tutorial para poder acceder a las plataformas y poder desarrollar actividades.
- El concepto de cada aplicación

4.6. Visualización de la guía en la plataforma Issuu

La guía didáctica puede ser visualizada a través del siguiente link

https://issuu.com/torres1358/docs/guia_didactica_2023_acabada

La visualización es totalmente gratuita y puede ser observada por docentes del área de Educación Cultural y Artística



Ilustración 4 Visualización de la guía en la plataforma ISSUU

CONCLUSIONES

Como parte de los resultados encontrados en la investigación se concluye, que en la actualidad los estudiantes de la Unidad Educativa “Ibarra”, se encuentran inmersos al uso de dispositivos móviles o electrónicos los cuales fomentan la interacción y el aprendizaje propio. Un alto porcentaje de los estudiantes menciona que, sí utilizan herramientas digitales en la asignatura ECA, sin embargo, se encontró que el docente no fomenta el aprendizaje virtual y por lo tanto, se mantiene un aprendizaje tradicional.

Se concluyó que las enseñanzas de las artes visuales en los estudiantes traen grandes beneficios y motivan al desarrollo de capacidades relacionadas al análisis y observación promoviendo un aprendizaje significativo, Sin embargo, el docente y la unidad educativa al no contar con los recursos necesarios para desarrollar actividades la asignatura ECA los estudiantes se ven afectados en su aprendizaje.

Se concluye que los docentes no tienen acceso a recursos didácticos como lo son, las guías para docentes en donde se encuentran: temas, actividades y tutoriales para poder desarrollar los procesos de enseñanza aprendizaje. Por lo tanto, la propuesta de una guía didáctica es viable y de gran ayuda para los docentes de la asignatura ECA, beneficiando al estudiante y comunidad educativa.

RECOMENDACIONES

Se debe impartir conocimientos del uso de las herramientas tecnológicas ya que puede existir un mal uso del internet y de los recursos digitales por lo que se recomienda a los docentes informar a los estudiantes de los beneficios y riesgos de su uso.

Una guía didáctica, es una herramienta y un recurso de procesos de enseñanza y aprendizaje por lo que se recomienda al docente revisar el currículo ECA para desarrollar actividades que sean propicias a las necesidades educativas del estudiante y del entorno educativo pudiendo así mejorar el desempeño del docente.

El aprendizaje de las artes visuales en los estudiantes no solo implica creatividad sino más bien la comprensión del arte. Por lo que se recomienda al docente brindar apoyo ya que algunos estudiantes pueden sentir frustración a la hora de crear o realizar una actividad de composición artística mediante las plataformas digitales.

Referencias

- Bates, A. (2021). *Pressbooks*. Retrieved 5 de junio de 2022, from <https://cead.pressbooks.com/chapter/a-2-que-es-un-entorno-de-aprendizaje/>
- Bosier, S. (Junio de 2001). *Sociedad del Concomiento* .
- Cano, J. (2018). Fortalecimiento de la competencia TIC de estudiantes de educación superior en ambientes virtuales de aprendizaje. *ESPACIOS*, . ISSN 0798 1015, 11. <https://www.revistaespacios.com/a18v39n25/a18v39n25p35.pdf>
- Chema, G. (febrero de 2019). *FEMXA*. <https://www.cursosfemxa.es/blog/el-papel-del-docente-en-la-actualidad>
- Correa, A. M. (mayo de 2019). *Revista Electrónica Educativa*. <https://doi.org/doi:http://dx.doi.org/10.15359/ree.23-2.1>
- Cuahonte, L. C. (2010). La metodología participativa. *Cinzontle*(5). Retrieved 06 de junio de 2022, from CINZONTLE: <https://revistas.ujat.mx/index.php/Cinzontle/article/view/2242>
- CURSO VIRTUAL ECOCOLEGIOS*. (2013). https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjCpISwlar4AhWrRzABHcfGC3UQFnoECEoQAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.minam.gob.pe%2Fproyecolegios%2FCurso%2Fcurso-virtual%2FModulos%2Fmodulo2%2F2Primaria%2Fm2_primaria%2Faprend
- Czerwinsky Domenis, L. (2013). *DIDÁCTICA DE LAS OPERACIONES MENTALES*. Madrid: Secretaría General Técnica. Centro de Publicaciones. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Retrieved mayo de 2022, from <https://sede.educacion.gob.es/publiventa/PdfServlet?pdf=VP16133.pdf&area=E>
- Diaz, J. (2019). Competencias TIC en docentes de Educación Superior: nuevos escenarios para nuevos. *Rev. SINAPSIS*,(ISSN 1390 – 9770), 20. Retrieved junio de 2022, from <https://scholar.google.com/citations?user=WzO1sJAAAAAJ&hl=es>

- División de Investigación e Innovación Educativa. (diciembre de 2006). *Programa de Desarrollo de habilidades docentes*. (T. d. Monterrey, Ed.)
<https://sitios.itesm.mx/va/dide2/documentos/pdhd2007.pdf>
- Erasmus. (2021). *SCHOOLeducationGateway*. La plataforma digital de la enseñanza en Europa:
https://www.schooleducationgateway.eu/es/pub/theme_pages/learning-environment.htm
- Etecé. (5 de agosto de 2021). "Enseñanza" concepto de. Argentina. Retrieved junio de 2022, from <https://concepto.de/ensenanza/>.
- Federación de enseñanza de CC.OO. (2009). APRENDIZAJE: Definición, factores y clases. *revista digital para profesionales de la enseñanza*, 5. Retrieved 05 de junio de 2022, from <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4922.pdf>
- García, A. (2011). *ARTES VISUALES*.
https://www.academia.edu/27776230/Apuntes_de_Artes_Visuales_I
- Hernández, J. (29 de noviembre de 2021). *CONCEPTO de imaginación*. CUERPOMENTE:
<https://conceptodefinicion.de/imaginacion/>.
- Latorre, M. (2016). *APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO y FUNCIONAL*. Retrieved 5 de junio de 2022, from <https://marinolatorre.umch.edu.pe/wp-content/uploads/2015/09/APRENDIZAJE-SIGNIFICATIVO-Y-FUNCIONAL.pdf>
- Mero, E. (2021). *Enseñanza de las artes visuales en el desarrollo de la capacidad imaginativa*. Universidad San Gregorio de Portoviejo.
<https://doi.org/http://repositorio.sangregorio.edu.ec/bitstream/123456789/2394/1/ENSEÑANZA%20DE%20LAS%20ARTES%20VISUALES%20EN%20EL%20DESARROLLO%20DE%20LA%20CAPACIDAD%20IMAGINATIVA.pdf>
- Meza, A. (2021). *LUCA*. Retrieved 06 de junio de 2022, from <https://www.lucaedu.com/aprendizaje-individual-personalizar-el-proceso-educativo/>
- MINEDUC. (2017). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria Subnivel Superior*. Quito: Medios Públicos EP. Retrieved junio de 2022.

- Raquimán, P. &. (2017). Didáctica de las artes visuales, una aproximación desde su enfoque de enseñanza. *SciELO*, Vol. 43 Nro. 1 (versión On-line ISSN 0718-0705). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052017000100025>
- Red de colegios SEMPER ALTIUS. (2021). *Red de colegios SEMPER ALTIUS*. Retrieved junio de 2022, from <https://www.semperaltius.edu.mx/blog-post/metodologias-para-el-aprendizaje>
- Sosa, G. (2021). *Polo del conocimiento*. <https://doi.org/https://orcid.org/0000-0001-6799-4394>
- Torres, E. (2017). *ESTIMULANDO EL ÉXITO PERSONAL*. Ibarra: EMTOR.
- Tuquerrez, C. (2017). *Educación CULTURAL y ARTÍSTICA*. (M. d. Educación, Ed.) Quito: MAYA EDUCACIÓN. Retrieved junio de 2022, from https://doc-14-bodocs.googleusercontent.com/docs/securesc/ogrb98b2pqgrb40ki9hmmnr56vjp9vpj/asalfmt4gqjcuvaqrb7o95n0rc36s9v8/1655376750000/09583266245616653430/17131486543253516607Z/1GQR_0-2WdQoypSW13QQiUSD9EKDcpFiJ?e=download&nonce=ls4mb987um0l4&user=171
- UNAM. (2021). *Factores que intervienen en el aprendizaje*. Retrieved 5 de junio de 2022, from <https://www.dgoser.unam.mx/Moodle/Aprender/SalondeContenido/htmls/textos/texto1.pdf>
- Uribe, N. &. (Diciembre de 2019). *REVSITA MULTIENSAYOS*. <https://doi.org/https://doi.org/10.5377/multiensayos.v0i0.9331>
- Valqui, R. V. (2006). *La Creatividad: conceptos, métodos y aplicaciones*. Informatics and Mathematical Modelling Technical University of Denmark: <https://rioei.org/historico/expe/2751Vidal.pdf>
- VELA, A. (10 de noviembre de 2013). 2.6 *Entusiasmo*. <https://es.scribd.com/document/182958273/Tema-2-6-Entusiasmo-docx>

ANEXOS

Anexo 1. Cuestionario

UNIVERSIDAD TECNICA DEL NORTE FECYT CARRERA DE PEDAGOGIA EN ARTES Y HUMANIDADES

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DEL PRIMERO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA "IBARRA"

Objetivo: Conocer *la influencia de las artes visuales en el aprendizaje*

Estimado(a) estudiante: Su opinión acerca de la enseñanza interactiva en su materia de educación cultural y artística (ECA), de la Unidad Educativa "Ibarra" es muy importante. Este cuestionario es de carácter anónimo y su aplicación será de gran utilidad para la investigación que estoy realizando.

A continuación, se presenta una serie de preguntas para que valore con objetividad marcando la respuesta que concuerde con su punto de vista, según las siguientes alternativas.

Act

1. Seleccione a que paralelo pertenece del primero de bachillerato

- A
- B
- C
- D
- E
- F
- G
- H
- I

2. Conoce los objetivos y contenidos de aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística (ECA)

Si

No

3. ¿La Institución Educativa cuenta con un espacio en entornos de aprendizaje visual para desarrollar el aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística?

SI

NO

4. ¿El docente en las clases de Educación Cultural y Artística fomenta el aprendizaje virtual?

Si

No

5. ¿El docente en las clases de Educación cultural y Artística desarrolla actividades de aprendizaje colaborativo, cooperativo, grupal?

SI

NO

6. ¿El docente desarrolla una metodología asertiva durante las clases de ECA como la motivación, imaginación, creatividad y entusiasmo para realizar las actividades ?

Si

No

7. Tiene Conocimiento a cerca de las Artes Visuales (Pintura, Dibujo, Video, Escultura, Fotografía)

Si

No

8. ¿ De las siguientes herramientas tecnológicas como: páginas web (museos virtuales, blogs de Artistas, youtube), entornos virtuales de aprendizaje (teams, Zoom, moddle, edmodo, educaplay) y aplicaciones para desarrollar el aprendizaje de la asignatura de ECA utiliza el docente durante las clases y para la realización de deberes?

- si
- No

9.¿Durante el año lectivo a realizado producciones artísticas como: fotografías, películas, cortometrajes, dibujos esculturas ?

- Si
- No

10.considera que ha desarrollado su creatividad en la elaboración de portafolios digitales?

- Si
- No

11.Considera que la implementación de la tecnología como aplicaciones, paginas web y entornos de aprendizaje genera mejores conocimientos en la asignatura de Educación Cultural y Artística

- Si
- No

12. Considera que el aprendizaje de las artes visuales es más productivo cuando se utiliza la diversidad de los entornos virtuales de aprendizaje (plataforma como: teams, Zoom, moddle, edmodo, educaplay).

- Si
- No

13.Para el desarrollo de deberes asignados por el docente usted como estudiante ha utilizado las siguientes herramientas de creación de audio y video como son: youtube, filmora, Inshot.

- Si
- No

Enviar

Anexo 2. Permiso para aplicar los instrumentos de investigación



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
DECANATO

Oficio 024-D
Ibarra, 11 de enero de 2022

Magíster
Fausto Napoleón Villena López
RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA IBARRA

De mi consideración:

A nombre de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología, reciba un cordial saludo, a la vez que le auguro el mejor de los éxitos en las funciones que viene desempeñando.

Me dirijo a usted con la finalidad de solicitarle de la manera más comedida, se brinde las facilidades necesarias, a la señorita Elena Daniela Torres Males, estudiante de la carrera de Pedagogía de las Artes y Humanidades, para que obtenga información y aplique los instrumentos de investigación referentes al trabajo de grado: "LA INFLUENCIA DE LAS ARTES VISUALES DESDE LA TECNOLOGÍA EN EL PRIMERO DE BACHILLERATO UNIFICADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA IBARRA"

Por su favorable atención, le agradezco.

Atentamente,
CIENCIA Y TÉCNICA AL SERVICIO DEL PUEBLO

Mgs. Raimundo Alonso López Ayala
DECANO FECYT

Anexo 3. Guía para docentes

Escáner del código QR



Enseñanza de las artes visuales a través de la tecnología

Guía didáctica para docentes

Elena Daniela Torres M.

Introducción

El resultado de la investigación permitió la elaboración de una guía didáctica. Su objetivo fue utilizarlo como un recurso didáctico que facilite el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Educación Cultural y Artística (ECA). La guía contiene recursos didácticos que cumplen diversas funciones y sugerencias de cómo realizar actividades relacionadas a las artes visuales a través del uso de las TIC, con el fin de orientar a estudiantes y docentes durante el estudio de los contenidos que se abordan en el currículo de la asignatura ECA.

Uno de los aspectos que se consideró como importante es la inclusión de actividades con uso de herramientas tecnológicas y aplicaciones a través del uso del internet. Se considera que este manual será una guía que facilite la enseñanza y el aprendizaje de la asignatura ECA, dentro de las artes visuales.

Elena Torres

Contenido

CAPÍTULO I.....	1
Currículo de educación cultural y artística	2
Asignatura de Educación Cultural y Artística (ECA).....	2
La educación cultural y artística en el nivel bachillerato general unificado	3
Beneficios de la educación cultural y artística	4
Desarrollo de la creatividad por medio de la imaginación.....	5
Las artes visuales	6
Clasificación de las artes visuales.....	6
Artes plásticas.....	7
Las artes visuales del siglo XX	7
Artes digitales o de la nueva era	8
CAPÍTULO II.....	10
Entornos de aprendizaje	11
El rol de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el contexto educativo actual.....	11
La tecnología aplicada a las artes visuales	12
Plataformas para docentes y estudiantes	13

Herramientas para edición de imagen.....	14
Herramientas para edición de audio	15
Herramientas para edición de video.....	16
CAPÍTULO III.....	18
ACTIVIDAD 1	19
ACTIVIDAD 2	22
ACTIVIDAD 3	26
CAPÍTULO IV	27
Formas de Evaluación.....	28
¿A quién se evalúa?.....	28
¿Cómo elegir un instrumento de evaluación?	30
Rúbricas de evaluación.....	30
Rúbrica 1	30
Rúbrica 2	31
Rúbrica 3	32
Bibliografía.....	33

CAPÍTULO I

*La actividad de la Educación
Cultural y Artística,
un aprendizaje de vida*

Currículo de educación cultural y artística



El currículo ecuatoriano ha sido diseñado mediante destrezas con criterios de desempeño que apuntan a que los estudiantes movilicen e integren los conocimientos, habilidades y actitudes propuestos en ellas en situaciones concretas, aplicando operaciones mentales complejas, con sustento en esquemas de conocimiento, con la finalidad de que sean capaces de realizar acciones adaptadas a esa situación y que, a su vez, puedan ser transferidas.

Asignatura de Educación Cultural y Artística (ECA)

El área de Educación Cultural y Artística se entiende como un espacio que promueve el conocimiento y la participación en la cultura y el arte contemporáneos, en constante diálogo con expresiones culturales locales y ancestrales, fomentando el disfrute y el respeto por la diversidad de costumbres y formas de expresión



La educación cultural y artística en el nivel bachillerato general unificado

El desarrollo de la creatividad permite que los estudiantes alcancen los objetivos generales del área de ECA, pues en esta etapa concluyen con la educación escolar obligatoria y deben de estar preparados para continuar sus estudios o iniciar actividades laborales en diferentes campos, aplicando los conocimientos y habilidades artísticas adquiridos.

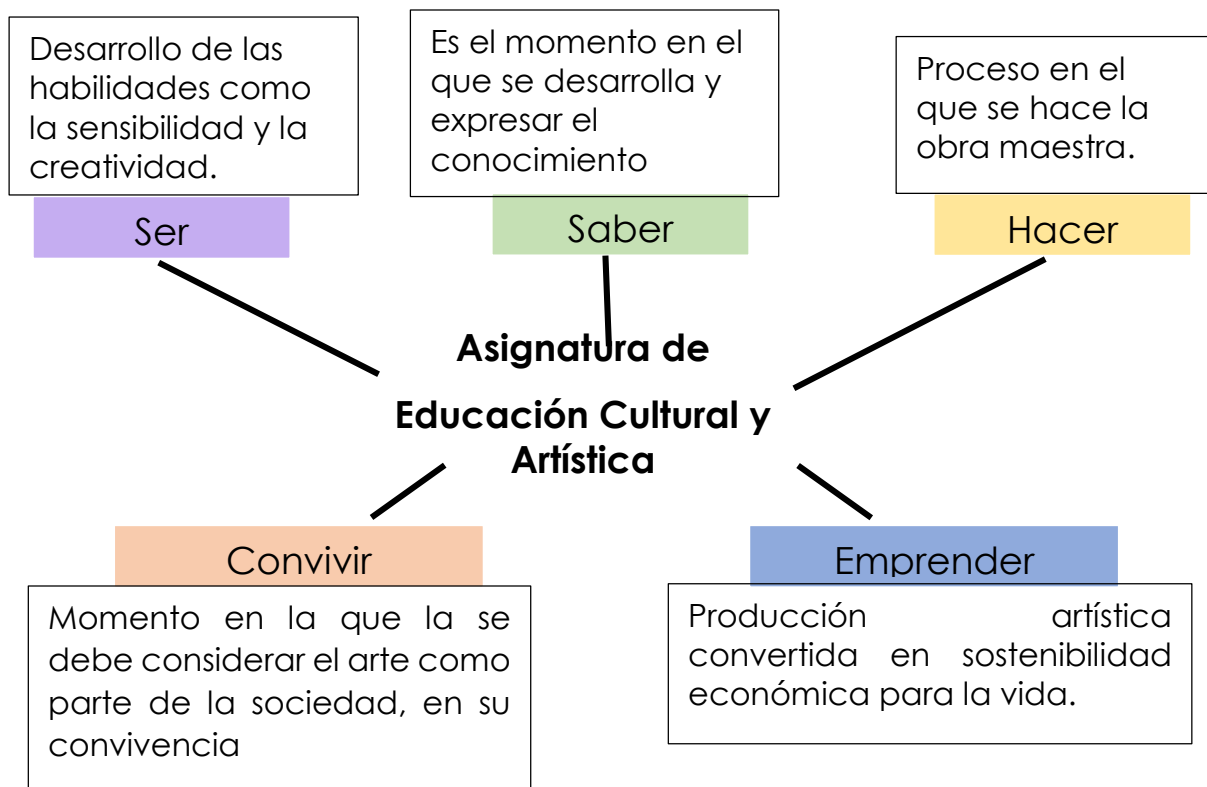


La educación por medio de las artes visuales tiene un protagonismo fundamental en la etapa de los procesos de enseñanza-aprendizaje, por lo tanto, el docente debe realizar un mayor esfuerzo en su quehacer profesional para contribuir en los aprendizajes significativos de los estudiantes para, desarrollar el potencial creativo a través de los distintos lenguajes de expresión visual. (Berrocal, Caja y González, 2010).

Beneficios de la educación cultural y artística

El desarrollo de diversidades en destrezas motrices, corporales que inciden en el desarrollo cognitivo intelectual de los seres humanos; cuya incidencia se encuentra en expresar su mundo interior y plasmar la imaginación y la creatividad.

La asignatura ECA, implica desarrollar de manera integral los saberes:



En esta perspectiva, los enfoques, métodos y prácticas innovadoras de enseñanza pueden contribuir al mejoramiento de los aprendizajes basados en competencias artísticas

Desarrollo de la creatividad por medio de la imaginación



“Todo lo que puede ser imaginado es real”, esta cita de Pablo Picasso se refiere al poder de la imaginación, que tiene la capacidad de dar forma a la realidad.

Siempre que un estudiante parece

encontrarse frente a la imposibilidad de imaginarse algo, es acertado insertar una instancia para visualizar soluciones. Preguntas que apunten al imaginario propio del estudiante o se dirijan a sus emociones tienen el poder de evocar respuestas propias y originales. Un docente consciente de ello tratará de evitar críticas severas y destructivas. Por lo tanto, es tarea del docente crear una atmósfera propicia, un ambiente de confianza aceptando a cada estudiante con sus diferentes particularidades y generar un ambiente en el que cada uno se sienta incluido.

¿Sabías qué?

La enseñanza de la educación cultural artística permite desarrollar habilidades y competencias necesarias para enfrentar y dominar situaciones y desafíos muy diversas de la vida humana, ya que por medio de ella se practica en forma creativa cómo utilizar los

recursos disponibles para reconocer los desafíos sensiblemente y responder con gozo frente a ellos, consiguiendo soluciones satisfactorias, que conducen a una sensación de éxito.

Las artes visuales

Es una manifestación artística, expresiva, de percepción visual en la cual, la persona crea y recrea mundos naturales o fantásticos mediante elementos materiales utilizando diversas técnicas que le permiten expresar sus sentimientos, emociones y percepciones del mundo que lo rodea.



Clasificación de las artes visuales



Sirven o cumplen con una misión estética, ideológica, conmemorativa, pedagógica y como un mecanismo para expandir la realidad. También son elementales para dar sensibilidad al espectador.

Artes plásticas



Tienen un papel fundamental en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes, puesto que mediante sus técnicas desarrolla el estudiante; el dibujo, moldeado, escultura y pintura

Las artes visuales del siglo XX

Las artes visuales se encuentran interrelacionadas con el lenguaje, los medios y técnicas sustanciales para la producción artística, profundiza el uso de los medios plásticos y digitales, sus procedimientos, metodologías y lenguajes específicos, así como su interrelación.

Las artes visuales del siglo XX se clasifican en:



Fotoarrafía



Cine



Arte Cinético



Arte Abstracto



Graffiti



Performance

Artes digitales o de la nueva era

Las Artes Digitales, desde el aparecimiento de los instrumentos tecnológicos, de manera especial los generadores de recursos de la red para la creación de las obras, no solo a través del uso de los datos existentes, sino también del software; toma en cuenta: al arte digital; el videoarte, net art, fan art. Todos con característica multimedia



CAPÍTULO II

Tecnologías de información y comunicación

Entornos de aprendizaje

Los entornos de aprendizaje hacen referencia tanto a la cultura como a los entornos físicos que crea el docente y el estudiante, puede estar dentro del edificio escolar, pero también al aire libre, en línea y lejos del entorno educativo. Entre los entornos de aprendizaje determinados por (ERASMUS, 2021)



El rol de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el contexto educativo actual



En el contexto educativo, el papel fundamental debe considerarse que tanto las TIC'S, como el internet no educan ni reemplazan al profesor, se deben de tomar en cuenta que son un recurso externo e interno que la institución educativa debe de apropiarse como estrategia de visionaria y competitiva, formadora primero del docente en calidad de facilitador de aprendizajes, las mismas que deben ser asumidas como una

innovación institucional estableciendo la importancia y promoción de un nuevo rol, un nuevo contenido, nuevos programas de

evaluación, nuevas cargas académicas, la revisión de las mallas y contenidos curriculares.

Las TIC'S, han de considerarse como las herramientas de apoyo a la hora de aprender, de manera especial cuando se toma en cuenta la integralidad interdisciplinaria de las asignaturas y ciencias de estudio.

La tecnología aplicada a las artes visuales

Es a través de las TIC'S, donde los estudiantes establecen la comprensión de los contenidos, aprovechan los medios visuales más predominantes para desarrollar el aprendizaje; sin embargo, este debe ser orientado, asesorado y evaluado; para ello, (SOSA, 2021) en el que cita a Barros y Barros (2015) para recalcar los efectos de los recursos visuales y que confirman que el uso de ellos mejora el aprendizaje en los estudiantes, Aprender a ver desde el audiovisuales en la educación.

Aprender a ver desde el entorno, interpretar el entorno, descubrir formas y colores, crear y manipular la imagen, describir verbalmente; del mismo modo Pérez (2015) agrega sus beneficios específicos del uso de los recursos audiovisuales en la educación.

Plataformas para docentes y estudiantes

El impacto de las tecnologías digitales en el entorno escolar puede analizarse en los tres diferentes niveles funcionales en los que se aplican en escuelas alrededor del mundo:

La tecnología digital aplicada al proceso general de enseñanza-aprendizaje en metodología, evaluación, instrucción, comunicación y gestión del aula, para el aprendizaje de la asignatura por parte del estudiante.

Docentes

Cada vez más están comenzando a desarrollar metodologías que requieren que los estudiantes tomen las lecciones de manera virtual antes de llegar al salón de clases.

Estudiantes

La nueva generación tecnológica tiene al alcance de su mano conocimientos que le permiten hacer uso de dispositivos móviles que fomentan la interacción y el aprendizaje propio.

A continuación, se presentan diferentes plataformas y aplicaciones que ayudaran al docente y estudiante a desarrollar actividades que potencien las artes visuales y existan aprendizajes significativos.

Herramientas para edición de imagen



Se trata de un software gratuito lo que permite ser una herramienta perfecta para usarla en educación. Además, su potencial y versatilidad proporciona una gran variedad de actividades para realizar

Link de tutorial <https://youtu.be/X61yReOfU0k>



Código QR



Se trata de un software gratuito lo que permite ser una herramienta perfecta para usarla en educación. Además, su potencial y versatilidad proporciona una gran variedad de actividades para realizar

Link de tutorial https://youtu.be/Ra1TovI9J_E



Código QR

Herramientas para edición de audio



Es un programa de grabación y edición de sonido. Sirve para grabar y editar pistas de audio de muchas fuentes distintas.



Link de tutorial <https://youtu.be/rKHV51s6HJs>

Código QR



Es un programa que cuenta con múltiples funciones para editar archivos de audio o música permite trabajar con diferentes formatos de archivos, en la versión gratuita.



Link de tutorial <https://n9.cl/9dwzf>

Código QR

Herramientas para edición de video



Es una plataforma online que permite la creación de animaciones con un enfoque divertido e intuitivo.



Link de tutorial <https://youtu.be/HWgBnk7tEkU>

Código QR



Es una aplicación en línea para crear animaciones en formato vídeo.



Link de tutorial <https://youtu.be/4Uf7d0fVeg4>

Código QR

CAPÍTULO III

Actividades

ACTIVIDAD 1

La imagen y el lenguaje visual

En esta actividad realizaremos un recorrido virtual al museo de Louvre en París

Objetivo

Crear críticos de arte con el uso del internet para desarrollar las habilidades artísticas en los estudiantes.

Recursos

- ✓ Computador
- ✓ Proyector

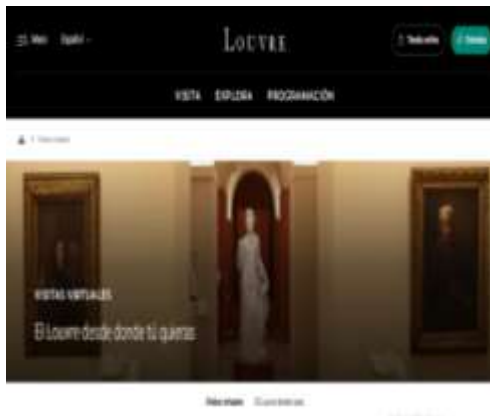
Existen obras de arte realizadas por artistas famosos, se debe mencionar a los estudiantes que después de realizar el recorrido realizarán una actividad por lo que deberán tomar nota de lo que esté presente en la sala del museo virtual.



Paso 1

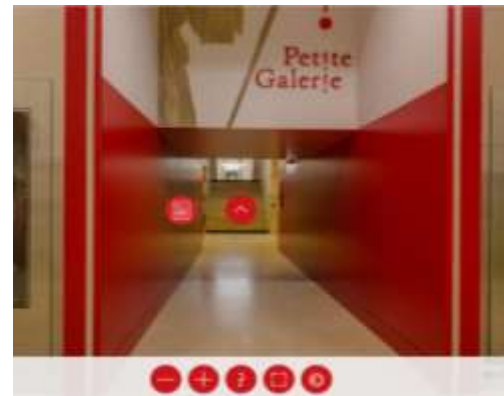
Ingresar al link del museo Louvre

<https://www.louvre.fr/es/visitas-virtuales>



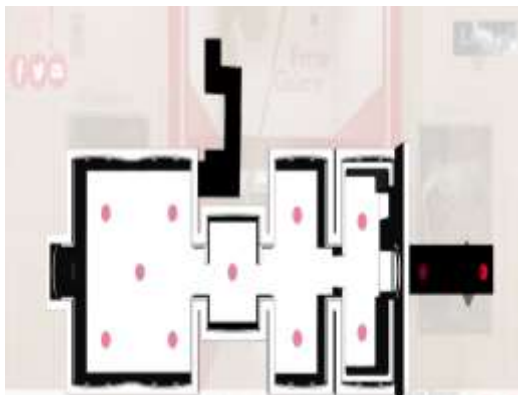
Paso 2

Seleccionar la galería de Petite Galerie



Paso 3

Se desplegará la sala virtual para comenzar el recorrido



Paso 4

Al realizar click a cada obra de arte se despliega el contenido de la misma



Una vez realizado el recorrido el estudiante deberá realizar un video acerca de la experiencia del recorrido virtual al museo Louvre de París.

Tomar en cuenta lo siguiente para la realización de la actividad de audio

- ✓ Seleccionar una obra de arte y expresar lo que más le gusto de la misma.

Realizar una narración en la plataforma

Tomar en cuenta que es importante explicar al estudiante las actividades que se van a realizar con el fin de crear aprendizajes significativos.

Paso 5

Descargar la plataforma de Audacity y desarrollar de la mejor manera la narración.



Paso 6

Elaborar un informe donde se evidencie lo que realizo.

Paso 7

Grabar como archivo MP3 en un CD, el archivo debe tener sus nombres.

ACTIVIDAD 2

Escultura y Stop Motion

En esta actividad realizaremos personajes en plastilina para realizar un cuento en Stop Motion.

Objetivo

Crear habilidades cognitivas y motrices en los estudiantes para un aprendizaje significativo.

Recursos

- ✓ Cámara, dispositivo móvil con cámara
- ✓ Computadora
- ✓ Internet
- ✓ Plastilina no toxica varios colores



Una de las técnicas de animación más interesantes para incorporar en clase es la conocida como Stop Motion en educación, gracias a la cual es posible aparentar el movimiento de objetos estáticos a través de una sucesión de imágenes. Como recurso educativo ofrece múltiples posibilidades con las que hacer más motivador y completo el aprendizaje.

Paso 1

Para esta actividad vamos a utilizar plastilina de color amarilla y verde .

Paso 2

Para el tallo utilizaremos el color verde y la forma de una pelota hasta un palo que de forma al tallo y para la flor realizaremos una pelotita y distintos petalos alargados.

Paso 3

El stop motion es la secuencia de imágenes que reproducidas a una velocidad da la ilusión de que se trata de un video y no de fotografías. Es por eso que para realizar esta actividad se va a tomar una foto cada vez que la flor vaya creciendo.

NOTA.

- ✓ Se debe considerar el tiempo que quieres que dure el stop motion. Por ejemplo, si quieres tener un vídeo de un minuto, necesitarás entre 600 y 900 imágenes.
- ✓ La plastilina puede desacerse si las manos estan muy calientes.

Ejemplo:



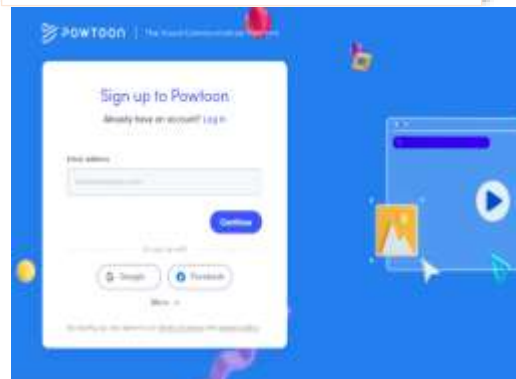
Paso 4

Link de ingreso
<https://www.powtoon.com>



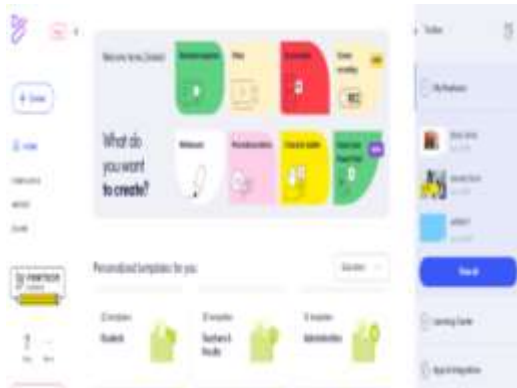
Paso 5

Hacer click en sing up
para crear nuestro
usuario



Paso 6

Luego de ingresar nos aparecerá la página para editar el video



Paso 7

Para desarrollar la actividad del video en stop motion se adjunta un tutorial https://youtu.be/5_HjXF9ummE

Ejemplo de actividad finalizada

<https://youtu.be/mEPR3EZII7Q>



ACTIVIDAD 3

Cosmovisión ancestral

En esta actividad realizaremos una valoración al patrimonio cultural del Ecuador.

Objetivo

Vincular a los saberes ancestrales, comunitarios y artísticos con procesos educativos, mediante proyectos y actividades a nivel local, zonal y nacional, fomentando la diversidad y el valioso patrimonio del Ecuador.

Recursos

- ✓ Computadora
- ✓ Proyector
- ✓ Internet

Los saberes culturales y artísticos ancestrales, ayudan a los estudiantes a reconocer aspectos culturales propios y que se identifiquen con ellos, reafirmando así sus identidades culturales para, desde ahí, permitir la construcción de nuevos conocimientos.



Paso 1

Recolectar imágenes en digital de la expresión artística que sobresale en la Comunidad otavaleña.



Paso 2

Dialogar sobre; las tradiciones, comida típica, danza, fiestas, leyendas y saberes ancestrales de la comunidad otavaleña



Paso 3

Observar el siguiente video sobre las música, cultura, gastronomía, arte, rituales, leyendas, turismo, danza.
<https://youtu.be/lghN5YWTihI>



Formas de Evaluación

La evaluación tiene dos objetivos principales

1

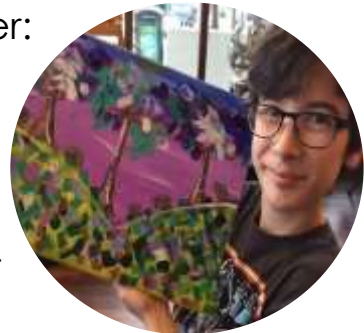
Analizar en que, medida se han cumplido los objetivos para detectar posibles fallas en el proceso y superarlas

2

Propiciar la reflexión de los alumnos en torno a su propio proceso de aprendizaje (metacognición).

Para lograr estos objetivos la evaluación debe ser:

- ✓ Participativa: los estudiantes participen en ella.
- ✓ Completa: debe abarcar todos los pasos importantes del proceso enseñanza-aprendizaje.
- ✓ Continua: a lo largo del desarrollo de los aprendizajes.



¿A quién se evalúa?

El proceso de evaluación permite verificar el cumplimiento de los objetivos educativos y comprobar que se ha producido el aprendizaje previsto. Tradicionalmente se pensaba que evaluar era calificar lo que el alumno había aprendido después de la fase de enseñanza.

El siguiente cuadro especifica qué aspectos se evalúan de cada elemento constitutivo del proceso enseñanza aprendizaje.

¿A quién se evalúa?	¿Qué se evalúa?
Al estudiante	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conocimientos ➤ Habilidades ➤ Destrezas ➤ Actitudes ➤ Aptitudes ➤ Intereses y expectativas

La evaluación del aprendizaje de los estudiantes, por lo general, permite valorar el grado de cumplimiento de los objetivos educativos; diagnosticar errores conceptuales; destrezas, habilidades y actitudes; el proceso y manera en que los estudiantes las desarrollan. Se evalúan y analizan las causas de un aprendizaje deficiente tomar las medidas oportunas.



¿Cómo elegir un instrumento de evaluación?



Se debe elaborar el plan de trabajo (la planeación didáctica) en el cual se diseña las unidades temáticas, tomando en cuenta las técnicas de aprendizaje y de evaluación del aprendizaje que, durante todo el año lectivo, es posible que se modifique al inicio o a lo largo del año lectivo para mejorar su enseñanza.

Rúbricas de evaluación

Rúbrica 1

Indicadores	Muy satisfactorio (Puntos)	Satisfactorio (Puntos)	Poco Satisfactorio (Puntos)	Puntaje
Contenido desarrollado	3	2	1	3
Originalidad	4	3	2,5	4
Funcionalidad desde la validación	2	1	0,5	2
Presentación	1	0,5	0,5	1
Total				10

Rúbrica 2

Valoración	2 puntos	1 punto	0 puntos	Total
Profundidad	Logra expresar de manera clara el tema asignado y da detalles que demuestran su dominio	Las descripciones ofrecidas son un tanto ambiguas.	La descripción del tema ha sido incorrecta.	
Trabajo escrito	El trabajo cumple con las indicaciones iniciales de organización.	El trabajo adecuado, pero la organización no cumple con lo esperado.	El trabajo ha sido presentado sin claridad, es algo impreciso y ambiguo.	
Presentación oral	La presentación oral fue hecha a tiempo, se tocaron todos los temas necesarios.	La presentación se realizó, pero quedaron algunos puntos sin tratar.	La información de la presentación no corresponde con el tema asignado.	
Preguntas	Respondió de manera satisfactoria a las preguntas formuladas.	Respondió a las preguntas pero con algo de ayuda.	No consiguió responder ninguna de las preguntas.	
Calificación de la actividad				

Rúbrica 3

Rubrica para evaluar una obra de arte

Aspectos	Excelente (2,5 puntos)	Satisfactorio (1,50 puntos)	Mejorable (0,50 puntos)
Técnica	La técnica utilizada es muy adecuada	La técnica utilizada es suficientemente adecuada	La técnica utilizada no es adecuada
Descripción de la obra de arte	Hace una descripción muy detallada de la obra de arte (30 líneas)	Hace una descripción suficientemente detallada de la obra de arte (15 líneas)	Hace una descripción poco detallada de la obra de arte (menos de 10 líneas)
La obra de arte es...	Muy creativa y plasma muy bien el tema	Suficientemente creativa y plasma bien el tema	No es creativa ni plasma el tema
Composición	Tienen relación los elementos con el color y la forma	Tienen suficiente relación los elementos con el color y la forma	No tienen relación los elementos con el color y la forma

Nota de la Actividad _____

Bibliografía

Acaso, M. (2009). La educación artística no son manualidades: nuevas prácticas en la enseñanza de las artes y la cultura visual. Los Libros de la Catarata.

Alonso Pérez, P. J. (2016). Tecnología digital aplicada a la didáctica de la imagen en las artes plásticas y el diseño. Universidad Complutense de Madrid. Recuperado a partir de <http://eprints.ucm.es/39003/1/T37726.pdf>

BQ. (2015). Asignatura de Tecnología, Programación y Robótica | DIWO. Recuperado 4 de septiembre de 2019, a partir de <http://diwo.bq.com/cam15/> Bresler, L. (2007a). International Handbook of Research in Arts Education. (L. Bresler, Ed.), Springer International Handbooks of Education. [New York] SE - 2 v. (xxvi, xxv, 1627 p.); 25 cm.: Springer. Recuperado a partir de <https://ucm.on.worldcat.org/oclc/318290172>

Campbell, C. (2006). Digital design pedagogy: Setting the foundation for digital design in the architecture curriculum. En Synthetic Landscapes - ACADIA 2006 International Conference (pp. 411-417). Recuperado a partir de http://papers.cuminCAD.org/cgi-bin/works/Show?acadia06_411

Cantón Correa, F. J. (2019). Socialización digital y creatividad audiovisual. Universidad de Granada.

Hernández Belver, M. (2005). Fundamentos y perspectivas actuales de la investigación en educación artística. En R. Marín Viadel (Ed.), Investigación en educación artística : temas, métodos y técnicas de indagación sobre el aprendizaje y la enseñanza de las artes y culturas visuales (pp. 175-200). Universidad de Granada

Gever, E. (2012, 14 octubre). La tecnología y el arte: una combinación para labrar el futuro. Recuperado de

https://www.bbc.com/mundo/noticias/2012/10/121004_tecnologia_arte_y_avances_tecnicos_bd

Maxwell, J. A. (2019). The Value of Qualitative Inquiry for Public Policy. Qualitative Inquiry. <https://doi.org/10.1177/1077800419857093>

Mcanally-Salas, L. y Sandoval, J. O. (2007). La educación en línea y la capacidad de innovación y cambio de las instituciones de educación. Apertura, 7(7), 82-94. Recuperado a partir de <https://www.redalyc.org/pdf/688/68800707.pdf>

McClelland, D. C. (1973). Testing for competence rather than for «intelligence». The American psychologist, 28(1), 1-14. <https://doi.org/10.1037/h0034092>

N.A. (2017, 18 noviembre). ¿Qué es el arte digital? Recuperado de <https://tiposdearte.com/que-es-el-arte-digital/>

Peña Mecina, A. (2010). Enseñanza de la geometría con TIC en educación secundaria obligatoria. Universidad Nacional de Educación a Distancia.

Pérez Morales, M. R. (2002). Diseño, desarrollo y evaluación de un entrenador de enseñanza IMPACTO DE LA TECNOLOGÍA DIGITAL EN EL CURRÍCULO DE ARTES VISUALES EN LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA Recuperado a partir de <https://www.educacion.gob.es/teseo/mostrarRef.do?ref=287166>

