



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL**  
**ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG”**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**  
**MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC**

**Resolución: RPC-SO-10-No.189-2020**

**PROYECTO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGISTER**

**Título del proyecto:**

Aula virtual de aprendizaje para la asignatura de Educación Cultural y Artística de quinto grado de la Unidad Educativa Santa Rosa.

**Línea de Investigación:**

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

**Campo amplio de conocimiento:**

Educación

**Autor/a:**

Pallasco Conumba Jenny Margoth

**Tutor/a:**

Ph. D. Parra Balza Fidel David

**Quito – Ecuador**

**2021**

## APROBACIÓN DEL TUTOR



Yo, Fidel David Parra Balza con C.I: 1757469950 en mi calidad de Tutor del proyecto de investigación titulado: **Aula virtual de aprendizaje para la asignatura de Educación Cultural y Artística de quinto grado de la Unidad Educativa Santa Rosa.**

Elaborado por: **Jenny Margoth Pallasco Conumba** con C.I: **1500695240**, estudiante de la Maestría en Educación, mención Gestión Del Aprendizaje Mediado Por TIC de la **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL (UISRAEL)**, como parte de los requisitos sustanciales con fines de obtener el Título de Magister, me permito declarar que luego de haber orientado, analizado y revisado el trabajo de titulación, lo apruebo en todas sus partes.

Quito D.M., 06 de septiembre de 2021

Firma



## Tabla de contenidos

APROBACIÓN DEL TUTOR.....	ii
INFORMACIÓN GENERAL .....	1
Contextualización del tema .....	1
Pregunta Problémica .....	1
Objetivo general.....	2
Objetivos específicos.....	2
Beneficiarios directos.....	2
CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.....	3
1.1 Contextualización general del estado del arte .....	3
1.2 Problema a resolver .....	5
1.3 Proceso de investigación .....	5
1.4 Vinculación con la sociedad.....	16
1.5 Indicadores de resultados .....	17
CAPÍTULO II: PROPUESTA .....	18
2.1 Fundamentos teóricos aplicados.....	18
2.2. Descripción de la propuesta .....	27
2.3 Matriz de articulación .....	36
CONCLUSIONES .....	42
RECOMENDACIONES .....	43
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	44
ANEXOS.....	47

## Índice de tablas

Tabla 1 .Técnicas e instrumentos del proyecto de investigación.....	7
Tabla 2. Especialistas que validaron el proyecto .....	13
Tabla 3. Herramientas tecnológicas aplicadas en el aula virtual MOODLE.....	26
Tabla 4. Comparación de LMS. ....	27
Tabla 5. Simbología de los componentes .....	29
Tabla 6. Herramientas y tecnológicas empleadas en el aula virtual.....	34

## Índice de figuras

Figura 1. Internet en el domicilio .....	9
Figura 2. Acceso a dispositivos tecnológicos .....	9
Figura 3. Uso de herramientas tecnológicas por el docente .....	10
Figura 4. Empleo de aula virtual .....	10
Figura 5. Forma del aula virtual.....	11
Figura 6. Capacitación TIC a docentes .....	11
Figura 7. Aplicación de TIC por docentes.....	11
Figura 8. Importancia de las TIC .....	12
Figura 9. Influencia del aula virtual en el aprendizaje. ....	12
Figura 10. Implementación de aula virtual para desarrollo de habilidades siglo XXI.....	12
Figura 11. Pertinencia .....	14
Figura 12. Indicadores de resultados .....	15
Figura 13. Interactividad .....	15
Figura 14. Construcción con el conocimiento.....	15
Figura 15. Permite conectividad.....	16
Figura 16. Aula virtual válida o no válida.....	16
Figura 17. Ejes de destreza.....	19
Figura 18. Ciclo ERCA.....	22
Figura 19. Ventajas y desventajas de la TIC.....	23
Figura 20. Organización del aula virtual .....	28
Figura 21. Organización del bloque académico.....	28
Figura 22. Como ingresar a MOODLE .....	29
Figura 23. Bloque de inicio.....	30
Figura 24. Bloque Académico: contenido y objetivos.....	30
Figura 25. Bloque Académico: Experiencia y actividades.....	31
Figura 26. Bloque Académico: Reflexión.....	32
Figura 27. Bloque Académico: Conceptualización.....	32
Figura 28. Bloque Académico: Aplicación.....	33
Figura 29. Actividades y recursos propios de MOODLE.....	34

## INFORMACIÓN GENERAL

### Contextualización del tema

La Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI) mediante el programa de Educación Artística, Cultural y Ciudadanía, busca fortalecer el arte, educación y cultura, para desarrollar capacidades como la creatividad, autoestima y pensamiento abstracto, dentro del cual se espera que jóvenes y niños tengan mayor acercamiento a sus raíces culturales y diversas expresiones artísticas que hay en el mundo, por tal motivo durante la semana Internacional de la Educación Artística, la OEI menciona la importancia de implementar las TIC en el campo educativo, por ende manifiestan su iniciativa del desarrollo de una plataforma web enfocada en una gran recopilación de ideas y experiencias de docentes como demás personas relacionadas al campo artístico cultural, con el objetivo de que esta herramienta aporte al conocimiento, tanto del arte como la cultura, las cuales se espera sigan siendo incorporadas dentro de las aulas, como complemento a esta iniciativa se busca que en Iberoamérica se mejore y apoye las políticas públicas en la asignatura (Benítez, 2021).

Por lo cual se desarrolla un aula virtual de aprendizaje en MOODLE, basado en teorías pedagógicas como el cognitivismo, constructivismo y el enfoque conectivista articulándolas con herramientas tecnológicas y estrategias de enseñanza acordes al nivel educativo las cuales buscan que el alumno desarrolle habilidades como: pensamiento crítico, innovación, creatividad, comunicación entre otras.

Las evidencias anteriores denotan la importancia de las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la materia de Educación Cultural y Artística (E.C.A.), ya que desarrolla en el alumno habilidades como la creatividad, trabajo colaborativo, autonomía, innovación; para esto la presente investigación se desarrolla en la Unidad Educativa “Santa Rosa” situada en la provincia de Napo, en el cantón El Chaco, en la parroquia Santa Rosa, con estudiantes de quinto grado paralelo “A”, donde se ha evidenciado la falta de uso de TIC en el proceso educativo en la materia de E.C.A., marcando una problemática ya que no se emplean recursos tecnológicos para motivar al alumno, haciendo las clases monótonas y tradicionales.

Por tanto, al implementarse el aula virtual de aprendizaje en MOODLE apoyada con herramientas tecnológicas se marca un cambio en el proceso educativo de la institución, ya que enfrenta a los docentes a capacitarse y mejorar su formación para dar una educación de calidad.

### Pregunta Problemática

¿De qué manera se puede desarrollar un aula virtual para el proceso de enseñanza y aprendizaje con herramientas tecnológicas en la asignatura de Educación Cultural y Artística para los alumnos de quinto grado de la Unidad Educativa Santa Rosa?

### **Objetivo general**

Desarrollar un aula virtual de aprendizaje empleando herramientas tecnológicas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Educación Cultural y Artística en quinto grado de la Unidad Educativa Santa Rosa.

### **Objetivos específicos**

- Fundamentar teórica y tecnológicamente el proceso de enseñanza y aprendizaje de Educación Cultural y Artística de quinto grado a través de un aula virtual.
- Caracterizar el proceso de enseñanza y aprendizaje de Educación Cultural y Artística de quinto grado de la Unidad Educativa Santa Rosa.
- Diseñar un aula virtual de aprendizaje en MOODLE que integre herramientas tecnológicas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de Educación Cultural y Artística en quinto grado de la Unidad Educativa Santa Rosa.
- Valorar por medio del criterio de especialistas el diseño del aula virtual realizado para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de Educación Cultural y Artística.

### **Beneficiarios directos**

Los beneficiarios directos son los estudiantes del quinto año de educación general básica paralelo "A", ya que serán el objeto de estudio del presente proyecto, pues el aula virtual de Moodle contiene temas y subtemas que corresponde al grado descrito, por ende, se puede decir que al hacer uso del aula virtual se está ayudando en el desarrollo del proceso de aprendizaje, así también en promover el pensamiento crítico, trabajo colaborativo, aplicación de tecnología, creatividad e innovación constituyendo las mismas como habilidades del siglo XXI que son indispensables en la formación del estudiante.

Los maestros que imparten la asignatura de E.C.A. también son beneficiarios ya que contarán con un referente de Aula Virtual de Aprendizaje para la asignatura, misma que implementa el uso de las TIC, con lo cual se fortalecerá el proceso educativo, cabe recalcar que los docentes se enfrentarán al gran desafío de desarrollar sus clases en un entorno virtual, a través de herramientas tecnológicas por lo que deberán considerar cuales son apropiadas para sus estudiantes y de acuerdo a las estrategia de enseñanza.

## **CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO**

### **1.1 Contextualización general del estado del arte**

El presente proyecto de investigación se desarrolla en la Unidad Educativa Santa Rosa, situada en la provincia de Napo, del Cantón El Chaco, de la parroquia Santa Rosa, con los estudiantes de quinto grado paralelo "A", en la asignatura de E.C.A., viendo la importancia de la misma pues hoy en día se tiene un concepto errado al impartir la materia así también se ha relegado el número de horas pedagógicas en el currículo de educación vigente.

Abordar tanto el cognitivismo, constructivismo como conectivismo articulada con la tecno pedagogía en la investigación tendrá un gran impacto, pues el alumno construirá su conocimiento al emplear herramientas tecnológicas durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, herramientas que serán proporcionadas por el docente el cual será el mediador entre el aprendizaje y uso de las TIC para mejorar el proceso educativo en la materia de E.C.A., dejando de lado la enseñanza tradicional, pues se ha visto el alcance que tienen las TIC en el campo educativo ya que existe interactividad, el alumno aprende a su propio ritmo generando autonomía, motivación e interés.

Con el apoyo de los enfoques pedagógicos ya mencionados y la metodología ERCA se propone el desarrollo de un aula virtual de aprendizaje en MOODLE con herramientas tecnológicas como Canva, Wordwall, Mentimeter, Quizizz, Genially, YouTube entre otras con la finalidad de generar un aprendizaje con habilidades para el siglo XXI, mismo que debe ser cooperativo y colaborativo; ambiente en el cual tanto alumnos como docentes compartirán experiencias en torno al proceso de enseñanza y aprendizaje mediado por TIC (Usca, 2020).

Para la realización de la siguiente investigación se consultaron teorías relacionadas con la perspectiva pedagógica cuyos principales exponentes son: Piaget ya que plantea la asimilación y acomodación del conocimiento, es decir que se genera un cambio en la estructura cognitiva de quien aprende, surgiendo así los periodos de desarrollo cognitivo, por otra parte Vygotski es relevante en la investigación por su planteamiento de la zona de desarrollo próximo puesto que la persona aprende mediante la interacción social, también tenemos a Ausubel quien menciona que el aprendizaje no debe ser memorístico ni repetitivo, por el contrario, debe ser un aprendizaje significativo, para toda la vida, sin embargo Bruner defiende que el aprendizaje se da por descubrimiento donde el docente es quien imparte el contenido de forma estructurada para que el alumno aprenda por recepción.

La investigación servirá como referente para otras áreas de estudio de la unidad educativa, dejando como desafío para el personal administrativo se vaya implementando de manera gradual aulas virtuales de aprendizaje con la finalidad de llegar a alcanzar los estándares



que el Ministerio de Educación plantea para que el proceso educativo sea de calidad en la institución.

Finalmente se hace una revisión exhaustiva de trabajos previos relacionados que servirán de aporte a la actual investigación entre los que destacan el trabajo de Rodríguez (2019) estudiante de maestría de la Universidad de la Sabana de Colombia, en su trabajo de titulación “Implementación de un AVA como estrategia para mejorar el proceso de evaluación de las artes plásticas en la media académica (grados 10° y 11°) del colegio Caldas- Villavicencio” plantea como objetivo analizar la influencia que tiene un ambiente virtual de aprendizaje como estrategias para el mejoramiento del proceso de evaluación de las artes plásticas, enfocándose en un diseño metodológico mixto e investigación acción, estudio que permite determinar los siguientes hallazgos: las TIC posibilitan organizar la información, facilita la comprensión en el proceso de aprendizaje, fomentan trabajo colaborativo, interactivo, lúdico lo que favorece a la elaboración de recursos didácticos, aportando al presente trabajo de investigación con la comprobación de que las TIC generan una transformación en el proceso educativo ya que los alumnos alcanzan competencias y destrezas necesarias para el siglo XXI.

Así también se tiene el trabajo de Chávez, (2019) de la Universidad Tecnológica Israel realizó un trabajo titulado “Realidad aumentada como apoyo al proceso de enseñanza – aprendizaje de la Educación Cultural y Artística”, con el objetivo de diseñar actividades a través del uso de realidad aumentada para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en la materia de educación cultural y artística, para el proceso educativo emplea metodologías activas, ABP, aprendizaje colaborativo; asimismo plantea un enfoque metodológico mixto con el cual define las siguientes conclusiones y hallazgos: docentes y estudiantes afirman que esta manera de enseñanza es más efectiva que la tradicional, ya que ayuda a mejorar el desarrollo de contenido y destrezas en los alumnos. De estas evidencias el proyecto genera aportes valiosos a la presente investigación, pues se logra integrar nuevas metodologías para un proceso de enseñanza y aprendizaje con herramientas tecnológicas más allá de las 2.0 favoreciendo a la creatividad de los alumnos.

Por otra parte, Cedeño (2020) presenta un trabajo titulado “Herramientas 2.0 para el refuerzo académico virtual de educación cultural y artística para décimo año”, planteando como objetivo elaborar un módulo educativo interactivo para el refuerzo académico para la materia de E.C.A.; en su estudio utiliza un enfoque metodológico mixto obteniendo los siguientes resultados y conclusiones, evidenciando que los alumnos usan en un nivel bajo las TIC para el proceso educativo, pero construyen su conocimiento con la guía del docente así también menciona la relación con el conectivismo, lo cual favorece a la propuesta de su proyecto. En consecuencia, el aporte que genera a la presente investigación es el alto porcentaje de

valoración dado por los especialistas ante el desarrollo de dicha propuesta, evidenciando que favorece al proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de E.C.A.

Finalmente se presenta el trabajo desarrollado por Usca (2020), titulada “Entorno virtual de aprendizaje y herramientas web 2.0 como apoyo didáctico para la educación cultural y artística” tiene como objetivo elaborar un entorno virtual mediante el uso de herramientas Web 2.0 con la finalidad de servir como apoyo didáctico de educación cultural y artística basada en la metodología PACIE, la cual fue fundamental para desarrollar la propuesta de un entorno virtual en MOODLE, llegando a la conclusión que en la asignatura hace falta material didáctico, los docentes usan en baja medida las TIC para el proceso educativo, por otra parte afirma que el uso de herramientas Web 2.0 mejoran en los alumnos las destrezas de pensamiento crítico. En tal virtud la propuesta investigativa aportan al proyecto ya que es evidente que los alumnos adquieren un aprendizaje significativo empleando un aula virtual con herramientas tecnológicas.

### **1.2 Problema a resolver**

La problemática se presenta en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de E.C.A. a nivel de educación general básica elemental y media, debido a que los docentes han tenido una concepción equivocada de la realidad de la asignatura, pues se han dedicado solamente a la parte manual, de tal modo que se va desvalorizando la finalidad formativa que tiene la misma, al punto que los docentes han llegado a considerar que los conocimientos impartidos en la asignatura no genera un aprendizaje útil para el desempeño de los ciudadanos en la vida cotidiana. Los docentes se limitan a clases tradicionales sin utilizar herramientas idóneas que se aborden desde el ámbito tecnopedagógico.

Es así que E.C.A. al ser impartida de esta manera no genera conexiones y vínculos con los acontecimientos, personas y entorno, imposibilitando que el estudiante aprenda a desarrollar su pensamiento crítico y creatividad; por tal motivo la investigación tiene como propósito mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura mediante el desarrollo de un aula virtual con herramientas tecnológicas, por lo tanto se considera que tendrá un gran impacto, desde el punto de vista pedagógico ya que aplica teorías, metodologías y estrategias acordes al proceso educativo mismo que en el alumno busca el desarrollo de la capacidad de investigar, buscar, analizar y formar su conocimiento al interactuar con las actividades planteadas en el aula virtual.

### **1.3 Proceso de investigación**

La presente investigación aborda el paradigma mixto relacionados con la problemática de qué manera se puede desarrollar un aula virtual para el proceso de enseñanza y aprendizaje con herramientas tecnológicas en la materia de Educación Cultural y Artística para los alumnos

de quinto grado de la Unidad Educativa Santa Rosa, para posteriormente analizar los resultados obtenidos de acuerdo a los métodos y técnicas con los que se recabaron los datos.

Al respecto la metodología mixta, “parte del diseño de marcos de análisis para acercarse a la comprensión de un problema, en el que puede aparecer datos estadísticos, pero también de la interpretación y comprensión profunda de la información por parte de los individuos (...)” (Martínez, 2012, p.123). En virtud de ello se combina lo cuantitativo y cualitativo, el primero se realizará con la aplicación de encuestas estructurada a los estudiantes de quinto grado de Educación General Básica paralelo “A” y los docentes que imparten esta asignatura en la institución educativa, para obtener resultados que facilite cuantificar y ponderar datos estadísticos acerca del uso de TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de Educación Cultural y Artística, el segundo se efectuará al momento de aplicar la entrevista directa a la vicerrectora de la unidad educativa y en la valoración del aula virtual de aprendizaje con herramientas tecnológicas, lo que permitirá analizar los criterios obtenidos.

### **Población y muestra**

La población “es el conjunto de personas u objetos de los que se desea conocer algo en una investigación” (López, 2004). Refiriéndose así a un todo, un universo con iguales características o similitudes que son parte de la investigación. En este caso se considera la población de objeto de estudio a los docentes del área de E.C.A., y estudiantes ya que en ellos es donde se ha observado el problema.

Por otra parte la muestra es considerada como una parte de toda la población, por tanto, para el proyecto de investigación se toma un tipo de muestra no probabilístico siendo esta una muestra intencional la cual “apunta a los individuos que se consideran más relevantes para el tema de investigación”, (Somer & Somer, 2001, citado en Del Castillo y Olivares, 2014, p. 129), en este sentido el objeto de estudio constan 10 alumnos que forman parte de quinto grado paralelo “A”, 8 docentes del área de E.C.A y la vicerrectora de la Unidad Educativa Santa Rosa, por las siguientes razones:

- El docente de ese grado es el investigador del tema, lo que le facilita realizar el trabajo investigativo.
- Los docentes del área cuentan con los recursos tecnológicos necesarios para aplicar las herramientas tecnológicas propuestas dentro del entorno virtual, buscando fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje en sus estudiantes.
- La vicerrectora por ser la encargada de la parte pedagógica de la Institución Educativa.

## Técnicas e instrumentos

“Las técnicas se vuelven respuestas al cómo hacer y permiten la aplicación del método en el ámbito donde se aplica.” (Baena, 2014, p.99). Por ello se hace necesario pues, es el medio de como ordenar, aporta, llevar y orientar la investigación, haciendo de esta un proceso sistemático para obtener información.

En ese sentido se empleará la investigación documental también conocido como bibliográfica la cual “se realiza consultando fuentes de información escritas, documentos de cualquier índole (...) esto implica hacer uso de la técnica de análisis documental para la búsqueda de datos” (Martínez, 2012, p.102). Resulta de gran relevancia al momento de la obtención, selección, organización, interpretación y análisis de información respecto al tema de estudio.

Asimismo, para la recolección de datos cuantitativos y cualitativos se emplea la investigación de campo misma que “tienen como finalidad recoger y registrar ordenadamente los datos relativos al tema escogido como objeto de estudio” (Baena, 2014, p.102). En ese sentido se ha evidenciado durante el proceso de enseñanza y aprendizaje de los alumnos.

A continuación, se presenta los instrumentos que se emplean en el proyecto investigativo:

**Tabla 1**

*Técnicas e instrumentos del proyecto de investigación.*

<b>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS</b>	<b>¿A QUIÉN?</b>	<b>INDICADORES A VALORAR</b>
<b>Encuesta</b>	Docentes del área de E.C.A.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Capacitaciones sobre uso de TIC en el proceso educativo.</li><li>• Aplicación de TIC en el proceso educativo de la asignatura de Educación Cultural y Artística.</li><li>• Importancia del uso de las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje.</li><li>• Criterio sobre la implementación de un Aula Virtual de Aprendizaje institucional.</li></ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Criterio acerca de las habilidades que desarrolla un aula virtual en el alumno.</li> </ul>
<b>Encuesta</b>	Estudiantes	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acceso a internet</li> <li>• Disponibilidad de recursos tecnológicos.</li> <li>• Empleo de herramientas y recursos tecnológicos por parte del docente en Educación Cultural y Artística.</li> <li>• Implementación de aula virtual para el aprendizaje.</li> <li>• Consideración del aula virtual de aprendizaje para el proceso de educativo de forma dinámica.</li> </ul>
<b>Entrevista</b>	Vicerrectora	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disponibilidad de internet en la unidad educativa.</li> <li>• Recursos tecnológicos con los que cuenta la institución.</li> <li>• Capacitación sobre herramientas TIC a los docentes.</li> <li>• Empleo de TIC por parte de los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje.</li> <li>• La institución cuenta con un aula virtual de aprendizaje propio.</li> </ul>

Referente al análisis e interpretación de datos se lleva mediante el proceso de ordenamiento, clasificación y presentación de los resultados obtenidos después de aplicar los métodos, técnicas e instrumentos bien estructurados y empleados en el proyecto investigativo para poder determinar las conclusiones y recomendaciones referentes al objeto de estudio

como es el aula virtual para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de E.C.A., en quinto grado de la Unidad Educativa Santa Rosa.

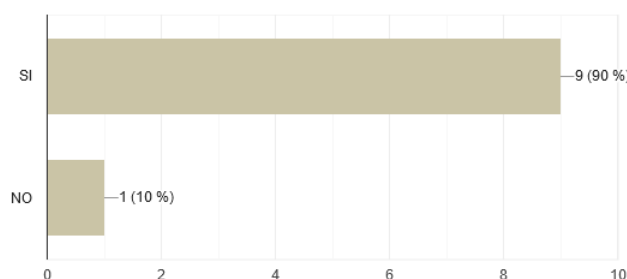
### Resultados

En este punto se indican los resultados según cada uno de los objetivos desarrollados en las fases propuestas.

### Resultados de las encuestas de los alumnos (Anexo 1)

Una vez concluida las encuestas realizadas a los alumnos de quinto grado paralelo "A" se procede a su análisis.

**Pregunta 1:** ¿Cuenta con servicio de internet en su domicilio?



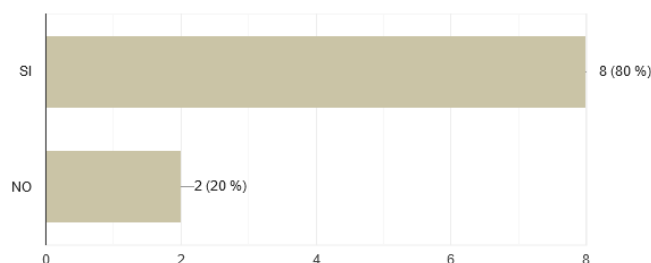
*Figura 1. Internet en el domicilio*

### Análisis e interpretación de datos

El 90% de encuestados afirma que tiene servicio de internet en su domicilio mientras que el 10% no dispone del servicio.

Se puede evidenciar que la mayoría de los estudiantes encuestados tienen servicio de internet desde sus domicilios.

**Pregunta 2:** ¿Cuenta usted con acceso a PC, laptop, teléfono inteligente o Tablet?



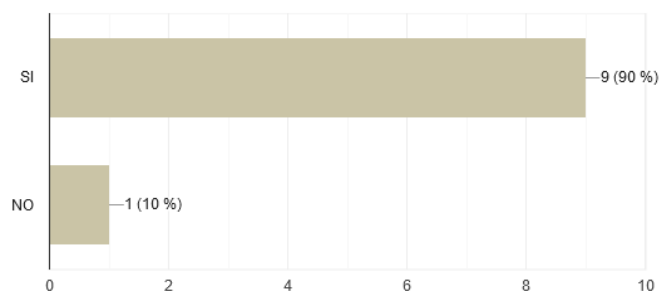
*Figura 2. Acceso a dispositivos tecnológicos*

### Análisis e interpretación de datos

El 80% de estudiantes dispone y tiene acceso a dispositivo tecnológicos como: PC, laptop, teléfonos inteligentes o Tablet, mientras que el 20% no lo tiene.

De lo anterior es evidente que gran parte de los alumnos tienen disponibilidad de uso de un dispositivo tecnológico.

**Pregunta 3:** ¿El docente utilizó herramientas y recursos tecnológicos durante las clases de Educación Cultural y Artística?



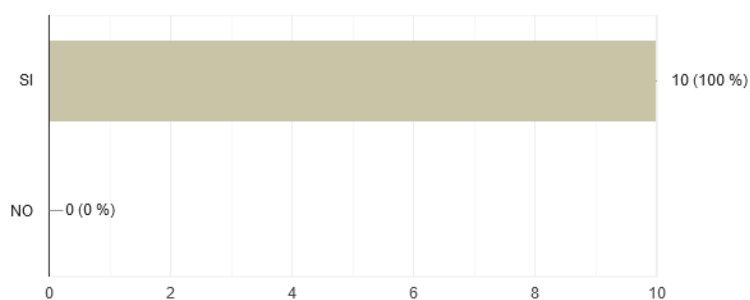
*Figura 3.* Uso de herramientas tecnológicas por el docente

#### **Análisis e interpretación de datos**

De los 10 encuestados el 90% afirma que el docente empleó herramientas y recursos tecnológicos durante las clases de Educación Cultural y Artística, por el contrario un 10% manifiesta que no.

De acuerdo con lo expuesto se refleja que el docente empleó herramientas y recursos tecnológicos durante las clases.

**Pregunta 4:** ¿Le gustaría que la institución educativa emplee un aula virtual de aprendizaje para el proceso educativo?



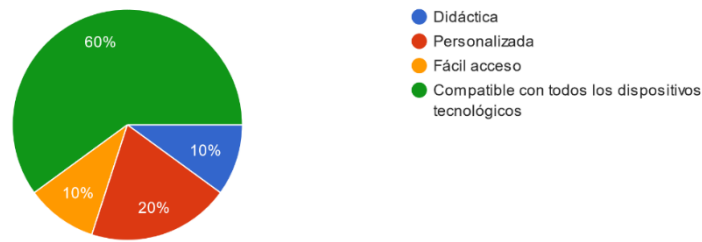
*Figura 4.* Empleo de aula virtual

#### **Análisis e interpretación de datos**

Un 100% afirma que le gustaría que la institución educativa contara con un aula virtual de aprendizaje.

De lo cual se evidencia que los alumnos harían uso del aula virtual para su proceso de educativo.

**Pregunta 5:** ¿Cómo le gustaría que sea el aula virtual de aprendizaje de la Institución Educativa?



*Figura 5.* Forma del aula virtual

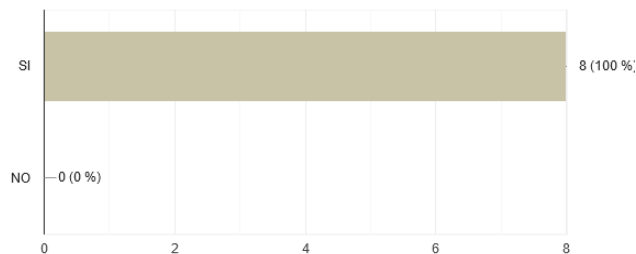
#### **Análisis e interpretación de datos**

En cuanto a la forma del aula virtual el 60% desearía que fuese compatible con todos los dispositivos tecnológicos, el 20% que sea personalizada y un 10% tanto didáctica como de fácil acceso.

Sobre los resultados es evidente que más de la mitad de los alumnos encuestados prefieren un aula virtual que sea accesible en diversos dispositivos tecnológicos.

#### **Resultados de las encuestas a docentes del área E.C.A. (Anexo 2)**

**Pregunta 1:** ¿Ha recibido algún tipo de capacitación sobre TIC para el proceso de enseñanza y aprendizaje?

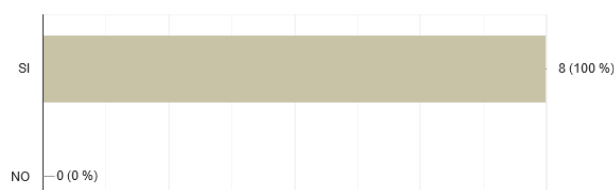


*Figura 6.* Capacitación TIC a docentes

#### **Análisis e interpretación de datos**

El 100% de docentes encuestados afirma haber recibido capacitación en TIC, de lo cual se evidencia que tienen conocimiento de las mismas.

**Pregunta 2:** ¿Aplicó usted las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística?



*Figura 7.* Aplicación de TIC por docentes



### Análisis e interpretación de datos

Un 100% de encuestados menciona haber empleado las TIC en proceso de enseñanza y aprendizaje, siendo evidente que aplican herramientas tecnológicas.

**Pregunta 3:** ¿Considera usted que es importante el uso de las TIC en el proceso educativo?

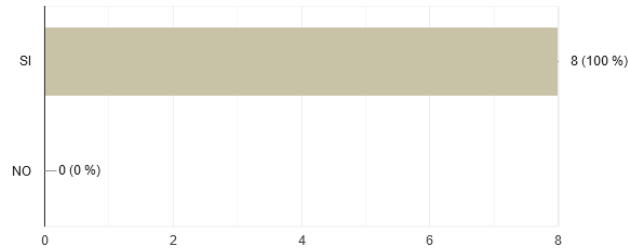


Figura 8. Importancia de las TIC

### Análisis e interpretación de datos

Los 100% de docentes encuestados consideran que las TIC son importantes en el proceso educativo evidenciando que tienen conocimiento de los beneficios en el mismo.

**Pregunta 4:** ¿Considera usted que la implementación de un aula virtual de aprendizaje institucional contribuirá a mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje?

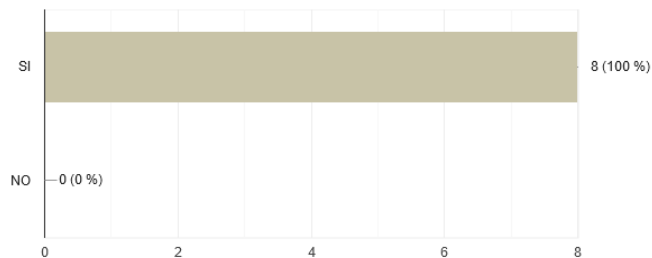


Figura 9. Influencia del aula virtual en el aprendizaje.

### Análisis e interpretación de datos

El 100% de docentes están de acuerdo en que el aula virtual contribuirá a mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, evidenciando así que sería optima su implementación.

**Pregunta 5:** ¿Cree usted que el uso de un aula virtual desarrolla en el estudiante el autoaprendizaje, pensamiento crítico, innovación, investigación, razonamiento lógico?

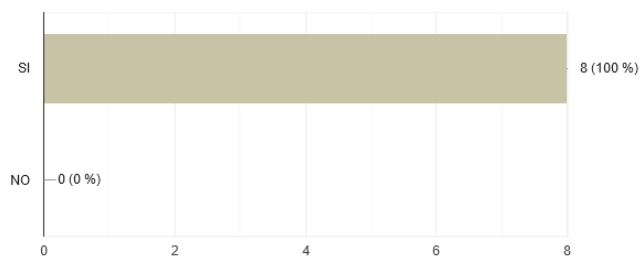


Figura 10. Implementación de aula virtual para desarrollo de habilidades siglo XXI

### **Análisis e interpretación de datos**

El 100% de encuestados afirma que el aula virtual desarrolla en el estudiante el autoaprendizaje, pensamiento crítico, innovación, investigación, razonamiento lógico lo cual es necesario en el alumnado para una formación integral.

### **Entrevista a vicerrectora de la Institución Educativa (Anexo 3)**

En la entrevista que respecta a la vicerrectora de la Unidad Educativa Santa Rosa, se puede apreciar que la institución no cuenta con el soporte adecuado de internet para que todos los docentes la empleen en sus clases desde el aula asignada, por lo cual se puede considerar un internet aceptable hasta cierto punto solo en los laboratorios de computación y de inglés.

Con respecto a los recursos tecnológicos que dispone la institución para los docentes a simple vista puede evidenciar una PC para cada docente, pero con déficit de internet.

En cuanto a la capacitación en TIC a los docentes considera que de un 100% de la planta docente se han autoeducado un 50%, el resto tal vez se ha graduado recién en sí, asume que la mayoría de herramientas son intuitivas, muchos son migrantes digitales y es diferente de los nativos digitales, por ende, ve necesario capacitar a los docentes para que ellos estén preparados para trabajar con ciertas herramientas virtuales que hay en la actualidad ya que no todos emplean las TIC en el proceso educativo.

Respecto a la plataforma virtual educativa la institución no cuenta con una aula virtual propia ya que se dificulta porque hay estudiantes de zonas rurales donde no tienen acceso a internet, por lo cual se ha trabajado con fichas impresas mismas que retiran de la biblioteca institucional, pero enfatiza que si la institución se propone sería excelente contar una plataforma educativa propia para trabajar con los alumnos aunque menciona que sería costoso, por ende se trabaja con plataformas de libre acceso que brindan la facilidad económica para los padres de familia.

### **Resultados de la validación con especialistas (Anexo 4)**

La valoración de la propuesta se llevó a cabo con 5 especialistas, los cuales cumplen con título de cuarto nivel, mismos que son afín con el campo educativo.

**Tabla 2.**

*Especialistas que validaron el proyecto*

<b>NOMBRES Y APELLIDOS</b>	<b>TÍTULOS</b>	<b>INSTITUCIÓN DONDE TRABAJA</b>
Henry Marcelo Recalde Araujo	<ul style="list-style-type: none"><li>Magister En Teleinformática Y Redes De Computadores</li></ul>	Universidad Tecnológica Israel

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ingeniero En Informática Y Ciencia De La Computación</li> </ul>	
Freddy Gustavo Morales Tubon	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mg. En Educación, Mención En Innovación Y Liderazgo Educativo</li> <li>• Mg. En Tecnologías De La Información</li> <li>• Ingeniero En Sistemas Y Computación</li> </ul>	Unidad Educativa “Gral. Eloy Alfaro”
Francisco Javier Paredes Proaño	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Magister En Innovación En Educación</li> <li>• Psicólogo Clínico</li> </ul>	Unidad Educativa “Gral. Eloy Alfaro”
Bryan Stheve León Campoverde	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Magister En Pedagogía Mención En Educación Técnica Y Tecnológica</li> <li>• Licenciado En Ciencias De La Educación Mención Comercio Y Administración</li> </ul>	Unidad Educativa Fiscomisional “María De Nazaret”
Franklin Raúl García Vilema	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Magister En Educación Mención Pedagogía En Entornos Digitales</li> </ul>	Unidad Educativa Santa Rosa

**Pregunta1.** ¿Considera Usted que el trabajo de investigación tiene pertinencia con el sistema educativo?

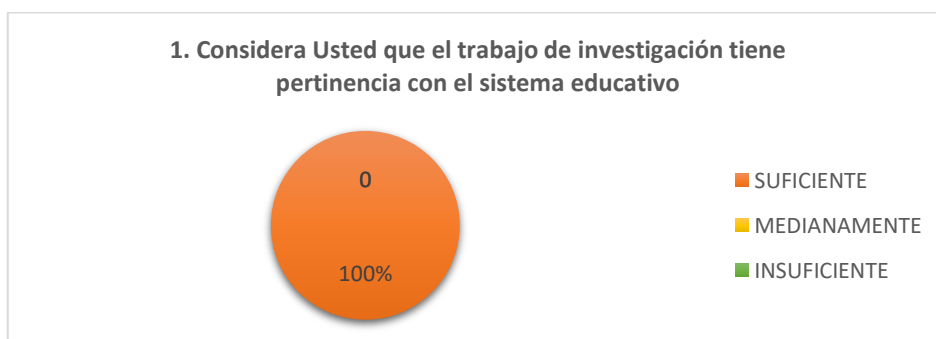


Figura 11. Pertinencia

### Análisis e interpretación

De los 5 especialistas el 100% considera que el trabajo de investigación tiene pertinencia con el sistema educativo, demostrando que el aula virtual es factible.

**Pregunta 2.** ¿Considera Usted que el aula virtual cumple con los indicadores de resultados?

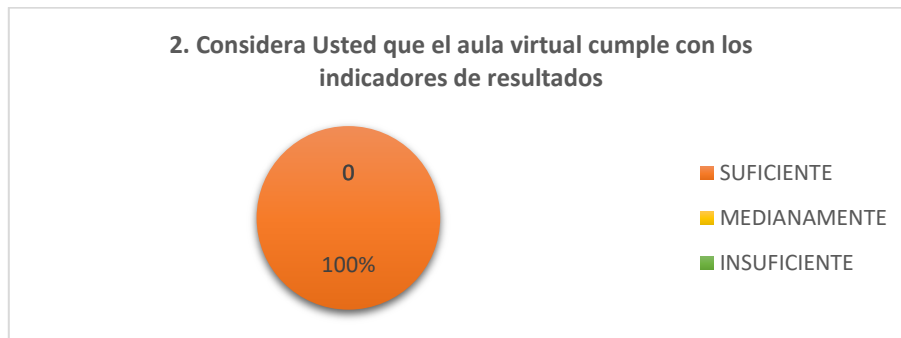


Figura 12. Indicadores de resultados

**Análisis e interpretación**

Los 5 especialistas considerandos como el 100% afirma que el aula virtual cumple con los indicadores de resultados, lo cual evidencia que tiene coherencia con lo aplicado.

**Pregunta 3.** ¿Considera Usted que el aula virtual tiene actividades que producen interactividad para la comprensión de los temas tratados?

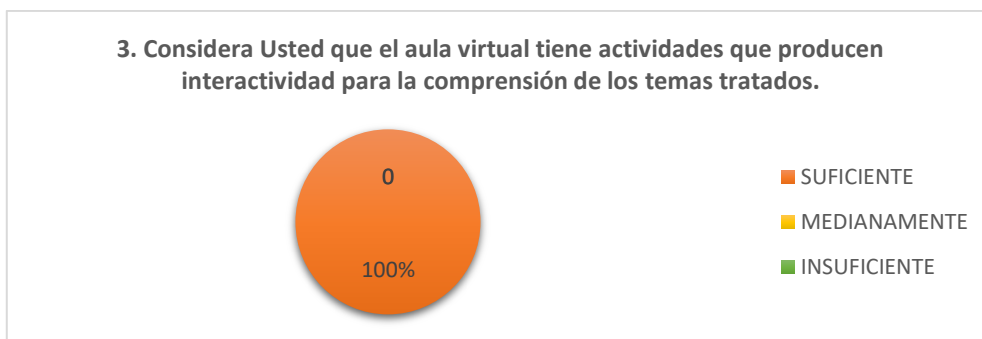


Figura 13. Interactividad

**Análisis e interpretación**

El 100% de especialistas considera que el aula virtual tiene actividades que producen interactividad para la comprensión de los temas tratados demostrando que existe un vínculo con el currículo de educación.

**Pregunta 4.** ¿Considera Usted que el aula virtual tiene actividades para la construcción del nuevo conocimiento?

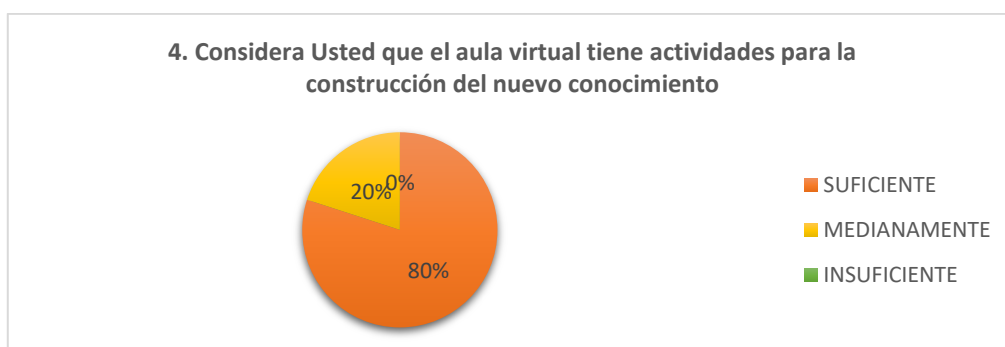


Figura 14. Construcción con el conocimiento

### Análisis e interpretación

Un 90% de especialistas menciona que el aula virtual tiene actividades para la construcción del nuevo conocimiento en un tanto suficiente y el 10% considera medianamente, evidenciándose que en un porcentaje alto hay construcción de nuevo conocimiento.

**Pregunta 5.** ¿Considera Usted que el aula virtual tiene actividades que permiten la conectividad del aprendizaje?

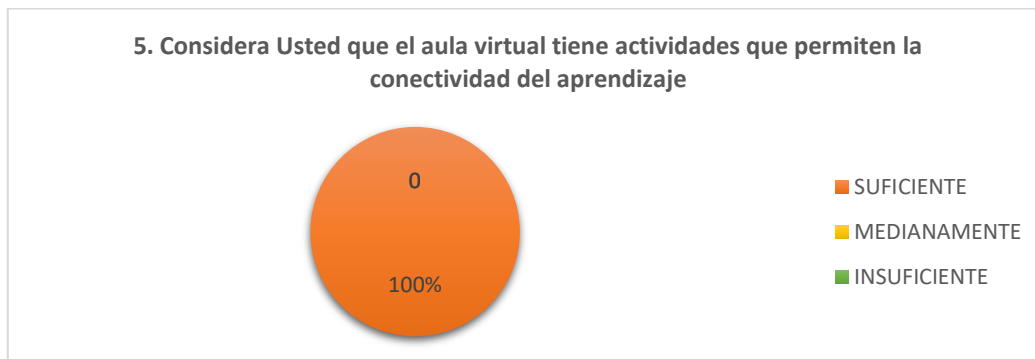


Figura 15. Permite conectividad

### Análisis e interpretación

El total del 100% de especialistas considera en el aula virtual cumple con actividades que permiten la conectividad del aprendizaje demostrando que se aplicó correctamente las TIC.

**Pregunta 6.** ¿Según su opinión como especialista, considera que el aula virtual es?



Figura 16. Aula virtual válida o no válida.

### Análisis e interpretación

Finalmente, al concluir el 100% de especialistas considera que el aula virtual es válida lo cual permite demostrar que es el proyecto investigado es factible para los alumnos.

#### 1.4 Vinculación con la sociedad

El presente trabajo de investigación se realizará con los estudiantes de quinto grado paralelo "A" de la Unidad Educativa Santa Rosa, tendrá una vinculación con el alumnado ya que se aporta con la implementación de un aula virtual de aprendizaje en MOODLE, empleando estrategias de enseñanza y aprendizaje apoyadas en recursos tecnológicos, haciendo que el

proceso educativo sea innovador, creativo, interactivo y lúdico, generando en los docentes el interés deseado por la asignatura; en cuanto a los docentes se brindará una capacitación acerca del manejo del aula virtual y sus funciones; por otra parte con los padres de familia se busca transformar ese proceso educativo de recibir y enviar tareas de sus hijos mediante WhatsApp lo que generaba un colapso en sus móviles, así también quedará un precedente para que la institución educativa de forma progresiva vaya implementado aulas virtuales en las otras áreas de estudio para que la comunidad en sí sea beneficiada al tener una educación de calidad.

### **1.5 Indicadores de resultados**

Los indicadores que permitirán medir los resultados del entorno virtual de aprendizaje de la asignatura de ECA son:

- Promueve un aprendizaje cognitivo basada en interacción y procesos de la memoria, atención, percepción y lenguaje para la resolución de problemas.
- Desarrollo del aula virtual de aprendizaje en MOODLE con la implementación de actividades mediante herramientas tecnológicas acordes a la metodología institucional y estrategias apropiadas para el estudiante.
- Temas acordes al currículo de E.C.A. del Ministerios de Educación del Ecuador.
- Innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la materia de E.CA.
- Estudiantes motivados, participativos, comunicativos e interesados en la asignatura.
- Trabajo colaborativo, cooperativo y coordinado entre docentes – alumnos promoviendo la interacción.

## **CAPÍTULO II: PROPUESTA**

### **2.1 Fundamentos teóricos aplicados**

Actualmente se presenta el reto ante un rápido cambio tecnológico mismo que influye en la educación y por ende somete al ser humano a un proceso de transición interviniendo tanto en su desarrollo cognitivo y afectivo; por ende, se plantea lo siguiente:

La trilogía tecnología-pedagogía-sociedad, no están separadas entre sí, el desafío más grande no es el desarrollo y utilización de la tecnología, sino la capacidad de los sujetos para su aplicación, su comprensión de la complejidad y profundidad de lo que conllevan dichos cambios y entonces la posibilidad de hacer frente a éstos (Munguía, s.f.).

En ese sentido se debe considerar cuan preparados están tanto docentes como alumnos, puesto que el docente es quien aplica los componentes teóricos, metodológicos, prácticos y TIC, lo cual debe ser sistemático para que el proceso de enseñanza y aprendizaje fomente el desarrollo de una formación integral en el alumno.

#### **2.1.1 Didáctica de la Educación cultural y artística**

Según el sitio Aptus (2018) la educación artística enriquece y realiza aportes al desarrollo cognitivo de los estudiantes, mejorando sus destrezas y habilidades en la creatividad, innovación, curiosidad, emprendimiento y la diversidad cultural, asimismo fomenta la tolerancia, autoconfianza y respeto. A lo largo de las actividades artísticas como teatro, danza, pintura, dibujo entre otras el estudiante realiza un proceso en el que agrupa, descifra y acomoda los conocimientos adquiridos con anterioridad llamada experiencia.

#### **Importancia de la Educación Cultural y Artística**

El Mineduc (2019) en su currículo menciona que la materia de E.C.A., no está limitada a el arte tradicional clásico más bien se enfoca en diversos temas, manifestaciones y expresiones artístico culturales como: “la música y la danza populares, la artesanía, la prensa, el cine, la radio, la televisión, los videojuegos, etc.” (p. 51), haciendo mucho más amplio el campo de arte y cultura, además de ello, se pretende el rescate de las costumbres, tradiciones, lenguas, creencias e identidad nacional, puesto que abarca todo lo que es el patrimonio inmaterial.

Ante las ideas expuestas el Mineduc aclara que no se pretende formar artistas, sino de ofrecer oportunidades que ayuden, a que los estudiantes sean capaces de involucrarse dentro del arte y cultural de tal forma que lleguen a comprender, apreciar y disfrutar de la misma, además de poder expresarse empleando de las distintas expresiones artísticas.

#### **Patrimonio inmaterial: Fiestas y celebraciones del Ecuador**

La asignatura de E.C.A. en su mapa de contenidos para un grado es amplio por ende se propone tratar un tema en específico mismo que ha sido de gran importancia como son las fiestas y celebraciones del Ecuador, las que son parte del patrimonio inmaterial, de acuerdo a la

UNESCO (2004) este patrimonio abarca “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 (...)” (párr. 1).

Sin duda el Mineduc (2019) en su currículo del área de Educación Cultural y Artística, menciona que “se parte, pues, de la experiencia interna, individual o subjetiva, que adquiere significado y se enriquece en el encuentro con la experiencia externa, comunitaria e intersubjetiva.” (pp. 54 - 55). Esto provoca que las interacciones del ser humano con su entorno cambien mutuamente, es decir que estar sujetos a los cambios del entorno en el que se vive y ser partidarios de que ese entorno cambie por nuestras acciones; también se considera dentro del currículo cuatro ejes que ayudaran en el proceso de aprendizaje y a precisar las destrezas del alumnado, siendo estas las siguientes:

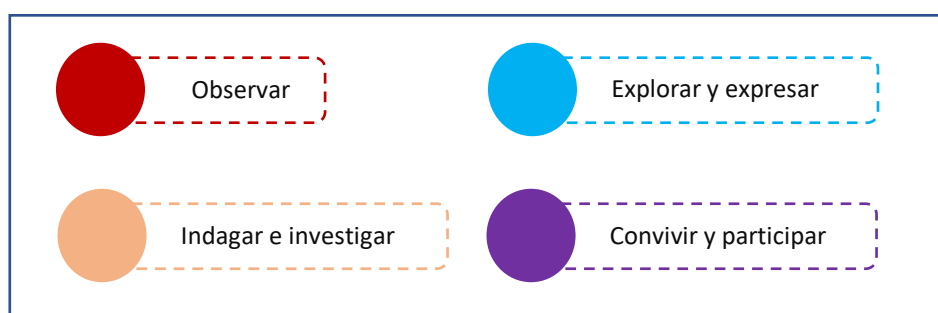


Figura 17. Ejes de destreza

Fuente: Mineduc, 2019

### Teorías pedagógicas

La investigación se fundamenta en las teorías pedagógicas del cognitismo, constructivismo y el conectivismo enfocado a un aprendizaje para la era digital, articulando metodologías y estrategias mediadas por las TIC lo cual se encuentra estructurado en el desarrollo de un aula virtual de aprendizaje en MOODLE, para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de E.C.A., lo cual se detalla en los siguientes fundamentos teóricos:

#### Cognitismo

De acuerdo al canal de pedagogía digital (2016) el cognitismo es una teoría del aprendizaje que se centra en estudiar la mente del ser humano es decir busca percibir como la información en la memoria es interpretada, procesada y almacenada, con la finalidad de revelar como es capaz de pensar y aprender un ser humano, por lo tanto, en el cognitismo el aprendizaje es un proceso activo, de asociación y construcción, este conocimiento se logra a través de los sentidos ya que son capaces de generar nuevos conceptos o modificarlos, por ende



el aprendizaje es adquirir y categorizar información proveniente del mundo real. Así también en esta teoría participan exponentes del constructivismo pues gran parte de ellos aportaron concepciones a ambas teorías del aprendizaje.

### **Constructivismo**

El proyecto investigativo aborda la teoría del constructivismo, ya que la persona es quien construye su conocimiento, la que participa de manera activa, así también se enfatiza que para Piaget el proceso de construcción de conocimientos es determinado por el nivel de desarrollo cognitivo, es decir que el aprendizaje se desarrolla y obtiene de acuerdo a la edad que posee, convirtiéndolo en un proceso de evolución, el cual es causado por la asimilación y acomodación del conocimiento tanto previo como nuevo, en este caso se consideran los conocimientos previos que tiene el alumno y las diversas herramientas que el docente proporciona al niño para que construya y reconstruya su aprendizaje; por tal motivo se debe considerar cuán importante es el papel del docente para que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea correcto (Torres y Vidal, 2017).

Por otra parte, Vigotsky contribuye con esta teoría al mencionar que el conocimiento resulta de un contexto social y cultural es decir de su interacción, “interpretando su pensamiento diríamos que el conocimiento escolar se construye gracias a un proceso de interacción entre los alumnos, el profesor y el contenido” (Bengoechea, 2003, p. 7).

Muchos países adoptan el constructivismo dentro de sus currículos, con el afán generar un cambio a lo que se venía trabajando con el conductismo, pues ahora se busca que el alumno construya el aprendizaje basado de interacciones que surgen en su entorno, como Chadwick (2006) plantea que «la idea principal aquí es que mientras captamos información, estamos constantemente organizándola en unidades con algún tipo de orden que llamamos “estructura”» (p. 5). De tal modo que se estimula al alumno hacia una autonomía, curiosidad, a que sea un ente activo en la construcción propia de su conocimiento, es decir aprender a aprender.

### **Conectivismo**

Hoy en día es necesario incorporar un enfoque conectivista, ya que los docentes se enfrentan a la nueva generación como son los millennials siendo ellos donde dio inicio la digitalización, cabe mencionar que la generación Z es la que actualmente está conformada por los más jóvenes, por tal motivo es que se debe incorporar el uso de la tecnología dentro del aula, creando ambientes y ecosistemas amigables sin deslindar el verdadero proceso de enseñanza y aprendizaje (Chacón, 2020, p. 12).

George Siemens y Stephen Downes aportaron con este nuevo enfoque pedagógico, el cual se basa en crear ecosistemas de conocimiento es así que Requena (2018) define al conectivismo como:

(...) Una integración de los principios explorados por las teorías del caos, redes neuronales, y auto organización. De donde el aprendizaje es un proceso que ocurre dentro de una amplia gama de ambientes que no están necesariamente bajo el control del individuo. (p. 51)

El conectivismo tiene como finalidad el saber que, como y donde buscar información para seleccionarla y relacionarla, de esta manera el ser humano debe desarrollar la habilidad de filtrar la información, por ende el uso de la tecnología es importante ya que a mayor interacción y conexión hay mayor aprendizaje, lo cual propicia una autonomía en el alumno además de ello se vuelve un ente más activo, cabe mencionar que las herramientas tecnológicas son muy relevantes pues con esto se contribuye a que el alumnado se comunique, colabore y aprenda a su propio ritmo.

Por ende, Requena (2018) afirma que "(...) el conectivismo presenta un modelo de aprendizaje que reconoce los movimientos tectónicos en una sociedad en donde el aprendizaje ha dejado de ser una actividad interna e individual" (p. 53). Pues el conocimiento se vuelve global ya que se obtiene de diversas opiniones gracias a las conexiones y nodos, a más de ello el aprendizaje es continuo pues la información está al alcance de todos y se va actualizando día tras día.

En consecuencia tanto el constructivismo y conectivismo han generado un importante precedente en la educación, pues vivimos en el siglo XXI donde se presentan una nueva forma de interacción y comunicación por tanto debe ser flexible; una teoría bien aplicada generará una educación de calidad ya que la educación no es la misma de hace años atrás, con respecto a la generación de hoy en día, por lo tanto los docentes deben ir a la par, pues son quienes tienen gran responsabilidad al momento de formar a un niño, niña o adolescente.

### **Proyecciones didácticas**

La institución educativa desde sus inicios en su propuesta pedagógica ha venido aplicando la metodología de enseñanza, con lo cual los docentes deben estructurar sus clases, siendo esta el ciclo del ERCA mismo que se muestra a continuación.

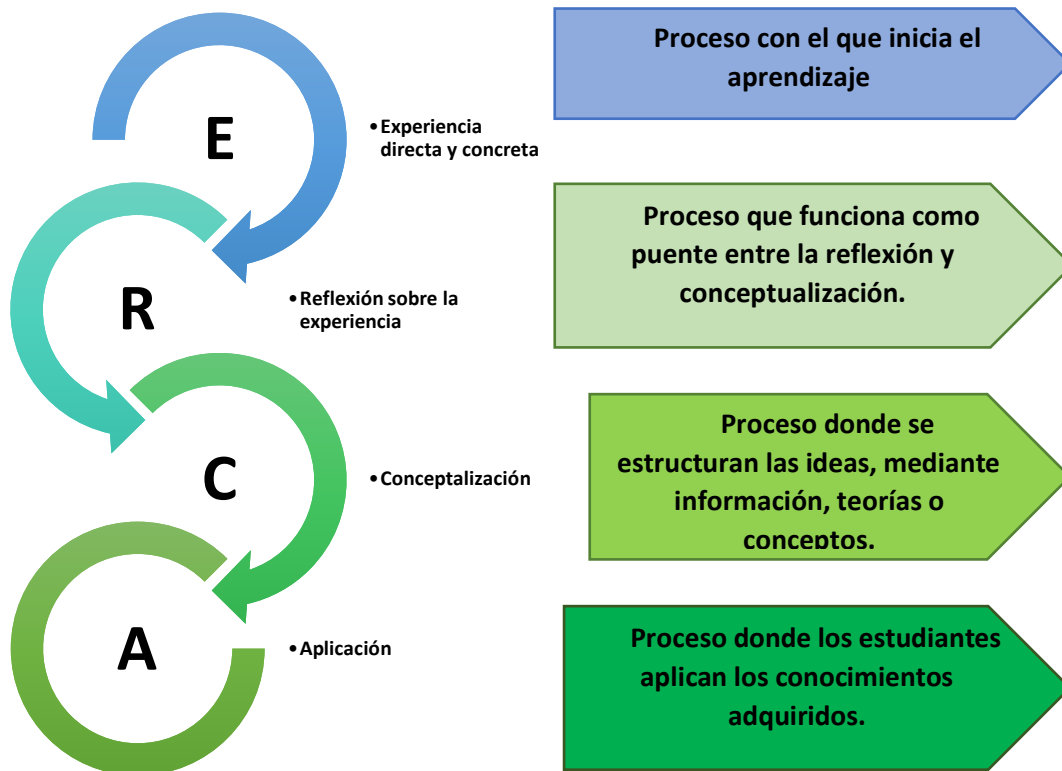


Figura 18. Ciclo ERCA

Fuente: Villegas, Alvarado, Flores y Rodríguez, 2020

Durante la pandemia el ministerio de educación se ha visto en la necesidad de incorporar una enseñanza mediante mini proyectos los cuales se desarrollan en un periodo de 5 semanas y de forma interdisciplinar, por tal motivo la institución educativa visionariamente se plantea la metodología de aprendizaje basado en problemas (ABP), por tal motivo se incluye dentro del proyecto investigativo.

### **Aprendizaje basado en problemas (ABP)**

Metodología de enseñanza innovadora, en la cual tanto docentes como estudiantes trabajan de manera conjunta empleando estrategias que permitan resolver un problema de forma creativa e innovadora, buscando con este proceso que el alumno participe activamente en la construcción de su aprendizaje, en base a las interacciones realizadas durante el trabajo colaborativo, enfrentado al estudiante a un aprendizaje autónomo ante realidades de la vida (Romero, 2011).

En tal sentido el aprendizaje se centra en el alumno, el docente es el mediador o guía para la construcción del aprendizaje por lo tanto el vehículo para desarrollar la habilidad de resolución son los problemas, en relación a lo mencionado se emplea la metodología de aprendizaje basado en problemas misma que busca generar en el alumno habilidades del siglo

XXI como pensamiento crítico, creatividad, innovación, emprendimiento, comunicación oral y escrita, así como también el uso de la tecnología.

### Las TIC aplicadas en el contexto educativo

Las TIC se encuentran muy presentes sobre todo hoy en día que han sido un apoyo fundamental en diversos contextos como la salud, el trabajo, educación entre otros, además han dado forma a la hoy llamada sociedad del conocimiento, lo cual genera un cambio y modifica el desarrollo cognitivo de las personas, pues se vive día a día a un mundo conectado a través del internet influenciando en las experiencias obtenidas para su conocimiento, sin embargo el sistema educativo se enfrenta a un gran desafío como es la evolución educativa ante una sociedad industrial versus la sociedad del conocimiento.

En consecuencia, actualmente se necesita preparar estudiantes con habilidades y competencias como: pensamiento crítico, resolución de problemas, innovación, creatividad, trabajo colaborativo, comunicación entre otras, las cuales puedan ejercer en trabajos de esta época moderna, es así como la UNESCO considera que integrar las TIC ayudará a “complementar, enriquecer y transformar la educación”.

### Impacto de las TIC como apoyo al aprendizaje

Según Hiraldo y Sánchez (2020) la tecnología educativa “es la tecnología que utiliza la incorporación de las TIC en la educación para apoyar los procesos de aprendizaje. Esta tecnología les permite a los docentes planificar el proceso de aprendizaje y optimizar la tarea de enseñanza” (p. 21).

De tal modo las TIC prestan un alto nivel de oportunidad ya que se fomenta la interacción entre el mundo y los niños, niñas, adolescentes dentro del proceso de enseñanza, además de ello la tecnología produce un cambio en la forma de aprender, acceder al aprendizaje y la interacción entre docente y alumnos.

### Ventajas y desventajas de las TIC

De acuerdo a los autores mencionados se plantean ventajas y desventajas del uso de las TIC en la educación.



Figura 19. Ventajas y desventajas de la TIC

Fuente: Hiraldo y Sánchez, 2020

Ante lo expuesto las TIC cumplen un papel importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje, es ahí donde el docente debe desempeñar su rol de guía para que no se vea afectado con las desventajas.

### **Prevención y seguridad en el uso de las TIC en educación**

Si bien es cierto las TIC nos brindan grandes beneficios en el proceso educativo, pero a la vez están presentes los riesgos al emplear el internet y sus redes por lo cual es necesario que el padre de familia debe velar por la seguridad de sus hijos, ya que en edades tempranas el uso de estas es de forma natural, no tiene el mismo punto de vista u objetivo que un adulto por tal motivo “pueden llegar a vulnerar los derechos de propiedad intelectual, tener acceso a contenido sexual sin filtro de ningún tipo, ser objeto de ciberacoso, grooming y sexting, interactuar con software malicioso, e incluso abusar de las tecnologías de la información” (Gargallo, 2018, p. 44). Por las razones expuestas es indispensable que el padre de familia inculque el uso responsable del internet, las TIC y redes sociales, por su parte Gargallo (2018) plantea pautas basadas en normas como:

- Bloquear webs
- Compartir espacios de confianza con ellos
- Educar en conceptos
- Educar en “contarlo a un adulto”
- Educar en horarios
- Cubrir la webcam para prevenir posibles riesgos
- Una comunicación efectiva de riesgos en internet
- Educar en protección
- Educar en qué y cómo publicar
- Educar en seguridad
- Spam
- Supervisar el uso de terminales tecnológicos
- Supervisar la actividad
- La ubicación del ordenador

Pautas claras y precisas para mitigar el riesgo ante el uso del internet y tener niños, niñas y adolescentes seguros.

### **Internet en la educación**

El internet es una red donde se aloja y comparte información a nivel mundial sin importar la situación geográfica, donde las personas rompen barreras y fronteras para la creación y colaboración del conocimiento, de cual surgen nuevas formas de enseñar y aprender;

existe un campo amplio de información proveniente de diversas fuentes misma que resultan útiles y otras no útiles, de tal manera el ser humano se encuentra frente a un inagotable fuente de información, por ende, el reto está en emplear eficazmente el internet.

En consecuencia, el internet al contar con múltiples recursos y aplicaciones ha tenido un gran impacto en el contexto educativo, Viveiros (2015) menciona cuatro dominios fundamentales que ayudan en el proceso de enseñanza “como fuente de información, como instrumento o herramienta de soporte en la producción y presentación de trabajos, como recurso didáctico y como desarrollo y apoyo de la comunicación a distancia.” (p. 7) por ende para beneficiar a los estudiantes con un proceso educativo de calidad en un mundo competitivo y cambiante es importante que los profesores se adapten a los cambios tecnológicos, actualicen sus conocimientos, métodos y estrategias de enseñanza.

### **Inmediatez del conocimiento**

La UNICEF (2019) en la guía de niños, niñas y adolescentes en línea menciona que se tiene “el universo al alcance de un dedo: una biblioteca, una sala de juegos, un lugar de encuentro, un canal de comunicación, un espacio de expresión, un museo, un viaje, todo eso es internet.” (p. 4). Es así que con solo dar un clic se puede encontrar a la brevedad gran información de todos los ámbitos y permite estar conectado desde cualquier sitio geográfico a través de diversos dispositivos.

### **Plataformas de gestión del aprendizaje**

El docente se convierte en un arquitecto del aprendizaje ya que tiene en sus manos la capacidad y ardua tarea de desarrollar los espacios educativos tanto físicos como virtuales donde el alumno adquiere experiencias para su construcción de conocimientos nuevos y reestructuración de los ya adquiridos, estos espacios tienen que características importantes a ser tomadas en cuenta como son: número de estudiantes, nivel educativo, tiempo de ejecución del curso y actividades asimismo el tipo de recurso a emplearse y como no mencionar el contenido para los educandos ya que siempre se busca alcanzar el desarrollo de destrezas y competencia para una formación integral (López, 2017, p. 153).

En las plataformas de gestión del aprendizaje se puede encontrar de acceso gratuito y pagadas cabe recalcar que las de acceso gratuito no tienen muchos recursos o actividades para aplicar caso contrario de las pagadas que cuentan con considerables elementos, también es importante tener en cuenta que plataforma es factible para el proceso educativo dependiendo del nivel escolar, el mundo tecnológico da opciones de plataformas como: Chamilo, MOODLE, Classroom, Dokeos, Claroline, Edmodo, entre otros LSM (Learning Management System) que hoy en día se está empleando los centros educativos, cabe destacar que MOODLE a nivel mundial por sus funcionalidades y promover el constructivismo.

## MOODLE

De acuerdo a Moyares, Infante y Torres (2020) MOODLE es una plataforma de aprendizaje que ayuda tanto a docentes como alumnos en el proceso educativo mediante la creación de ambientes personalizados de aprendizaje, mismos que son seguros, así también lo consideran como un acrónimo que “significa: Modular Object Oriented Dynamic Learning Enviroment, en español: Entorno de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos y Modular” (p. 21).

Para el proyecto investigativo se fundamenta en el desarrollo de un aula virtual en esta plataforma ya que está enmarcada en los principios del constructivismo, se pueden incluir variedad de recursos multimedia como videos, presentaciones, audios, imágenes todo esto con el afán de que el proceso educativo no sea el tradicional, asimismo el alumno es autónomo, su aprendizaje se determina de acuerdo al ritmo de trabajo.

### Herramientas tecnológicas para la educación

López (2017) afirma que “con la presencia de herramientas tecnológicas, fáciles de usar, gratuitas y prácticas, se pretende fortalecer la comunicación entre profesores y alumnos, gestionar el conocimiento y promover el desarrollo de las personas.” (p. 132). Por tal motivo se considera una formación innovadora en la comunidad educativa, ya que son herramientas que fortalecen el proceso de enseñanza y aprendizaje.

### Tabla 3.

*Herramientas tecnológicas aplicadas en el aula virtual MOODLE.*

Herramientas tecnológicas	Desarrollo
Videoconferencia Zoom	Sistema que permite la comunicación sincrónica o en tiempo real con un sin número de personas a través de internet, generando un lazo de interacción docente y alumnos.
Foros	Permite interacción activa entre los participantes ayudando al pensamiento crítico y al respeto por las ideas de los demás.
Canva	Herramienta digital que permite realizar diferentes diseños como presentaciones, infografías, videos entre otros, permitiendo que las clases sean dinámicas e interactivas.
Wordwall	Permite crear variedad de actividades educativas de forma interactiva como crucigramas, cuestionarios,

	mapas interactivos, emparejamiento de imágenes, sopa de letras, entre otras lo cual ayuda a que el alumno aprenda de forma dinámica y divertida.
YouTube	Es considerado como una red social en la cual se puede alojar y compartir videos, esta herramienta permite que los alumnos se relacionen con aspectos de la temática a tratar pues interviene todo su sistema cognitivo.
Mentimeter	Aplicación que permite interactuar con los estudiantes agregando preguntas, imágenes.
Padlet	Considerada como una herramienta que ayuda a la colaboración y comunicación colectiva de forma sincrónica y asincrónica, que permite realizar diferentes recursos educativos.
Genially	Aplicación con la cual se crea contenido interactivo lo cual ayuda a que el alumno interiorice la temática, ya que se lo realiza de forma llamativa y sobre todo memorable.
Mindmeister	Herramienta que permite elaborar mapas mentales de forma sincrónica, también se la emplea para lluvia de ideas, fomentado en los alumnos la participación activa.
Quizizz	Permite la creación de cuestionarios para evaluación, así también ayuda en el refuerzo de conocimientos al generar concursos en el aula, una manera llamativa y divertida de evaluar conocimientos.

## 2.2. Descripción de la propuesta

De acuerdo a los requerimientos educativos para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de E.C.A., para lo cual se presenta una tabla comparativa de los LMS en cual se evidencia que MOODLE tiene más características a favor para que el proceso educativo sea de calidad.

**Tabla 4.**

*Comparación de LMS.*

Características	Moodle	Google Classroom	Edmodo	Blackboard
Herramientas TIC	✓	✓	✓	✓



Interfaz amigable	✓	✓	✓	✓
Personalizada	✓	✓	✓	✓
Constante actualización	✓	✓	✓	✓
Fomenta el constructivismo	✓	✓		✓
Variedad de recursos y actividades	✓			
Compatibilidad para PC y dispositivos móviles	✓	✓		✓
Actualmente la más utilizada en el ámbito educativo.	✓			

Fuente: (Pumisacho, 2020)

### Estructura general

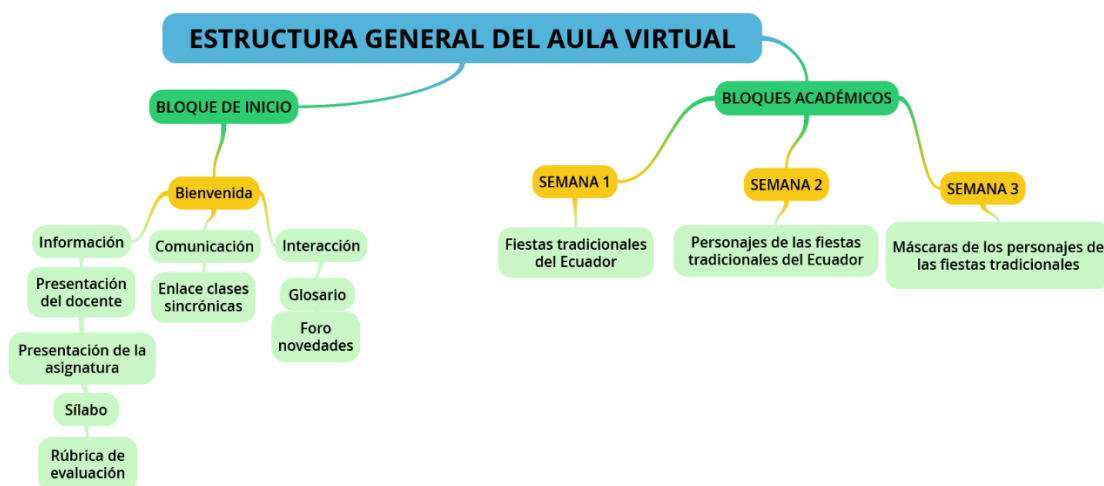


Figura 20. Organización del aula virtual

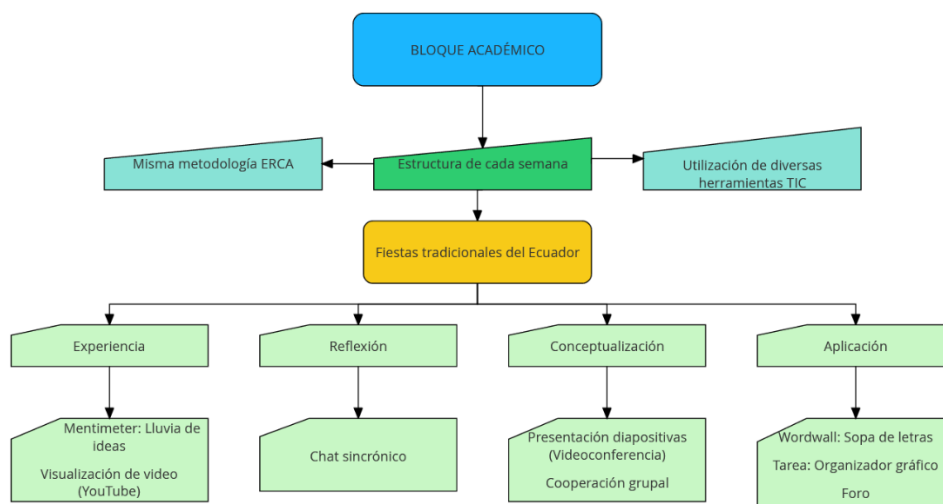


Figura 21. Organización del bloque académico

Tabla 5.

Simbología de los componentes

SIMBOLOGIA DE COMPONENTES	
Componente Teórico	CT
Componente Metodológico	CM
Componente Práctico	CP
Componente TIC	TIC
Constructivismo	CON
Conectivismo	CON
Visualización de videos	VV
Lluvia de ideas	LL
Recursos	R
Chat	C
Interacción	I
Presentación	P
Sopa de letras	SP
Organizador grafico	OG
Evaluación	E
Tarea	T

#### Explicación del aporte

Para mejorar el proceso educativo de Educación Cultural y Artística se implementa la plataforma MOODLE con un dominio propio del maestrante <http://www.educacionjennypallasco.com/login/index.php>, se puede observar a continuación el proceso de ingreso con su respectivo usuario y contraseña.



Figura 22. Como ingresar a MOODLE

## Bloque de inicio

Este bloque es importante ya que hace parte de la interacción del docentes y alumnos, está conformado por tres secciones:

- Información: se encuentra datos del docente, presentación de la asignatura, el sílabo y rúbrica de evaluación.
- Comunicación: el link para las clases sincrónicas.
- Interacción: cuenta con un glosario de términos el cual los alumnos deben ir completando a medida que se desarrollan las clases y foro de novedades para alguna duda sobre las clases.

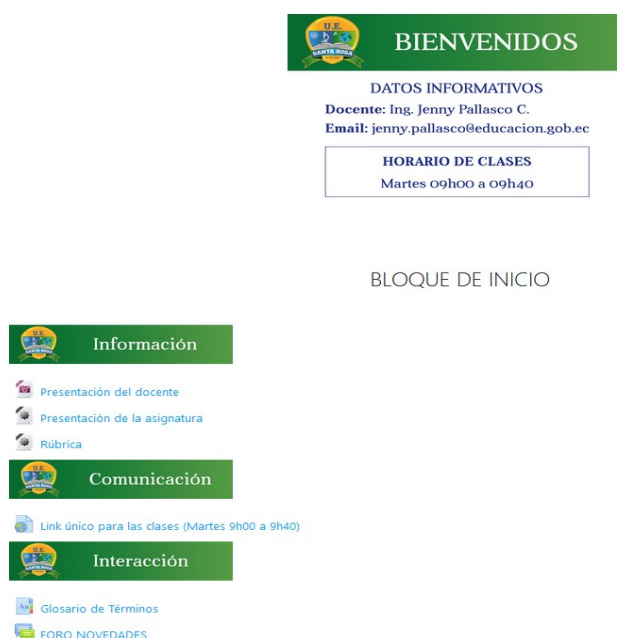


Figura 23. Bloque de inicio

## Bloques Académicos: Contenido – Objetivo

En este punto los alumnos encuentran los temas a tratar cada semana, cada unidad de acuerdo a la micro planificación realizada, así como también se evidencia los contenidos y objetivos a desarrollar.



Figura 24. Bloque Académico: contenido y objetivos

El aula virtual de aprendizaje desarrollada en MOODLE se basa en la metodología de enseñanza del ERCA, apoyada con estrategias tecno educativas, las mismas que se emplean en los tres temas propuestos dentro del aula virtual. La cual se divide en 4 fases que son: fase 1 experiencia, fase 2 reflexión, fase 3 conceptualización y fase 4 aplicación mismas que se desarrollaran a continuación:

### Fase 1 experiencia

En esta fase se propone actividades que recuerden al alumno sobre sus conocimientos previos, aplicando una lluvia de ideas en Mentimeter la cual genera una interactividad con el alumno y los demás participantes siendo esta una actividad sincrónica, la cual puede ingresar dando clic en la actividad, dando clic en el link y utilizando el código de acceso, cabe mencionar que también se encuentra el código QR de la actividad mismo que solo está a disposición del alumno dentro del aula virtual; seguidamente se propone la visualización del video ya que interviene en el sistema cognitivo del alumno como es en los procesos de memoria, lenguaje, atención, cabe mencionar que se emplea etiquetas con gráficos llamativos en cada una de las actividades ya que el aula virtual es para niños de quinto grado de Educación General Básica.

The image shows a Moodle course page titled 'Experiencia'. At the top, there is a green header with the word 'Experiencia' and a logo. Below the header, there are four colored boxes: 'CT: CON' (yellow), 'CM: ERCA' (cyan), 'CP: VV' (purple), and 'TIC: R' (pink). A blue box indicates 'No mostrado a los estudiantes'. The first activity is 'Recordemos con una lluvia de ideas', which includes instructions to use the code 5562 6456 on [www.menti.com](http://www.menti.com) or scan a QR code. An illustration shows a person at a laptop with a QR code. The second activity is 'Descubriendo las Fiesta tradicionales del Ecuador', with instructions to watch a video and participate in a chat. An illustration shows a person at a laptop with a video player. At the bottom right, the dates 'Del 16 al 20 de agosto de 2021' are displayed.

Figura 25. Bloque Académico: Experiencia y actividades.

### Fase 2 reflexión

Siguiendo con esta fase se puede observar la actividad de un chat mismo que se aplicará durante la clase sincrónica, en el cual el alumno participará de forma activa exponiendo cual de

las fiestas tradicionales observadas en el video les llamó la atención y por qué, ejercitando así el pensamiento crítico, reflexión y la comunicación en los alumnos.



The screenshot shows a Moodle course page titled 'Reflexión'. At the top left is the logo of the 'UNIVERSIDAD DEL ECUADOR'. Below the title, there are four colored boxes representing course components: 'CT: CON' (yellow), 'CM: ERCA' (green), 'CP: C' (blue), and 'TIC: I' (purple). A blue box indicates 'No mostrado a los estudiantes'. Below this is a 'Chat sincrónico' link with a speech bubble icon. The main text reads: 'Una vez visto el video anterior, cada estudiante participará activamente escribiendo la fiesta tradicional que más le llamo la atención y el por qué.' Below the text is an illustration of a person sitting on a blue surface, using a laptop. To the left of the person is a backpack and a water bottle. At the bottom right, the dates 'Fechas: Del 16 al 20 de agosto de 2021' are displayed in red.

Figura 26. Bloque Académico: Reflexión.

### Fase 3 conceptualización

En cuanto a esta fase se propone la presentación de diapositivas elaboradas con la herramienta tecnológica Canva, la misma que se expondrá durante la videoconferencia con los alumnos, de la cual ellos deberán identificar tipos de fiestas tradicionales y características de las mismas con lo cual se aporta a su conocimiento para el desarrollo de un trabajo grupal aplicando Padlet, estas herramientas permiten la interacción entre docente, alumnos y pares, además de ello se promueve el trabajo colaborativo y cooperativo.



The screenshot shows a Moodle course page titled 'Conceptualización'. At the top left is the logo of the 'UNIVERSIDAD DEL ECUADOR'. Below the title, there are four colored boxes representing course components: 'CT: CON' (yellow), 'CM: ERCA' (green), 'CP: P' (blue), and 'TIC: P' (purple). A blue box indicates 'No mostrado a los estudiantes'. Below this is a 'Presentación Fiestas Tradicionales' link with a document icon. The main text reads: 'Preste atención a las diapositivas, identifique los tipos de fiestas tradicionales y características importantes.' Below the text is an illustration of a blue laptop on a blue table. The laptop screen displays a presentation slide titled 'FIESTAS TRADICIONALES DEL ECUADOR' with a red border and a small image of a person in traditional dress. To the right of the laptop is a small red icon of a hand. Below the illustration is a 'Trabajando juntos' link with a document icon. The main text continues: 'En el siguiente Padlet trabajar en grupo de 3 estudiantes. Anotar 3 datos importantes de las fiestas tradicionales expuestas en el Padlet.' At the bottom right, the dates 'Fechas: Del 16 al 20 de agosto de 2021' are displayed in red.

Figura 27. Bloque Académico: Conceptualización.

## Fase 4 aplicación

Finalmente se llega a la última fase donde se evidencia que el alumno construya su conocimiento al aplicar todo lo tratado durante el tema, para ello propone la actividad de una sopa de letras realizada en wordwall una herramienta que permite elaborar actividades interactivas, igualmente ejercitar lo aprendido, también se cuenta con una tarea para fomentar la creatividad como es la realización de un organizador gráfico acerca de las fiestas tradicionales del Ecuador, con respecto a esta actividad se ha considerado pertinente incluir una rúbrica de evaluación para que el alumno tenga en cuenta los parámetros que se le calificarán en el trabajo realizado, por último, además se encuentra un foro que permite intercambiar y expresar ideas sobre el tema, asimismo se busca que el alumno practique el valor del respeto por la libre expresión siempre y cuando sea en pro del tema estudiado.



CT: CON CM: ERCA CP:SP-T TIC:E

No mostrado a los estudiantes

Buscando palabras

El estudiante debe ingresar su nombre en la aplicación.  
Buscar las palabras que se muestran en la sopa de letras.



Hora de crear

Realizar un organizador gráfico de las fiestas tradicionales estudiadas durante la clase y subir el archivo.

Importancia de las Fiestas Tradicionales del Ecuador

Haga su apreciación de la importancia de mantener las fiestas tradicionales de nuestro país.



Fechas: Del 16 al 20 de agosto de 2021

Figura 28. Bloque Académico: Aplicación

## Herramientas y técnicas que se emplearon en la construcción del producto

Considerando las teorías pedagógicas anteriormente descritas, en las que se enmarca el diseño del aula virtual de aprendizaje y la metodología ERCA, se establecieron estrategias de enseñanza las cuáles apoyadas en las TIC permitieron el desarrollo actividades sincrónicas y asincrónicas tanto para trabajo individual como grupal, en el cual el alumno se convierte en un agente activo preparándose para una formación integral a través de actividades que permiten

el pensamiento crítico, la creatividad, trabajo colaborativo, respeto hacia los demás, la comunicación tanto oral y escrita entre otras habilidades, cabe mencionar que al desarrollar el aula virtual en MOODLE se ve los beneficios de la mismas ya que cuenta con variedad de actividades y recursos que apoyan al proceso de enseñanza y aprendizaje.

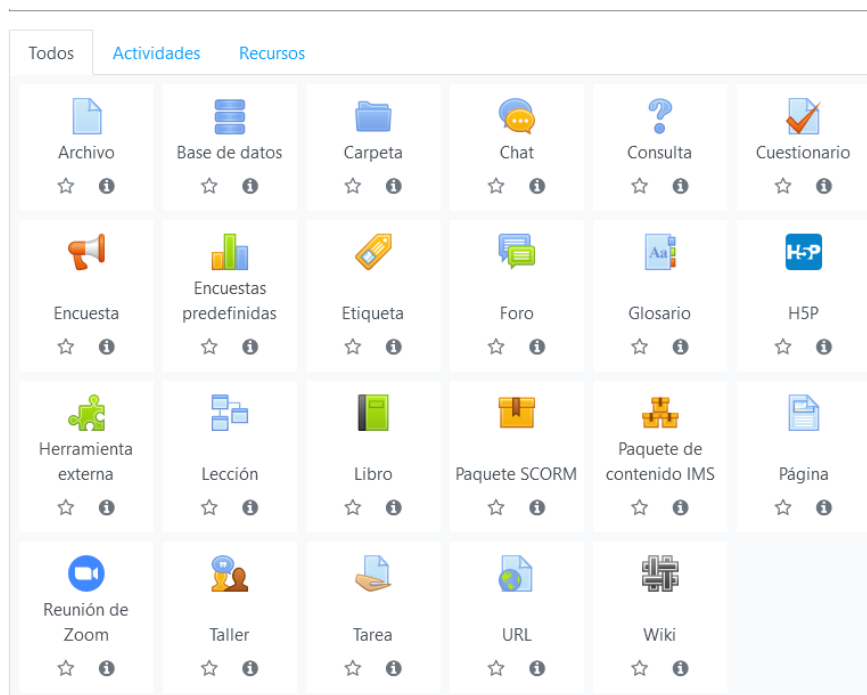


Figura 29. Actividades y recursos propios de MOODLE.

Para lograr un aula virtual que apoya el proceso de enseñanza y aprendizaje en Educación Cultural y Artística se emplea las herramientas externas a MOODLE las cuáles buscan generar en el estudiante el interés por la asignatura, un aprendizaje activo e interactivo, para que interiorice sus conocimientos de una forma innovadora y llamativa.

Tabla 6.

*Herramientas y tecnológicas empleadas en el aula virtual.*

Descripción	Herramientas			
Repositorios	YouTube (Video)			
Presentaciones	Genially	Canva		
Organizadores Gráficos	Mindmeister	Mentimeter	Padlet	
Interacción Sincrónica	Zoom	Chat	Foro	Wordwall
Evaluación	Tareas	Quizizz		

Indico asimismo que hoy en día la tecnología brinda muchos beneficios llegando a varios dispositivos como celulares, tablets, PC, laptop por ende el alumno puede revisar sus clases desde cualquier punto donde se encuentre, de tal manera que existe aplicaciones (Mentimeter,

Canva, Quizizz, Genially, Padlet entre otros) que facilitan la comunicación, repasar conocimientos alcanzados y evaluar los mismo, un gran referente que está en tendencia son los códigos QR que también se ha empleado dentro del aula virtual MOODLE ya que agiliza el acceso a la información.



### 2.3 Matriz de articulación

SUBTEMA	TEORÍA DE APRENDIZAJE	METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA ERCA	ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS	CLASIFICACIÓN TIC	
					R. Recurso AA: Actividad Asincrónica AS: Actividad Sincrónica	P O G R E S I O
Educación Cultural y Artística: Fiestas tradicionales del Ecuador	Se emplea los fundamentos teóricos del cognitivismo, constructivismo y conectivismo debido a que el estudiante primero percibe la información, la interpreta, procesada y almacena en su memoria; seguidamente construyen su aprendizaje	<b>Experiencia (E)</b> fase donde inicia el aprendizaje, en la cual se busca que el estudiante se involucre a partir de los conocimientos previos que ha tenido anteriormente por lo cual se aplica la lluvia de ideas y visualización de videos para intervenir en su sistema cognitivo como es a la memoria, la atención y percepción acerca de las fiestas tradicionales del Ecuador.	Lluvia de ideas acerca de las fiestas tradicionales en las que hayan sido participes o recuerden.	Conocimiento adquirido en un contexto sociocultural a través de la transferencia de experiencias	R. Mentimeter	1
			Visualización de videos donde diferencien los tipos de fiestas y los lugares donde se celebran.		R. YouTube	1
		<b>Reflexión (R)</b> fase donde los alumnos analizan, relacionan los hechos con sus vivencias, considerando lo observado, lo que sabían del tema, lo que recuerdan alguna relación con la experiencia fiestas tradicionales del Ecuador.	Dialogo participativo mediante un chat sincrónico donde escriben acerca del video observado.	Analiza y reflexiona las experiencias a través del diálogo	AS. Chat	1

<p>en base a la asimilación y acomodación de nuevos conocimientos en base las fiestas tradicionales para finalmente aplicar lo aprendido mediante la interacción y el conectivismo.</p>	<p><b>Conceptualización (C)</b> fase donde el alumno estructura y consolida su conocimiento en base a conceptos, teorías acerca de las fiestas tradicionales del Ecuador.</p>	<p>Presentación diapositivas para que identifiquen los tipos de fiestas tradicionales y sus características principales</p>	<p>Sistematiza la información mediante una explicación de lo aprendido</p>	AS. Canva	1	
		<p>Exposición de dispositivas mediante zoom en clases sincrónicas para exista interacción docente y alumnos.</p>		AS. Videoconferencia (Zoom)	1	
		<p>Trabajo grupal en el cual aporten todos con datos importantes de lo expuesto anteriormente.</p>		AS. Padlet	1	
		<p><b>Aplicación (A)</b> fase final del ciclo donde el alumno desarrolla las destrezas, interactúa y realiza actividades de acuerdo a la adquisición de conocimientos acerca de las fiestas tradicionales del Ecuador.</p>		<p>Sopa de letras para recordar lo aprendido durante la hora clase.</p>	AS. Wordwall	1
		<p>Organizador grafico que desarrolle su creatividad.</p>		AA. Tarea MOODLE	1	
		<p>Foro que fomenta el pensamiento crítico, el análisis y respeto por la</p>		AA. MOODLE	1	

			expresión de ideas de los compañeros.			
<b>Educación Cultural y Artística: Fiestas tradicionales mestizas</b>	Se emplea los fundamentos teóricos del cognitivismo, constructivismo y conectivismo debido a que el estudiante primero percibe la información, la interpretada, procesada y almacena en su memoria; seguidamente construyen su aprendizaje en base a la asimilación y acomodación de nuevos conocimientos en base las fiestas tradicionales mestizas para finalmente aplicar lo aprendido mediante la	<b>Experiencia (E)</b> fase donde inicia el aprendizaje, en la cual se busca que el estudiante se involucre a partir de los conocimientos previos que ha tenido anteriormente por lo cual se aplica la visualización de imágenes y juego interactivo para recordar lo aprendido.	Visualización de imágenes para interpretar, reconocer y fomentar la comunicación a través de lo que se ve.	Conocimiento adquirido en un contexto sociocultural a través de la transferencia de experiencias	R. Genially	1
			Juego interactivo para fomentar una práctica educativa dinámica.		AS. Wordwall	1
		<b>Reflexión (R)</b> fase donde los alumnos analizan, relacionan los hechos con sus vivencias, considerando lo observado, lo que sabían del tema, lo que recuerdan alguna relación con la experiencia.	Lectura comprensiva ya que implica saber lo que se lee, pensar, identificar ideas y comprender el texto acerca de las fiestas tradicionales mestizas.	Analiza y reflexiona las experiencias a través del diálogo	R. Archivo PDF	1
	Foro promueve el intercambio de ideas acerca de la lectura de fiestas tradicionales mestizas.	AS. MOODLE	1			

interacción y el conectivismo.	<b>Conceptualización (C)</b> fase donde el alumno estructura y consolida su conocimiento en base a conceptos, teorías acerca de las fiestas tradicionales mestizas del Ecuador.	Presentación diapositivas mediante una exposición sincrónica que ayuda a comunicar de forma visual los conceptos e ideas de las fiestas tradicionales mestizas del Ecuador.	Sistematiza la información mediante una explicación de lo aprendido	R. Genially	1
		Mapa interactivo que refuerza y estimula lo aprendido donde identifican el sitio geográfico de cada fiesta tradicional mestiza.		AS. Videoconferencia (Zoom)	1
		<b>Aplicación (A)</b> fase final del ciclo donde el alumno desarrolla las destrezas, interactúa y realiza actividades de acuerdo a la adquisición de conocimientos acerca de las fiestas tradicionales mestizas más relevantes.		El dibujo enfocado en la construcción de lo aprendido, fomentándola creatividad e imaginación acerca de uno de los personajes de las fiestas tradicionales mestizas.	Crea, planifica y soluciona casos reales usando lo aprendido

<b>Educación Cultural y Artística: El arte creativo máscaras</b>	Se emplea los fundamentos teóricos del cognitivismo, constructivismo y conectivismo debido a que el estudiante primero percibe la información, la interpretada, procesada y almacena en su memoria; seguidamente construyen su aprendizaje en base a la asimilación y acomodación de nuevos conocimientos acerca de las máscaras de la Diablada Pillareña para finalmente aplicar lo aprendido mediante la interacción y el conectivismo.	<b>Experiencia (E)</b> el estudiante se involucre a partir de los conocimientos previos que ha tenido por lo cual se aplica la lluvia de ideas como activación de conocimientos acerca de la Diablada Pillareña.	Lluvia de ideas que busca activar el conocimiento acerca de la Diablada Pillareña y sus máscaras	Conocimiento adquirido en un contexto sociocultural a través de la transferencia de experiencias	R. Mindmeister	1
		<b>Reflexión (R)</b> fase donde los alumnos analizan, relacionan los hechos con sus vivencias, considerando lo observado, lo que sabían del tema, lo que recuerdan alguna relación con la experiencia.	Infografía que promueve la comprensión de los elementos visuales a emplear en la construcción de una máscara.	Analiza y reflexiona las experiencias a través del diálogo	R. Canva	1
		<b>Conceptualización (C)</b> fase donde el alumno estructura y consolida su conocimiento en base a conceptos, teorías acerca de las máscaras y elementos de la Diablada Pillareña.	Trabajo grupal que permita el apoyo, la colaboración y cooperación de equipo para obtener mejores resultados en base a distintos puntos de vista.	Dialogo participativo que permite debatir la construcción de una máscara con material reciclado.	A S. Chat	1
			Foro donde el estudiante aporta	Sistematiza la información mediante una explicación de lo aprendido	AS. Padlet	1
					AS. MOODLE	1

		con el conocimiento obtenido acerca de las máscaras de la Diablada Pillareña.			
	<b>Aplicación (A)</b> finalmente el alumno desarrolla las destrezas, y realiza actividades de acuerdo a la adquisición de conocimientos acerca de la elaboración de una máscara con material reciclado.	Elaboración de una máscara de la Diablada Pillareña con material reciclado.	Crea, planifica y soluciona casos reales usando lo aprendido	AA. Tarea MOODLE	1
		Evaluación sumativa donde se evidencia los aprendizajes logrados en toda la temática.		AS. Quizizz	1

## CONCLUSIONES

- El proyecto de investigación se fundamentó en las teorías pedagógicas como es el cognitismo ya que el alumno percibe la información, la interpreta, procesa y almacena en su memoria para posteriormente con el constructivismo exista la asimilación y acomodación de conocimiento donde el alumno es un ente activo y el docente cumple su rol de guía con las actividades y recursos proporcionados en el MOODLE, finalmente mediante el conectivismo se busca la interacción y conexión del aprendizaje mediante el uso de la tecnología, misma que el docente debe aplicar correctamente para que el proceso de enseñanza y aprendizaje no se torne tradicional, teniendo en cuenta que la tecnología y pedagogía deben ir de la mano siendo estos un proceso sistemático para que el alumno tenga una formación integral y desarrolle las habilidades del siglo XXI.
- El proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Educación Cultural y Artística debe considerarse de gran importancia y no ser relevada a una acción manual ya que concluida la investigación se demuestra que la asignatura aporta al desarrollo cognitivo de los estudiantes pues se enfoca en habilidades y destrezas como es la creatividad, innovación, curiosidad, emprendimiento y la diversidad cultural, asimismo fomenta la tolerancia, autoconfianza y respeto; así también la pandemia del covid-19 ha dado a denotar que la metodología de enseñanza basado en el ciclo del ERCA va quedando obsoleta pues hoy en día el Ministerio de Educación esta incursionando en aplicar metodologías activas como es el ABP cambiando completamente la visión del sistema educativo.
- El diseño del aula virtual de aprendizaje en MOODLE se basó en los componentes teórico, metodológico y práctico que apoyados con herramientas tecnológicas como: Wordwall, Canva, Genially, Padlet promueven el pensamiento crítico, trabajo en equipo y colaborativo, la comunicación tanto oral como escrita y finalmente la creatividad e innovación de igual manera fomenta la autonomía de los estudiantes, permitiendo que el proceso educativo en la asignatura de Educación Cultural y Artística se vea favorecido con el aula virtual y los alumnos sienta motivación hacia la misma.
- La propuesta del aula virtual en MOODLE fue valorada por los especialistas de lo cual se puede evidenciar que existe la pertinencia con el sistema educativo, la interactividad, el cumplimiento de los indicadores de resultado, la construcción de conocimiento, la conectividad del aprendizaje denotando que hay una gran aceptación por el aula virtual y finalmente el 100% enfatiza la validez de implementación de la misma.

## RECOMENDACIONES

- Se debería considerar la inserción de un plan curricular anual (PCA) de las TIC en el plan curricular institucional (PCI) de la Unidad Educativa Santa Rosa, sustentado contenidos que fomenten el desarrollo de habilidades y destrezas en esta área, misma que servirá en las demás asignaturas para un trabajo colaborativo entre docentes y alumnos, ya que la tecnología avanza a pasos agigantados promoviendo el constructivismo y conectivismo.
- Se necesita realizar cambios no solo para el área de Educación Cultural y Artística si no todas las áreas de estudio, cambios que beneficien tanto a docentes, alumnos e institución aplicando metodologías activas como el Aprendizaje basado en problemas (ABP), aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje cooperativo, aprendizaje y servicio (A + S) que dinamicen el proceso de enseñanza y aprendizaje, que articulen la realidad, la teoría y la práctica, donde el rol del alumno tenga una implicación activa de su aprendizaje y no solo sea receptor, transformando la práctica docente, formando aprendices del siglo XXI los cuales puedan desempeñarse en un mundo globalizado.
- El diseño del aula virtual de aprendizaje en MOODLE puede servir de referente para otras investigaciones en la materia de Educación Cultural y Artística en la cual se pretenda el desarrollo e implementación de la misma, cabe mencionar que el aula virtual debe ser desarrollada de acuerdo al objeto de estudio ya que no es lo mismo un alumno de educación general básica (EGB) a un alumno de bachillerato general unificado (BGU) y más aún si son alumnos de inicial o preparatoria; así también se debe considerar incluir actividades de pausas activas ya que los alumnos tienden a cansarse y estresarse por el tiempo frente al computador o dispositivo empleado.
- Se recomienda la utilización de MOODLE como LMS ya que facilita recursos y actividades que promueven el constructivismo y enlaza actividades externas, así también se puede considerar tener una estructura tecno pedagógica sólida, donde el alumno no tenga distractores, se cuente con un seguimiento a las actividades planteadas, además de ello el sitio debe contar con un certificado de seguridad para que la información este cifrada proporcionando seguridad.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS


- Aptus. (2018). Obtenido de La importancia de la educación artística en el aula: <https://aptus.com.ar/la-importancia-de-la-educacion-artistica-en-el-aula/>
- Bengoechea Garin, P. (2003). Una perspectiva constructivista de la enseñanza y el aprendizaje. Madrid, Spain: Colegio Oficial de Psicólogos de Madrid. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/uisrael/15553?page=7>.
- Benítez, u. C. (26 de 05 de 2021). GNDIARIO. Obtenido de La OEI desarrolla una plataforma para recoger las buenas prácticas de educación artística en Iberoamérica: <https://www.gndiario.com/iberoamerica-artistica-educacion-OEI>
- Canal Pedagogía Digital. (25 de abril de 2016). Cognitivismo [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=jVV3N4T7X7s>
- Cedeño, L. (2020). Herramientas 2.0 para el refuerzo académico virtual de educación cultural y artística para décimo año. (Tesis de maestría). Universidad Israel, Quito.
- Chadwick, C. B. (2006). La psicología de aprendizaje del enfoque constructivista. Red Revista Latinoamericana de Estudios Educativos. <https://elibro.net/es/ereader/uisrael/6754?page=5>
- Chávez, E. (2019). Realidad aumentada como apoyo al proceso de enseñanza – aprendizaje de la Educación Cultural y Artística. (Tesis de maestría). Universidad Israel, Quito.
- Del Castillo, C. C. y Olivares Orozco, S. (2014). Metodología de la investigación. México D.F, Mexico: Grupo Editorial Patria. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/uisrael/39410?page=130>
- Guillermina María Eugenia Baena Paz (2014). Metodología de la investigación. México D.F, Mexico: Grupo Editorial Patria. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/uisrael/40362>
- Hirald Trejo, R. y Sánchez, H. (2020). Tecnología aplicada a la educación. Universidad Abierta para Adultos (UAPA). Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/uisrael/176662>.
- López Carrasco, M. Á. (2017). Aprendizaje, competencias y TIC (2a. ed.). Pearson Educación. <https://elibro.net/es/ereader/uisrael/38054?page=132>
- López, Pedro Luis. (2004). POBLACIÓN MUESTRA Y MUESTREO. *Punto Cero*, 09(08), 69-74. Recuperado en 24 de agosto de 2021, de [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1815-02762004000100012&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762004000100012&lng=es&tlng=es).
- Luis Gargallo, E. D. (2018). La seguridad para los menores en Internet. Barcelona, Editorial UOC. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/uisrael/116320?page=44>.

- Martínez Ruiz, H. (2012). Metodología de la investigación. Cengage Learning.  
<https://elibro.net/es/ereader/uisrael/39957>
- MINISTERIO DE EDUCACION. (2019). Ministerio de Educación. Obtenido de Educación General Básica Media: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Media.pdf>
- Moyares Norchales, Y. Infante Abreu, M. B. y Torres, M. (2020). Infotecnología y plataformas de apoyo para el aprendizaje. Universidad Abierta para Adultos (UAPA). Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/uisrael/175603?page=21>.
- Munguía, I. (s. f.). La tecnología, la pedagogía y la sociedad, nuevos retos de la educación a distancia. Recuperado de <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa4/n1/e7.html>
- Olalla, H. (s.f.). Actividades Infantiles. Obtenido de El enfoque constructivista de los procesos de enseñanza y aprendizaje: <https://actividadesinfantil.com/archives/6020#>
- Pumisacho, J. A. (2020). Entorno virtual de aprendizaje de Matemática para estudiantes de Cuarto Año de Educación General Básica. (Tesis de maestría). Universidad Israel, Quito.
- Requena Meza, Y. Y. y Racamonde, M. (Dir.) (2018). Conectivismo heutagógico: una construcción compleja desde el aprendizaje permanente (). Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/uisrael/120970?page=51>.
- Rodríguez, L. (2019). Implementación de un AVA como estrategia para mejorar el proceso de evaluación de las artes plásticas en la media académica (grados 10° y 11°) del colegio Caldas- Villavicencio. (Tesis de maestría). Universidad de la Sabana. Colombia.
- Romero Gómez, A. (2011). Diseño de Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA), con metodología de Aprendizaje Basado en Problemas (ABP): un modelo para el abordaje de contenidos y construcción de conocimiento en AVA. Fundación Universitaria del Área Andina. <https://elibro.net/es/ereader/uisrael/70929?page=22>
- Torre, N. O., & Vidal, O. F. (2017). Modelos constructivistas de Aprendizaje en Programas de Formación. España: OmniaScience. Obtenido de [https://books.google.com.ec/books?id=xT9BDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=constructivismo&hl=es-419&sa=X&redir\\_esc=y#v=onepage&q=constructivismo&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=xT9BDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=constructivismo&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=constructivismo&f=false)
- Tovar Santana, A. (2001). El constructivismo en el proceso enseñanza-aprendizaje. México, Mexico: Instituto Politécnico Nacional. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/uisrael/74043?page=21>.
- UNESCO. (2004). Obtenido de ¿Qué es el patrimonio cultural inmaterial?: <https://ich.unesco.org/es/qu-es-el-patrimonio-inmaterial-00003>
- UNESCO. (2020). Obtenido de En época de COVID-19 el mundo consume Arte y Cultura: <https://es.unesco.org/news/epoca-covid-19-mundo-consume-arte-y-cultura>

- UNESCO. (s.f) Obtenido de Las TIC en la educación: <https://es.unesco.org/themes/tic-educacion>
- UNICEF. (2019). Niños, Niñas y adolescentes en línea. [http://www.codajic.org/sites/www.codajic.org/files/guia\(2\).pdf](http://www.codajic.org/sites/www.codajic.org/files/guia(2).pdf).
- Usca, P. R. (2020). Entorno virtual de aprendizaje y herramientas web 2.0 como apoyo didáctico para la educación cultural y artística. (Tesis de maestría). Universidad Israel, Quito.
- Villegas, I. L., Alvarado, L. D., Flores, H. E., y Rodríguez, M. A., (2020). El ciclo erca como estrategia metodológica para el logro del aprendizaje matemático en la educación secundaria: Aportes a las ciencias sociales. Instituto Latinoamericano de Altos Estudios -ilae- Colombia. <https://www.ilae.edu.co/web/libros-html/libro-642/index.html>
- Viveiros Ferreira, J. M. D. (2015). Internet en la educación primaria. San Vicente (Alicante), Spain: ECU. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/uisrael/43988?page=9>.

## ANEXOS

### ANEXO 1.- Encuesta para estudiantes de Quinto Grado paralelo "A".

 <b>Universidad Israel</b>	<b>ESCUELA DE POSGRADOS "ESPOG"</b>
---	---

---

### Encuesta a estudiantes de Quinto grado EBG paralelo "A" del año lectivo 2020 - 2021 de la Unidad Educativa Santa Rosa.

Estimado estudiante, este formulario es de caracter investigativo.  
Instrucciones:  
\* Lea detenidamente las preguntas.  
\* Elija la respuesta que considere correcta.  
\* Responda las 5 preguntas y pulse en la opción ENVIAR.

---

Nombre y Apellido \*

Texto de respuesta corta

---

1.- ¿Cuenta con servicio de internet en su domicilio? \*

SI

NO

---

2.- ¿Cuenta usted con acceso a: PC, laptop, teléfono inteligente o tablet? \*

SI

NO

---

3.- ¿El docente utilizó herramientas y recursos tecnológicos durante las clases de Educación Cultural y Artística? \*

SI

NO

---

4.- ¿Le gustaría que la institución educativa emplee un aula virtual de aprendizaje para el proceso de educativo? \*

SI

NO

---

5.- ¿Como le gustaría que sea el aula virtual de aprendizaje de la Institución Educativa? \*


Didáctica

Personalizada

Fácil acceso

Compatible con todos los dispositivos tecnológicos

**ANEXO 2.-** Encuesta a Docentes del área de Educación Cultural y Artística.

 <b>Universidad Israel</b>	<b>ESCUELA DE POSGRADOS "ESPOG"</b>
---	---

---

## Encuesta a docentes del área de E.C.A. de la Unidad Educativa Santa Rosa.

Estimado docente, este formulario es de carácter investigativo.  
Instrucciones:  
\* Lea detenidamente las preguntas.  
\* Elija la respuesta que considere correcta.  
\* Responda las 5 preguntas y pulse en la opción ENVIAR.

---

Nombre y Apellido

Texto de respuesta corta

---

1. ¿Ha recibido algún tipo de capacitación sobre TIC para el proceso de enseñanza y aprendizaje?

SI

NO

---

2. ¿Aplicó usted las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística

SI

NO

---

3. ¿Considera usted que es importante el uso de las TIC en el proceso educativo? \*

SI

NO

---

4. ¿Considera usted que la implementación de un Aula Virtual de Aprendizaje institucional contribuirá a mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje? \*

SI

NO

---

5. ¿Cree usted que el uso de un aula virtual desarrolla en el estudiante el autoaprendizaje, pensamiento crítico, innovación, investigación, razonamiento lógico? \*

SI

NO

**ANEXO 3.-** Entrevista a vicerrectora de la Unidad Educativa.



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL**  
**ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG”**  
**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**  
**MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIDADO POR TIC**  
**Resolución: RPC-SO-10-No.189-2020**

**ENTREVISTA VICERRECTORA**

La entrevista tiene como finalidad conocer el criterio por parte de la vicerrectora ya que es la encargada de la parte pedagógica de la institución educativa.

1. ¿De acuerdo a su conocimiento cuenta con acceso a internet la institución educativa?

.....  
.....  
.....

2. ¿Con que recursos tecnológicos cuenta la institución para que los docentes impartan sus clases desde la mismas?

.....  
.....  
.....

3. ¿Durante el año lectivo 2020 – 2021 los docentes fueron capacitados sobre el uso y empleo de herramientas TIC?

.....  
.....  
.....

4. ¿Según su criterio considera que los docentes emplean las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

.....  
.....  
.....

5. ¿La institución cuenta con un entorno virtual de aprendizaje propio?

.....  
.....  
.....

## ANEXO 4.- Encuesta de validación de especialistas

1. IDENTIFICACIÓN DEL ESPECIALISTA	
Nombres y Apellidos:	FREDDY CUSTAVO MORALES TUBON
Institución donde trabaja	UNIDAD EDUCATIVA GRAL. ELIO ALFARO
Título de Grado:	INGENIERO EN SISTEMAS Y COMPUTACIÓN
Institución donde lo obtuvo:	PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO
Título de Maestría	MC. EN EDUCACIÓN, MENCIÓN EN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO MS. EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN
Institución donde lo obtuvo	UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA IDOAMERICA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
Título de Doctorado	
Institución donde lo obtuvo:	

2. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	
Aula virtual de aprendizaje para la asignatura de Educación Cultural y Artística de quinto grado de la Unidad Educativa Santa Rosa.	
OBJETIVO GENERAL	Desarrollar un aula virtual de aprendizaje empleando herramientas tecnológicas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Educación Cultural y Artística en quinto grado de la Unidad Educativa Santa Rosa.

3. INDICADORES DE RESULTADOS	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Promueve un aprendizaje cognitivo basada en procesos de la memoria, percepción, atención y lenguaje para la resolución de problemas.</li> <li>Desarrollo del aula virtual de aprendizaje en MOODLE con la implementación de actividades mediante herramientas tecnológicas acordes a la metodología Institucional y estrategias apropiadas para el estudiante.</li> <li>Temas acordes al currículo de E.C.A. del Ministerio de Educación del Ecuador.</li> <li>Innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de E.C.A.</li> <li>Estudiantes motivados, participativos, comunicativos e interesados en la asignatura.</li> </ul>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>Fomenta el trabajo colaborativo, cooperativo y coordinado promoviendo la interacción entre docente y alumnos.</li> </ul>			
4. OBSERVACIONES DEL ESPECIALISTA			
4.1. Considera Usted que el trabajo de investigación tiene pertinencia con el sistema educativo	Suficiente X	Medianamente	Insuficiente
RECOMENDACIONES			
4.2. Considera Usted que el aula virtual cumple con los indicadores de resultados	Suficiente X	Medianamente	Insuficiente
RECOMENDACIONES			
4.3. Considera Usted que el aula virtual tiene actividades que producen interactividad para la comprensión de los temas tratados	Suficiente X	Medianamente	Insuficiente
RECOMENDACIONES			
4.4. Considera Usted que el aula virtual tiene actividades para la construcción del nuevo conocimiento	Suficiente X	Medianamente	Insuficiente
RECOMENDACIONES			
4.5. Considera Usted que el aula virtual tiene actividades que permiten la conectividad del aprendizaje	Suficiente X	Medianamente	Insuficiente

RECOMENDACIONES		
4.6. Según su opinión como especialista, considera que el aula virtual es:	Válido	No Válido
	X	
RECOMENDACIONES	<p>Una vez revisado la presente propuesta tecnológica se ha llegado a determinar que si es factible la aplicabilidad de la herramienta virtual, ya que por motivos de la pandemia, la virtualidad es considerada como una metodología de aprendizaje muy importante que permite contribuir al desarrollo de los estudiantes dentro de la asignatura de Educación Artística que conlleva al desarrollo de múltiples actividades, mismas que permiten a los alumnos desarrollar sus habilidades y destrezas a través del uso de herramientas digitales; logrado la atención y el interés por el auto aprendizaje.</p>	

FIRMA:



Ing. Freddy G. Morales T. Mg.

1803679834

ESPECIALISTA

1. IDENTIFICACIÓN DEL ESPECIALISTA	
Nombres y Apellidos:	Bryan Stehve León Campoverde
Institución donde trabaja:	Unidad Educativa Fiscomisional "María de Nazaret"
Título de Grado:	Licenciado en Ciencias de la Educación mención Comercio y Administración
Institución donde lo obtuvo:	Universidad Central del Ecuador
Título de Maestría:	Magister en Pedagogía mención en Educación Técnica y Tecnológica
Institución donde lo obtuvo:	Pontificia Universidad Católica del Ecuador
Título de Doctorado:	-
Institución donde lo obtuvo:	-
2. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	
Aula virtual de aprendizaje para la asignatura de Educación Cultural y Artística de quinto grado de la Unidad Educativa Santa Rosa.	
OBJETIVO GENERAL:	Desarrollar un aula virtual de aprendizaje empleando herramientas tecnológicas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Educación Cultural y Artística en quinto grado de la Unidad Educativa Santa Rosa.
3. INDICADORES DE RESULTADOS	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Promueve un aprendizaje cognitivo basada en procesos de la memoria, percepción, atención y lenguaje para la resolución de problemas.</li> <li>• Desarrollo del aula virtual de aprendizaje en MOODLE con la implementación de actividades mediante herramientas tecnológicas acordes a la metodología institucional y estrategias apropiadas para el estudiante.</li> <li>• Temas acordes al currículo de E.C.A. del Ministerio de Educación del Ecuador.</li> <li>• Innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de E.C.A.</li> <li>• Estudiantes motivados, participativos, comunicativos e interesados en la asignatura.</li> <li>• Fomenta el trabajo colaborativo, cooperativo y coordinado promoviendo la interacción entre docente y alumnos.</li> </ul>	

4. OBSERVACIONES DEL ESPECIALISTA			
4.1. Considera Usted que el trabajo de Investigación tiene pertinencia con el sistema educativo	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
	x		
RECOMENDACIONES			
4.2. Considera Usted que el aula virtual cumple con los indicadores de resultados	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
	x		
RECOMENDACIONES			
4.3. Considera Usted que el aula virtual tiene actividades que producen Interactividad para la comprensión de los temas tratados	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
	x		
RECOMENDACIONES			
4.4. Considera Usted que el aula virtual tiene actividades para la construcción del nuevo conocimiento	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
		x	
RECOMENDACIONES	La plataforma consta de varias actividades pero se debe tener en cuenta la experiencia de los estudiantes, con la finalidad de alcanzar un conocimiento significativo, por ejemplo seleccione una foto de una fiesta tradicional donde haya participado, asistido o que quisiera conocer y analice las características, de este modo enlazamos los		

conocimientos previos con los nuevos y llegamos a la apropiación del conocimiento.			
4.5. Considera Usted que el aula virtual tiene actividades que permiten la conectividad del aprendizaje	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
	x		
RECOMENDACIONES			
4.6. Según su opinión como especialista, considera que el aula virtual es:	Válido	No Válido	
	x		
RECOMENDACIONES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tener en cuenta la estructura de los objetivos y la profundidad de los mismo (Taxonomía de Bloom) por ejemplo Analizar los componentes de las fiestas tradicionales mestizas más relevantes del Ecuador, a través de videos comprendiendo así sus implicaciones culturales.</li> <li>• La actividad final es una evolución de conocimientos y no se lleva a la práctica, por ejemplo, realice un video donde se explique una de las fiestas tradicionales y dentro de la rubrica mencionar el uso de máscaras, videos externos y de más recursos que abarquen las destrezas a desarrollar.</li> </ul>		

FIRMA  
**BRYAN STEHVEN LEÓN CAMPOVERDE**  
 Firmado digitalmente por BRYAN STEHVEN LEÓN CAMPOVERDE  
 Fecha: 2021.08.23 22:06:23 -05'00'  
 Bryan Stehven León Campoverde



1. IDENTIFICACIÓN DEL ESPECIALISTA			
Nombres y Apellidos:	Francisco Javier Paredes Proaño		
Institución donde trabaja	Unidad Educativa "Gral. Eloy Alfaro"		
Título de Grado:	Psicólogo Clínico		
Institución donde lo obtuvo:	Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato		
Título de Maestría:	Magister en Innovación en Educación		
Institución donde lo obtuvo:	Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato		
Título de Doctorado:			
Institución donde lo obtuvo:			
2. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN			
Aula virtual de aprendizaje para la asignatura de Educación Cultural y Artística de quinto grado de la Unidad Educativa Santa Rosa.			
OBJETIVO GENERAL	Desarrollar un aula virtual de aprendizaje empleando herramientas tecnológicas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Educación Cultural y Artística en quinto grado de la Unidad Educativa Santa Rosa.		
3. INDICADORES DE RESULTADOS			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Promueve un aprendizaje cognitivo basado en procesos de la memoria, percepción, atención y lenguaje para la resolución de problemas.</li> <li>• Desarrollo del aula virtual de aprendizaje en Moodle con la implementación de actividades mediante herramientas tecnológicas acordes a la metodología institucional y estrategias apropiadas para el estudiante.</li> <li>• Temas acordes al currículo de E.C.A. del Ministerio de Educación del Ecuador.</li> <li>• Innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de E.C.A.</li> <li>• Estudiantes motivados, participativos, comunicativos e interesados en la asignatura.</li> <li>• Fomenta el trabajo colaborativo, cooperativo y coordinado promoviendo la interacción entre docente y alumnos.</li> </ul>			
4. OBSERVACIONES DEL ESPECIALISTA			
4.1. Considera Usted que el trabajo de investigación tiene pertinencia con el sistema educativo	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
RECOMENDACIONES	X		
4.2. Considera Usted que el aula virtual cumple con los indicadores de resultados	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
RECOMENDACIONES	X		
4.3. Considera Usted que el aula virtual tiene actividades que producen Interactividad para la comprensión de los temas tratados	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
RECOMENDACIONES	X		
4.4. Considera Usted que el aula virtual tiene actividades para la construcción del nuevo conocimiento	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
RECOMENDACIONES	X		
4.5. Considera Usted que el aula virtual tiene actividades que permiten la conectividad del aprendizaje	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
RECOMENDACIONES	X		

4.6. Según su opinión como especialista, considera que el aula virtual es:		Válido	No Válido
RECOMENDACIONES	Posterior a la revisión realizada al producto obtenido, se ha podido determinar que su validez es alta en cuanto a la ayuda dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes. Se recomienda que esta investigación se eleve a artículo científico para que pueda obtener mayor relevancia investigativa y pueda servir para futuros estudios. ¡Excelente trabajo!	X	

FIRMA:



Psc. Clí. Francisco J. Paredes Proaño, Mg.

C.I. 0503455081

ESPECIALISTA

1. IDENTIFICACIÓN DEL ESPECIALISTA	
Nombre y Apellidos:	FRANKLIN RAUL GARCIA VILEMA
Institución donde trabaja:	U.E. SANTA ROSA
Título de Grado:	MAGISTER
Institución donde lo obtuvo:	INDOAMERICA
Título de Maestría:	EDUCACION MENCION PEDAGOGIA EN ENTORNOS DIGITALES
Institución donde lo obtuvo:	
Título de Doctorado:	
Institución donde lo obtuvo:	
2. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	
Aula virtual de aprendizaje para la asignatura de Educación Cultural y Artística de quinto grado de la Unidad Educativa Santa Rosa.	
<b>OBJETIVO GENERAL</b>	Desarrollar un aula virtual de aprendizaje empleando herramientas tecnológicas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Educación Cultural y Artística en quinto grado de la Unidad Educativa Santa Rosa.
3. INDICADORES DE RESULTADOS	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Promueve un aprendizaje cognitivo basada en procesos de la memoria, percepción, atención y lenguaje para la resolución de problemas.</li> <li>Desarrollo del aula virtual de aprendizaje en MOODLE con la implementación de actividades mediante herramientas tecnológicas acordes a la metodología institucional y estrategias apropiadas para el estudiante.</li> <li>Temas acordes al currículo de E.C.A. del Ministerio de Educación del Ecuador.</li> <li>Innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de E.C.A.</li> <li>Estudiantes motivados, participativos, comunicativos e interesados en la asignatura.</li> <li>Fomenta el trabajo colaborativo, cooperativo y coordinado promoviendo la interacción entre docente y alumnos.</li> </ul>	

4. OBSERVACIONES DEL ESPECIALISTA			
4.1. Considera Usted que el trabajo de investigación tiene pertinencia con el sistema educativo	Suficiente	Mediamente	Insuficiente
	X		
RECOMENDACIONES			
4.2. Considera Usted que el aula virtual cumple con los indicadores de resultados	Suficiente	Mediamente	Insuficiente
	X		
RECOMENDACIONES			
4.3. Considera Usted que el aula virtual tiene actividades que producen interactividad para la comprensión de los temas tratados	Suficiente	Mediamente	Insuficiente
	X		
RECOMENDACIONES			
4.4. Considera Usted que el aula virtual tiene actividades para la construcción del nuevo conocimiento	Suficiente	Mediamente	Insuficiente
	X		
RECOMENDACIONES			

4.5. Considera Usted que el aula virtual tiene actividades que permiten la conectividad del aprendizaje	Suficiente	Mediamente	Insuficiente
	X		
RECOMENDACIONES			
4.6. Según su opinión como especialista, considera que el aula virtual es:	Válido	No Válido	
	X		
RECOMENDACIONES	El aula virtual en MOODLE es válida, pero como recomendación se podría utilizar otro tipo de aula virtual (LMS), en la cual los estudiantes de la unidad educativa en mención ya estén familiarizados, por ejemplo Classroom, Edmodo etc. Aulas acordes al nivel de grado de los estudiantes.		

FIRMA:



Mat. Raul Garcia

1. IDENTIFICACIÓN DEL ESPECIALISTA	
Nombres y Apellidos:	HENRY MARCELO RECALDE ARAUJO
Institución donde trabaja:	UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL
Título de Grado:	INGENIERO EN INFORMÁTICA Y CIENCIA DE LA COMPUTACIÓN
Institución donde lo obtuvo:	UNIVERSIDAD UTE
Título de Maestría:	MAGISTER EN TELEINFORMÁTICA Y REDES DE COMPUTADORES
Institución donde lo obtuvo:	UNIVERSIDAD UTE
Título de Doctorado:	
Institución donde lo obtuvo:	
2. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	
Aula virtual de aprendizaje para la asignatura de Educación Cultural y Artística de quinto grado de la Unidad Educativa Santa Rosa.	
OBJETIVO GENERAL	Desarrollar un aula virtual de aprendizaje empleando herramientas tecnológicas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Educación Cultural y Artística en quinto grado de la Unidad Educativa Santa Rosa.
3. INDICADORES DE RESULTADOS	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Promueve un aprendizaje cognitivo basada en procesos de la memoria, percepción, atención y lenguaje para la resolución de problemas.</li> <li>• Desarrollo del aula virtual de aprendizaje en MOODLE con la implementación de actividades mediante herramientas tecnológicas acordes a la metodología Institucional y estrategias apropiadas para el estudiante.</li> <li>• Temas acordes al currículo de T.C.A. del Ministerio de Educación del Ecuador.</li> <li>• Innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de E.C.A.</li> <li>• Estudiantes motivados, participativos, comunicativos e interesados en la asignatura.</li> <li>• Fomenta el trabajo colaborativo, cooperativo y coordinado promoviendo la interacción entre docente y alumnos.</li> </ul>	

4. OBSERVACIONES DEL ESPECIALISTA			
4.1. Considera Usted que el trabajo de investigación tiene pertinencia con el sistema educativo	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
	X		
RECOMENDACIONES			
4.2. Considera Usted que el aula virtual cumple con los indicadores de resultados	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
	X		
RECOMENDACIONES			
4.3. Considera Usted que el aula virtual tiene actividades que producen interactividad para la comprensión de los temas tratados	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
	X		
RECOMENDACIONES			
4.4. Considera Usted que el aula virtual tiene actividades para la construcción del nuevo conocimiento	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
	X		
RECOMENDACIONES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usar rúbrica para la calificación en las tareas.</li> </ul>		

4.5. Considera Usted que el aula virtual tiene actividades que permiten la conectividad del aprendizaje	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
	X		
RECOMENDACIONES			
4.6. Según su opinión como especialista, considera que el aula virtual es:	Válido	No Válido	
	X		
RECOMENDACIONES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se recomienda que el sitio cuente con un certificado de seguridad para que la información este cifrada.</li> <li>• En la sección de evaluación se debería considerar el uso de un cuestionario que permita estar en un ambiente controlado, el uso de quizz no es el adecuado para una evaluación controlada a menos que se use autenticación para rendir.</li> <li>• Debería usar quizz para actividades complementarias mas no para evaluación de el curso.</li> </ul>		

FIRMA:

  
HENRY RECALDE