



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA  
INDOAMÉRICA**

**DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN  
ENTORNOS DIGITALES**

**TEMA:**

---

**RECURSOS DIGITALES BASADOS EN LA METODOLOGÍA DE AULA  
INVERTIDA EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA**

---

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en Educación  
Mención Pedagogía en Entornos Digitales

**Autor**

Chugchilán Lloacana Cristian Alejandro

**Tutor:** Moncayo Hugo Mgs.

**AMBATO – ECUADOR**

**2021**

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,  
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA  
DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

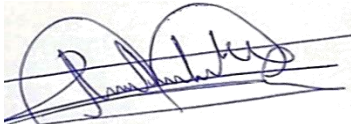
Yo, Chugchilán Lloacana Cristian Alejandro, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre **“RECURSOS DIGITALES BASADOS EN LA METODOLOGÍA DE AULA INVERTIDA EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA”**, como requisito para optar al grado de Magister en Educación Mención Pedagogía en Entornos Digitales y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de El Corazón, a los 11 días del mes de marzo del 2021, firmo conforme:

**Autor:** Chugchilán Lloacana Cristian Alejandro

**Firma:** 

**Número de Cédula:** 0503728784

**Dirección:** Cotopaxi, Pangua, El Corazón.

**Correo Electrónico:** criss\_tianchugchilan@outlook.com

**Teléfono:** 0984291053

## **APROBACIÓN DEL TUTOR**

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación **“RECURSOS DIGITALES BASADOS EN LA METODOLOGÍA DE AULA INVERTIDA EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA”**, presentado por Chugchilán Lloacana Cristian Alejandro, para optar por el Título de Magister en Educación Mención Pedagogía en Entornos Digitales.

### **CERTIFICO**

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

26 de marzo del 2021.



Escaneado con CamScanner

Mgs. Moncayo Hugo

## **DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD**

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Magister en Educación Mención Pedagogía en Entornos Digitales, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Pangua, 26 de marzo del 2021.



**Chugchilán Lloacana Cristian Alejandro**  
**0503728784**

## APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: **“RECURSOS DIGITALES BASADOS EN LA METODOLOGÍA DE AULA INVERTIDA EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA”**, previo a la obtención del Título de Magister en Educación Mención Pedagogía en Entornos Digitales, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

**Pangua, 12 de junio del 2021.**



Francisco Dilon, MSc.  
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



Ivonne Andino, MSc.  
VOCAL



Mgs. Moncayo Hugo  
VOCAL

## **DEDICATORIA**

A Dios quien fortaleció mi espíritu, colmándome de bendiciones y salud. A mi esposa y a nuestro hijo que son la inspiración que impulsan mi vida. A mis padres que me supieron guiar por el camino del bien inculcándome el ejemplo de perseverancia, honestidad y tenacidad en conseguir mis metas. A mis hermanas y demás familiares que me apoyaron en todo momento, les agradezco por su apoyo incondicional

**CRISTIAN CHUGCHILÁN LLOACANA**

## **AGRADECIMIENTO**

Un especial y sincero agradecimiento a la Universidad Tecnológica Indoamérica, por haberme permitido ser parte de tan prestigiosa institución como estudiante, donde adquirí conocimientos sólidos en temas de actualidad; a mi Tutor MSc. Hugo Moncayo que por su orientación y apoyo incondicional pude culminar el presenta trabajo con éxito; a mis tutores quienes fueron consecuentes y coherentes en el proceso de aprendizaje en la virtualidad y a mis compañeros con quienes compartimos conocimientos.

Un agradecimiento infinito a la UE Moraspungo y a sus autoridades quienes apoyaron en todo momento mi proceso investigativo.

**CRISTIAN CHUGCHILÁN LLOACANA**

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
AUTORIZACIÓN PARA EL REPOSITORIO DIGITAL.....	ii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL .....	v
DEDICATORIA .....	vi
AGRADECIMIENTO .....	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS .....	viii
RESUMEN EJECUTIVO.....	xvii
ABSTRACT .....	xviii
INTRODUCCIÓN .....	1
Importancia y actualidad.....	1
Justificación .....	5
Planteamiento del problema.....	7
Objetivos .....	9
Objetivo General .....	9
Objetivos Específicos.....	9
<b>CAPÍTULO I.</b>	
<b>MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>10</b>
Antecedentes de la investigación (estado del arte) .....	10
Desarrollo teórico del objeto y campo de investigación .....	13
Recursos digitales.....	15
Concepto .....	15



Ventajas y desventajas de recursos digitales.....	16
Tipos de recursos digitales .....	17
Clasificación de recursos digitales .....	18
Aula invertida.....	20
Pasos para implementar <i>Flipped Classroom</i> .....	22
Educación Artística .....	24
Importancia de la educación artística.....	26
Moodle .....	28
Moodle en la educación .....	31
Herramientas mil aulas.....	31
Ventajas y beneficios de la herramienta Mil Aulas .....	32

## **CAPÍTULO II.**

<b>MARCO METODOLÓGICO .....</b>	<b>33</b>
Paradigma y tipo de investigación .....	33
Paradigma asumido .....	33
Modalidad de la investigación .....	33
Procedimiento para la búsqueda y procesamiento de los datos .....	34
Población y muestra .....	34
Operacionalización de las variables .....	35
Procedimiento de recolección de la información .....	38
Métodos.....	38
Procedimiento para la búsqueda y procesamiento de los datos .....	38
Técnicas de investigación .....	38
Encuesta .....	38

Instrumentos de recogida de datos .....	39
Validez y confiabilidad de los instrumentos .....	39
Resultado del diagnóstico de la situación actual.....	41
Análisis e interpretación de la encuesta a docentes .....	42
Análisis e interpretación de las fichas de observación de destrezas de la asignatura educación artística a estudiantes .....	55
Resumen de las principales insuficiencias detectadas con la aplicación de los métodos .....	68
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>	<b>69</b>
Conclusiones .....	69
Recomendaciones.....	70

### **CAPÍTULO III.**

<b>PROPUESTA .....</b>	<b>71</b>
Introducción .....	71
Propuesta de solución al problema.....	72
Nombre de la propuesta .....	72
Definición del tipo de producto.....	72
Origen.....	72
Características .....	73
Metodología .....	73
Estructura General.....	74
Objetivos .....	75
General .....	75
Específico:.....	75
Elementos que la conforman.....	76

Objetivos generales. ....	76
Objetivo de subnivel .....	77
Objetivo de las unidades .....	77
Propuesta microcurricular .....	78
Planificación y distribución de objetivos y contenidos por semanas .....	79
Descripción de objetivos por unidades, contenidos y fechas de realización.....	79
Herramientas, descripción y mediación pedagógica por unidades. ....	82
Descripción del proceso didáctico con la metodología del aula invertida .....	84
Premisas para su implementación. ....	93
<b>ANEXOS</b> .....	108

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Clasificación de recursos tecnológicos .....	18
Tabla 2. Población.....	34
Tabla 3. Operacionalización de la variable independiente Recursos digitales .....	36
Tabla 4. Operacionalización de la variable dependiente aula invertida o Flipped Classroom.....	37
Tabla 5. Grupo de especialistas para validación de instrumentos.....	40
Tabla 6. Objetivos generales de Educación Cultural y Artística (ECA).....	76
Tabla 7. Objetivos de subnivel de Educación Cultural y Artística (ECA).....	77
Tabla 8. Objetivos de la unidad de Educación Cultural y Artística (ECA) .....	77

## ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1. Aplica componentes de recursos digitales en el proceso de enseñanza	42
Cuadro N° 2. Incluye recursos tecnológicos educativas en clases.....	43
Cuadro N° 3. Elabora recursos didácticos digitales.....	44
Cuadro N° 4. Utiliza dispositivos tecnológicos para mayor creatividad .....	45
Cuadro N° 5. Fomenta el uso de recursos tecnológicas en los estudiantes.....	46
Cuadro N° 6. Aula invertida mejoraría el proceso de enseñanza aprendizaje .....	48
Cuadro N° 7. Recibir capacitación en expresión artística.....	49
Cuadro N° 8. Viabilidad de utilizar recursos digitales en la asignatura.....	47
Cuadro N° 9. Aula invertida incrementa la creatividad .....	50
Cuadro N° 10. Documento sobre actividades de expresión artísticas que desarrollen el esquema corporal .....	51
Cuadro N° 11. Guía didáctica de expresión artística para desarrollar el esquema corporal mediante aula invertida.....	52
Cuadro N° 12. estudiantes protagonistas de su propio aprendizaje en la asignatura Educación artística mediante el recurso aula invertida.....	53
Cuadro N° 13. capacitación en aula invertida para mejorar la formación del estudiante .....	54
Cuadro N° 14. Analiza pinturas o esculturas .....	55
Cuadro N° 15. Elabora líneas de tiempo con piezas musicales .....	56
Cuadro N° 16. Indaga sobre manifestaciones culturales.....	57
Cuadro N° 17. Reconoce manifestaciones Artísticas y Culturales .....	58
Cuadro N° 18. Crea comics, historietas pequeñas .....	59
Cuadro N° 19. Describe las características de una instalación artística.....	60
Cuadro N° 20. Elabora diarios personales con imágenes .....	61
Cuadro N° 21. Desarrolla percepción visual, formas y lateralidad.....	62
Cuadro N° 22. Crea monólogos relatos hechos, anécdotas o experiencias.....	63
Cuadro N° 23. Realiza en plano y en volumen, representaciones de acciones.....	64
Cuadro N° 24. Utiliza aplicaciones informáticas para crear diaporamas.....	65

Cuadro N° 25. Identifica el tipo de patrimonio cultural del Ecuador. ....	66
Cuadro N° 26. Aplica técnicas y recursos básicos de lenguajes artísticos.....	67

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1. Árbol de problemas .....	8
Gráfico N° 2. Constelación de ideas variable independiente .....	13
Gráfico N° 3. Constelación de ideas variable dependiente .....	14
Gráfico N° 4. Recursos educativos digitales.....	17
Gráfico N° 5. Esquema de funcionamiento de aula invertida.....	21
Gráfico N° 6. Nacimiento de la educación artística.....	26
Gráfico N° 7. Criterio de interpretación del coeficiente de Alfa de Cronbach .....	41
Gráfico N° 8. Aplica componentes de recursos digitales.....	42
Gráfico N° 9. Incluye recursos tecnológicos educativas.....	43
Gráfico N° 10. Elabora recursos didácticos digitales .....	44
Gráfico N° 11. Utiliza dispositivos tecnológicos.....	45
Gráfico N° 12. Fomenta el uso de recursos tecnológicas.....	46
Gráfico N° 13. Aula invertida mejoraría el proceso de enseñanza aprendizaje.....	48
Gráfico N° 14. Recibir capacitación en expresión artística .....	49
Gráfico N° 15. Viabilidad de utilizar recursos digitales .....	47
Gráfico N° 16. Aula invertida incrementa la creatividad.....	50
Gráfico N° 17. Documento sobre actividades de expresión artísticas .....	51
Gráfico N° 18. Guía didáctica de expresión artística.....	52
Gráfico N° 19. Estudiantes protagonistas de su propio aprendizaje .....	53
Gráfico N° 20. Capacitación en aula invertida .....	54
Gráfico N° 21. Analiza pinturas o esculturas.....	55
Gráfico N° 22. Elabora líneas de tiempo con piezas musicales.....	56
Gráfico N° 23 Indaga sobre manifestaciones culturales .....	57
Gráfico N° 24. Reconoce manifestaciones Artísticas y Culturales.....	58
Gráfico N° 25. Crea comics, historietas pequeñas.....	59
Gráfico N° 26. Describe características de una instalación artística.....	60
Gráfico N° 27. Elabora diarios personales con imágenes, objetos, recortes de prensa, fotografías, grabaciones sonoras. ....	61

Gráfico N° 28. Desarrolla percepción visual, formas, posiciones y lateralidad .....	62
Gráfico N° 29. Crea monólogos relato hechos, anécdotas o experiencias.....	63
Gráfico N° 30. Realiza en plano y en volumen, representaciones de acciones .....	64
Gráfico N° 31. Utiliza aplicaciones informáticas para crear diaporamas.....	65
Gráfico N° 32. Identifica el tipo de patrimonio cultural del Ecuador.....	66
Gráfico N° 33. Aplica técnicas, recursos y convenciones básicos de distintos lenguajes .....	67
Gráfico N° 34. Pantalla de inicio .....	93
Gráfico N° 35. Presentación de inicio.....	93
Gráfico N° 36. Contenidos de unidad .....	94
Gráfico N° 37. Foro de dudas .....	97
Gráfico N° 38. Recursos .....	97
Gráfico N° 39. Ícono de inicio a la clase .....	98
Gráfico N° 40. Actividad inicial de videos .....	98
Gráfico N° 41. Pantalla de inicio .....	99
Gráfico N° 42. Pantalla de inicio .....	99
Gráfico N° 43. Pantalla de inicio .....	100
Gráfico N° 44. Pantalla de inicio .....	100



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**  
**DIRECCIÓN DE POSGRADO**  
**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN**  
**ENTORNOS DIGITALES**

**TEMA:** “RECURSOS DIGITALES BASADOS EN LA METODOLOGÍA DE AULA INVERTIDA EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA”

**AUTOR:** Chugchilán Lloacana Cristian Alejandro

**TUTOR:** Moncayo Hugo Mgs.

**RESUMEN EJECUTIVO**

En la era de la tecnología actual, los planteles educativos siguen utilizando modelos educativos tradicionales, cambiar este precepto es el reto de los educadores innovadores, para ello la utilización de recursos digitales es una oportunidad, con esta premisa se planteó emplear recursos digitales basados en la metodología de aula invertida en educación artística. La metodología utilizada contempla un enfoque cuali-cuantitativo, está enfocada a diseñar una propuesta para aplicar directamente en la Unidad Educativa Moraspungo a los estudiantes en la asignatura Educación Artística de 8avo año, el proceso contempla la utilización de la investigación descriptiva con encuestas y ficha de observación a 30 estudiantes de entre 12 y 13 años, así como a 5 docentes, los resultados resaltan que los docentes tienen poca o nula utilización de dispositivos tecnológicos en la asignatura, aunque están predispuestos a recibir capacitación en expresión artística que mejore el proceso de enseñanza, por su parte los estudiantes en la ficha de observación realizada, muy pocos alcanzaron las destrezas propuestas. Con la problemática expuesta se creó una propuesta de solución que potencializara la clase inversa en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura educación artística.

**DESCRIPTORES:** Aula inversa, Estrategias, Moodle, Recursos digitales.

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**  
**DIRECCIÓN DE POSGRADO**  
**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN**  
**ENTORNOS DIGITALES**

**SUBJECT:** “DIGITAL RESOURCES BASED ON THE CLASSROOM  
METHODOLOGY INVESTED IN ARTISTIC EDUCATION”.

**AUTHOR:** Chugchilán Lloacana Cristian Alejandro

**TUTOR:** Moncayo Hugo Mgs.

**ABSTRACT**

In the current era of technology, educational institutions continue to use traditional educational models, changing this precept is the challenge of innovative educators, for this the use of digital resources is an opportunity, with this premise it was proposed to use digital resources based on the methodology of the flipped classroom in art education. The methodology used contemplates a quali-quantitative approach. It is focused on designing a proposal to apply directly in the Moraspungo Educational School to students in the subject Art Education of 8th grade. The process contemplates using descriptive research with surveys and observation sheets to 30 students between 12 and 13 years old. The results show that teachers have little or no use of technological devices in the subject, although they are willing to receive training in artistic expression to improve the teaching process, while students, in the observation form, very few achieved the proposed skills. Therefore, a solution proposal was created to potentiate the inverse class in the subject artistic education teaching-learning process with the exposed problem.

**KEYWORDS:** Digital resources, Flipped classroom, Moodle, Strategies.

# INTRODUCCIÓN

## **Importancia y actualidad**

Las estrategias de aprendizaje no se limitan a la difusión del conocimiento y al esmero de aplicaciones o tecnologías; los estudiantes deben dominar sus propias estructuras de conocimiento independientes. En lo que respecta a la instrucción, la enseñanza es un proceso que apoya la realización de un aprendizaje significativo y es una construcción conjunta entre educandos y educadores basada en diversas estrategias metodológicas (Perdomo, 2017). Con esta perspectiva en el área de educación artística se enmarca en la línea de investigación de entornos digitales para la formación humana; contribuyendo como eje transformador a beneficio de los estudiantes.

Hoy en día muchas de los planteles educativos siguen utilizando diseños pedagógicos habituales, que se identifican por estar enfocados en el adjunto y rol primordial del docente dentro de las clases del aula, causando actividades orientadas a la grabación, retención, conocimiento y comprensión de información de forma individual.

Ahora, los autores Hernández y Tecpan (2017) manifiestan que independientemente del enfoque o paradigma en el aula, no se puede ignorar el impacto de la tecnología digital en diferentes campos de la educación, lo que resulta en un cambio de estrategias de enseñanza a entornos y roles curriculares para estudiantes y maestros. Por lo tanto, la tecnología de la información y la comunicación (TIC) proporciona vía breve a la búsqueda a través de diferentes conectores técnicos con derechos de vía a Internet.

En este marco, en la actualidad existe y es muy utilizado el modelo llamado "Aula invertida" apareció como una alternativa, y su nombre implica que recomienda invertir en actividades que generalmente se llevan a cabo en el aula para proporcionar a aquellos que les gusta aprender en un entorno colaborativo. Las operaciones realizadas

tradicionalmente en el aula (exposición de contenido en papelógrafos, entre otros) se consideran actividades extracurriculares y, de manera similar, actividades que generalmente se realizan en forma de tarea o fuera del aula. El aula ahora es una actividad participativa activa de la clase (Hernández & Tecpan, 2017).

El aula invertida o también conocida como *flipped classroom* es un procedimiento de instrucción cuyo objetivo primordial es permitir que los estudiantes desempeñen un papel más dinámico en el transcurso de la instrucción. Para Aguilera et al. (2017) con la aplicación de dicho método los estudiantes podrán adquirir conocimientos teóricos de sus docentes para utilizar luego el tiempo de clase para solucionar incógnitas, ejercer y aplicar debates de enseñanza afines con el contenido de estudio, en este caso se involucra la asignatura de Educación Artística.

Para usar el modelo de aula invertida para la educación en el aula, se necesita usar varias herramientas que tienen la posibilidad de impulsar el trueque de información entre docentes y estudiantes dentro y fuera del aula, para contribuir al desarrollo del curso o la preparación por adelantado. En este sentido, la utilización de las TIC representa una excelente posibilidad, que además promueve el desarrollo de capacidades digitales correctas para una sociedad del entendimiento (Hernández & Tecpan, 2017).

Dentro de los beneficios de dicho modelo educativo, según Aguilera et al. (2017) se incluye el uso de video, que proporciona una variedad de beneficios, como poder ver el contenido tantas veces como sea necesario, actualizar constantemente el contenido, usarlo en los próximos años, por lo que se le puede considerar como uno de los recursos más dinámicos que existen para la educación.

Para los estudiantes con diversidades funcionales, el video se considera una herramienta que puede apoyar el proceso de enseñanza diario para tratar diferentes áreas de los idiomas orales, no verbales y el desarrollo de habilidades sociales. Esta

herramienta visual debe usarse de acuerdo con las características de personalidad de cada estudiante y teniendo en cuenta sus intereses y necesidades.

Un método activo utilizado en las aulas inversas es el aprendizaje cooperativo, que se define simplemente como un grupo. Los estudiantes trabajan juntos a través de objetivos comunes para maximizar su nivel de aprendizaje y aprenden unos de otros a través de objetivos comunes. Asimilan los unos de los otros, cuando las personas colaboran, trabajarán juntas para lograr un objetivo común y trabajar por su propio éxito es una responsabilidad compartida (Espinoza & Araya, 2019).

Por lo tanto, la visualización e interpretación del contenido se realiza en casa mediante herramientas técnicas como videos o podcasts, o simplemente a través de la guía de Internet. Aguayo (2019) indica que esta será una oportunidad para el desarrollo profesional, ya que alienta a aumentar las ocasiones para que los estudiantes internalicen y usen el contenido de la materia en lugar de llevar a cabo tareas destinadas a reproducir contenido.

De esta manera, como se mencionó anteriormente, este método y tecnología se ha convertido en un recurso educativo muy relevante en los últimos años, y su expansión y difusión demuestran que puede proporcionar ventajas para desarrollar la mejor cultura de aprendizaje e inserción de la digitalización en toda la vida estudiantil.

En este sentido el artículo 347, numeral 8 de la Constitución de la República, instituye como responsabilidad del Estado: “Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la educación con las ocupaciones productivas o sociales” (Constitución del Ecuador, 2008, pág. 161).

Según la Ley Orgánica de Educación Intercultural LOEI la relación y multiaprendizaje como aparatos para potenciar las habilidades humanas mediante la

cultura, el deporte, el ingreso a la información y sus tecnologías, a comunicación y el razonamiento, para conseguir niveles de desarrollo personal y colectivo (Ministerio de educación, 2016, pág. 9)

En la LOEI, Inciso j.- instituye: “Garantizar la alfabetización digital y la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la educación con las ocupaciones productivas o sociales” (Ministerio de educación, 2016, pág. 16)

Según Blasco et al. (2016): las estrategias esencialmente para atraer a los llamados "millennials", y constantemente busca reorganizar las clases educativas para aumentar la atención de los estudiantes (pág. 3). A partir de su desarrollo, el video digital es el medio tecnológico con gran predicción de difusión de contenido, esperando que se continúe adoptando video desde dispositivos móviles.

Se puede ver que la educación en el mundo de hoy, el objetivo final, y su integración debe promover el aprendizaje activo y colaborativo y la evaluación continua con estudiantes responsables durante el proceso educativo con énfasis en la retroalimentación oportuna para el alumnado (Basso, Bravo, Castro, & Moraga, 2018).

Algunos modelos tradicionales se basan en la difusión del conocimiento de los maestros a los estudiantes, pero al buscar una educación positiva, los roles se invierten, en este caso, el estudiante es el productor de su propio conocimiento.

Por lo tanto, es necesario localizar disyuntivas de enseñanza y combinarlas con la era actual para hacer un mejor uso de las TIC. Según Madrid et al. (2018) en los últimos días, se ha implementado un nuevo modelo de enseñanza a través de la integración de las TIC, es decir, la intervención técnica de una forma u otra para apoyar a profesores y estudiantes.

## **Justificación**

Los investigadores han realizado muchos estudios, y el foco de la investigación está en el uso de métodos de aula invertidos en el transcurso de aprendizaje, estrategias de aprendizaje, calidad, características y formas de uso en la educación de los estudiantes. Estos trabajos son el punto de partida para muchos otros estudios.

### **Macro.**

En lo que respecta a América Latina se están realizando investigaciones sobre métodos de aula invertida y sus aplicaciones educativas; proporcionadas por Cuba, Chile y otros países de la región, sus contribuciones tienen implicaciones importantes para la educación.

En Cuba, conceden gran importancia a la educación, porque ayuda al país a deshacerse de la etiqueta como el territorio más desigual en América Latina y el Caribe. En el aporte de Vidal et al. (2016) se explica que la estrategia de aula invertida es un método integral para aumentar la participación de los estudiantes para que puedan establecer conocimientos, socializarlo e integrarlo en la situación. El aula invertida también permite a los maestros realizar tratamientos más personalizados y, después de completar con éxito, cubre todas las etapas del ciclo de aprendizaje.

En Chile, la educación está basado en el concepto general de seres humanos, dignidad humana, derechos y responsabilidades. De este modo los autores Hernández y Tecpán (2017) en su investigación, demostraron que el uso de plataformas virtuales facilita la implementación de aulas invertidas, y no significa convertir los cursos del aula en cursos virtuales.

El aula invertida como herramienta y método de instrucción han subvertido el modelo de antigua en enseñanza, dando como resultado una gran parte del proceso de

adquisición de conocimiento al aprender fuera del aula para llevar a cabo el amaestramiento autónomo, la finalización de tareas y prácticas se completa en el aula con el apoyo de compañeros y maestros, transportando de esta manera el control de la enseñanza a los estudiantes.

### **Meso.**

En Ecuador, la educación ha aceptado completamente los cambios en la pedagogía y la metodología, pero aún precisa aprender más y aún se debe cambiar el papel de la metodología en el aula. El aula invertida es una temática significativa afín con los métodos tradicionales educativos. Se está desarrollando un método de aula diferente relacionado con la tecnología. Por lo tanto, el autor Iza (2017) explica que es necesario aplicar y mejorar la gestión y el uso de ciertas aplicaciones y herramientas de aprendizaje para mejorar el efecto de la enseñanza; sin embargo, estas aplicaciones se están promoviendo y desarrollando actualmente para facilitar la educación. Sin embargo, la brecha principal es que los maestros no pueden obtener nuevas tecnologías y es difícil usar nuevas tecnologías.

El desarrollo de estrategias destinadas a hacer que los estudiantes sean más autónomos a través de la relación entre las TIC y el conocimiento es relativamente nuevo. En particular, cuando se habla de aulas invertidas, es necesario mencionar primero algunos métodos para promover su aparición, a fin de responder a las diferentes opiniones de los maestros sobre los métodos tradicionales de aula.

### **Micro**

Dentro de la Unidad Educativa “Moraspungo” gran parte del personal docente utilizan principalmente los métodos explicativos dentro del cual se caracteriza por brindar mucha información para que los estudiantes recuerden el contenido de la temática expuesta. Esta acción docente comienza con los siguientes pasos: presentar el tema al estudiante, inspirarlo, exponerlo, hacer ejercicio (repetición y memoria), y el contenido se vuelve universal.



Por lo tanto, es difícil para octavo año de E.B.G de la institución desarrollar su pensamiento al nivel del razonamiento lógico porque los maestros no han adoptado métodos y estrategias que puedan promover su conocimiento y estimular el interés de los estudiantes en las clases; al aplicar técnicas tradicionales, los estudiantes pierden interés en el proceso de aprendizaje, lo que puede conducir como resultado final a un bajo rendimiento académico.

Por todo lo explicado anteriormente, se cree que pueden aparecer diferentes razones en la aplicación de su metodología y producir efectos aburridos en el aula. Si las instituciones educativas no adoptan métodos innovadores y de solución, en algunos casos pueden trabajar demasiado y no lograr resolver las problemáticas (Iza, 2017).

Esto afecta directamente en la capacitación integral de los estudiantes de la Unidad Educativa “Moraspungo”, porque su falta de motivación por el aprendizaje da como resultado el bajo rendimiento académico del estudiante, por lo que es necesario actualizar y aplicar estrategias con métodos eficaces en el contenido de la materia.

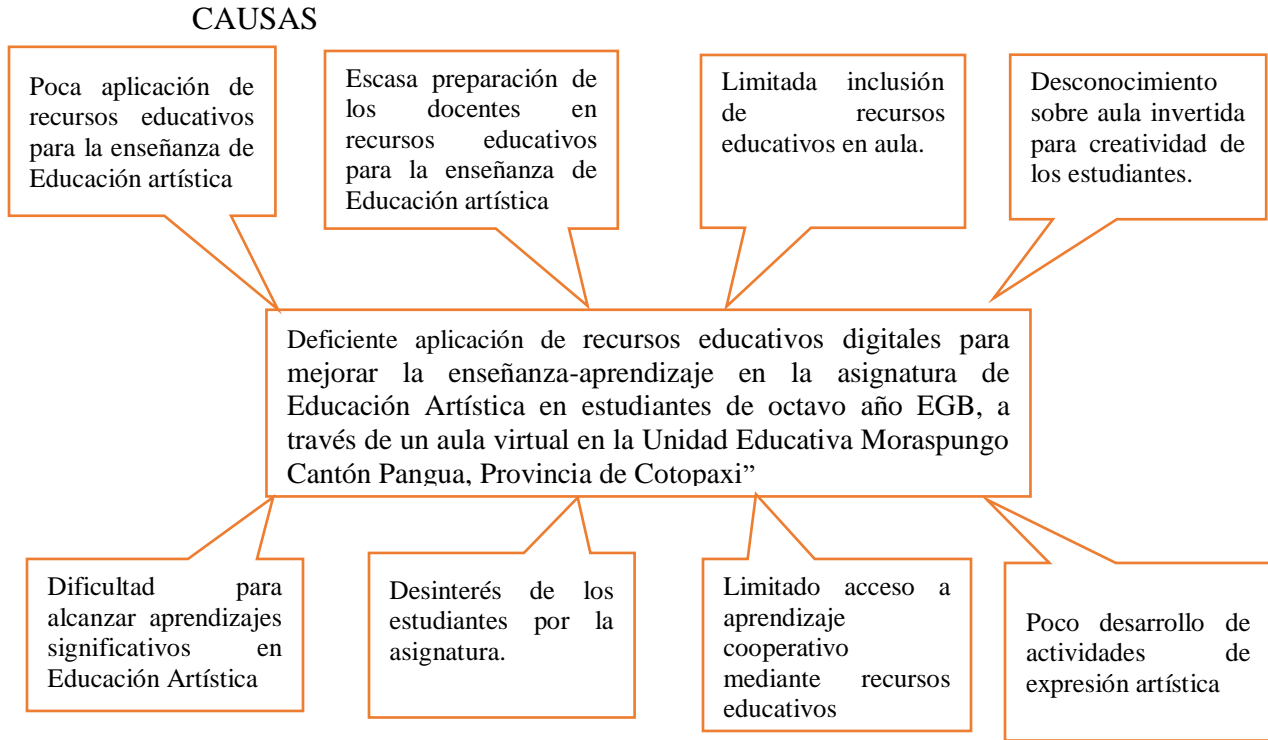
Con la aplicación de este método de estudio, se logrará aumentar el interés, la motivación y la satisfacción de todo el personal relevante. Al mismo tiempo, con la ayuda del aula invertida, se promoverá la interacción social y la intrepidez de problemas entre la comunidad estudiantil.

### **Planteamiento del problema**

La falta de motivación y el poco interés de los estudiantes es un problema, especialmente en todo el campo de la educación. Por lo tanto, con esta investigación se busca realizar un análisis en la Unidad Educativa “Moraspungo” para determinar qué nivel de aplicación y de conocimiento existe en Educación Artística.

Actualmente en el sector educativo, se aplican sistemas complejos tradicionales, lo que les dificulta alcanzar un aprendizaje significativo. También se debe tener en cuenta que, en esta institución, los profesionales claves, tienen una capacitación débil para

evadir la responsabilidad y generar cosas nuevas. Por lo tanto, los educadores utilizan la actividad habitual, que es el resultado de este problema. El siguiente árbol de problemas esquematiza causa y efectos del tema abordado



**EFFECTOS**

**Gráfico N° 1.** Árbol de problemas

**Fuente:** Chugchilán (2020)

Como todos sabemos, tanto un rol activo de un maestro en la gestión de la tecnología, están afectados en el proceso de tecnología, porque no se les permite conocer y aplicar el método actual, que es usar el aula invertida para proporcionar un amaestramiento relevante y significativo. Hay un menoscabo de sugerencia técnico docente en el régimen pedagógico, y es imposible, elegir y brindar asesoramiento a los docentes, lo que trae consecuencias el desmedro de horas que genera costes.

Por lo tanto, los estudiantes que son los principales participantes en el proceso tienen desfases, evitando que asimilen el conocimiento de una manera dinámica e

interconectada, ya sea que estén aprendiendo contenido o con medios digitales técnicos, maestros y sus compañeros en aulas asimiladas interna o externamente.

Posteriormente, este trabajo muestra claramente que el **objeto** de investigación se centra en la **aplicación de recursos digitales para los estudiantes de octavo año de E.B.G**, mientras que el **campo** de la indagación concierne a la **metodología de aula invertida** conveniente para la resolución del problema.

Por lo antes expuesto, surge la siguiente interrogante:

¿De qué manera de podría desarrollar recursos educativos digitales para mejorar la enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Educación Artística en estudiantes de octavo año EGB, a través de un aula virtual en la Unidad Educativa Moraspungo Cantón Pangua, Provincia de Cotopaxi?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

- Emplear recursos digitales basados en la metodología de aula invertida en educación artística.

### **Objetivos Específicos**

- Identificar el proceso de enseñanza-aprendizaje actual respecto a la utilización de recursos digitales en la asignatura de educación Artística.
- Establecer el nivel de conocimiento que tiene el personal docente con relación a la metodología de aula inversa
- Establecer el proceso de aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de educación artística.
- Crear una propuesta de solución que potencialice la clase inversa en el proceso de enseñanza-aprendizaje de educación artística.

## CAPÍTULO I

### MARCO TEÓRICO

#### **Antecedentes de la investigación (estado del arte)**

La investigación de Llamas (2016) menciona que en las últimas décadas los entornos digitales han tenido un importante efecto en el individuo, la sociedad y la educación, estas necesidades obliga a buscar otras metodologías de enseñanza, basado en esta perspectiva presenta una propuesta de intervención educativa: el modelo *Flipped Classroom* para la realización de proyectos científicos en las aulas de educación secundaria. La metodología contempló el diseño de tareas interactivas a estudiantes de 1°, 2°, 3° y 4° ESO (74 en total) seleccionando la herramienta *Pearltrees* para organizar contenidos atractivos y que los estudiantes resuelvan independientemente. La metodología *Flipped Classroom* fundada en la mixtura de métodos de conocimiento directo en el aprendizaje dinámico construido en teorías constructivista, para secundaria, las videolecciones asincrónicas como tarea extraescolar permite mejorar el tiempo de clase para hacer otras actividades de aprendizaje, solución de problemas y comprensión de temas, finalmente la investigación propone la implementación de esta actividad en el aula, esta metodología en clase.

Sin embargo, la investigación de Costa (2018) sobre la aplicación de la metodología aula invertida en la asignatura de inglés para el aprendizaje de gramática y vocabulario en los estudiantes de 10mos años (42 estudiantes) del instituto Nacional Mejía en la ciudad de Quito-Ecuador, Además de analizar su efectividad y enunciar ventajas y desventajas. Para iniciar el proyecto, se aplicó una encuesta antes de iniciar la aplicación para saber el nivel de predisposición y motivación por parte de los estudiantes al enfrentarse a un nuevo proceso de enseñanza aprendizaje del inglés. Es importante recalcar que se trabajó con dos cursos el uno donde se aplicó la metodología Aula Invertida y el otro donde se impartió la clase de manera tradicional para poder

remarcar diferencias. Los estudiantes estuvieron inmersos en el proceso desde enero hasta junio del año 2018 y al finalizar la aplicación se tomó la prueba final para poder medir el nivel de aprendizaje de los estudiantes en cuanto a vocabulario y gramática en los dos cursos. Este trabajo de investigación tiene muchas virtudes y provee de suficientes y diversas fuentes bibliográficas para poder sustentar el mismo, se orienta en la ayuda a fortificar el amaestramiento de gramática en 10mos años, antes de analizar su efectividad y ventajas, previamente se realizó una encuesta para conocer las expectativas del nuevo proceso de enseñanza, se trabajó con tres aulas, las dos primeras se aplicó el método de aula invertida y la última aula con el método tradicional; al final se evaluó el aprendizaje en cuanto a vocabulario y gramática en los cursos para proveer un estimativo del nivel alcanzado, denotando que los estudiantes pudieron conocer sus estilos de aprendizaje y a qué clase de inteligencia múltiple pertenecer, permitiéndoles desarrollar su propia autonomía al momento de estudiar o aprender algo.

La investigación de Falcones y Yoza (2018) sobre las influencias metodológicas del desarrollo del pensamiento en el nivel de razonamiento lógico, propuesta: diseño de una guía didáctica con enfoque en aula invertida permitió en matemáticas un aprendizaje y refuerzos de vacíos por falta del docente en el aula. La metodología utilizada contempla la modalidad explicativa, descriptiva, bibliográfica y el estudio de relaciones, con una población a investigar de 661 entre directivos (2), docentes (10), representantes legales (300) y estudiantes (350). El presente proyecto está dirigido al refuerzo de la materia de matemáticas en su proyección lógica muy fundamental en donde el estudiante desarrollara con mayor certeza y ampliara su conocimiento, formara destrezas practicas mentales en cuanto a la información recaudada sobre el tema específico. Manifestación de absoluta conformidad para los estudiantes que desean obtener eficacia en el desarrollo del pensamiento lógico. Esto ayudo a desarrollar mayor certeza, conocimiento y sobre todo a mejorar el pensamiento lógico del estudiante.

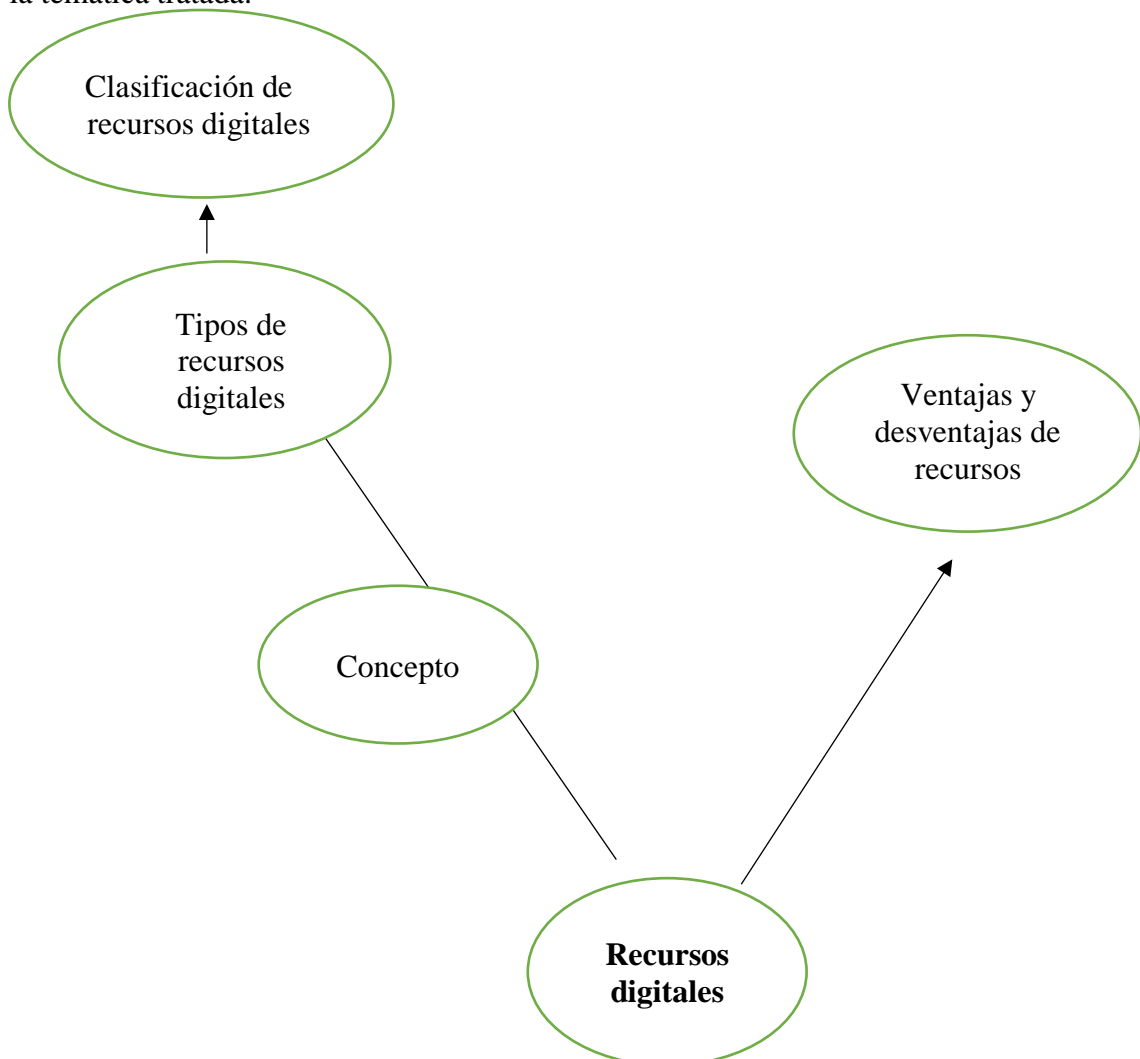
Por otra parte, la investigación de Orellana (2016) habla sobre implementar un modelo educativo basado en *Flipped Classroom* enfocado en lenguaje musical en un aula virtual. Las encuestas realizadas a los profesores tienen un total de 17 preguntas, dirigidas para un número de 2 docentes y para los estudiantes se 14 preguntas, enviados a 28 estudiantes incluidos los estudiantes del segundo docente encuestado lo cual ayudó a receptar la información sobre las plataformas virtuales y el modelo FC en el desarrollo de la comprensión musical, planteadas a los estudiantes y docentes del primer nivel de la carrera de Instrucción Musical de la Universidad de Cuenca. Se trató exclusivamente de invertir clases magistrales donde los estudiantes recibieron clases teóricas y prácticas en casa, luego usando su tiempo libre en trabajos individualizados, consultas y foros. Con esta propuesta los estudiantes se enaltecieron. Los resultados fueron presentados mediante cuadros derivados de las encuestas.

La investigación socio – educativa con enfoque cualitativo sobre una población de 263 estudiantes de 8avo EGB (Quinga, 2018) a partir de una investigación socio-educativa con un enfoque cualitativo, teniendo como población a 263 estudiantes de 8vo EGB a los cuales se planteó una propuesta sobre la estrategia metodológica “aula invertida”, aplicando un paradigma constructivista en donde el aprendizaje será un proceso activo por parte del estudiante el cual construye su conocimiento, partiendo de su experiencia e integrándola con la información que recibe, en este caso se tomó en cuenta el bloque 4 del libro del Ministerio de Educación de la asignatura de Ciencias Naturales sobre el tema: El ambiente de los seres vivos; basándose en plataformas virtuales, video blogs, encuestas online, etc. El cual fue de impacto favorable cambiando la modalidad de enseñanza ligándola a la tecnología, tomando en cuenta a los estudiantes de una manera más individualizada, forjando su responsabilidad y participación en el aula y con su entorno la cual se realizó debido al desconocimiento de aula invertida en el Colegio Nacional Abdón Calderón, cuyo propósito será integrarla como metodología de enseñanza con el uso de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación). Con el apoyo de la tecnología, se tomó más personalización de los estudiantes, se volvieron más participativos, integrando la

sistemática de instrucción en TIC, amplio desconocimiento sobre aulas invertidas permitió alcanzar el objetivo deseado, debido a la curiosidad y deseo de experimentar otra forma de aprendizaje entre los estudiantes de octavo año EGB.

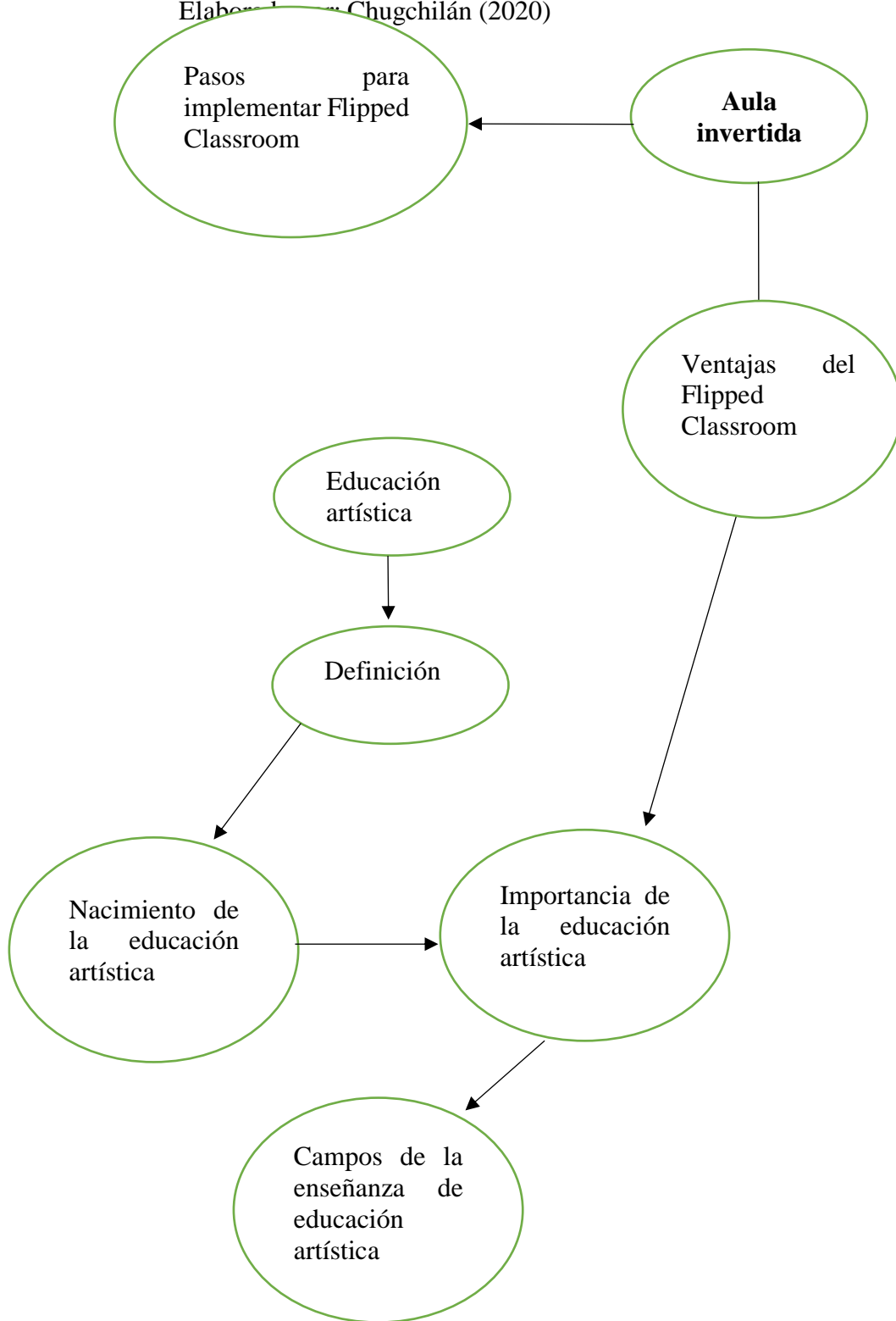
### **Desarrollo teórico del objeto y campo de investigación**

Para la estructura y definición del marco teórico se establece una constelación de ideas donde se define las categorías de estudio y la subdivisión de sus elementos principales a fin de tener más claro la búsqueda de información, la estructura básica integrada de la temática tratada.



**Gráfico N° 2. Constelación de ideas variable independiente**

Elaborado por Chugchilán (2020)



**Gráfico N° 3. constelación de ideas variable dependiente**



Elaborado por: Chugchilán (2020)

## **Recursos digitales**

### **Concepto**

Según García-Varcárcel (2016) los recursos digitales prometen oportunidades nuevas en el proceso de enseñanza al concentrar imagen, sonidos, interactividad para fortificar la agudeza y motivación de los estudiantes, expresa que al interactuar con la televisión digital, video, videojuegos, gamificación, realidad aumentada, dispositivos móviles, las pizarras digitales, mesas multicontacto, hasta la robótica son fuentes de aprendizaje en esta era y es centro de atención e interés de la investigación educativa desde hace varias décadas atrás.

Los materiales digitales llamados recursos educativos digitales apuntan al logro de los objetivos de aprendizaje y si las características didácticas son adecuadas (Ortiz, 2017) están hechos para informar, ayudar a adquirir conocimiento, reforzar aprendizajes, desarrollo de competencias y evaluar conocimientos.

Según Ortiz (2017) los recursos educativos digitales:

*Están para fines de aprendizaje, actualización docente, mejora de la calidad pedagógica y su pertinencia metodológica que sintetiza la educación moderna, debido a la cantidad de recursos didácticos disponibles es necesario considerar que no solo sirven como material didáctico como método llamativo del estudiante como estrategia didáctica, sino que puede estar considerado con el logro de objetivos implícitos o explícitos de una determinada asignatura (p.5).*

Los RED son herramientas que siendo bien utilizadas pueden ayudar a que ciertos estudiantes logren una mayor actividad de los estudiantes. En el caso de las discapacidades físicas, el uso de dispositivos hardware con programas específicos

facilitan el acceso a la información y uso de la tecnología; por otro lado, el uso de software puede ser ayuda importante en el aprendizaje o adquisición de capacidades, permite ofrecer mayores repeticiones hasta adquirir conocimientos y personalizar el proceso de aprendizaje (Ortiz, 2017).

El internet o la red de redes, es variedad de recursos digitales para una variedad muy extensa de usos, cada uno de ellos posee características diferentes, es necesarios su clasificación según el medio para el cual fue creado. Para Quirós (2019) estos son interactivo, que es el aprendizaje mediante un diálogo provechoso simultáneo o no simultáneo entre personas.

La táctica analógica es un elemento que se puede visualizar en cualquier dispositivo electrónico (Universidad de Navarra, 2019) son utilizados en su mayoría para el aprendizaje cuando se tiene inconvenientes de concentración e incompreensión de procesos, resultan más fácil de acceder y comprender.

Los recursos digitales atraen y deslumbra al estudiante, esto podría ser utilizado como estrategia en el proceso de aprendizaje, recordando que como toda estrategia de aprendizaje debe ser al servicio en una planificación de docente y plantear que los objetivos sean de aprendizaje para que sean útiles y no un simple medio de diversión y/o distracción (Universidad de Navarra, 2019).

### **Ventajas y desventajas de recursos digitales**

Entre los aspectos positivos a resaltar está la multiplicación de fuentes de información y de búsqueda; permite conocer preferencias de aprendizaje, conecta a información con rapidez de una fuente a otra, permite opiniones variadas y puntos de vista plurales sobre temas específicos, permite la adaptación rápida y/o progresiva de los últimos cambios en el conocimiento y facilita la comunicación en varias direcciones para mayor difusión de conocimientos.

De los aspectos negativos, sobresalen la gran cantidad de información que emana de estos medios, que es difícil discernir entre ellas, promueve estudios superficiales, permite la pasividad al recibir información y la más grave de ellas es que permite el plagio de trabajos realizados, tan fácil con un copia y pega (Universidad de Navarra, 2019).



**Gráfico N° 4. Recursos educativos digitales**

Fuente: Universidad de Navarra (2018)

### **Tipos de recursos digitales**

- Plataformas. – son sistemas de gestión de aprendizaje tipo Moodle que proveen utilizar tecnología y poder agregarlos en un solo sistema para mayor interactividad y aprendizaje.
- Contenidos digitales. – libros, revistas, contenidos en pdf, imágenes, Pinterest, webquests, clases grabadas en video. Audiovisuales. Podcasts, animaciones.

- Sistemas de comunicación. – correo, mensajería, calificaciones, *feedback*, calendario, fechas de entrega, foros, blogs, juegos (Universidad de Navarra, 2019)

Los medios de enseñanza virtual ayudan a edificación de comunicación en la comunidad educativa (Ortiz, 2018) con inclusión educativa, reverenciando las diferentes pautas de aprendizaje individual. Este fenómeno de la tecnología en los procesos educativos causa verdadera revolución en el proceso educativo. La finalidad es establecer los estándares de enseñanza que se requiere mediante este recurso. Hay estándares diseñados por la UNESCO para competencias en TIC para los docentes que incluyen esta herramienta en sus actividades pedagógicas. Estos estándares contemplan desde la innovación, plan de estudios, organización escolar, estrategias de enseñanza y cooperación en el proceso de enseñanza.

### **Clasificación de recursos digitales**

Hay una clasificación de los recursos digitales, esto acorde según sea medio de enseñanza en el que sea puesto en práctica. Para efecto de análisis y deducción es necesario determinar una lista de los recursos digitales existentes, así como una descripción y ejemplo que abarca cada uno de ellos (Quirós, 2019).

**Tabla 1. Clasificación de recursos tecnológicos**

<b>Tipo</b>	<b>Descripción</b>
Transmisivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Videotecas audiotecas y enciclopedias digitales</li> <li>• Tutoriales</li> <li>• Sitios en red para recopilación de información</li> <li>• Sistemas de reconocimiento de patrones</li> <li>• Sistemas de automatización</li> </ul>
Activos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modeladores de micromundos</li> </ul>

- Simuladores de procesos
  - Digitadores de imágenes
  - Juegos individuales
  - Dominios de contenidos
  - Intérpretes y examinadores de dialectos
  - Agentes inteligentes
  - Herramientas multimedia
- Interactivos
- Juegos en red
  - Sistema de mensajería electrónica
  - Sistema de correo electrónico

---

Fuente: Quirós (2019)

Los recursos educativos (Mosquera, 2018) tienen sus ventajas y siempre hace narración a contingencias como:

- **Accesibilidad:** sin costo y una gran variedad de recursos útiles para la atención.
- **Adaptabilidad:** pueden y deben adaptarse al contexto educativo en el que se desea usar.
- **Reusabilidad:** son reutilizables por los usuarios
- **Redistribución:** además de compartir, los nuevos materiales pueden ser publicados y redistribuidos, enriqueciéndolos y creciendo entre todos.

Los recursos digitales brindan oportunidades en la enseñanza al permitir incorporar imágenes, sonido e interactividad para refuerzo de los estudiantes (García y Muñoz, 2018) y como fuente de información, repercute en el aprendizaje por sus resultados en muchas investigaciones. Por ello han estado en la mira de muchas investigaciones educativas desde 1980, especialmente en el área educativa y pedagógica.

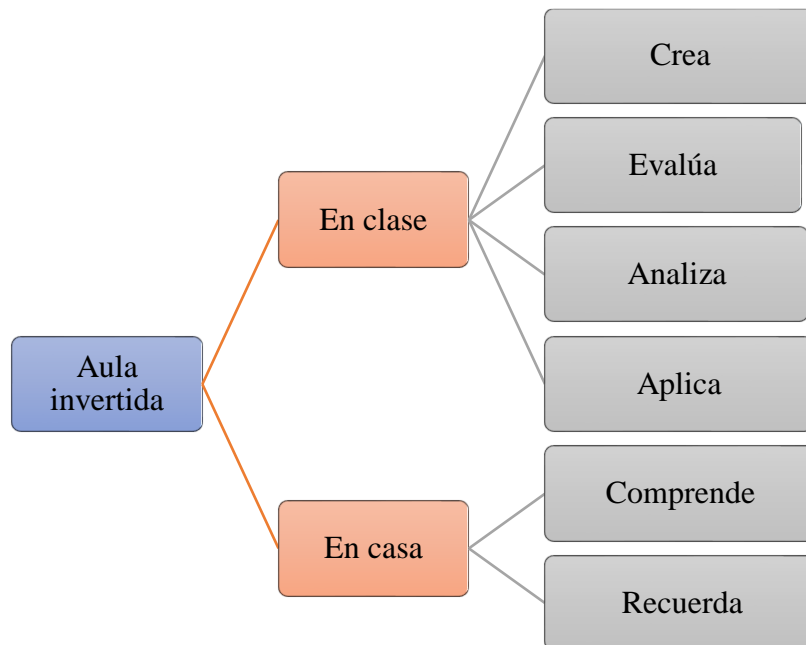
García y Muñoz (2018) parten de la teoría que los recursos audiovisuales son elementos importantes que cambia la conducta receptiva de los estudiantes, especialmente en primaria e inicial; conlleva a un aprendizaje del lenguaje y mejora de la memoria fílmica con las siguientes dimensiones:

- Inteligencia lógica.- para comprender la secuencia de una narración
- Inteligencia de aprendizaje.- para recordar lo asimilado mediante los recursos audiovisuales
- Inteligencia emocional. Poder distinguir y apreciar claramente los mensajes afectivos que son enviados
- Inteligencia moral.- es la capacidad de comprensión de valores transmitidos mediante imágenes

### **Aula invertida**

El aula invertida más conocida como *Flipped Classroom* es la metodología rompedora actualmente, es un modelo pedagógico revolucionaria, pues propone dar la vuelta a lo que tradicionalmente se hace en educación. Los estudiantes estudian, preparan las lecciones fuera del ámbito escolar accediendo a las asignaturas on line para posteriormente interactuar y realizar actividades participativas con un profesor guía (Revista UNIR, 2020).

El aula invertida se identifica por el intercambio de tareas (Fidalgo, Sein - Echaluze, y García, 2019) en el proceso de formación estudiantil. Cambia de posiciones desde la lección hasta la realización de deberes; de esta manera, la secuencia pedagógica se maneja en un contexto colaborativo con enfoque activo y participativo a la asignatura. Generalmente este modelo es muy utilizado con variadas tecnologías, metodologías y diversos tipos de contenidos. Allí radica la importancia de realizar guías de aplicación de esta metodología para visualizar mejor los resultados a conseguir y los logros obtenidos.



**Gráfico N° 5. Esquema de funcionamiento de aula invertida**

Fuente: Fidalgo, Sein - Echaluze, y García, (2019)

Antes de incluir un aula invertida como estrategia didáctica, es necesario identificar la problemática del aula y los objetivos de mejora que plantea, de esta manera se guía para que el docente logre un avance significativo en su asignatura (Fidalgo, Sein - Echaluze, & García, 2019).

Indudablemente al utilizar *Flipped Classroom* se tiene muchas ventajas, en este apartado se trata de resaltar los más importantes y más sobresalientes al utilizar esta metodología.

- **Consolida el conocimiento:** brinda más tiempo para resolver cualquier duda o consolidar conocimientos. Esto se debe porque, al haber trabajado los contenidos y conceptos en el hogar, ya en el aula se puede solucionar dudas, complejidad de comprensión o laborar temas de forma personal

- **Favorece la diversidad en el aula:** dedican más tiempo a revisar contenidos, agregar o quitar las funciones, además el docente puede también participar en las adaptaciones que considere necesarias.
- **Aprendizaje más profundo y perdurable:** es ventajoso para la comprensión es la base de esta característica.
- **Mejora el desarrollo de las competencias individuales y colectivas:** fomenta en el estudiante el desarrollo de nuevas competencias, intercambiar opiniones y el aumento del trabajo colaborativo.
- **Mayor motivación en el estudiante:** igualan el procedimiento de amaestramiento más rápidamente, asumen sus responsabilidades, toman decisiones, participan y trabajan para alcanzar objetivos comunes (Revista UNIR, 2020).

Este modelo de aula invertida ha ganado popularidad desde los años 90s, acaparando la atención en muchos países (Guerrero J. , 2020) se indica además que este modelo no es una metodología de enseñanza más bien está direccionado a una forma de impartir la educación. En esta estrategia el docente explica un tema y el estudiante propicia su propia enseñanza.

Se aduce que se aprenden de este modelo tiene ventajas como al implementarla puede abarcar todos los niveles cognitivos de aprendizaje a la vez (Guerrero J. , 2020).

### **Pasos para implementar *Flipped Classroom***

Guerrero (2020) menciona que los pasos básicos para realizar el aula invertida son:



- Planificar: es saber definir los aprendizajes requeridos y las competencias a desarrollar. También incluye la planificación de las sesiones con actividades a llevar a cabo.
- Preparar los materiales: es diseñar e identificar los conceptos, presentaciones, recursos y/o videos.
- Visualización y lecturas: servirán para el material elaborado con las indicaciones para realizar la actividad y la forma de devolver al docente mediante una plataforma o al aula presencial cuando se pueda.
- Implementación de las actividades en aula: es tener los recursos colaborativos para un aprendizaje activo y que puedan continuar al tema siguiente.
- Resolver dudas: es brindar acompañamiento en cada momento para favorecer la comprensión de la temática.
- Trabajo colaborativo: son las sesiones presenciales y favorece las relaciones interpersonales además de las estrategias implementadas: mesas redondas, debates, foros.
- Aplicar lo aprendido: es el inicio, se complementa en el aula, se presenta situaciones concretas mediante la resolución de situaciones concretas y realistas, así como la resolución de problemas comunes.
- Revisar y retroalimentar: es una actividad continua durante todo el proceso, permite a los estudiantes percibir el avance de lo aprendido, así como las actividades que deben ser reforzadas.

- Evaluar, coevaluar y autoevaluar: es parte de la acción igual manera favorece la autonomía, define sus fortalezas y también sus áreas de mejora.

## **Educación Artística**

El currículo con nuevo enfoque para la formación integral del hombre en Enseñanza Cultural y Artística asegura el aprendizaje a partir de bastante temprana edad. Está construido en 3 ejes primordiales: personal y emocional – emocional; social y relacional y simbólica y cognitiva, las cuales estructuran procesos para el aprendizaje del arte plástico, canción y expresión del cuerpo. Este currículo se necesita para el proceso de aprendizaje de infantes y adultos pues origina expresión, apreciación y experimentación artística en los educandos (Ministerio de Educación, 2016).

La educación artística según Sáenz (2016) presenta modificaciones de plan de estudio. Se basa en promover y difundir arte, cultura y desarrollo integral; también tiene un nuevo modelo educativo actual, pues la intención es formar a ciudadanos críticos y creativos desde dimensiones nacional y mundial conjugando una visión humanista y competente para inducir las potencialidades de los estudiantes.

Se indica también que la educación artística está conectada a cinco capacidades para la existencia y las figuras de perfil de salida habilitan al estudiante con instrumentales ineludibles para percibir el universo desde una representación decorativa con el pensamiento artístico en desarrollo (Sáenz, 2016).

Bajo esta perspectiva, Sáenz (2016) destaca que la educación artística, además:

*Potencia el lenguaje artístico, permite expresarse de distintas maneras, descubre elementos básicos de cada lenguaje posibilitando la creación de futuros artistas dedicados a cuestiones artísticas fomento de la creatividad, mejora de*

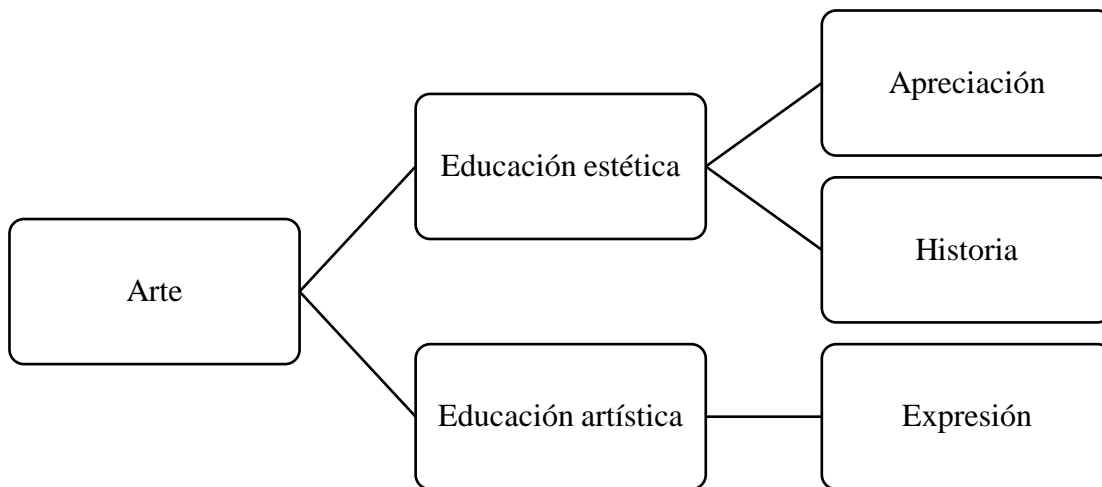
*autoestima, confianza, estimula la imaginación, habilidades de motricidad fina, resolución de conflictos, problemas cognitivos, de concentración pues estimula los hemisferios del cerebro, fortaleciendo las competencias en sociedad y convivencia (p. 72)*

De acuerdo a Estévez y Rojas (2017) los atributos del arte como expresión de la realidad social son resultados del desarrollo permanente del sistema educativo, hay que destacar que la actividad social está presente en la educación y permite que las personas realicen cultura desde su ambiente, es fundamental la expresión artística porque:

*La expresión artística está presente siempre y demuestra la asimilación y transformación humana de la realidad, incluye la naturaleza, el pensamiento y la sociedad, por aquello hay que educar desde el punto de vista estético, psíquico y físico como forma pedagógica de mejorar la expresión artística. Está incluido en la malla curricular como complemento de formación para cada nivel de estudio (p. 115).*

La práctica de lo artístico aporta la activación de lo cognitivo, afectivo y conductual, esto debe ser incentivado desde temprana edad y es condicionante para el desarrollo en niños y niñas, allí radica la importancia de contribuir a la experiencia artística como parte de la formación de la personalidad (Estévez & Rojas, 2017).

De acuerdo a esta premisa, se expresa que el arte es el inicio de la educación artística relacionada directamente con la expresión de arte en todas sus formas.



**Gráfico N° 6. Nacimiento de la educación artística**

Fuente: <http://www.eduteka.org/articulos/Editorial16>

En la educación artística se imponen retos que la era digital concibe (Huerta & Domínguez, 2019) esto es un momento histórico que debe aprovecharse. La tecnología es un aliado en el aula de artes, los dispositivos móviles, usos digitales, videojuegos, videoclip abren posibilidades académicas con tendencia a mejorar el arte con complejos y atractivos para esta nueva generación. No hay que estar ajenos a esta práctica habitual de los estudiantes modernos; al contrario, reforzar el arte con la nueva tecnología permite mejorar la percepción de la realidad mediante el arte.

### **Importancia de la educación artística**

La existencia del arte en la enseñanza por medio de la enseñanza artística coopera al desarrollo integral de los chicos y adolescentes. Se caracteriza por enriquecer el aporte cognitivo en el desarrollo de las capacidades y destrezas de los estudiantes, como el emprendimiento la variedad cultural, la innovación, la creatividad o la curiosidad (Auca, 2017), la actividad artística despierta la fantasía e imaginación, conduce a la valoración del color, las maneras, ayuda a la formación personal, crecimiento de la confianza, respeto, tolerancia y es una vía para el desarrollo dinámico y unificador.

Para Auca (2017) la educación artística apoya a los estudiantes a echar de ver a sí mismo, pero además es necesario.

*Todas las instituciones educativas deben poseer en sus elementos y en sus extraescolares la educación artística, se frecuenta de diligencias fundamentales para el progreso de infantes, ofrece muchas ayudas y propende el desarrollo personal, académico y social (p.3)*

Se asocia la Educación artística con enseñar arte, crear esencias u operaciones atractivas, pero distante del mundo escolar no solo se ocasiona arte, también estar a la mira, se investiga el entorno, por eso se complementa en cuatro campos de enseñanza de esta materia:

- Creación
- Apreciación
- Investigación de historia del arte
- Filosóficas y estéticas

Las ocupaciones van a ser exploradas por los estudiantes y les van a servir en diversas magnitudes, para su incremento personal permite el aprender a observar con detenimiento de su ámbito y la probabilidad de conseguir la sensibilidad primordial para entender y ver las diferencias particulares y culturales (Ministerio de educación, 2016).

En la interacción artes-educación hay un problema intelectual, trata sobre el contenido de los objetos artísticos, el arte es un producto cultural de la capacidad innovadora del ser humano, por eso, una enseñanza de calidad debería contestar al criterio de igualdad, integración, variedad y pertinencia para que la formación del sujeto sea integral, esto incluye indudablemente a las artes. El arte en sí coopera a crear entendimiento importante, mientras es abordado a partir del punto de vista pedagógica

posibilite la transformación del ámbito personal, estudiantil y comunitario, ayuda a la colaboración social y cohesión de la ciudadanía (Mineduc.cl, 2018).

Por otra parte (Sáenz, 2016) destaca beneficios, habilidades y capacidades que pueden ser desarrolladas mediante el lenguaje artístico:

- Organización del pensamiento y mejora en la resolución de tareas
- Mejora de las capacidades psicomotrices y orientadoras
- Desarrollo de la imaginación
- Mejoramiento de operaciones mentales
- Mejoramiento de la atención y comprensión

Para entender y aprovechar la educación artística se requiere entender las competencias básicas del entorno artístico del medio y con posibilidades de traspasar esa información al aula. Allí radica la importancia de la educación artística (Caritx & Vallés, 2018), pues debe abordar competencias que mejoran a los estudiantes en sus capacidades artísticas, se podría mencionar que aumenta los aspectos artísticos de:

- Desarrollo de la percepción de la realidad visual y natural del entorno cultural
- Valora el patrimonio artístico de su entorno
- Comprende la contemporaneidad artística
- Utiliza lenguaje y técnicas artísticas como medio de expresión y comunicación
- Crea e imagina el lenguaje artístico

## **Moodle**

Moodle como método de instrucción está diseñado para gestionar y crear ambientes de instrucción en internet siempre adaptándose a los requerimientos de los

docentes de los estudiantes y de los administradores de la comunidad educativa (Maza & Tusa, 2015) básicamente en aspecto técnicos Moodle sirve para crear y gestionar una enseñanza virtual con una tecnología y base de datos MSyQL Moodle fue creado en el 2002 y su nombre proviene de las palabras entorno modular de aprendizaje Dinámico orientado a objetos esta plataforma también se le puede llamar LMS podemos encontrar en el medio tecnológico y dirigido a la enseñanza diversos LMS entre ellos está Chamilo, e-doceo

Aunque la lista es muy amplia de la cantidad de plataformas virtuales cada una de estas adaptándose a las necesidades de los docentes Moodle siempre tiene la primera opción para ser requerido esto debido a que tiene afinidad en enseñanza en línea que se ha extendido a nivel mundial tanto así que Moodle es considerada la primera opción para un sistema educativo en internet (Godoy, 2016) la primera característica de Moodle es que es libre y gratuito por lo general pertenece a una licencia pública educativa puede hacer uso de esta plataforma e ir adaptándose accesorios accesos link recursos y ventanas acorde a sus necesidades sin tener que pagar por ellos

Cuando se le denomina gratuito y abierto es porque tiene una opción de herramienta muy atractiva que ofrece muchas ventajas estas ventajas pueden ser que es una herramienta estable y de confianza esto dado porque toda institución cualquiera que sea el tamaño (Luján & García, 2015) Confía en que puede desarrollar sus proyectos de formación para estudiantes de manera en línea sin tener que configurar base de datos para guardar dicha información también es intuitiva y muy fácil de usar quién aprende a utilizar y gestionar Moodle se dará cuenta que es un procedimiento práctico.

El usuario tiene una interfaz muy simple modelo cómo se quema enseñanza está diseñado para gestionar y crear ambientes de aprendizaje en internet siempre adaptándose a los requerimientos de los docentes de los estudiantes y de los administradores de la comunidad educativa básicamente en aceptar efectos técnico

Moodle le sirve para crear, gestionar una enseñanza habitual como una tecnología y base de datos como Moodle fue creado en el 2002 (Gunduz & Ozcan, 2017).

Esta plataforma también se le puede llamar que LMS podemos encontrar en el medio tecnológico y dirigido a la enseñanza diversa LMS entre ellos está mil aulas aunque la lista es muy amplia de la cantidad de plataforma virtual es cada una de estas adaptándose a la necesidad de los docentes Moodle siempre tiene la primera opción para ser requerida esto debido a que tiene afin y le afinidad en enseñanza en línea que seas tendido a nivel mundial tanto así que madre con será la primera opción, el favorito (Godoy, 2016).

Otra de las ventajas de Moodle es que se puede acceder a esta plataforma desde cualquier dispositivo móvil su interfaz es fácilmente compatible con cualquier móvil y cualquier navegador de internet por lo que es muy versátil a la hora de elegirlo (Lorca, 2017).

Sí describimos para qué sirve Moodle básicamente se expone que puede crear espacios de enseñanza así como administrar distribuir y controlar actividades inherentes a la formación en línea en una comunidad educativa por eso que los administradores de plataforma lo consideran a Moodle como un sistema todo en uno Moodle cubren necesidades de acciones formativas pedagógicas en línea para profesores porque facilita las tareas garantiza el control de actividades y genera un panel de administrador con respecto a los estudiantes (Maza & Tusa, 2015). Su uso es funcional y muy simple esto le ayuda al estudiante a centrarse en las tareas y no es preocuparse en utilizar una herramienta muy compleja y difícil de manejar a los administradores el interfaz permite la creación de aulas virtuales sin aplicar tareas de programación es decir es de contenido esta capacidad puede ampliarse inclusivamente si se instalan plugins.



## **Moodle en la educación**

Moodle es flexible personalizable por ser un software abierto esta plataforma puede personalizarse a gusto y requerimiento de la comunidad educativa que lo adquiera esto debido a que tiene una estructura de funcionamiento modular muy sencillo de utilizar Moodle (Godoy, 2016) es esto dado para unos cuantos estudiantes o para miles de ellos sirve tanto para organizaciones pequeñas como en organizaciones grandes es por esto que puede adaptarse a las condiciones de cualquier comunidad educativa.

Moodle también está comprometido con el usuario (Gunduz & Ozcan, 2017) esto porque la plataforma continuamente actualiza su sistema de seguridad para dar protección a la información que se genera a la información guardada y a restringir el acceso no autorizado para que no exista la pérdida de datos por el mal uso.

Moodle también tiene funcionalidades muy amplias es decir las posibilidades son ilimitadas para usar esta plataforma esta funcionalidad se puede extender porque tiene instalado en su software complementos para que colaboren todas las comunidades (Luján & García, 2015) a nivel general Moodle es versátil ya que está en 120 idiomas esta capacidad multilingüe es una de las características más aprovechadas por los docentes.

## **Herramientas mil aulas**

Mil Aulas es una plataforma educativa que funciona con Moodle, tiene infinitas posibilidades de crear cursos en internet, con la ventaja de poder ser administrador e interactuar directamente con el estudiante. La plataforma Mil Aulas (Díaz, 2019) al igual que Moodle es gratis su principal objetivo es generar herramientas para un aprendizaje más interactivo además de poder apoyar a los educadores para configurar el aprendizaje en línea.

## Ventajas y beneficios de la herramienta Mil Aulas

Según lo definido por (Vega, 2019) hay que destacar que Mil Aulas:

- Como principal ventaja de esta plataforma Mil Aulas es la que permite proporcionar un servicio de almacenamiento de datos sin generar costo alguno
- Además, también permite crear copia de seguridad de todas las actividades cursos y recursos que puede almacenar en esta plataforma
- También tiene otra ventaja de poder descargarlos en cualquier momento todos estos recursos y subidos a la plataforma
- Como ventaja también se expone que no tiene limitaciones para el número de usuarios tampoco para la cantidad de información que se pueda almacenar
- También permite hacer videoconferencias en tiempo real y esos mismos documentos o archivos quedará almacenados en la plataforma.

Sin embargo, los inconvenientes existen (Peñaranda & Salgado, 2017), menciona que:

- Como desventaja de esta plataforma Mil Aulas se puede exponer que si este sitio no es usado frecuentemente se desactiva automáticamente
- también por ser una plataforma gratis contiene publicidad, pero si usted desea desactivar dicha publicidad hay que realizar un pago.
- Mucho de los complementos de Moodle que existe en la plataforma mil aulas están desactivados mientras tenga la versión gratuita a
- demás no permite acceder a un sistema de ficheros ni base de datos si no se paga por ellos. Estas son las principales desventajas

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO METODOLÓGICO**

#### **Paradigma y tipo de investigación**

##### **Paradigma asumido**

La investigación corresponde a un enfoque cuanti-cualitativo, tal como lo describe en este contexto Fernández (2016) el enfoque cuantitativo establece la necesidad de medir y estimar el fenómeno de investigación, es la investigación empírica por excelencia, muy útil en las ciencias exactas en estudio, mientras que Torres (2016) el enfoque cualitativo parte de un problema científico pero no sigue un proceso claramente definido, donde sus planteamientos no son tan específicos como en el enfoque cuantitativo. En la Unidad Educativa Moraspungo es donde se desarrollan las actividades curriculares objeto de estudio y los datos analizados tendrá una utilidad en el proceso.

##### **Modalidad de la investigación**

La modalidad investigativa va enfocada a diseñar una propuesta para aplicar directamente en la Unidad Educativa Moraspungo como solución la clase inversa en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes en la asignatura Educación Artística de 8avo año.

Su aplicación es básica, puesto que los datos no permiten un análisis estricto de las variables de estudio para la definición de una propuesta de solución. (Torres, 2016). También se utilizará la investigación descriptiva, dada la naturaleza de la misma, todos los involucrados en el proceso investigativo, es decir los docentes, estudiantes y padres de familia definen actividades en las TIC, así como todo lo referente a proceso de

enseñanza-aprendizaje de los estudiantes en la asignatura Educación Artística de 8vo año.

Para la fase de recolección de datos la investigación se ajusta al tipo exploratorio ya que se determina el nivel de aprendizaje de los estudiantes con métodos tradicionales de enseñanza en la asignatura Educación Estética, así como las expectativas al aplicar métodos más innovadores como el aula invertida para volver la clase tradicional a una clase más activa, interactiva que propende el auto aprendizaje del estudiante.

### **Procedimiento para la búsqueda y procesamiento de los datos**

#### **Población y muestra**

La población que corresponde al proceso investigativo o de campo corresponde a los estudiantes y docentes del 8avo año paralelo A, B y C de la Unidad Educativa Moraspungo; son 30 estudiantes están comprendidos en la edad de entre 12 y 13 años elegidos entre los 3 paralelos existentes.

La población establecida para este nivel de estudio es pequeña no necesita realizarse la extracción de una muestra según (Hernández, Fernández, & Baptista, 2010) la población es el conglomerado de naturalezas o personas con peculiaridades comunes y que pueden ser determinados por lugar y momento y a su vez la muestra es una parte de esa población que la representa fielmente para un estudio o investigación.

**Tabla 2. Población**

<b>Unidad de observación</b>	<b>Población</b>	<b>Muestra</b>
Estudiantes	30	30
Docentes	5	5
<b>Total</b>	<b>35</b>	<b>35</b>

**Elaborado por:** Chugchilán (2020)

**Fuente:** Unidad Educativa Moraspungo

En este caso debido a la reducida población se transforma el proceso investigativo como muestra censal donde toda la población está representado con la misma cantidad de muestra, según (Hernández, Fernández, & Baptista, 2010) una muestra censal es toda la población tomada para el proceso investigativo, en este tipo de muestra es necesario determinar las inquietudes opiniones y sugerencias de todos los integrantes de esta población para obtener datos fiables y veraces.

### **Operacionalización de las variables**

A continuación, se detalla las variables dependientes e independiente sobre el objeto de estudio.



**Tabla 4.**

*Operacionalización de la variable dependiente aula invertida o Flipped Classroom*

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems básicos	Instrumentos
<p>El aula invertida se identifica por el intercambio de tareas en el proceso de formación estudiantil. Cambia de posiciones desde la lección hasta la realización de deberes; de esta manera, la secuencia pedagógica se maneja en un contexto colaborativo con enfoque activo y participativo a la asignatura. Generalmente este modelo es muy utilizado con variadas tecnologías, metodologías y diversos tipos de contenidos. Allí radica la importancia de realizar guías de aplicación de esta metodología para visualizar mejor los resultados a conseguir y los logros obtenidos. (Fidalgo, Sein - Echaluce, y García, 2019)</p>	<p><b>Metodología</b></p> <p><b>Aula invertida</b></p> <p><b>Tecnología digital</b></p> <p><b>Formación estudiantil</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recursos deG</li> <li>• web</li> <li>• Recursos digitales</li> <li>• Actividades de aprendizaje</li>   <li>• Creación de contenido</li> <li>• Solución de problemas</li> <li>• Comunicación colaborativa</li>   <li>• Recursos didácticos</li> <li>• Desarrollo de técnicas</li> <li>• Interés en la asignatura</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿El desarrollo de recursos digitales basados en aula invertida mejoraría el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura Educación artística?</li> <li>• ¿Estaría dispuesto a recibir capacitación en expresión artística para mejorar el esquema corporal mediante el uso del aula invertida?</li> <li>• ¿Considera que el desarrollo de aula invertida incrementa la creatividad de los estudiantes?</li> <li>• ¿Conoce usted la existencia de un documento sobre actividades de expresión artísticas que desarrollen el esquema corporal a través del aula invertida?</li> <li>• ¿Apoyaría usted la elaboración de una guía didáctica de expresión artística para desarrollar el esquema corporal mediante aula invertida?</li> <li>• ¿Es factible que los estudiantes sean protagonistas de su propio aprendizaje en la asignatura educación artística mediante los recursos de aula invertida?</li> <li>• ¿Recibiría capacitación en tecnología, especialmente aula invertida para mejorar la formación del estudiante?</li>   <li>• Analiza pinturas o esculturas en las que se represente a una o más personas</li> <li>• Elabora líneas de tiempo con las piezas musicales más significativas en cada una de las etapas vitales del individuo</li> <li>• Indaga sobre artistas, obras y manifestaciones culturales, analizando algunos de los factores históricos o sociales que los rodean</li> <li>• Reconoce y describe algunas características diferenciadoras en manifestaciones Artísticas y Culturales</li> <li>• Crea comics, historietas pequeñas</li> <li>• Describe las principales características de una instalación artística.</li> <li>• Elabora diarios personales con imágenes, objetos, recortes de prensa, fotografías, grabaciones sonoras.</li> <li>• Desarrolla percepción visual reconociendo formas, posiciones y lateralidad</li> <li>• Crea monólogos en los que los estudiantes relaten hechos, anécdotas o experiencias.</li> <li>• Realiza en plano y en volumen, representaciones de acciones y gestos, tanto del cuerpo como del rostro.</li> <li>• Utiliza aplicaciones informáticas sencillas para la creación de diaporamas.</li> <li>• Identifica el tipo de patrimonio cultural del Ecuador.</li> <li>• Aplica técnicas, recursos y convenciones básicos de los distintos lenguajes artísticos en la representación de la figura humana</li> </ul>	<p><b>Encuesta</b></p> <p><b>Ficha de observación</b></p>

Elaborado por: Chugchilán (2020)

## **Procedimiento de recolección de la información**

### **Métodos**

Para el presente proceso investigativos, se prevé utilizar el método científico, se trata de un procedimiento de indagación usado generalmente en la obtención de discernimiento (Labajo, 2016), es llamado así es por basarse en la empírico y medición y estar delimitado por los principios de razonamiento. La investigación prevé la utilización del método científico para clasificar, ordenar, e interpretar los resultados del proceso investigativo del objeto de investigación.

## **Procedimiento para la búsqueda y procesamiento de los datos**

### **Técnicas de investigación**

Acorde a (Sampiere, Fernández, & Baptista, 2010) en una investigación se instala de varios tipos de materiales para calcular las inconstantes de estudio, inclusive se llega a combinar varias técnicas de recolección de datos.

### **Encuesta**

La encuesta establece la recopilación de información mediante un cuestionario en el que se determina el criterio de docentes de la Unidad Educativa, basado en la premisa declarada, Ojeda (2019) expone que la encuesta es un método que se utiliza para indagar sobre una problemática específica y tener detalles más exactos de un problema circundante en un sitio específico.



## **Ficha de observación**

Se utilizó una ficha de observación para definir las destrezas de los estudiantes en Educación artística. Esta ficha, según Dipas (2015) es una fuente de información práctica no solo proporciona a los docentes ideas y sugerencias para una enseñanza efectiva y adecuada a las características de un contexto educativo particular sino que puede suscitar reflexión sobre el rol en la enseñanza y en la sociedad, obtener información sobre las habilidades, destrezas y hábitos de las personas.

## **Instrumentos de recogida de datos**

Los instrumentos que serán utilizados en esta investigación corresponden a cuestionarios tanto para docentes como para estudiantes y ficha de observación de las destrezas en educación artística.

## **Validez y confiabilidad de los instrumentos**

El instrumento a aplicar a los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa Moraspungo fue previamente validado mediante el Alfa de Cronbach que es la consistencia interna del cuestionario, es el nivel en que cada ítem propuesto en las preguntas se interrelaciona entre sí para obtener el objetivo propuesto.

De acuerdo a Ruíz (2018) el Alfa de Cronbach representa la confiabilidad del instrumento antes de ser aplicado a la población objetivo. Se califica de 0 a 1, mientras más próximo a 1 más consistente serán los ítem a evaluar y viceversa. Para el caso de la investigación se acudió a expertos en la problemática a fin de que la validación sea más consistente (anexo 11 al 15), a continuación los detalles:

**Tabla 5. Grupo de especialistas para validación de instrumentos**

<b>Especialistas</b>	<b>Grado académico</b>	<b>Años experiencia</b>
Klever Gustavo Caiza Bautista	MSc. En gerencia Educativa Licenciatura en música	18 años
Guadalupe Tatiana Chugchilan	Lcda en Educación primaria	16 años
Jimmy Rafael Villacis Sánchez	Ingeniero en diseño gráfico digital y multimedia (docente)	9 años
Edwin Pacífico Pilatasig Moreano	Lcdo. en ciencias de la educación esp. pedagogía musical.	13 años
Franklin Rodrigo Cárdenas	Lcdo. Educación Primaria	23 años

**Elaborado por:** Chugchilán (2020)

Luego que los especialistas revisaron y calificaron los instrumentos (encuesta y ficha de observación) a ser aplicados se procedió a realizar el Alfa de Cronbach, con consistencia de los instrumentos de evaluación para lo cual se empleó la fórmula siguiente:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[ 1 - \frac{\sum v_i}{v_t} \right]$$

Donde, se define la significancia de cada parte de la fórmula:

Número de ítems evaluados K= 10

Varianza de cada ítems Vi= 1,06

Suma total de la variación de cada ítems Vt= 3,81

$$\alpha = \frac{10}{10 - 1} \left[ 1 - \frac{1,06}{3,81} \right]$$

$$\alpha = 1,11[1 - 0,278]$$

$$\alpha = 1,11[0,721]$$

$$\alpha = 0,801$$

$$\alpha = 0.80$$

El calculo estadístico realizado, se obtiene 0,80 considerado adecuada dentro de los parámetros de medición, de tal manera se puede evidenciar su confiabilidad, según la siguiente escala:

valores de Alfa	Interpretación
0.90 – 1.00	Se califica como muy satisfactoria
0.80 – 0.89	Se califica como adecuada
0.70 – 0.79	Se califica como moderada
0.60 – 0.69	Se califica como baja
0.50 – 0.59	Se califica como muy baja
<0.50	Se califica como no confiable

**Gráfico N° 7. Criterio de interpretación del coeficiente de Alfa de Cronbach**

Fuente: <https://www.xuletas.es/ficha/confiabilidad/>

Una definición técnica de confiabilidad que ayuda a resolver tanto problemas teóricos como prácticos es aquella que parte de la indagación de qué tanto error de medición existe en un instrumento de medición, considerando tanto la varianza sistemática como la varianza por el azar. (Quero, 2017).

**Resultado del diagnóstico de la situación actual**

El principal objetivo de este apartado es proporcionar información fehaciente de la situación actual en el que se desenvuelven las actividades curriculares de la Unidad Educativa, el preámbulo para este análisis comprende encuestas y ficha de observación. A fin de cumplir con la variable independiente, se analiza las preguntas enfocadas en recursos digitales.

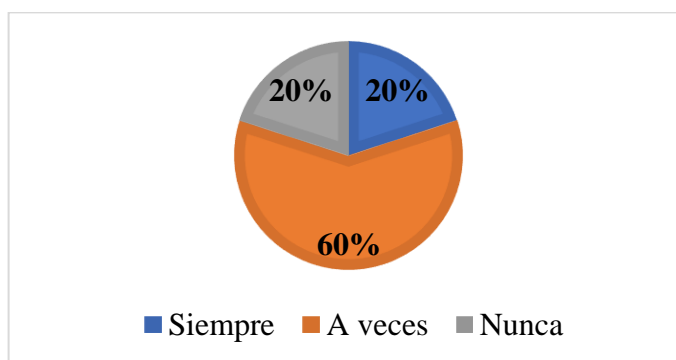
## Análisis e interpretación de la encuesta a docentes

**Cuadro N° 1. Aplica componentes de recursos digitales en el proceso de enseñanza**

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	1	20%
A veces	3	60%
Nunca	1	20%
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

Fuente: Fichas de encuesta a docentes

Elaborado por: investigador



**Gráfico N° 8. Aplica componentes de recursos digitales**

## Análisis e interpretación

Los resultados de las encuestas a docentes se presentan por bloques de preguntas, en este caso, el 60% de ellos expresan que a veces aplican los componentes de recursos digitales en el proceso de enseñanza; en la pregunta sobre la inclusión de recursos tecnológicos en trabajos online, el 20% considera que siempre y el 20% restante manifiesta que nunca realiza tal acción.

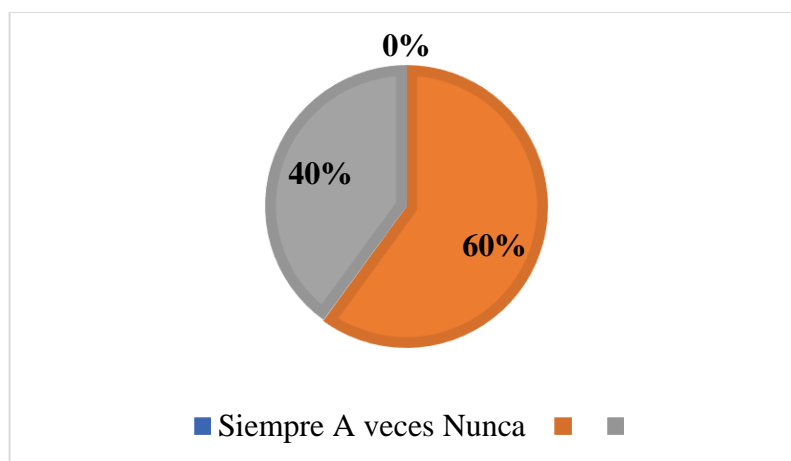
Los recursos digitales abren un sinfín de oportunidades en la actividad docente, apuntan al logro de los objetivos de aprendizaje, preferencia por el trabajo colaborativo, mejora en el proceso de formación favorece el autoaprendizaje especialmente donde aplica la creatividad.

**Cuadro N° 2. Incluye recursos digitales educativos en clases**

<b>OPCIONES</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Siempre	0	0%
A veces	3	60%
Nunca	2	40%
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

Fuente: Fichas de encuesta a docentes

Elaborado por: investigador



**Gráfico N° 9. Incluye recursos tecnológicos educativas**

### **Análisis e interpretación**

El 60% de los docentes manifiesta que a veces incluye recursos tecnológicos educativas para los trabajos online generados en clase, mientras que el 40% restante expresa que nunca incluyen recursos tecnológicos educativas como recursos de aprendizaje.

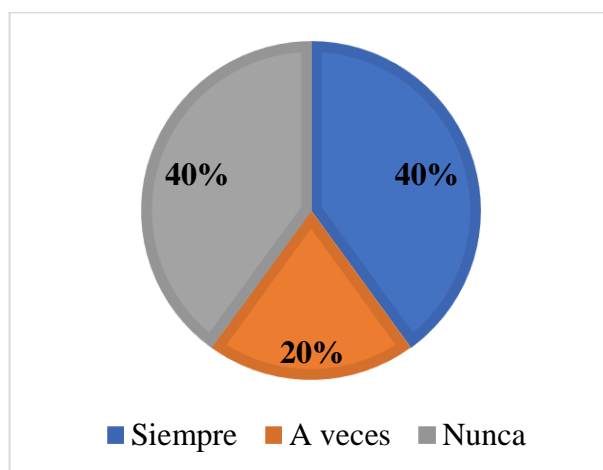
Se considera que los recursos educativos digitales están para fines de aprendizaje, actualización docente, mejora de la calidad pedagógica y su pertinencia metodológica que sintetiza la educación moderna, debido a la cantidad de recursos didácticos disponibles es necesario considerar que no solo sirven como material didáctico como método llamativo del estudiante como estrategia didáctica.

**Cuadro N° 3. Elabora recursos didácticos digitales**

<b>OPCIONES</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Siempre	2	40%
A veces	1	20%
Nunca	2	40%
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

Fuente: Fichas de encuesta a docentes

Elaborado por: investigador



**Gráfico N° 10. Elabora recursos didácticos digitales**

### **Análisis e interpretación**

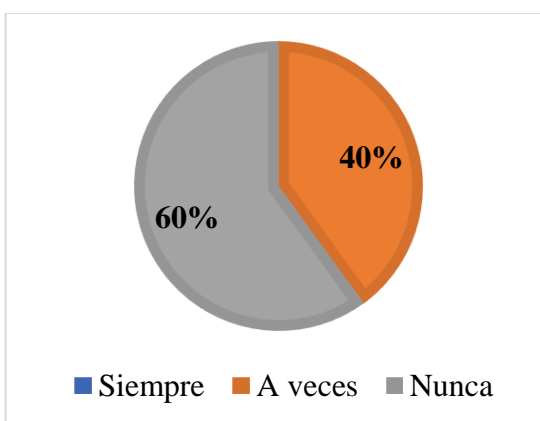
El 40% de los encuestados siempre elabora recursos didácticos digitales para la asignatura, mientras que otro 40% nunca lo hace, el restante 20% realiza esta actividad a veces.

Los recursos didácticos digitales son muy variados y se pueden adaptar a las necesidades del docente y estudiantes corroborando este precepto, se recalca que los recursos digitales son cualquier elemento que se puede visualizar en cualquier dispositivo electrónico y son utilizados para aprendizaje y cuando se tienen inconvenientes con ellos.

**Cuadro N° 4. Utiliza dispositivos tecnológicos para mayor creatividad**

<b>OPCIONES</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Siempre	0	0%
A veces	2	40%
Nunca	3	60%
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

Fuente: Fichas de encuesta a docentes  
Elaborado por: investigador



**Gráfico N° 11. Utiliza dispositivos tecnológicos**

**Análisis e interpretación**

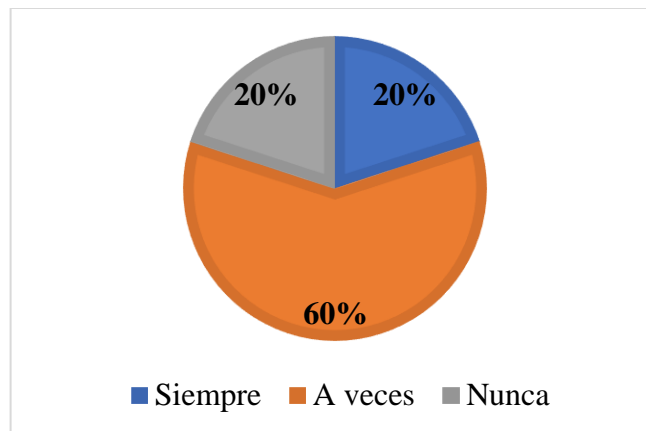
El 60% nunca utiliza dispositivos tecnológicos para mayor creatividad en la asignatura y a veces, el 40% de los docentes lo hace y de acuerdo a Ortiz (2017) ayudar a adquirir conocimiento, reforzar aprendizajes, desarrollo de competencias y evaluar conocimientos.

Los recursos digitales atraen e impresionan al estudiante, esto bien podría ser usado como estrategia en el proceso de aprendizaje, como estrategia educativa e incluirla en la planificación de docente y plantear que los objetivos sean de aprendizaje para que sean útiles y no un simple medio de diversión y/o distracción

**Cuadro N° 5. Fomenta el uso de recursos tecnológicas en los estudiantes**

<b>OPCIONES</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Siempre	1	20%
A veces	3	60%
Nunca	1	20%
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

Fuente: Fichas de encuesta a docentes  
Elaborado por: investigador



**Gráfico N° 12. Fomenta el uso de recursos tecnológicas**

### **Análisis e interpretación**

Con referencia al fomento del uso de recursos tecnológicos, el 60% manifiesta que a veces realiza dicha actividad el 20% siempre fomenta el uso de herramientas digitales y el 20% restante expresa que nunca realiza tal acción.

Hay estándares diseñados por la UNESCO para competencias en TIC para los docentes que incluyen esta herramienta en sus actividades pedagógicas. Estos estándares contemplan desde la innovación, plan de estudios, organización escolar, estrategias de enseñanza y cooperación en el proceso de enseñanza.

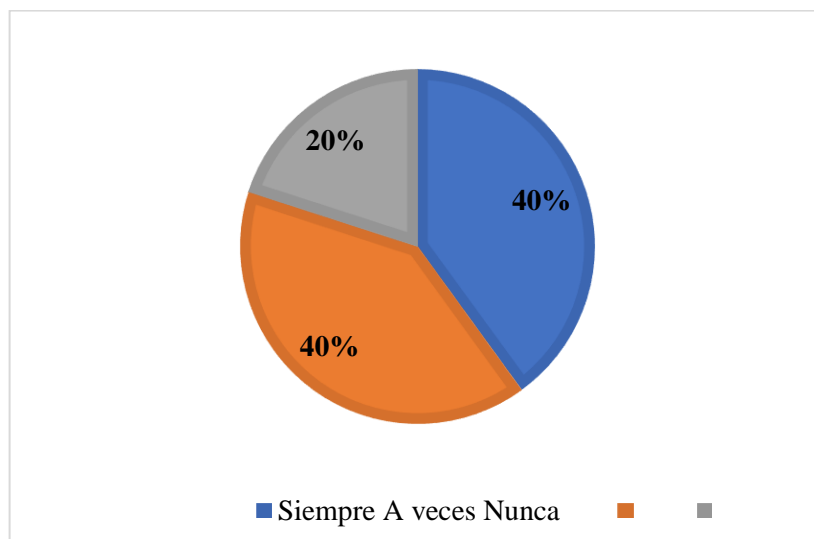


**Cuadro N° 6. Viabilidad de utilizar recursos digitales en la asignatura**

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	2	40%
A veces	2	40%
Nunca	1	20%
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

Fuente: Fichas de encuesta a docentes

Elaborado por: investigador



**Gráfico N° 13. Viabilidad de utilizar recursos digitales**

### **Análisis e interpretación**

el 40% de ellos siempre considera viable la utilización de recursos digitales en la asignatura educación artística y el restante 40% solo lo considera a veces viable y el 20% menciona que nunca sería viable tal proposición.

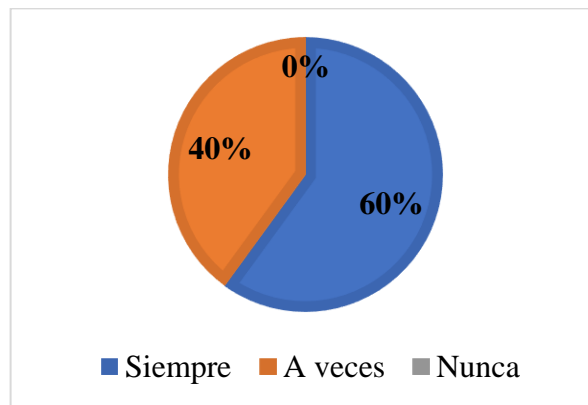
El desarrollo de las habilidades y destrezas de los estudiantes, como el emprendimiento la diversidad cultural, la innovación, la creatividad o la curiosidad puede ser mayor si se utiliza recursos tecnológicos.

Para efecto de la variable dependiente, las siguientes preguntas sobre aula invertida denota las falencias en el proceso educativo.

**Cuadro N° 7. Aula invertida mejoraría el proceso de enseñanza aprendizaje**

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	3	60%
A veces	2	40%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

Fuente: Fichas de encuesta a docentes  
Elaborado por: investigador



**Gráfico N° 14. Aula invertida mejoraría el proceso de enseñanza aprendizaje**

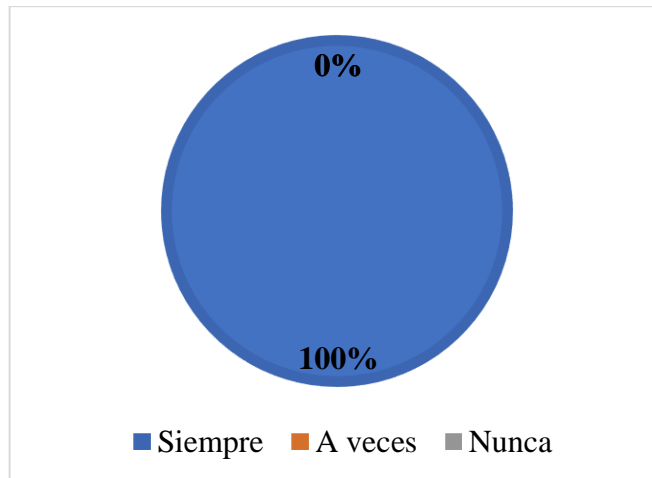
### **Análisis e interpretación**

En el desarrollo de recursos basados en aula invertida el 60% expresa que siempre mejoraría el proceso de enseñanza aprendizaje, el 40% solo expone que a veces resultaría el utilizar aula invertida en el proceso de enseñanza.

El aula invertida que es un modelo pedagógico revolucionario que permite interactuar y realizar actividades participativas con un profesor guía. Este recurso se maneja en un contexto colaborativo con enfoque activo y participativo a la asignatura.

**Cuadro N° 8. Recibir capacitación en expresión artística**

<b>OPCIONES</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Siempre	5	100%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>



**Gráfico N° 15. Recibir capacitación en expresión artística**

### **Análisis e interpretación**

El 100% de los encuestados coincidieron en manifestar la predisposición a recibir capacitación en expresión artística, pues el currículo con nuevo enfoque del Ministerio de Educación requiere un proceso de aprendizaje de niños, niñas y adultos en todas las asignaturas.

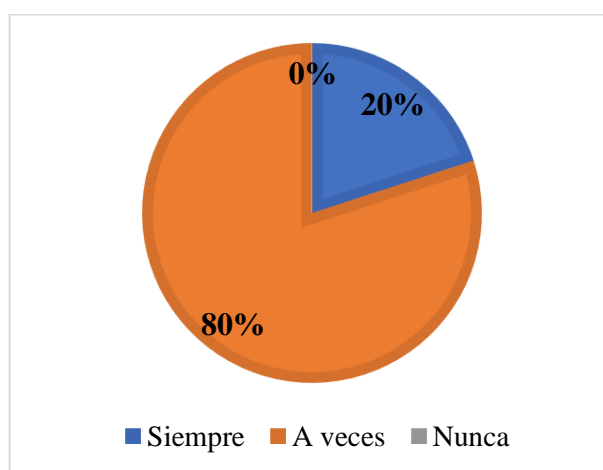
Estar capacitado el docente origina expresión, apreciación y experimentación artística en los educandos, se recalca la ventaja al recibir capacitación, con la firme disposición que hay que educar desde el punto de vista estético, psíquico y físico como forma pedagógica de mejorar la expresión artística.

**Cuadro N° 9. Aula invertida incrementa la creatividad**

	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>OPCIONES</b>		
Siempre	1	20%
A veces	4	80%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

Fuente: Fichas de encuesta a docentes

Elaborado por: investigador



**Gráfico N° 16. Aula invertida incrementa la creatividad**

### **Análisis e interpretación**

El 80% de los encuestados considera que desarrollar aula invertida incrementa a veces la creatividad en los estudiantes, mientras que el 20% manifiesta que siempre el aula invertida mejora considerablemente la creatividad.

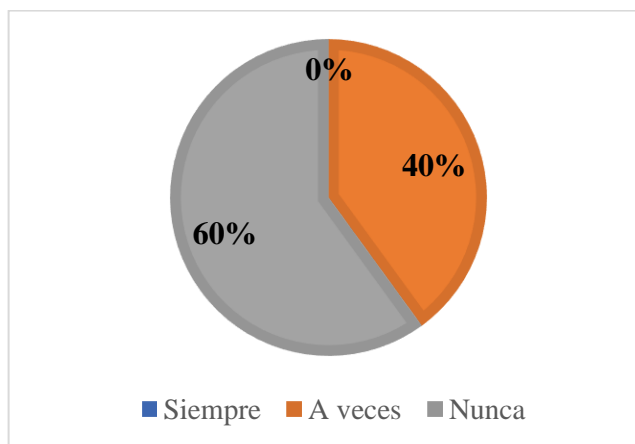
Hay que considerar que antes de incluir un aula invertida, es necesario identificar la problemática del aula y los objetivos de mejora que plantea, el aula invertida incrementa el progreso de las capacidades particulares y agrupadas: fomenta en el estudiante el desarrollo de nuevas competencias, intercambiar opiniones y el aumento del trabajo colaborativo.

**Cuadro N° 10. Documento sobre actividades de expresión artísticas que desarrollen el esquema corporal**

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	0	0%
A veces	2	40%
Nunca	3	60%
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

Fuente: Fichas de encuesta a docentes

Elaborado por: investigador



**Gráfico N° 17. Documento sobre actividades de expresión artísticas**

### **Análisis e interpretación**

Para esta interrogante sobre la existencia de documentos de actividades de expresión artística, el 60% de ellos conocen documentos con actividades para desarrollar el esquema corporal en la asignatura expresión artística y el 40% restante menciona que a veces posee documentos para la actividad de expresión artística.

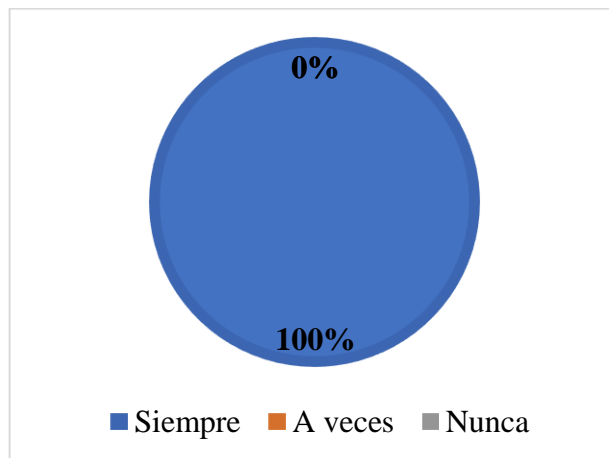
En la educación artística se imponen retos que la era digital concibe, esto es un momento histórico que debe aprovecharse. La tecnología es un aliado en el aula de artes

**Cuadro N° 11. Guía didáctica de expresión artística para desarrollar el esquema corporal mediante aula invertida**

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	5	100%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

Fuente: Fichas de encuesta a docentes

Elaborado por: investigador



**Gráfico N° 18. Guía didáctica de expresión artística**

### **Análisis e interpretación**

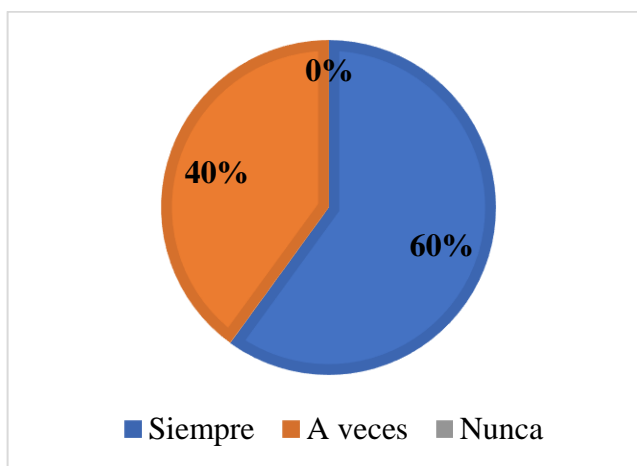
Con referencia a apoyar para elaborar una guía didáctica en la asignatura educación artística es unánime, es decir el 100% de ellos están de acuerdo y acorde los lineamientos del Ministerio de Educación.

Las ocupaciones van a ser exploradas por los estudiantes y les van a servir en diversas magnitudes, para su incremento personal permite el aprender a observar con detenimiento de su ámbito y la probabilidad de conseguir la sensibilidad primordial para entender y ver las diferencias particulares y culturales.

**Cuadro N° 12. Estudiantes protagonistas de su propio aprendizaje en la asignatura Educación artística mediante el recurso aula invertida**

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	3	60%
A veces	2	40%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

Fuente: Fichas de encuesta a docentes  
Elaborado por: investigador



**Gráfico N° 19. Estudiantes protagonistas de su propio aprendizaje**  
**Análisis e interpretación**

Además, el 60% de los docentes considera que se debe fomentar el aprendizaje propio en educación artística, y el 40% coincide en manifestar que a veces puede ocurrir tal aseveración.

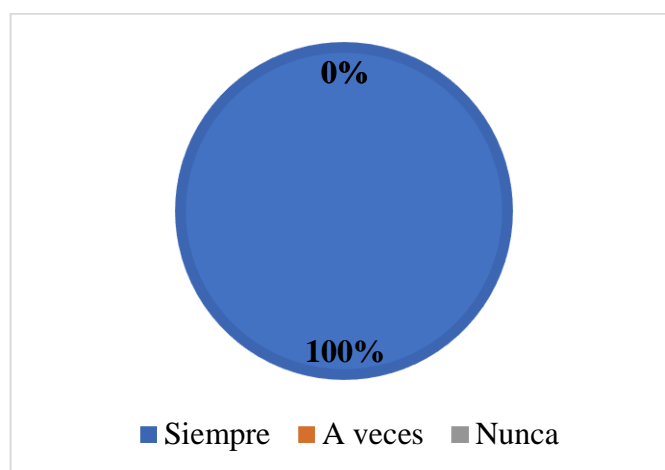
Las actividades inherentes a la formación en línea en una comunidad educativa acorde a las acciones formativas pedagógicas requerida por los estudiantes es necesario para edificar su propio aprendizaje.

**Cuadro N° 13. capacitación en aula invertida para mejorar la formación del estudiante**

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	5	100%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

Fuente: Fichas de encuesta a docentes

Elaborado por: investigador



**Gráfico N° 20. capacitación en aula invertida**

**Análisis e interpretación**

Con respecto a la capacitación en tecnología el 100% de los encuestados desea conocer y especializarse en aula invertida.

Se aprenden en este modelo que tiene ventajas como al implementarla puede abarcar todos los niveles cognitivos de aprendizaje, por lo tanto, el docente debe conocer esta modalidad de enseñanza que está revolucionando la educación actualmente. Indudablemente al utilizar *Flipped Classroom* se tiene muchas ventajas, y estas deben ser socializadas a los docentes.

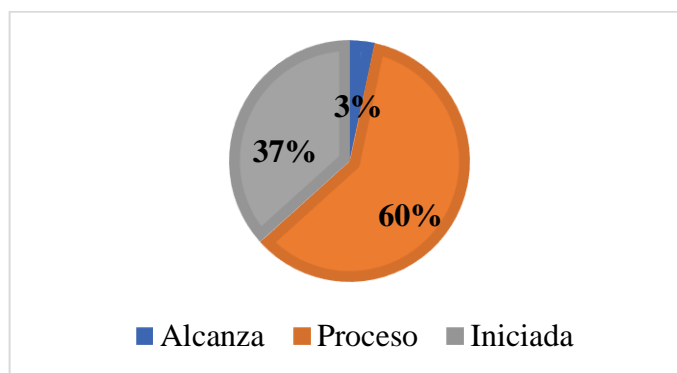


## Análisis e interpretación de las fichas de observación de destrezas de la asignatura educación artística a estudiantes

**Cuadro N° 14. Analiza pinturas o esculturas**

<b>OPCIONES</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Alcanza	1	3%
Proceso	18	60%
Iniciada	11	37%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Fichas de observación a estudiantes  
Elaborado por: investigador



**Gráfico N° 21. Analiza pinturas o esculturas**

### **Análisis e interpretación**

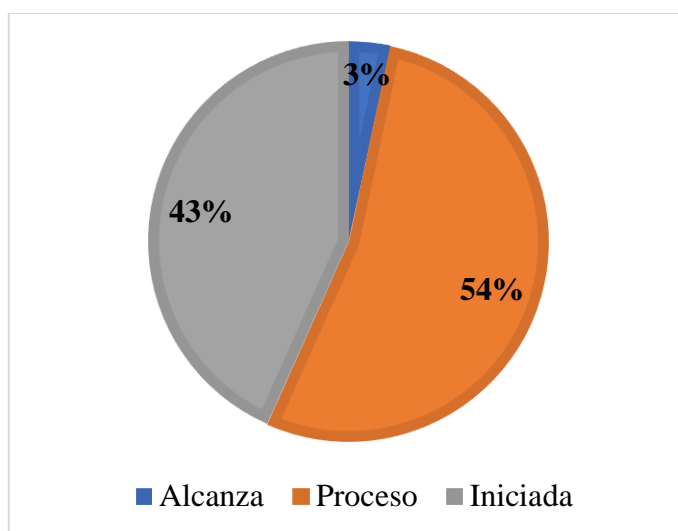
En la tabla se detalla los resultados de las fichas de observación realizada a los estudiantes, denota que el 60% está en proceso de alcanzar la destreza de analizar pinturas que representes personas, mientras que apenas el 3% de ellos alcanza plenamente los objetivos de aprendizaje.

Se considera que la percepción como aspecto cognitivo de una producción artística es una parte del bagaje personal del estudiante y se fortalece del entorno donde se desenvuelve, brindar todos los recursos posibles para fomentar esta destreza es esencial.

**Cuadro N° 15. Elabora líneas de tiempo con piezas musicales**

<b>OPCIONES</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Alcanza	1	3%
Proceso	16	53%
Iniciada	13	43%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Fichas de observación a estudiantes  
Elaborado por: investigador



**Gráfico N° 22. Elabora líneas de tiempo con piezas musicales**

### **Análisis e interpretación**

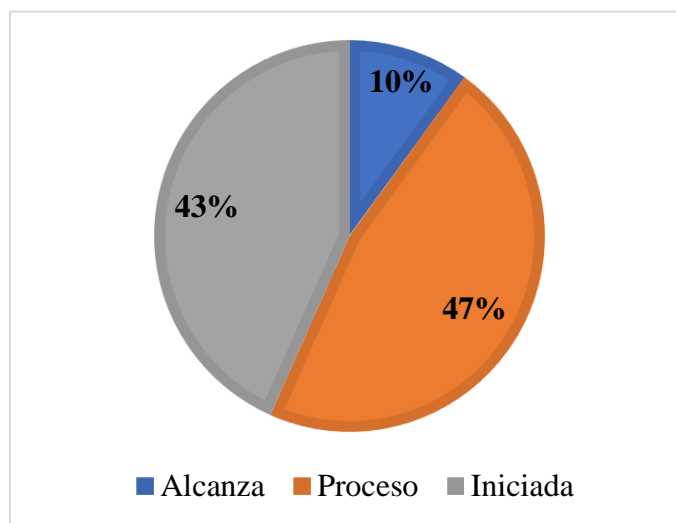
El 54% de los estudiantes están en proceso de alcanzar los objetivos de aprendizaje en elaborar líneas de tiempo con las piezas musicales, otro 43% tienen iniciada ese proceso mientras que el 3% de ellos alcanza la destreza en esta actividad.

Elaborar líneas de tiempo es una aproximación responsiva como experiencia estética, puede entenderse como un hecho mensurable del aprendizaje del estudiante.

**Cuadro N° 16. Indaga sobre manifestaciones culturales**

<b>OPCIONES</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Alcanza	3	10%
Proceso	14	47%
Iniciada	13	43%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Fichas de observación a estudiantes  
Elaborado por: investigador



**Gráfico N° 23 Indaga sobre manifestaciones culturales**

### **Análisis e interpretación**

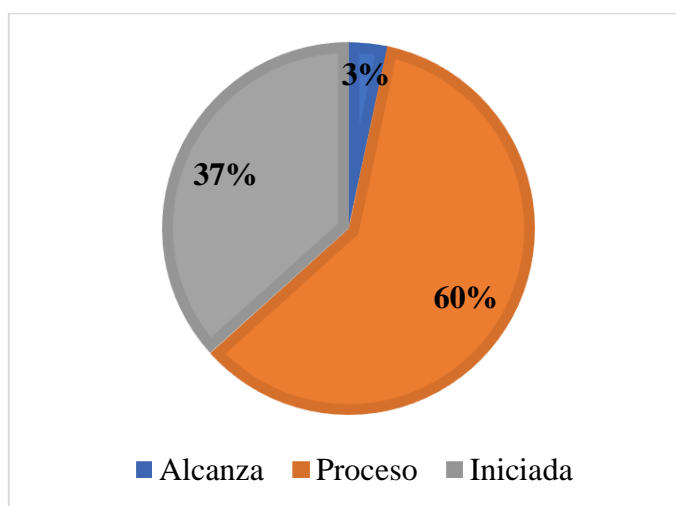
En referencia a la indagación sobre artistas, obras y manifestaciones culturales, apenas el 47% de ellos está en proceso, mientras que el 43% están iniciando el aprendizaje y el 10% restante alcanza el aprendizaje requerido.

El estudiante desarrolla competencia cultural y artística con una educación integral, esto implica el aporte del docente para una relación dinámica entre la educación, cultura y arte. Los estudiantes con estrecho vínculo con el arte son personas felices, motivadas y capaces de resolver conflictos.

**Cuadro N° 17. Reconoce manifestaciones Artísticas y Culturales**

<b>OPCIONES</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Alcanza	1	3%
Proceso	18	60%
Iniciada	11	37%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Fichas de observación a estudiantes  
Elaborado por: investigador



**Gráfico N° 24. Reconoce manifestaciones Artísticas y Culturales**

### **Análisis e interpretación**

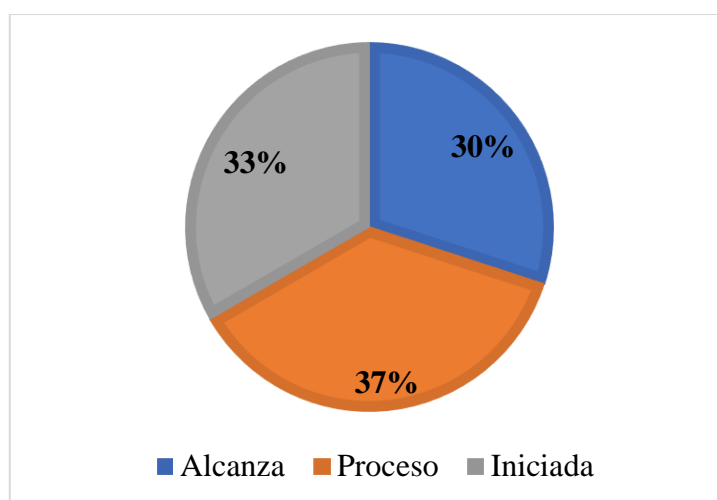
El 60% de los estudiantes está en proceso de alcanzar los aprendizajes en reconocer y describir manifestaciones artísticas, mientras que el 37% de ellos recién inician el aprendizaje y el 3% restante alcanza los aprendizajes propuestos.

Comprender, apreciar y valorar las manifestaciones culturales de la propia comunidad y de otras comunidades, en este sentido se debe impulsar la comprensión de la cultura.

**Cuadro N° 18. Crea comics, historietas pequeñas**

<b>OPCIONES</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Alcanza	9	30%
Proceso	11	37%
Iniciada	10	33%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Fichas de observación a estudiantes  
Elaborado por: investigador



**Gráfico N° 25. Crea comics, historietas pequeñas**

### **Análisis e interpretación**

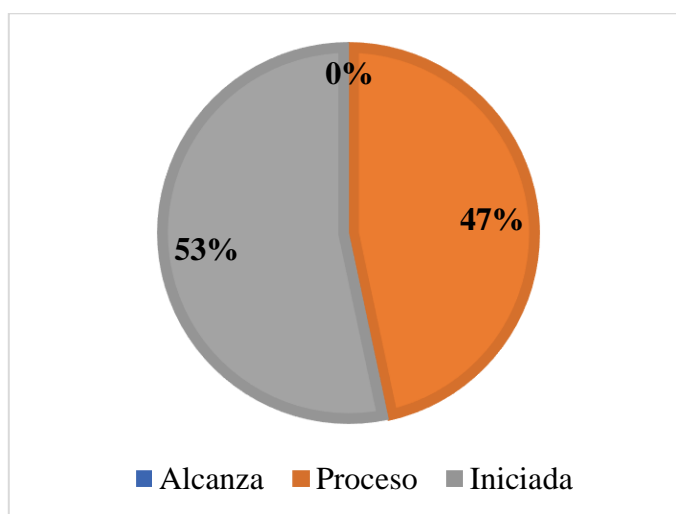
En la ficha de observación sobre la creación de comics, historietas pequeñas, existe similitud en porcentaje de la destreza evaluada, para este caso el 37% está en proceso, el 33% está iniciada y el 30% alcanza los aprendizajes adquiridos.

El perfeccionamiento de esta capacidad está orientada a la alineación de futuros artistas, se plantea el impulso de la expresión estética y el movimiento como incentivo del desarrollo perceptivo, el espacio y las formas, en estos productos se evidencia la aptitud sensitiva, organización armónica y la expresión de pensamientos.

**Cuadro N° 19. Describe las características de una instalación artística.**

<b>OPCIONES</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Alcanza	0	0%
Proceso	14	47%
Iniciada	16	53%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Fichas de observación a estudiantes  
Elaborado por: investigador



**Gráfico N° 26. Describe características de una instalación artística.**

### **Análisis e interpretación**

Para esta destreza el 53% apenas inicia el aprendizaje requerido, el 47% está en proceso de alcanzar el aprendizaje requerido y ninguno de los estudiantes evaluados alcanza el aprendizaje requerido en describir las principales características de una instalación artística.

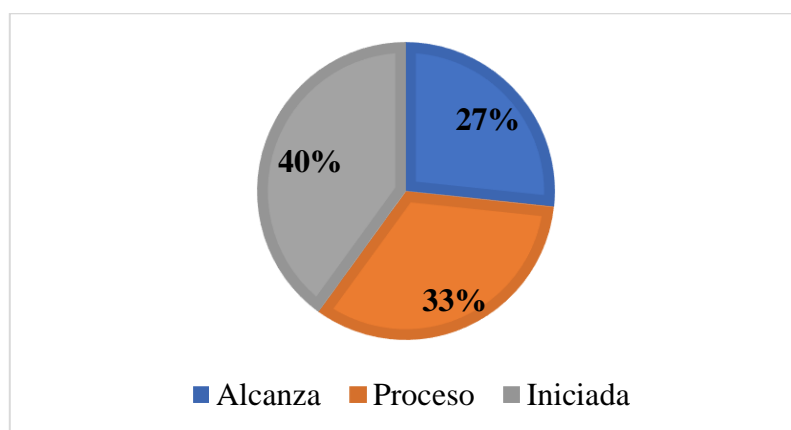
Es una competencia cultural humanística con apreciación crítica de manifestaciones culturales que expresen con iniciativa, imaginación y creatividad los códigos artísticos. Las artes conforman el lenguaje con particularidades de creatividad.

**Cuadro N° 20. Elabora diarios personales con imágenes**

<b>OPCIONES</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Alcanza	8	27%
Proceso	10	33%
Iniciada	12	40%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Fichas de observación a estudiantes

Elaborado por: investigador



**Gráfico N° 27. Elabora diarios personales con imágenes, objetos, recortes de prensa, fotografías, grabaciones sonoras.**

### **Análisis e interpretación**

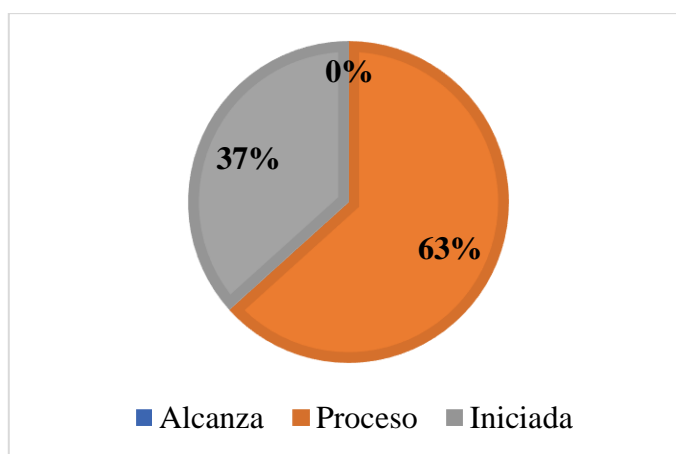
Con respecto a la destreza de elaborar diarios personales con imágenes y objetos, el 40% de los estudiantes recién inician a adquirir dicha destreza, el 33% de ellos está en el proceso de adquirir esta destreza y finalmente el 27% de los estudiantes alcanza la destreza planteada.

El desarrollo de esta destreza permite una mejor comprensión de las artes y el aprendizaje de los distintos estilos y géneros artísticos y se usan en propósitos formativos y muy poco se relacionan con el aprendizaje de una disciplina artística, por tanto, se requiere desarrollar habilidades como la creatividad.

**Cuadro N° 21. Desarrolla percepción visual, formas y lateralidad**

<b>OPCIONES</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Alcanza	0	0%
Proceso	19	63%
Iniciada	11	37%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Fichas de observación a estudiantes  
Elaborado por: investigador



**Gráfico N° 28. Desarrolla percepción visual, formas, posiciones y lateralidad**

### **Análisis e interpretación**

El 63% de los estudiantes de octavo año EGB están en proceso de adquirir la destreza en desarrollar percepción visual al reconocer formas, posiciones y lateralidad, mientras que el 37% de ellos están recién iniciado a adquirir esta destreza, para esta actividad ninguno de los estudiantes evaluados alcanza los aprendizajes requeridos.

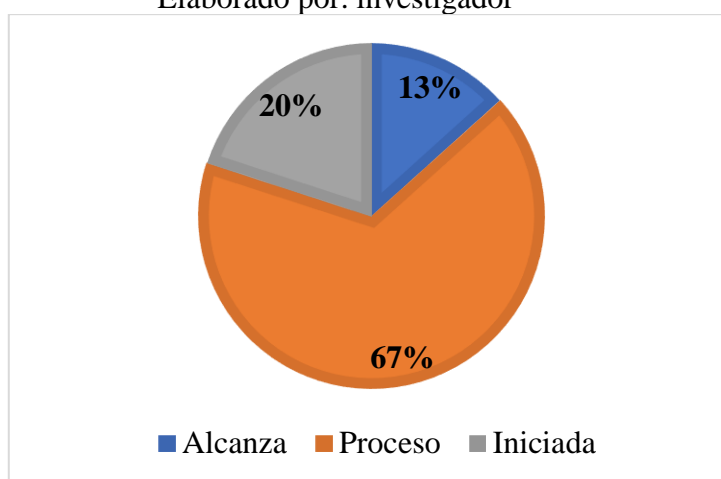
La participación en contextos no académicos es importante y son complementos de los recursos que utiliza el docente para apoyar la labor educativa como vía de acceso al arte y cultura. Para ello, la percepción visual es el inicio de producciones gráfico – plásticas, fotografías, a partir de este material permite un mejor conocimiento e incentivo de la creatividad.



**Cuadro N° 22. Crea monólogos relatos hechos, anécdotas o experiencias.**

<b>OPCIONES</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Alcanza	4	13%
Proceso	20	67%
Iniciada	6	20%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Fichas de observación a estudiantes  
Elaborado por: investigador



**Gráfico N° 29. Crea monólogos relato hechos, anécdotas o experiencias**

### **Análisis e interpretación**

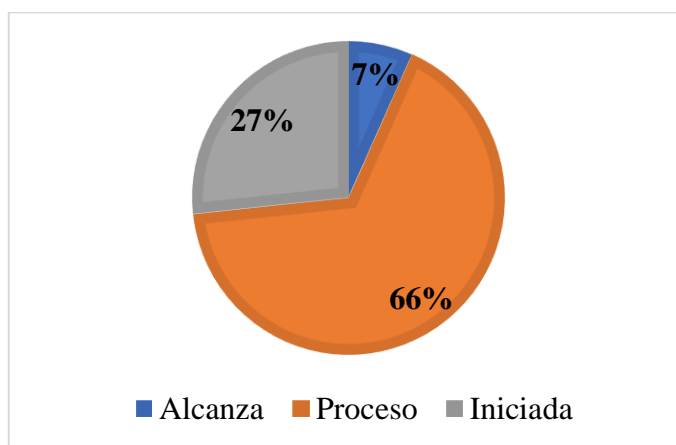
En lo que respecta a crear monólogos redactando hechos el 67 % de los estudiantes están en proceso de alcanzar la destreza requerida, el 20% de ellos recién inician la destreza requerida y el 13% restante alcanza los aprendizajes requeridos con respecto a crear monólogos, relatos, hechos, anécdotas o experiencias mediante escritos sencillos.

Se destaca que en el contexto de una educación integral que contemple aprehender el mundo en propuestas de arte mirando el entorno cotidiano, es arte, aporta en síntesis las formas culturales.

**Cuadro N° 23. Realiza en plano y en volumen, representaciones de acciones**

<b>OPCIONES</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Alcanza	2	7%
Proceso	20	67%
Iniciada	8	27%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Fichas de observación a estudiantes  
Elaborado por: investigador



**Gráfico N° 30. Realiza en plano y en volumen, representaciones de acciones**

### **Análisis e interpretación**

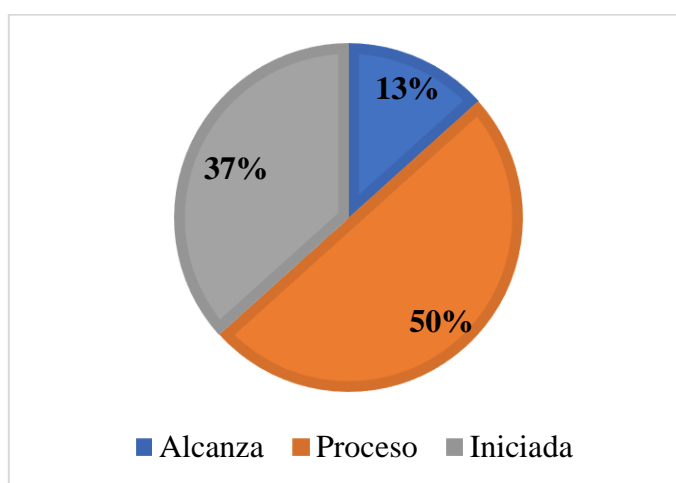
Con respecto a la destreza de realizar en plano y en volumen representaciones de acciones y gestos el 66% de los estudiantes encuestados están en proceso de adquirir esta destreza, el 27% de ellos recién inician esta destreza y apenas el 7% alcanza la destreza descrita.

La dimensión comprensión artística en un conjunto de habilidades con relaciones complejas y los diversos recursos que permite esta destreza.

**Cuadro N° 24. Utiliza aplicaciones informáticas para crear diaporamas.**

<b>OPCIONES</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>Alcanza</b>	<b>4</b>	<b>13%</b>
<b>Proceso</b>	<b>15</b>	<b>50%</b>
<b>Iniciada</b>	<b>11</b>	<b>37%</b>
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

**Fuente: Fichas de observación a estudiantes**  
**Elaborado por: investigador**



**Gráfico N° 31. Utiliza aplicaciones informáticas para crear diaporamas.**

### **Análisis e interpretación**

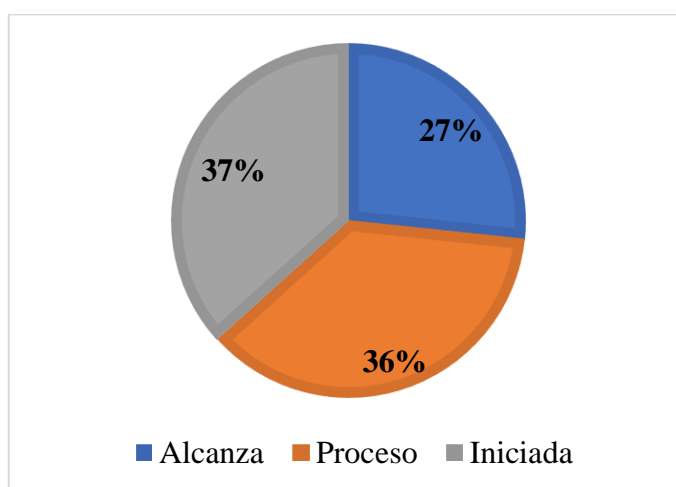
Con respecto al uso de aplicaciones informáticas para crear diaporamas, la mitad de los estudiantes encuestados están en proceso de alcanzar esta destreza, el 37% están en la etapa inicial de adquirir esta destreza y el 13% restante alcanza la destreza requerida.

En este sentido, los recursos digitales ofrecen oportunidades nuevas en el proceso de aprendizaje al incorporar imagen, sonidos, interactividad para reforzar la comprensión y motivación de los estudiantes.

**Cuadro N° 25. Identifica el tipo de patrimonio cultural del Ecuador.**

<b>OPCIONES</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Alcanza	8	27%
Proceso	11	37%
Iniciada	11	37%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Fichas de observación a estudiantes  
Elaborado por: investigador



**Gráfico N° 32. Identifica el tipo de patrimonio cultural del Ecuador.**

### **Análisis e interpretación**

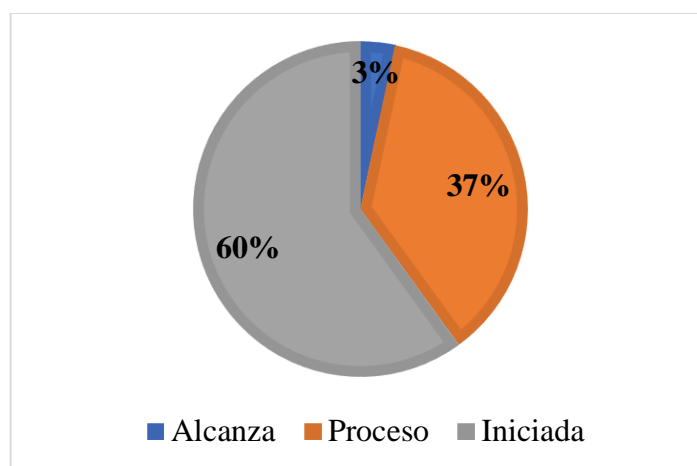
El 37% de los estudiantes observados tienen iniciada las destrezas requeridas en la identificación del tipo de patrimonio cultural, mientras que el 37% de ellos apenas inician la destreza y el 27% restante alcanza el aprendizaje requerido en esta actividad curricular.

Si el estudiante identifica los diferentes tipos de manifestaciones y productos culturales y artísticos han quedado elementos implícitos de elementos técnicos que el docente le ha dotado, por lo tanto, en esta destreza se muestra inconvenientes en el proceso de enseñanza.

**Cuadro N° 26. Aplica técnicas y recursos básicos de lenguajes artísticos**

<b>OPCIONES</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Alcanza	1	3%
Proceso	11	37%
Iniciada	18	60%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Fichas de observación a estudiantes  
Elaborado por: investigador



**Gráfico N° 33. Aplica técnicas, recursos y convenciones básicos de distintos lenguajes**

### **Análisis e interpretación**

La actividad propuesta es difícil y se evidencia que el 60% de los estudiantes recién inician al aprendizaje de esta destreza, el 37% de ellos están en el proceso de adquirir esta destreza y el 3% restante alcanza el aprendizaje requerido.

Denota las falencias encontradas en esta área, por lo tanto, se debe adoptar decisiones metodológicas que pongan la distinción entre el aprendizaje transmisivo y el aprendizaje activo.

## **Resumen de las principales insuficiencias detectadas con la aplicación de los métodos**

La introducción de las competencias básicas en el currículo tiene consecuencias inmediatas para la práctica educativa, considerando que la metodología de enseñanza es el factor más relevante para el desarrollo de dichas competencias. En este sentido la encuesta a docentes permite definir las principales falencias encontradas.

La poca o nula utilización de dispositivos tecnológicos para el incremento de la creatividad en la asignatura, aunque están predispuestos a recibir capacitación en expresión artística que mejore el proceso de enseñanza en la asignatura educación artística, y con respecto a la capacitación en tecnología se aprecia la necesidad de implementar otras estrategias de aprendizaje, en este caso, aula invertida.

En la prueba de observación a estudiantes, muy pocos alcanzan las destrezas propuestas, de la mano de las deficiencias encontradas en los docentes, se refleja la poca aplicación de estrategias innovadoras en los estudiantes que permita un aprendizaje más enriquecido con destrezas de competencias como clave para reflexionar sobre el camino adecuado para el desarrollo de las mismas.

El aprendizaje activo como única técnica metodológica permite utilizar modos de actuación en el aula y en casa, pero que es necesario conocer y reconocer para que mejore el desarrollo de competencias básicas en el estudiante. Este principio se puede concretar en la práctica de aula invertida con variables metodológicas como organización, materiales didácticos, evaluación e interacción.

Se debe considerar que las competencias del estudiante deben desarrollarse para un aprendizaje de vida, dar respuesta a situaciones, transferir conocimientos, mejora de la percepción de las habilidades artísticas y culturales con principios y estrategias metodológicas que generen ambientes propicios en el aula.

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### Conclusiones

Las conclusiones parten de los objetivos, los cuales se despejan a continuación:

- Los docentes aplican muy poco los recursos digitales en la enseñanza; únicamente para trabajos en línea, aunque utilizan mayormente dispositivos tecnológicos no lo fomentan entre sus estudiantes. Denota el interés en aprender sobre estos recursos para insertarlos en el aula. El proceso de enseñanza-aprendizaje actual en la asignatura de educación artística consiste en aplicar técnicas tradicionales, con esto los estudiantes pierden interés en el aprendizaje, ocasionando bajo rendimiento académico.
- El nivel de conocimiento que tienen el personal docente con relación a la metodología de aula inversa es bajo, en parte, utilizan principalmente los métodos explicativos, el cual se caracteriza por brindar mucha información. Esta acción docente es repetitiva y genera conflictos de aprendizaje, especialmente en la asignatura educación artística.
- Con respecto a la ficha de observación, los estudiantes en general están próximos a alcanzar destrezas como analizar pinturas, líneas de tiempo con piezas musicales, obras y manifestaciones culturales y percepción visual, En este sentido, los recursos digitales como el aula inversa ofrecen oportunidades nuevas en el proceso de aprendizaje en la asignatura educación artística.
- Con la problemática expuesta es conveniente crear una proposición de procedimiento que impulse la clase inversa en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que se origine del currículo de la asignatura educación artística, y que además debe estar en correspondencia con los planteamientos ministeriales necesarias, reformas curriculares y apegada a la realidad actual para un debido progreso de las habilidades con discernimiento de cometido.

## Recomendaciones

- Incluir dentro de la programación anual de la institución educativa planes de capacitación docente en recursos digitales y tecnologías para ser insertadas en la práctica docente de la institución educativa, puesto que ofrecen novedosas oportunidades en los procesos de educación y aprendizaje al integrar la imagen, el sonido y la interactividad como recursos que refuerzan la comprensión y motivación de los estudiantes.
- Incluir metodologías innovadoras como el aula inversa en el transcurso de la instrucción educativa, con miras a fortalecer la enseñanza en Educación artística y mejorar la creatividad de los estudiantes, para ello es necesario adecuar el currículo acorde los eventos y predisposiciones educativas.
- Utilizar las tecnologías interactivas ya que tienen la posibilidad de combinar relevantes fuentes de información y aprendizaje para atender las necesidades de los estudiantes, entendiendo que el aprendizaje es un proceso de creación de significados y atribución de sentido al contenido de estudio.
- Implementar la programación de recursos digitales en la enseñanza de Educación Cultural y Artística basados en la metodología del aula inversa.



## CAPÍTULO III.

### PROPUESTA

#### Introducción

En la realidad actual de la Unidad Educativa Moraspungo la propuesta idealizada dista mucho de las planificaciones que los docentes de educación artística hacen; estas planificaciones deben estar en concordancia con las propuestas ministeriales obligatorias además de las reformas curriculares que están desde el plan decenal de Educación. La práctica docente en el salón de clase todavía se mantiene en lo tradicional con lo que se pretende seguir enseñando a los estudiantes en pleno Siglo XXI con metodología del siglo pasado (Guerrero y Noroña, 2017). Se debe establecer como estrategia de una manera analítica crítica y creativa que la habilidad adquirida mediante un proceso adecuado del aprendizaje y desarrollo de destrezas depende mucho de las técnicas y herramientas que el docente utiliza en la institución educativa esto se evidencia especialmente en la asignatura de educación artística que todavía no se puede encontrar indicadores claves sobre el rendimiento de los estudiantes en cuanto a creatividad.

La propuesta definida aplicará las TIC como recursos concordantes que aportan a los intereses de la generación actual por eso se plantea la metodología conocida como aula invertida o *Flipped Classroom* como estrategia innovadora (Ministerio de Educación, 2020) utilizando Mil Aulas como plataforma virtual educativa relacionada con la interfaz de Moodle, permite la creación de cursos en línea donde se puede interactuar como administrador o como estudiante, es de libre acceso y proporciona recursos de aprendizaje a los educadores.

La propuestas sobre aula invertida Determine la influencia de los tutoriales que se encuentran en la plataforma Mil Aulas como forma de conceptualización y apoyo para el amaestramiento hay que considerar que no toda instrumental didáctica forman

parte de las estrategias utilizadas en el aula, hay que relacionar el aprendizaje de la asignatura educación artística y el uso del aula invertida para que sea más aceptable a la realidad en la que estamos debido a esto el proceso de desarrollo de las destreza con criterio de desempeño hacen más adecuada las competencias adquirir en esta asignatura.

## **Propuesta de solución al problema**

### **Nombre de la propuesta**

Recursos digitales para el aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística basados en la metodología del aula inversa.

### **Definición del tipo de producto**

La propuesta se desarrolla a partir de la investigación realizada, la cual se desarrolló en los capítulos anteriores, denotando la necesidad de implementar estrategias de aprendizaje innovadoras, basados en la premisa que en la actualidad el ambiente en el que se desenvuelve el estudiante y el docente es la tecnología, sea está en la escuela, el hogar o en la comunidad.

### **Origen**

Se debe mencionar que uno de los principales problemas al enseñar educación artística es buscar las formas metodológicas que permitan el desarrollo de competencias académicas en los estudiantes, sin caer en forma metodológica obsoletas que no permitan el desenvolvimiento de las competencias en los estudiantes, también evitar caer en la mecanización y memorización de los procesos que poco o nada aportan al desarrollo de las destrezas y los verdaderos aprendizajes en los estudiantes. Generalmente se busca incorporar a los métodos de enseñanza técnicas y recursos

didácticas innovadoras mejoradas actualizadas y que sean ejes formadores de la creatividad e ingenio que debe adquirir en esta asignatura.

### **Características**

Ejercer una metodología de aula invertida Flipped Classroom Es un apoyo y complemento importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la unidad educativa Moraspungo esto ya que motiva y orienta constantemente al maestro y al estudiante a un aprendizaje interactivo y eficaz (Costa, 2018).

Estar implementando la clase invertida o aula invertida generará efecto para el maestro para los estudiantes y por ende a la sociedad educativa; ejercer una metodología de aula invertida o Flipped Classroom (Basso, Bravo, Castro, & Moraga, 2018)es un apoyo y complemento sustancial en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la sociedad educativa, esto ya que motiva y orienta siempre al maestro y al estudiante a un aprendizaje interactivo y eficaz, el procedimiento de aula invertida puede implantar una comunicación continua y controlada a los estudiantes y poder debatir los temas de interés común y de interés de aprendizaje además es sustancial plantear este modelo de aprendizaje interactivo pues está bien estructurado y lleva consigo que el estudiante se encuentre seguro de esta clase de aprendizaje ya que crea conocimientos de forma práctica.

### **Metodología**

La metodología comprende el desarrollo de los videos tutoriales que encabezarían la aplicación propuesta, también mediante la herramienta Padlet junto a otros recursos virtuales como Google Drive, Educaplay, Genially, Kahoot, Quizizz, Piktochart, Wordart para el afianzamiento de los aprendizajes.

De acuerdo a Barriga y Andrade (2012) En internet, como exclusiva herramienta, digital existen diversidad de recursos, todos con la facilidad de registrar, producir y divulgar contenidos en línea; inclusive se puede interaccionar con uno o más aplicaciones a la vez para mayor creatividad en tareas y contenidos digitales.

Este instrumento se puede personalizar, desarrollar y adherir otros recursos abiertos y tener una experiencia única, incrementando la creatividad en actividades artísticas si fuera el caso distinto para facilitar el estudio de información por medio de sistemas visuales. Son una ventana en la que se despliega información multimedia que complementa los hechos listados (Barriga & Andrade, 2012).

Con la masiva utilización de los recursos digitales hace evidente el valor de diseñar y llevar socializaciones en esta materia que abarquen a partir de la incentivación a la producción, procesos de capacitación que generen como producto cualquier contenido educativo susceptible de usar en cualquier proceso educativo mediado por TIC, la madurez y experticia en temas de uso de TIC se aprovecha la inversión en capacitación y funcionalidad de docentes para destinar a la construcción de contenido y a los niveles de calidad comunicativa (Chiappe, 2016).

La inserción de blogs educativos, programas que permitan evaluar en línea, así como bases estructuradas online son recursos fáciles de usar y de libre acceso. Para complementar estos recursos TIC no se realizará en todas las unidades de todo el período académico, sino solamente en tres unidades escogidas y desarrolladas, escogidas justamente por su nivel de aprehensión de conocimiento y por ser la base para el desarrollo de las destrezas en el estudiante.

### **Estructura General**

- **Fase de Diagnóstico:** mediante encuestas a los docentes se pudo verificar con qué frecuencia se usa del aula invertida como metodología de enseñanza-aprendizaje.

- **Fase de Evaluación del Contexto:** En esta etapa se logra verificar el contexto actual donde consta con todos los recursos necesarios para la aplicabilidad de la metodología.
- **Fase de planificación:** Exclusivamente en este espacio se procede a planificar los temas competentes a la asignatura de acuerdo a las necesidades de los estudiantes.
- **Fase de Producción:** Se toma el desarrollo de aula virtual, basados en los temas de la planificación, mismos que se llevaran a cabo de forma mixta, virtuales como presenciales.
- **Fase de Evaluación:** En esta etapa se evalúa el producto final, este debe contener la aplicación de la metodología al igual que los recursos y herramientas pertinentes.

## **Objetivos**

### **General**

Crear un aula virtual e implementar recursos digitales para mejorar la enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística basados en la metodología aula inversa

### **Específicos:**

- Establecer ambientes y recursos multimedia de trabajo en el aula virtual.
- Planificar la clase inversa en la asignatura de Educación Cultural y Artística

- Utilizar herramientas y recursos de la web 2.0, adecuados para para mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje en la asignatura de Educación Cultural y Artística.
- Insertar recursos educativos y actividades orientadas a mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje
- Diseñar evaluaciones utilizando herramientas acordes a su nivel cognitivo.
- Validar la propuesta diseñada mediante expertos.

### **Elementos que la conforman**

La propuesta está estructurada por el objetivo general de la asignatura, los objetivos de subnivel y la unidad y finalmente la propuesta microcurricular.

### **Objetivos generales.**

Los objetivos generales son los que se encuentran plasmados en el plan curricular de Educación Cultural y Artística, que a continuación se describe.

**Tabla 6. Objetivos generales de Educación Cultural y Artística (ECA)**

<b>Codificación</b>	<b>Descripción</b>
<b>OG.ECA.1.</b>	Ver las modalidades y restricciones de materiales, herramientas y técnicas de diferentes idiomas artísticos en procesos de interpretación y/o construcción de producciones propias.
<b>OG.ECA.2.</b>	Respetar y apreciar el patrimonio cultural tangible e intangible, propio y de otros pueblos, como consecuencia de la colaboración en procesos de averiguación, observación y

estudio de sus propiedades, y de esta forma ayudar a su conservación y renovación.

**OG.ECA.6.** Manejar medios tecnológicos orientados al arte y cultura.

---

Fuente: MINEDUC (2016)

### Objetivo de subnivel

**Tabla 7. Objetivos de subnivel de Educación Cultural y Artística (ECA)**

<b>Codificación</b>	<b>Descripción</b>
<b>Ref. O.ECA.4.1.</b>	Comparar las posibilidades que ofrecen diversos materiales y técnicas de los diferentes lenguajes artísticos.
<b>Ref. O.ECA.4.7.</b>	Investigar los recursos para expresar ideas y sentimientos, enriqueciendo sus posibilidades de comunicación.
<b>Ref. O.ECA.4.8.</b>	Investigar distintas ideas, sentimientos y puntos de vista personales sobre distintas manifestaciones culturales y artísticas, propias y ajenas.

---

Fuente: MINEDUC (2016)

### Objetivo de las unidades

**Tabla 8. Objetivos de la unidad de Educación Cultural y Artística (ECA)**

<b>Unidades</b>	<b>Descripción</b>
<b>Unidad I</b>	<b>O.U.ECA.4.1.</b> Reconocer los conceptos de arte y cultura para diferenciarlos entre si y comprender los temas que se relacionan con estos desde una perspectiva practica y personal.
	<b>O.U.ECA.4.2.</b> Investigar sobre el valor del patrimonio inmaterial de una sociedad, sus diversas

---

	manifestaciones y la importancia que tiene para el legado cultural
<b>Unidad II</b>	<b>O.U.ECA.4.1.</b> Comprender las diferentes manifestaciones visuales que ha desarrollado el humano para comunicarse bella y simbólicamente, desde un enfoque reflexivo donde la identidad personal y familiar cobren especial relevancia.
<b>Unidad III</b>	<b>O.U.ECA.4.1.</b> Concebir al espectro sonoro desde su manifestación artística para conocer la historia de la música, su importancia social y su valor filosófico.

---

**Elaborado por:** Chugchilan, (2020)

### **Propuesta microcurricular**

Comprende la planificación de las unidades seleccionadas, a continuación, los detalles.



## Planificación y distribución de objetivos y contenidos por semanas

DATOS INFORMATIVOS	
<b>Institución</b>	Unidad Educativa Moraspungo
<b>Docente responsable</b>	Ing. Cristian Alejandro Chugchilan Ll.
<b>Campo de formación</b>	Académico estudiantil de octavos años de EGB
<b>Título y enlace del recurso web</b>	Recursos educativos de Educación Cultural y Artística (ECA) <a href="http://uemoraspungoeduartistica8vos.milaulas.com">uemoraspungoeduartistica8vos.milaulas.com</a>
<b>Asignatura</b>	Educación Cultura y Artística
<b>Unidades de estudio</b>	1P. El mundo imaginario 2P. Frente al espejo 3P. Melodías y canto
<b>Tiempo de horas académicas</b>	14 horas por unidad
<b>Modalidad</b>	Sincrónica, asincrónica
<b>Correo</b>	<a href="mailto:criss_tianchugchilan@outlook.com">criss_tianchugchilan@outlook.com</a>
<b>Móvil/ celular</b>	0984291053
<b>Ubicación</b>	Moraspungo – Pangua - Cotopaxi

### Descripción de objetivos por unidades, contenidos y fechas de realización

UNIDAD I			
EL MUNDO IMAGINARIO			
Comparar las posibilidades que ofrecen diversos materiales y técnicas de los diferentes lenguajes artísticos. <b>Ref. O.ECA.4.1.</b>			
<b>O.U.ECA.4.1.</b> Reconocer los conceptos de arte y cultura para diferenciarlos entre sí y comprender los temas que se relacionan con estos desde una perspectiva practica y personal.			
<b>O.U.ECA.4.2.</b> Investigar sobre el valor del patrimonio inmaterial de una sociedad, sus diversas manifestaciones y la importancia que tiene para el legado cultural.			
Semana	Ejecución	Contenido	Objetivos
I	19/04/2021 al 23/04/2021	Cultura	Conocer su historia, concepto e importancia de la cultura en la sociedad a través de documentos, videos, gráficos, foros y la herramienta Padlet.

<b>II</b>	<b>26/04/2021</b> al <b>30/04/2021</b>	<b>Arte</b>	Comprender su historia, concepto e importancia del arte en la sociedad representado en documentos, videos, gráficos, foros y la herramienta Genially.
<b>III</b>	<b>03/05/2021</b> al <b>07/05/2021</b>	<b>Arte desde la prehistoria</b>	Conocer las primeras manifestaciones artísticas y los cambios que ha sufrido a través del tiempo, utilizando documentos, videos, gráficos, foros y la herramienta Educaplay.
<b>IV</b>	<b>10/05/2021</b> al <b>14/05/2021</b>	<b>Tipos de arte</b>	Comprender los diferentes tipos de manifestaciones artísticas utilizando documentos, videos, gráficos, foros y preguntas realizadas en Kahoot.
<b>V</b>	<b>17/05/2021</b> al <b>21/05/2021</b>	<b>Somos cultura</b>	Conocer el modo de vida, costumbres y conocimientos como personas pertenecientes a una sociedad, utilizando documentos, videos, gráficos y la herramienta Google Driver.
<b>VI</b>	<b>24/05/2021</b> al <b>28/05/2021</b>	<b>Patrimonio cultural.</b>	Entender el patrimonio inmaterial cultural a través de documentos, videos, gráficos, foros, la evaluación de conocimientos será en la herramienta Quizizz

**Elaborado por:** Chugchilan, (2020)

<b>UNIDAD II</b>			
<b>FRENTE AL ESPEJO</b>			
Investigar distintas ideas, sentimientos y puntos de vista personales sobre distintas manifestaciones culturales y artísticas, propias y ajenas. <b>Ref. O.ECA.4.8.</b>			
<b>O.U.ECA.4.1.</b> Comprender las diferentes manifestaciones visuales que ha desarrollado el humano para comunicarse bella y simbólicamente, desde un enfoque reflexivo donde la identidad personal y familiar cobren especial relevancia.			
<b>Semana</b>	<b>Ejecución</b>	<b>Contenido</b>	<b>Objetivos</b>
<b>I</b>	<b>31/05/2021</b> al <b>04/06/2021</b>	<b>Formas de comunicar ideas</b>	Entender el dibujo técnico y artístico y sus diferencias, mediante documentos, videos, gráficos, foros y la herramienta Educaplay.
<b>II</b>	<b>07/06/2021</b> al <b>11/06/2021</b>	<b>El dibujo y la pintura</b>	Conocer las técnicas de pintura y diferencias entre el dibujo y la pintura a través de documentos, videos, gráficos, foros y espacios colaborativos en Google Driver
<b>III</b>	<b>14/06/2021</b> al <b>18/06/2021</b>	<b>Como se relaciona el arte con la pintura.</b>	Entender la relación que tiene el arte con la cultura en la construcción de la existencia en la sociedad, utilizando documentos, videos, gráficos, foros y la herramienta Padlet

<b>IV</b>	<b>21/06/2021</b> <b>al</b> <b>25/06/2021</b>	<b>Diseñador de fotografías</b>	Conocer el rol del diseñador de fotografías, definición a este tipo de arte, a través de documentos, videos, gráficos, foros y la herramienta Genially.
<b>V</b>	<b>28/06/2021</b> <b>al</b> <b>02/07/2021</b>	<b>La fotografía</b>	Comprender el nacimiento y los cambios de la fotografía, utilizando documentos, videos, gráficos, foros y la herramienta Kahoot.
<b>VI</b>	<b>05/07/2021</b> <b>al</b> <b>09/07/2021</b>	<b>La primera selfi de un animal.</b>	Entender el surgimiento de la primera selfi animal, a través de documentos, videos, gráficos, foros, la evaluación de conocimientos se realizará en la herramienta Quizizz.

**Elaborado por:** Chugchilan, (2020)

<b>UNIDAD III</b>			
<b>MELODÍAS Y CANTOS</b>			
Investigar los recursos para expresar ideas y sentimientos, enriqueciendo sus posibilidades de comunicación. <b>Ref. O.ECA.4.7.</b>			
<b>O.U.ECA.4.1.</b> Concebir al espectro sonoro desde su manifestación artística para conocer la historia de la música, su importancia social y su valor filosófico.			
<b>Semana</b>	<b>Ejecución</b>	<b>Contenido</b>	<b>Objetivos</b>
<b>I</b>	<b>12/07/2021</b> <b>al</b> <b>16/07/2021</b>	<b>Sonido organizado</b>	Diferenciar las manifestaciones naturales y artificiales del sonido, utilizando documentos, videos, gráficos, foros y espacio colaborativo en Google Drive.
<b>II</b>	<b>19/07/2021</b> <b>al</b> <b>23/07/2021</b>	<b>Componentes del sonido</b>	Conocer cuál fue el primer instrumento musical y sus componentes sonoros a través de documentos, videos, gráficos, foros y la herramienta Educaplay.
<b>III</b>	<b>26/07/2021</b> <b>al</b> <b>30/07/2021</b>	<b>Evolución de la música</b>	Conocer la evolución de la música y sus primeras composiciones mediante documentos, videos, gráficos, foros y la herramienta Genially.
<b>IV</b>	<b>02/08/2021</b> <b>al</b> <b>06/08/2021</b>	<b>El lenguaje universal</b>	Comprender la importancia que tiene la música como lenguaje universal expresionista, utilizando documentos, videos, gráficos, foros y la herramienta Padlet.
<b>V</b>	<b>09/08/2021</b> <b>al</b> <b>13/08/2021</b>	<b>Manifestaciones musicales ecuatorianas</b>	Identificar los diferentes géneros y subgéneros musicales mediante documentos, videos, gráficos, foros y la herramienta Kahoot.

<b>VI</b>	16/08/2021 al 20/08/2021	<b>La alianza entre el cine y la música</b>	Comprender la tecnología musical como la fusión entre el cine y la música, utilizando documentos, videos, gráficos, foros, la evaluación de conocimientos será en la herramienta Quizizz
-----------	--------------------------------	---	--

Elaborado por: Chugchilan, (2020)

### Herramientas, descripción y mediación pedagógica por unidades.

UNIDAD I		
EL MUNDO IMAGINARIO		
Semana	Herramienta digital	Descripción y Mediación Pedagógica
I Cultura	<b>Padlet.</b> <a href="https://es.padlet.com/auth/login">https://es.padlet.com/auth/login</a>	Permitirá a los estudiantes realizar una pizarra colaborativa esta puede ser individual o colaborativa (estudiantes – estudiantes, estudiantes – docente)
II Arte	<b>Genially.</b> <a href="https://www.genial.ly/login">https://www.genial.ly/login</a>	Permitirá que los estudiantes puedan crear presentaciones animadas e interactivas, exponiendo en clase lo aprendido
III Arte desde la prehistoria	<b>Educaplay.</b> <a href="https://es.educaplay.com/">https://es.educaplay.com/</a>	Los estudiantes con esta herramienta podrán resolver actividades multimedia como: sopa de letras, completar, verdadero o falso, etc.
IV Tipos de arte	<b>Kahoot.</b> <a href="https://kahoot.it/">https://kahoot.it/</a>	Esta herramienta permitirá a los estudiantes seleccionar las respuestas correctas en cuanto a los conocimientos adquiridos sobre la primera selfi animal.
V Somos cultura	<b>Google Driver.</b> <a href="https://www.google.com/intl/es/drive/">https://www.google.com/intl/es/drive/</a>	A través de esta herramienta los estudiantes ingresaran aportes sobre los temas tratados en la sesión.
VI Patrimonio cultural.	<b>Quizizz</b> <a href="https://quizizz.com/signup?source=landing_headerzz">https://quizizz.com/signup?source=landing_headerzz</a>	Mediante esta herramienta los estudiantes seleccionaran las respuestas correctas sobre el patrimonio cultural.

Elaborado por: Chugchilan, (2020)

UNIDAD II		
FRENTE AL ESPEJO		
Semana	Herramienta digital	Descripción y Mediación Pedagógica
I Forma de comunicar ideas	<b>Educaplay.</b> <a href="https://es.educaplay.com/">https://es.educaplay.com/</a>	Los estudiantes con esta herramienta podrán resolver actividades multimedia como: sopa de letras, completar, verdadero o falso, etc.

<b>II</b> El dibujo y la pintura, Técnicas de pintura	<b>Google Driver.</b> <a href="https://www.google.com/intl/es/drive/">https://www.google.com/intl/es/drive/</a>	A través de esta herramienta los estudiantes ingresarán aportes sobre los temas tratados en la sesión.
<b>III</b> Como se relaciona el arte con la pintura.	<b>Padlet.</b> <a href="https://es.padlet.com/auth/login">https://es.padlet.com/auth/login</a>	Por medio de esta herramienta los estudiantes podrán aportar comentarios en cuanto a la relación del arte con la pintura.
<b>IV</b> Diseñador de fotografías	<b>Genially.</b> <a href="https://www.genial.ly/login">https://www.genial.ly/login</a>	Permitirá que los estudiantes puedan crear presentaciones animadas e interactivas, exponiendo en clase lo aprendido
<b>V</b> La fotografía	<b>Kahoot.</b> <a href="https://kahoot.it/">https://kahoot.it/</a>	Esta herramienta permitirá a los estudiantes seleccionar las respuestas correctas en cuanto a los conocimientos adquiridos sobre la primera selfi animal.
<b>VI</b> La primera selfi de un animal.	<b>Quizizz</b> <a href="https://quizizz.com/signup?source=landing_headerzz">https://quizizz.com/signup?source=landing_headerzz</a>	Mediante esta herramienta los estudiantes seleccionarán las respuestas correctas sobre el patrimonio cultural.

**Elaborado por:** Chugchilan, (2020)

<b>UNIDAD III</b>		
<b>MELODÍAS Y CANTOS</b>		
<b>Semana</b>	<b>Herramienta digital</b>	<b>Descripción y Mediación Pedagógica</b>
<b>I</b> Sonido organizado	<b>Google Drive.</b> <a href="https://www.google.com/intl/es/drive/">https://www.google.com/intl/es/drive/</a>	En este espacio los estudiantes podrán realizar sus aportaciones en referencia a la temática de estudio.
<b>II</b> Componentes del sonido	<b>Educaplay.</b> <a href="https://es.educaplay.com/">https://es.educaplay.com/</a>	Por medio de esta actividad los estudiantes podrán completar actividades propuestas por el docente sobre el tema abarcado en la sesión.
<b>III</b> Evolución de la música	<b>Genially.</b> <a href="https://www.genial.ly/login">https://www.genial.ly/login</a>	Permitirá que los estudiantes puedan crear presentaciones animadas e interactivas, exponiendo en clase lo aprendido
<b>IV</b> El lenguaje universal	<b>Padlet.</b> <a href="https://es.padlet.com/auth/login">https://es.padlet.com/auth/login</a>	Con esta herramienta los estudiantes podrán realizar sus aportes de forma colaborativa, sobre las temáticas de estudio abordados en la sesión.
<b>V</b> Manifestaciones musicales ecuatorianas	<b>Kahoot.</b> <a href="https://kahoot.it/">https://kahoot.it/</a>	Esta herramienta permitirá a los estudiantes seleccionar las respuestas correctas en cuanto a los conocimientos adquiridos sobre la primera selfi animal.

<b>VI</b> <b>La alianza entre el cine y la música</b>	<b>Quizizz.</b> <a href="https://quizizz.com/signup?source=landing_headerzz">https://quizizz.com/signup?source=landing_headerzz</a>	Por medio de esta herramienta los estudiantes cumplirán con el desarrollo de una serie de preguntas y respuestas en base al tema: alianza entre el cine y la música.
<b>Herramientas complementarias.</b>		Las videoconferencias y los chats serán un medio de participación colectiva y autónoma, servirá para mejorar el proceso de aprendizaje.
<b>Información implementada en el aula virtual</b>		En el aula virtual se cargarán archivos pdf, gráficos, presentaciones, mapas conceptuales, infografías, videos.

Elaborado por: Chugchilan, (2020)

### Descripción del proceso didáctico con la metodología del aula invertida

UNIDAD I					
<b>Estrategia metodológica:</b> para el cumplimiento de las actividades contempladas en esta unidad se propone el desarrollo, análisis, complementación y evaluación, que permitirán al estudiante alcanzar el objetivo de la unidad.					
EL MUNDO IMAGINARIO					
<b><u>La educación es la mejor arma para enfrentar la vida, pues ella misma te enseñara el camino hacia el éxito.</u></b>					
¡Bienvenidos...!, con mucho entusiasmo comenzamos con la primera unidad, en este apartado podrás encontrar conceptos, historias, importancias y tipos de los diferentes temas que se abordarán en este espacio, su desarrollo se lo realizara a través de: documentos, videos, gráficos, foros chat y herramienta digitales, el uso de estos recursos educativos conjuntamente con tu interacción y participación sincrónica - asincrónica podrás culminar con éxito.					
<b>¡Te deseo suerte...!</b>					
Semana/ tema	Actividad	Rol del docente	Rol del estudiante	Herramienta a utilizar	Evaluación
<b>I</b> <b>Cultura</b>	Descargar y leer el archivo pdf adjunto en el aula virtual	Preparar el material de enseñanza	Ingresar al aula virtual y cumplir con lo estipulado por el docente.	Plataforma Moodle	Participación en el foro.
	Ingresar al enlace y visualizar el video que se encuentra en el aula virtual	Preparar el material de enseñanza	Ingresar al aula virtual y cumplir con lo estipulado por el docente	Plataforma Moodle	Participación en el foro.
	Repaso de los temas abordados	Solventa las inquietudes que se puedan suscitar en los estudiantes Motivarlos a la investigación.	Solidifica las competencias de aprendizaje	Zoom Moodle Aula presencial	Aporte de la pregunta investigadora en el foro.
	Pizarra colaborativa	Preparar el escenario de trabajo	Completa su proceso de aprendizaje	Plataforma Moodle	Responder a una de las preguntas planteadas en la herramienta Padlet
<b>II</b>	Visualizar la presentación en Genially	Preparar el material de enseñanza	Ingresar al aula virtual y cumplir	Plataforma Moodle	Participación en el foro.

<b>Arte</b>	que se encuentra alojada en el aula virtual		con lo estipulado por el docente.		
	Ingresar al enlace y visualizar el video cargado en el aula virtual	Preparar el material de enseñanza	Ingresar al aula virtual y cumplir con lo estipulado por el docente	Plataforma Moodle	Participación en el foro.
	Repaso de los temas abordados	Solventa las inquietudes que se puedan suscitar en los estudiantes Motivarlos a la investigación.	Solidifica las competencias de aprendizaje	Zoom Moodle Aula presencial	Aporte de la pregunta investigadora en el foro.
	Desarrolla el Quiz	Preparar el escenario de trabajo	Completa su proceso de aprendizaje	Plataforma Moodle	Completa el juego de preguntas y respuestas en la herramienta Genially
<b>III Arte desde la prehistoria</b>	Descargar y leer el archivo pdf adjunto en el aula virtual	Preparar el material de enseñanza	Ingresar al aula virtual y cumplir con lo estipulado por el docente.	Plataforma Moodle	Participación en el foro.
	Ingresar al enlace y visualizar el video cargado en el aula virtual	Preparar el material de a enseñanza	Ingresar al aula virtual y cumplir con lo estipulado por el docente	Plataforma Moodle	Participación en el foro.
	Repaso de los temas abordados	Solventa las inquietudes que se puedan suscitar en los estudiantes Motivarlos a la investigación.	Solidifica las competencias de aprendizaje	Zoom Moodle Aula presencial	Aporte de la pregunta investigadora en el foro.
	Desarrolla el crucigrama	Preparar el escenario de trabajo	Completa su proceso de aprendizaje	Plataforma Moodle	Completa el crucigrama en la herramienta Educaplay
<b>IV Tipos de arte</b>	Visualiza la infografía que se encuentra alojada en el aula virtual	Preparar el material de enseñanza	Ingresar al aula virtual y cumplir con lo estipulado por el docente.	Plataforma Moodle	Participación en el foro.
	Ingresar al enlace y visualizar el video cargado en el aula virtual	Preparar el material de enseñanza	Ingresar al aula virtual y cumplir con lo estipulado por el docente	Plataforma Moodle	Participación en el foro.
	Revisión de los temas abordados	Solventa las inquietudes que se puedan	Solidifica las competencias de aprendizaje	Zoom Moodle Aula presencial	Aporte de la pregunta investigadora en el foro.

		suscitar en los estudiantes Motivarlos a la investigación.			
	Desarrolla las preguntas	Preparar el escenario de trabajo	Completa su proceso de aprendizaje	Plataforma Moodle	Completa el juego de preguntas y respuestas en la herramienta kahoot.
<b>V</b> <b>Somos cultura</b>	Visualiza el mapa metal (Mindomo) que se encuentra en el aula virtual	Preparar el material de enseñanza	Ingresar al aula virtual y cumplir con lo estipulado por el docente.	Plataforma Moodle	Participación en el foro.
	Ingresar al enlace y visualizar el video cargado en el aula virtual	Preparar el material de enseñanza	Ingresar al aula virtual y cumplir con lo estipulado por el docente	Plataforma Moodle	Participación en el foro.
	Repaso de los temas abordados, Nube de ideas Word Art	Solventa las inquietudes que se puedan suscitar en los estudiantes Motivarlos a la investigación.	Solidifica las competencias de aprendizaje	Zoom Moodle Aula presencial	Aporte de la pregunta investigadora en el foro.
	Aporte colaborativo	Preparar el escenario de trabajo	Completa su proceso de aprendizaje	Plataforma Moodle	Realiza un aporte a la pregunta planteada en la herramienta Google Driver
<b>VI</b> <b>Patrimonio cultural.</b>	Descargar y leer el archivo pdf adjunto en el aula virtual	Preparar el material de enseñanza	Ingresar al aula virtual y cumplir con lo estipulado por el docente.	Plataforma Moodle	Participación en el foro.
	Ingresar al enlace y visualizar el video cargado en el aula virtual	Preparar el material de enseñanza	Ingresar al aula virtual y cumplir con lo estipulado por el docente	Plataforma Moodle	Participación en el foro.
	Repaso de los temas abordados, Nube de ideas Word Art	Solventa las inquietudes que se puedan suscitar en los estudiantes Motivarlos a la investigación.	Solidifica las competencias de aprendizaje	Zoom Moodle Aula presencial	Aporte de la pregunta investigadora en el foro.
	Desarrolla el Quizizz	Preparar el escenario de trabajo	Completa su proceso de aprendizaje	Plataforma Moodle	Completa el juego de preguntas y respuestas en la herramienta Quizizz
<b>Cierre de unidad:</b> Elabora un mapa mental con los temas abordados de la unidad 1, para su desarrollo puedes utilizar Word o Mindomo esta es una herramienta de web 2.0, una vez finalizada la actividad sube el enlace en el apartado correspondiente del aula virtual.					



<b>Recursos:</b> Moodle, Google Drive, Educaplay, Genially, Padlet, Kahoot, Quizizz, Piktochart, Wordart y Youtube.	
Jóvenes y señoritas estudiantes el foro de dudas e inquietudes se creó con la finalidad de despejar todas sus inquietudes que presenten, mismos que serán contestados de forma oportuna. En esta unidad podrás visitar páginas web y museos virtuales.	
<b>Aprendizajes</b>	Presencial: 3 horas Autónomo: 6 horas Colaborativo: 5 horas
<b>Evaluación</b>	Presencial: 25% Trabajos autónomos: 25% Trabajos colaborativos: 25% Evaluación de la unidad: 25%

**Elaborado por:** Chugchilan, (2020)

UNIDAD II					
<b>Estrategia metodológica:</b> para el desarrollo de las actividades propuestas en esta unidad se plantea la investigación, desarrollo, análisis, complementación y evaluación, es así que permitirán al estudiante alcanzar el objetivo de la unidad.					
FRENTE AL ESPEJO					
<b><u>La educación es el arma más poderosa que puedes usar para cambiar al mundo.</u></b>					
Que gratificante saber que después de mucho esfuerzo y dedicación podamos comenzar a la segunda unidad, es así que en el cumplimiento de este espacio podrán encontrar historias, surgimientos, diferencias, técnicas, roles artísticos de los distintos temas alojados en la unidad, se dispondrá el conocimiento a través de: documentos, videos, gráficos, chat, foros y herramienta digitales, con el uso de estos recursos educativos conjuntamente con su interacción y participación sincrónica - asincrónica podrás culminar con éxito. <b>¡Muchos éxitos...!</b>					
Semana/ tema	Actividad	Rol del docente	Rol del estudiante	Herramienta a utilizar	Evaluación
<b>I</b> <b>Forma de comunicar ideas</b>	Descargar y leer el archivo pdf adjunto en el aula virtual	Disponer del material de enseñanza para los estudiantes	Ingresar al aula virtual y proceder con lo indicado por el docente.	Plataforma Moodle	Participación en el foro.
	Ingresar al enlace y visualizar el video que se encuentra en el aula virtual	Disponer del material de enseñanza para los estudiantes	Ingresar al aula virtual y proceder con lo indicado por el docente.	Plataforma Moodle	Participación en el foro.
	Chat colaborativo de los temas expuestos	Resolver las inquietudes presentadas por los estudiantes Motivarlos a la investigación.	Cristaliza las competencias de aprendizaje	Chat a través de Moodle	Aporte de la pregunta investigadora en el foro.
	Completa la sopa de letras	Preparar el escenario de trabajo	Completa su proceso de aprendizaje	Plataforma Moodle	Completa lo asignado en la herramienta Educaplay
<b>II</b> <b>El dibujo y la pintura, Técnicas de pintura</b>	Visualiza la infografía que se encuentra alojada en el aula virtual	Disponer del material de enseñanza para los estudiantes	Ingresar al aula virtual y cumplir con las indicaciones del docente.	Plataforma Moodle	Participación en el foro.
	Ingresar al enlace y	Disponer del material de	Ingresar al aula virtual y cumplir	Plataforma Moodle	Participación en el foro.

	visualizar el video cargado en el aula virtual	enseñanza para los estudiantes	con las indicaciones del docente.		
	Revisión de los temas expuestos en la sesión.	Resolver las inquietudes presentadas por los estudiantes Motivarlos a la investigación.	Cristaliza las competencias de aprendizaje	Zoom Moodle Aula presencial	Aporte de la pregunta investigadora en el foro.
	Completa el driver colaborativo	Preparar el escenario de enseñanza	Completa su proceso de aprendizaje	Plataforma Moodle	Escribe tu aporte a una de las preguntas realizadas en la herramienta Google Driver
<b>III</b> <b>Como se relaciona el arte con la pintura.</b>	Visualiza el mapa conceptual adjunto en el aula virtual	Disponer del material de enseñanza para los estudiantes	Ingresar al aula virtual y cumplir con las indicaciones del docente	Plataforma Moodle	Participación en el foro.
	Ingresar al enlace y visualizar el video cargado en el aula virtual	Disponer del material de aprendizaje para los estudiantes	Ingresar al aula virtual y cumplir con las indicaciones del docente	Plataforma Moodle	Participación en el foro.
	Revisión de los temas expuestos en la sesión	Responder las inquietudes que presentan los estudiantes Motivarlos a la investigación.	Cristaliza las competencias de aprendizaje	Zoom Moodle Aula presencial	Aporte de la pregunta investigadora en el foro.
	Pizarra colaborativa	Preparar el escenario de trabajo	Completa su proceso de aprendizaje	Plataforma Moodle	Responde a una de las preguntas planteadas en la herramienta Padlet
<b>IV</b> <b>Diseñador de fotografías</b>	Visualizar la presentación en Genially que se encuentra alojada en el aula virtual	Disponer del material de enseñanza para los estudiantes	Ingresar al aula virtual y cumplir con las indicaciones del docente	Plataforma Moodle	Participación en el foro.
	Ingresar al enlace y visualizar el video cargado en el aula virtual	Disponer del material de enseñanza para los estudiantes	Ingresar al aula virtual y cumplir con las indicaciones del docente	Plataforma Moodle	Participación en el foro.
	Revisión de los temas expuestos	Resolver las inquietudes que presentan los estudiantes Motivarlos a la investigación.	Cristalizar las competencias de aprendizaje	Zoom Moodle Aula presencial	Aporte de la pregunta investigadora en el foro.

	Desarrolla el Quiz	Preparar el escenario de trabajo	Completa su proceso de aprendizaje	Plataforma Moodle	Completa el juego de preguntas y respuestas en la herramienta Genially
<b>V</b> <b>La fotografía</b>	Descargar y leer el archivo pdf adjunto en el aula virtual	Disponer del material de enseñanza para los estudiantes	Ingresar al aula virtual y cumplir con las indicaciones del docente	Plataforma Moodle	Participación en el foro.
	Ingresar al enlace y visualizar el video cargado en el aula virtual	Disponer del material de enseñanza para los estudiantes	Ingresar al aula virtual y cumplir con las indicaciones del docente	Plataforma Moodle	Participación en el foro.
	Revisión de los temas expuestos, Nube de ideas Word Art	Resolver las inquietudes que presentan los estudiantes Motivarlos a la investigación.	Cristaliza las competencias de aprendizaje	Zoom Moodle Aula presencial	Aporte de la pregunta investigadora en el foro.
	Desarrolla las preguntas	Preparar el escenario de trabajo	Completa su proceso de aprendizaje	Plataforma Moodle	Completa el juego de preguntas y respuestas en la herramienta kahoot.
<b>VI</b> <b>La primera selfi de un animal.</b>	Descargar y leer el archivo pdf adjunto en el aula virtual	Disponer del material de enseñanza para los estudiantes	Ingresar al aula virtual y cumplir con lo estipulado por el docente.	Plataforma Moodle	Participación en el foro.
	Ingresar al enlace y visualizar el video cargado en el aula virtual	Disponer del material de enseñanza para los estudiantes	Ingresar al aula virtual y cumplir con lo estipulado por el docente	Plataforma Moodle	Participación en el foro.
	Revisión de los temas expuestos, chat colaborativo	Resolver las inquietudes que presentan los estudiantes Motivarlos a la investigación.	Cristaliza las competencias de aprendizaje	Chat Moodle Aula presencial	Aporte de la pregunta investigadora en el foro.
	Desarrolla el Quizizz	Preparar el escenario de trabajo	Completa su proceso de aprendizaje	Plataforma Moodle	Completa el juego de preguntas y respuestas en la herramienta Quizizz
<b>Cierre de unidad:</b> Para el cierre de la unidad 2 elabora una pizarra educativa con los temas estudiados en esta unidad, utiliza la herramienta web 2.0 Padlet, completada la actividad sube el enlace en el espacio correspondiente del aula virtual.					
<b>Recursos:</b> Moodle, Google Drive, Educaplay, Genially, Padlet, Kahoot, Quizizz, Piktochart, Wordart y Youtube.					
Jóvenes y señoritas estudiantes el foro de dudas e inquietudes se creó con la finalidad de despejar todas sus inquietudes que presenten, mismos que serán contestados de forma oportuna. En esta unidad podrás visitar páginas web y museos virtuales.					
<b>Aprendizajes</b>	Presencial: 3 horas Autónomo: 6 horas				

	Colaborativo: 5 horas
<b>Evaluación</b>	Presencial: 25% Trabajos autónomos: 25% Trabajos colaborativos: 25% Evaluación de la unidad: 25%

**Elaborado por:** Chugchilan, (2020)

<b>UNIDAD III</b>					
<b>Estrategia metodológica:</b> para las actividades propuestas esta unidad se contemplan el desarrollo, análisis, complementación y evaluación, que permitirán al estudiante alcanzar el objetivo de la unidad.					
<b>MELODÍAS Y CANTOS</b>					
<b><u>La educación no cambia el mundo, cambia a las personas que van a cambiar el mundo.</u></b>					
En buena hora. ¡, completaste de forma exitosa la unidad dos, es momento de iniciar con la tercera unidad y por supuesto en este apartado podrás encontrar conceptos, historias, importancias, diferencias, evolución, tipos y demás de los diferentes temas que abordaremos en esta unidad, este propósito se lo hará a través de: documentos, videos, gráficos, foros, chat y herramienta digitales, es así que el uso de estos recursos educativos propiamente con tu interacción y participación sincrónica - asincrónica podrás culminar con éxito.					
<b>¡Te deseo lo mejor, éxitos...!</b>					
<b>Semana/ tema</b>	<b>Actividad</b>	<b>Rol del docente</b>	<b>Rol del estudiante</b>	<b>Herramienta a utilizar</b>	<b>Evaluación</b>
<b>I Sonido organizado</b>	Descargar y leer el archivo pdf adjunto en el aula virtual	Preparar el material de enseñanza para los estudiantes	Ingresar al aula virtual y cumplir con lo indicado por el docente.	Plataforma Moodle	Participación en el foro.
	Ingresar al enlace y visualizar el video que se encuentra en el aula virtual	Preparar el material de enseñanza para los estudiantes	Ingresar al aula virtual y cumplir con lo estipulado por el docente	Plataforma Moodle	Participación en el foro.
	Repaso de los temas abordados en la sesión, Nube de ideas.	Aclara las inquietudes que se puedan suscitar en los estudiantes. Motivarlos a la investigación.	Los estudiantes solidifican las competencias de aprendizaje	Zoom Moodle Aula presencial	Aporte de la pregunta investigadora en el foro.
	Aporte colaborativo	Disponer del escenario de trabajo	Completa su proceso de aprendizaje	Plataforma Moodle	Responder a una de las preguntas planteadas en la herramienta Google Driver
<b>II Componentes del sonido</b>	Visualizar la presentación en Genially que se encuentra alojada en el aula virtual	Preparar el material de enseñanza para los estudiantes	Ingresar al aula virtual y cumplir con lo indicado por el docente.	Plataforma Moodle	Participación en el foro.
	Ingresar al enlace y visualizar el video cargado en el aula virtual	Preparar el material de enseñanza	Ingresar al aula virtual y cumplir con lo estipulado por el docente	Plataforma Moodle	Participación en el foro.

	Repaso de los temas abordados en la sesión, chat colaborativo	Aclara las inquietudes que se puedan suscitar en los estudiantes Motivarlos a la investigación	Los estudiantes solidifican las competencias de aprendizaje	Chat Moodle Aula presencial	Aporte de la pregunta investigadora en el foro.
	Completa verdadero o falso	Disponer del escenario de trabajo	Completa su proceso de aprendizaje	Plataforma Moodle	Completa el juego de verdadero y falso en la herramienta Educaplay
<b>III</b> <b>Evolución de la música</b>	Descargar y leer el archivo pdf adjunto en el aula virtual	Preparar el material de enseñanza para los estudiantes	Ingresar al aula virtual y cumplir con lo indicado por el docente.	Plataforma Moodle	Participación en el foro.
	Ingresar al enlace y visualizar el video cargado en el aula virtual	Preparar el material de enseñanza	Ingresar al aula virtual y cumplir con lo estipulado por el docente	Plataforma Moodle	Participación en el foro.
	Repaso de los temas abordados en la sesión	Aclara las inquietudes que se puedan suscitar en los estudiantes Motivarlos a la investigación	Los estudiantes solidifican las competencias de aprendizaje	Zoom Moodle Aula presencial	Aporte de la pregunta investigadora en el foro.
	Desarrolla el Quiz	Preparar el escenario de trabajo	Completa su proceso de aprendizaje	Plataforma Moodle	Completa el juego de preguntas y respuestas en la herramienta Genially
<b>IV</b> <b>El lenguaje universal</b>	Visualiza la infografía que se encuentra alojada en el aula virtual	Preparar el material de enseñanza para los estudiantes	Ingresar al aula virtual y cumplir con lo indicado por el docente.	Plataforma Moodle	Participación en el foro.
	Ingresar al enlace y visualizar el video cargado en el aula virtual	Preparar el material de enseñanza para los estudiantes	Ingresar al aula virtual y cumplir con lo estipulado por el docente	Plataforma Moodle	Participación en el foro.
	Repaso de los temas abordados en la sesión, chat colaborativo	Aclara las inquietudes que se puedan suscitar en los estudiantes Motivarlos a la investigación	Los estudiantes solidifican las competencias de aprendizaje	Chat Moodle Aula presencial	Aporte de la pregunta investigadora en el foro.
	Pizarra colaborativa	Preparar el escenario de trabajo	Completa su proceso de aprendizaje	Plataforma Moodle	Responde a una de las preguntas planteadas en la herramienta Padlet
<b>V</b>	Visualiza el mapa	Preparar el material de	Ingresar al aula virtual y cumplir	Plataforma Moodle	Participación en el foro.

<b>Manifestaciones musicales ecuatorianas</b>	conceptual que se encuentra en el aula virtual	enseñanza para los estudiantes	con lo indicado por el docente.		
	Ingresar al enlace y visualizar el video cargado en el aula virtual	Preparar el material de enseñanza para los estudiantes	Ingresar al aula virtual y cumplir con lo estipulado por el docente	Plataforma Moodle	Participación en el foro.
	Repaso de los temas abordados en la sesión, nube de ideas	Aclara las inquietudes que se puedan suscitar en los estudiantes Motivarlos a la investigación	Los estudiantes solidifican las competencias de aprendizaje	Zoom Moodle Aula presencial	Aporte de la pregunta investigadora en el foro.
	Desarrolla las preguntas	Preparar el escenario de trabajo	Completa su proceso de aprendizaje	Plataforma Moodle	Completa el juego de preguntas y respuestas en la herramienta kahoot.
<b>VI La alianza entre el cine y la música</b>	Descargar y leer el archivo pdf adjunto en el aula virtual	Preparar el material de enseñanza para los estudiantes	Ingresar al aula virtual y cumplir con lo indicado por el docente.	Plataforma Moodle	Participación en el foro.
	Ingresar al enlace y visualizar el video cargado en el aula virtual	Preparar el material de enseñanza para los estudiantes Motivarlos a la investigación	Ingresar al aula virtual y cumplir con lo indicado por el docente.	Plataforma Moodle	Participación en el foro.
	Repaso de los temas abordados en la sesión	Aclara las inquietudes que se puedan suscitar en los estudiantes Motivarlos a la investigación	Los estudiantes solidifican las competencias de aprendizaje	Zoom Moodle Aula presencial	Aporte de la pregunta investigadora en el foro.
	Desarrolla el Quizizz	Disponer del escenario de trabajo	Completa su proceso de aprendizaje	Plataforma Moodle	Completa el juego de preguntas y respuestas en la herramienta Quizizz
<b>Cierre de unidad:</b> Elabora un collage ilustrativo con texto sobre los temas expuestos en la unidad 3, utiliza la herramienta web 2.0 Genially, una vez concluida con la actividad sube el enlace en el apartado correspondiente en el aula virtual.					
<b>Recursos:</b> Moodle, Google Drive, Educaplay, Genially, Padlet, Kahoot, Quizizz, Piktochart, Wordart y Youtube.					
Jóvenes y señoritas estudiantes el foro de dudas e inquietudes se creó con la finalidad de despejar todas sus inquietudes que presenten, mismos que serán contestados de forma oportuna. En esta unidad podrás visitar páginas web y museos virtuales.					
<b>Aprendizajes</b>	Presencial: 3 horas Autónomo: 6 horas Colaborativo: 5 horas				
<b>Evaluación</b>	Presencial: 25% Trabajos autónomos: 25% Trabajos colaborativos: 25% Evaluación de la unidad: 25%				

**Elaborado por:** Chugchilan, (2020)

## Premisas para su implementación.

### Modelo de aula virtual con Moodle donde se aplica la metodología Flipped

### Classroom


### Pantalla inicio



Gráfico N° 34. Pantalla de inicio

Elaborado por: Chugchilan, (2020)

El modelo de aula, se presenta a continuación, se establece la pantalla de inicio, todo esto luego de haber inscrito al estudiante y darle acceso a todo el material escrito y audiovisual que dispone el aula.



**Presentación personal**  
de Cristian Chugchilan - viernes, 19 de febrero de 2021, 18:15

Mi nombre es Cristian Alejandro Chugchilan soy Ingeniero en sistemas, vivo en la Ciudad de El Corazón- Cantón Pangua - Provincia de Cotopaxi, me incline a la educación porque me gusta enseñar y considero que con una correcta guía hacia ustedes jóvenes y señoritas estudiantes podrán convertirse en personas de bien, podrán cumplir todas sus metas y aprovechar al máximo todas sus oportunidades, puesto que la educación es el arma mas poderosa para cambiar al mundo.

Además, me gusta hacer deporte y ayudar a las personas en lo que pueda sin nada a cambio, es una experiencia hermosa y mas aun en la situación en la que nos encontramos.

[Enlace permanente](#) [Editar](#) [Borrar](#) [Responder](#)











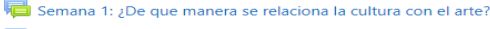
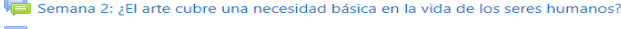






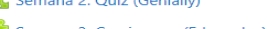
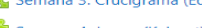
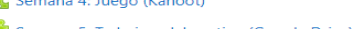
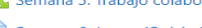




Gráfico N° 35. Presentación de inicio

Elaborado por: Chugchilan, (2020)

Aquí se dispone una breve presentación del autor del aula, en el que se describe sus intereses, motivación para la enseñanza y las actividades académicas que le apasiona.

## Contenidos de unidad

UNIDAD 1

 <b>Material de Lectura</b>	<input checked="" type="checkbox"/>
 Material de lectura de la unidad	<input checked="" type="checkbox"/>
 <b>Material Audiovisual</b>	<input checked="" type="checkbox"/>
 Semana 1	<input checked="" type="checkbox"/>
 Semana 2	<input checked="" type="checkbox"/>
 Semana 3	<input checked="" type="checkbox"/>
 Semana 4	<input checked="" type="checkbox"/>
 Semana 5	<input checked="" type="checkbox"/>
 Semana 6	<input checked="" type="checkbox"/>
 <b>Actividades de refuerzo</b>	<input checked="" type="checkbox"/>
	<input checked="" type="checkbox"/>
	<input checked="" type="checkbox"/>
	<input checked="" type="checkbox"/>
	<input checked="" type="checkbox"/>
	<input checked="" type="checkbox"/>
 <b>Material de Evaluación</b>	<input checked="" type="checkbox"/>
	<input checked="" type="checkbox"/>
	<input checked="" type="checkbox"/>
	<input checked="" type="checkbox"/>
	<input checked="" type="checkbox"/>
	<input checked="" type="checkbox"/>
	<input checked="" type="checkbox"/>
 <b>Comunicación</b>	<input checked="" type="checkbox"/>
 Video conferencia	<input checked="" type="checkbox"/>
 Foro de dudas e inquietudes de la Unidad I	<input checked="" type="checkbox"/>
 <b>Evaluación Final</b>	<input checked="" type="checkbox"/>




























**Gráfico N° 36. Contenidos de unidad**

**Elaborado por:** Chugchilan, (2020)




























La pantalla principal muestra los contenidos de la unidad, material de lectura, material audiovisual, material para evaluación y comunicación, con esto, cada recurso del aula ha sido programada para brindar mayor facilidad al estudiante en la búsqueda de contenidos para la asignatura. Estos contenidos han sido desarrollados por unidad, tal como se evidencia en las siguientes imágenes.



## IIDAD 2

 <b>Material de Lectura</b>	<input checked="" type="checkbox"/>
 Material de lectura de la unidad	<input checked="" type="checkbox"/>
 <b>Material Audiovisual</b>	<input checked="" type="checkbox"/>
 Semana 7	<input checked="" type="checkbox"/>
 Semana 8	<input checked="" type="checkbox"/>
 Semana 9	<input checked="" type="checkbox"/>
 Semana 10	<input checked="" type="checkbox"/>
 Semana 11	<input checked="" type="checkbox"/>
 Semana 12	<input checked="" type="checkbox"/>
 <b>Actividades de refuerzo</b>	<input checked="" type="checkbox"/>
 Semana 7: ¿Cuál es la obra más representativa de Leonardo Da Vinci?	<input checked="" type="checkbox"/>
 Semana 8: ¿Calcar puede ayudar a mejorar el dibujo o por lo contrario es perjudicial?	<input checked="" type="checkbox"/>
 Semana 9: ¿Cómo se relaciona la cultura y el arte?	<input checked="" type="checkbox"/>
 Semana 11: ¿Por qué es considerado la fotografía como arte?	<input checked="" type="checkbox"/>
 Semana 12: ¿Cómo podría la selfi ser perjudicial para la salud?	<input checked="" type="checkbox"/>
 <b>Material de Evaluación</b>	<input checked="" type="checkbox"/>
 Semana 7: Sopa de letras (Educaplay)	<input checked="" type="checkbox"/>
 Semana 8: Trabajo colaborativo (Google Drive)	<input checked="" type="checkbox"/>
 Semana 9: Pizarra colaborativa (Padlet)	<input checked="" type="checkbox"/>
 Semana 10: Juego (Genially)	<input checked="" type="checkbox"/>
 Semana 11: Juego (Kahoot)	<input checked="" type="checkbox"/>
 Semana 12: Juego (Quizizz)	<input checked="" type="checkbox"/>
 <b>Comunicación</b>	<input checked="" type="checkbox"/>
 Video conferencia	<input checked="" type="checkbox"/>
 Foro de inquietudes y dudas	<input checked="" type="checkbox"/>
 <b>Evaluación Final</b>	<input checked="" type="checkbox"/>
 Pizarra educativa	<input checked="" type="checkbox"/>

## IIDAD 3

 <b>Material de Lectura</b>	<input checked="" type="checkbox"/>
 Material de lectura de la unidad	<input checked="" type="checkbox"/>
 <b>Material Audiovisual</b>	<input checked="" type="checkbox"/>
 Semana 13	<input checked="" type="checkbox"/>
 Semana 14	<input checked="" type="checkbox"/>
 Semana 15	<input checked="" type="checkbox"/>
 Semana 16	<input checked="" type="checkbox"/>
 Semana 17	<input checked="" type="checkbox"/>
 Semana 18	<input checked="" type="checkbox"/>
 <b>Actividades de refuerzo</b>	<input checked="" type="checkbox"/>
 Semana 13: ¿Cuál es la diferencia de sonido, natural, artificial y organizado?	<input checked="" type="checkbox"/>
 Semana 14: ¿Qué sucedería si a un audio musical le faltara el componente timbre?	<input checked="" type="checkbox"/>
 Semana 15: ¿Qué relación tiene la música con el estado de ánimo de las personas?	<input checked="" type="checkbox"/>
 Semana 17: Detalla 5 representantes musicales de los géneros, Albazo, Pasacalle, Pasillo, San Juanito y Yaraví	<input checked="" type="checkbox"/>
 Semana 18: ¿Cuál es la importancia de la música en el cine?	<input checked="" type="checkbox"/>
 <b>Material de Evaluación</b>	<input checked="" type="checkbox"/>
 Semana 13: Lluvia de ideas (Google Drive)	<input checked="" type="checkbox"/>
 Semana 14: Verdadero y Falso (Educaplay)	<input checked="" type="checkbox"/>
 Semana 15: Juego (Genially)	<input checked="" type="checkbox"/>
 Semana 16: Conversación (Padlet)	<input checked="" type="checkbox"/>
 Semana 17: Juego (Kahoot)	<input checked="" type="checkbox"/>
 Semana 18: Juego (Quizizz)	<input checked="" type="checkbox"/>
 <b>Comunicación</b>	<input checked="" type="checkbox"/>
 Video conferencia	<input checked="" type="checkbox"/>
 Foro de inquietudes y dudas	<input checked="" type="checkbox"/>
 <b>Evaluación Final</b>	<input checked="" type="checkbox"/>
 Collage (Genially)	<input checked="" type="checkbox"/>

## Foro de dudas e inquietudes

nal (es) ▾

🔔 🗨️ Cristian Chugchilan  ▾



Bienvenido al foro de inquietudes y dudas

### Instrucciones:

- Revise el material suministrado.
- Pida la palabra, colocando la palabra "consulta".
- Plantée las interrogantes relacionadas al tema.
- Puede responder a un compañero el tema o interrogante que el planté, solicitando la palabra, bajo el código "yo respondo".

### En este sentido, es necesario tomar en cuenta lo siguiente:

1. Utilice un lenguaje apropiado.
2. Sea muy claro y preciso.
3. Evite el uso de emoticones y/o escribir al estilo de "mensajes de texto".
4. Explique su opinión. Justifique y argumente.
5. Lea su participación.
6. Cuide sus expresiones.
7. Reconozca y respete la diversidad.
8. Respete el derecho de autor.

## Gráfico N° 37. Foro de dudas

Elaborado por: Chugchilan, (2020)

Se adiciona en el aula un ícono como foro de dudas e inquietudes para que los estudiantes puedan preguntar, plantear interrogantes y/o responder inquietudes entre ellos.

## Recursos

Foro de dudas e inquietudes de la Unidad I 



Bienvenido al foro virtual, donde podrá aclarar dudas e inquietudes de esta unidad.

Utilice un lenguaje apropiado y respetar las opiniones de sus compañeros.

¿Cuál es su inquietud?

Grupos visibles: Todos los participantes

[Añadir un nuevo tema de debate](#)

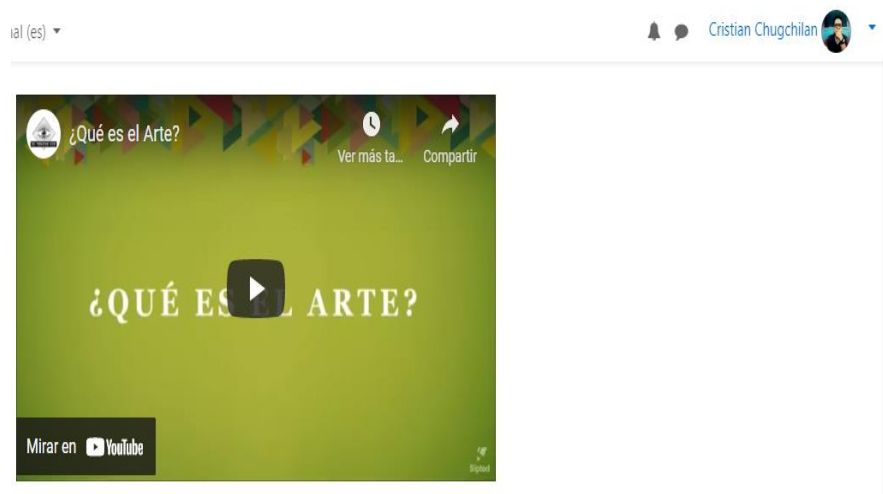
## Gráfico N° 38. Recursos

Elaborado por: Chugchilan, (2020)

En el siguiente apartado se presenta los recursos educativos empleando herramientas como: Quiz, Educaplay, Padlet, Youtube, Quizizz, Kahoot, entre otros, mismos que son utilizados para el afianzamiento del aprendizaje de los estudiantes.



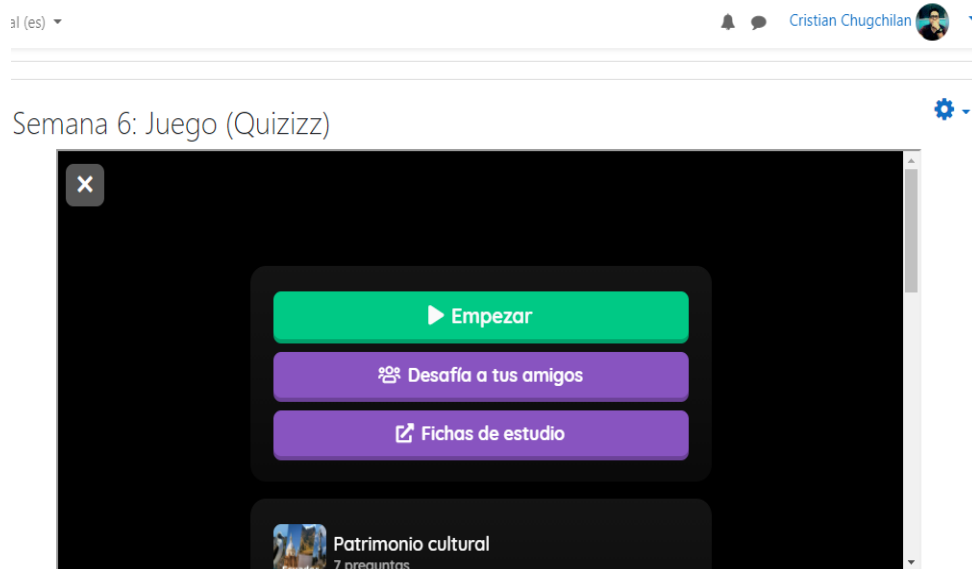
**Gráfico N° 39. Ícono de inicio a la clase**  
**Elaborado por:** Chugchilan, (2020)



**Gráfico N° 40. Actividad inicial de videos**  
**Elaborado por:** Chugchilan, (2020)



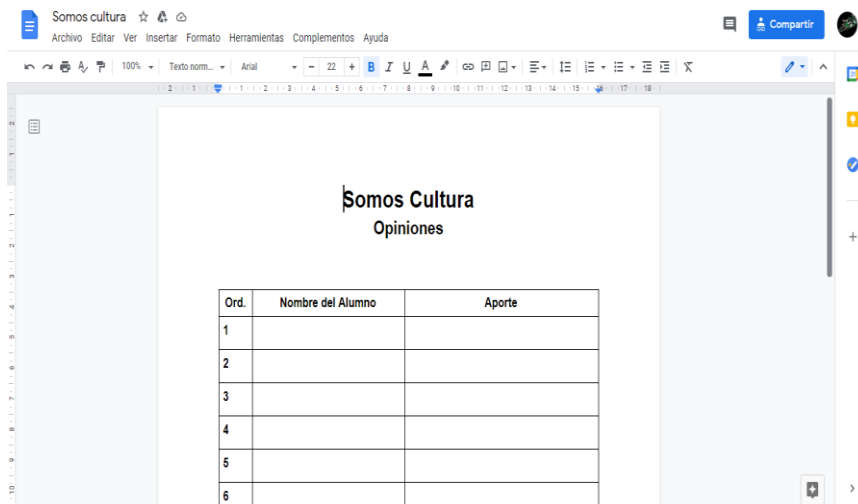
**Gráfico N° 41. Pantalla de inicio**  
**Elaborado por:** Chugchilan, (2020)



**Gráfico N° 42. Pantalla de inicio**  
**Elaborado por:** Chugchilan, (2020)



**Gráfico N° 43. Pantalla de inicio**  
**Elaborado por: Chugchilan, (2020)**



**Gráfico N° 44. Pantalla de inicio**  
**Elaborado por: Chugchilan, (2020)**

## BIBLIOGRAFÍA

- Aguayo, M., Bravo, M., Nocetti, A., Concha, L., & Aburto, R. (2019). Perspectiva estudiantil del modelo pedagógico flipped classroom o aula invertida en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. *Revista Educación*, 43(1), 1-16. doi:10.15517/REVEDU.V43I1.31529
- Aguilera, C., Manzano, A., Martínez, I., Lozano, M., & Casiano, C. (2017). EL MODELO FLIPPED CLASSROOM. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 4(1), 261-266. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349853537027>
- Alvarado, R. (2015). *Contextos múltiples de socialización y aprendizaje Un análisis desde la etnografía de la educación [5] Actividad Artística y Educación: Usos y Prácticas*. España: e-spacio.
- Auca. (2017). *La importancia de la educación artística en la escuela*. Obtenido de <https://www.auca.es/la-importancia-de-la-educacion-artistica-en-la-escuela/>
- Barriga, P., & Andrade, J. (2012). Herramientas digitales para la construcción de conocimiento. ISSN: 1692-5238. *Sistemas & Telemática*, 10 (22), pp. 115-124. Recuperado el 26 de Febrero de 2021, de <https://www.redalyc.org/pdf/4115/411534390012.pdf>
- Basso, M., Bravo, M., Castro, A., & Moraga, C. (mayo-agosto de 2018). Propuesta de modelo tecnológico para Flipped Classroom (T-FliC) en educación superior. *Revista Electrónica Educare*, 22(2), 20-36. doi:10.15359/ree.22-2.2
- Blasco, A., Lorenzo, J., & Sarsa, J. (2016). La clase invertida y el uso de vídeos de software educativo en la formación inicial del profesorado. Estudio cualitativo. *@tic. revista d'innovació educativa*(17), 1-18. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349551247003>
- Caritx, R., & Vallés, J. (2018). *Desarrollar las competencias artísticas en primaria*. España: Editorial Graó.

- Chiappe, A. (2016). Tendencias sobre contenidos educativos digitales en América Latina. *UNESCO International Institute for Educational Planning*, 26 p. Obtenido de <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/123456789/4760>
- Chugchilan, C. (2020). *Desarrollo de unidades didácticas*.
- Constitución del Ecuador. (agosto de 2008). *Asamblea constituyente. Constitución del Ecuador*. Obtenido de [https://www.oas.org/juridico/mla/sp/ecu/sp\\_ecu-int-text-const.pdf](https://www.oas.org/juridico/mla/sp/ecu/sp_ecu-int-text-const.pdf)
- Costa, C. S. (2018). *Aplicación de la metodología aula invertida en la asignatura de inglés para el aprendizaje de gramática y vocabulario en los estudiantes de 10mos años del instituto Nacional Mejía en la ciudad de Quito-Ecuador*. Quito, Ecuador: Escuela Superior de Educación y Ciencias Sociales, IPL.
- Del Campo, S. (2017). El papel de la educación artística en el desarrollo integral del educando. *Revista Educar*, (15), pp. 1-9.
- Díaz, D. (2019). *Estrategia didáctica para el aprendizaje de la factorización utilizando herramientas digitales*. Quito, Ecuador: Universidad Tecnológica Israel, Tesis de Magíster.
- Espinoza, L., & Araya, A. (mayo de 2019). Clase invertida y aprendizaje cooperativo en postgrado: una experiencia en Chile. *Educere*, 23(75), 477-486. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35660262018>
- Estévez, M. A., & Rojas, A. (2017). La educación artística en la educación inicial. Un requerimiento de la formación del profesional. *Revista Unidad y Sociedad*. 9 (4), pp. 114-119.
- Falcones, E., & Yoza, R. (2018). *Influencias metodológicas del desarrollo del pensamiento en el nivel de razonamiento lógico. propuesta: diseño de una guía didáctica con enfoque aula invertida*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil.
- Fernández, J. (12 de julio de 2016). *Metodología de la investigación: El enfoque cuantitativo*. Obtenido de Wordpress: <https://jorgelfdez.wordpress.com/2016/07/12/el-enfoque-cuantitativo/>
- Fernández, P. (2017). Importancia de la educación artística en la infancia. Por qué debemos fomentar el aprendizaje artístico en niños. *Guía Infantil*, pp. 1-17.



- Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/aprendizaje/la-importancia-de-la-educacion-artistica-en-la-infancia/>
- Fidalgo, Á., Sein - Echaluze, M., & García, F. (2019). Del método de aula invertida al aprendizaje invertido. *Grial*, pp. 1-13. Obtenido de <https://repositorio.grial.eu/bitstream/grial/1446/1/Del%20metodo%20de%20aula%20invertida%20al%20aprendizaje%20invertido.pdf>
- García, A., & Muñoz, V. (2018). Recursos digitales para la mejora de la enseñanza y el aprendizaje. *Semantics*, pp. 1-58.
- García-Valcárcel, A. (2016). Recursos digitales para la mejora de la enseñanza y el aprendizaje. *Universidad de Salamanca*, 1-57.
- Godoy, P. (2016). Utilización de moodle. *Revista Hallazgos 21 (1) 2. ISSN 2528-7915. Indexada en Latindex.*, pp. 163-171.
- Guerrero, C., & Noroña, J. (2017). La aplicación del aula invertida como propuesta metodológica en el aprendizaje de matemáticas. *Pedagogía*, pp. 1-10. Obtenido de [https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/Comision\\_7/la\\_aplicacion\\_del\\_aula\\_invertida\\_como\\_propuesta.pdf](https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/Comision_7/la_aplicacion_del_aula_invertida_como_propuesta.pdf)
- Guerrero, J. (6 de julio de 2020). *El Aula Invertida, una estrategia ideal para el modelo híbrido o semipresencial*. Obtenido de [www.https://docentesaldia.com/2020/07/26/el-aula-invertida-una-estrategia-ideal-para-el-modelo-hibrido-o-semipresencial/](https://docentesaldia.com/2020/07/26/el-aula-invertida-una-estrategia-ideal-para-el-modelo-hibrido-o-semipresencial/)
- Guevara, A. (2015). *Protocolo modalidad de investigación*. Obtenido de Scribd.com: <https://es.scribd.com/document/169942226/PROTOCOLO-MODALIDAD-INVESTIGACION-APLICADA>
- Gunduz, N., & Ozcan, D. (2017). Implementación del sistema Moodle en clases de EFL. *Perfil: Problemas en el desarrollo profesional de los docentes, 19* (.), pp. 51-64. Recuperado el 02 de noviembre de 2020, de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=1692/169253769004>
- Hernández, C., & Tecpan, S. (2017). Aula invertida mediada por el uso de plataformas virtuales: un estudio de caso en la formación de profesores de física. *Estudios*

- Pedagógicos*, XLIII(3), 193-204. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=173554750011>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación: quinta edición*. México D.F.: McGraw - Hill Interamericana.
- Huerta, R., & Domínguez, R. (2019). La educación artística de la era digital: investigar en escenarios tecnológicos. *EARI. Educación Artística Revista de Investigación*. 10, pp. 9-20.
- Iza, M. (2017). *La clase inversa y su incidencia en el proceso de aprendizaje interactivo en la asignatura de inglés de la unidad educativa a distancia Monseñor Alberto Zambrano Palacios del cantón Pastaza*. Maestría en Diseño Curricular y Evaluación Educativa. Ambato-Ecuador: Universidad Técnica de Ambato. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/26240/1/MARIO%20LEONARDO%20IZA%20YANCHATIP%C3%81N.pdf>
- Labajo, M. E. (17 de febrero de 2016). *El método científico*. Obtenido de <https://www.ucm.es/data/cont/docs/107-2016-02-17-El%20M%C3%A9todo%20Cient%C3%ADfico.pdf>
- Llamas, M. (2016). *Propuesta de intervención educativa: el modelo Flipped Classroom para la realización de proyectos científicos en las aulas de secundaria*. Madrid, España: Universidad Internacional de La Rioja.
- Lorca, E. (2017). Implementación de aulas virtuales utilizando Moodle como una estrategia de complemento de las clases presenciales en el Instituto Tecnológico Superior CENTLA. *VII Congreso Virtual Iberoamericano de Calidad en Educación Virtual y a Distancia EduQ@2017* (págs. pp. 1-14). México: Instituto Tecnológico Superior de Centla, México.
- Luján, C., & García, S. (2015). Moodle as a useful pervasive learning environment. *Calidoscópico*, vol. 13, núm. 3., pp. 376-387. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=571561401015>
- Madrid, E., Angulo, J., Prieto, M., Fernández, M., & Olivares, K. (abril de 2018). Implementación de aula invertida en un curso propedéutico de habilidad

- matemática en bachillerato. *Apertura*, 10(1), 24-39.  
doi:10.18381/ap.v10n1.1149
- Maza, J., & Tusa, F. (2015). Utilización del moodle como un entorno personal de aprendizaje en contexto de educación superior: una revisión de literatura. *Revista científica CUMBRES 1* (2), pp. 22-27.
- MINEDUC. (2016). *ECA. Objetivos generales de Educación Cultural y Artística*. Obtenido de [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/ECA\\_COMPLETO.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/ECA_COMPLETO.pdf)
- Mineduc.cl. (26 de abril de 2018). *Plan de Fortalecimiento de la Educación Artística*. Obtenido de <https://artistica.mineduc.cl/presentacion-unidad-educacion-artistica/>
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo 2016. educación Cultural y artística*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/curriculo-educacion-cultural-y-artistica/>
- Ministerio de educación. (2016). *Lineamientos curriculares para el bachillerato. Asignatura de Educación artística*. Obtenido de [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/09/Lineamientos\\_Educacion\\_Artistica\\_1.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/09/Lineamientos_Educacion_Artistica_1.pdf)
- Ministerio de educación. (2016). *Responsabilidades de los gobiernos autónomos municipales*. Obtenido de [www.educacion.gob.ec](http://www.educacion.gob.ec)
- Ministerio de Educación. (2020). *Gestión tecnológica de la educación en entornos virtuales - Moodle. Gestión de plataforma virtual*. Bolivia: UNEFCO. Obtenido de [https://hica.milaulas.com/pluginfile.php/34/mod\\_resource/content/1/Gestion%20de%20plataforma%20virtual%20MOODLE.pdf](https://hica.milaulas.com/pluginfile.php/34/mod_resource/content/1/Gestion%20de%20plataforma%20virtual%20MOODLE.pdf)
- Mosquera, I. (2018). Los recursos educativos en abierto (REA): hasta el infinito y más allá. *UNIR Revista*, 1-13.
- Ojeda, R. (2019). *Definición de encuesta*. Obtenido de <https://cuestionario-y-encuesta-ojeda-roger.blogspot.com/>
- Orellana, T. (2016). *Aplicación del Modelo Educativo Flipped Classroom en la Asignatura de Lenguaje musical 1*. Cuenca, Ecuador: Universidad de Cuenca.

- Ortiz, Y. (2017). Recursos Educativos Digitales que aportan al proceso de enseñanza y aprendizaje. *EduQ@2017. Línea temática: 3. Experiencias en busca de la calidad*, 1-13.
- Ortiz, Y. (2018). Recursos educativos digitales propuestos por el Ministerio de Educación de Chile para atender a estudiantes que asocian algún tipo de discapacidad. *Conocimiento Educativo Volumen 6*, pp. 23-37.
- Peñaranda, J. C., & Salgado, M. (2017). *Diseño e implementación de un curso virtual como herramienta didáctica para la enseñanza de perímetros y áreas para el grado sexto jornada tarde IED Técnico Benjamín Herrera*. Bogotá, Colombia: Fundación Universitaria Los Libertadores. Trabajo Presentado para Obtener el Título de Especialista en Especialización en Informática para el Aprendizaje en Red.
- Perdomo, W. (febrero-mayo de 2017). Ideas y reflexiones para comprender la metodología Flipped Classroom. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*(50), 143-161. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194250865009>
- Quero, M. (2017). Confiabilidad y coeficiente Alpha de Cronbach. *TELOS. Revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales. VOL. 12 (2)*, oo. 252.
- Quinga, V. (2018). *Aula invertida en el proceso de enseñanza - aprendizaje de las ciencias naturales del bloque 4 en 8avo EGB superior en la Institución Educativa Abdón Calderón, periodo 2017-2018*. Quito, Ecuador: Universidad Central del Ecuador. Facultad de Filosofía, letras y ciencias de la educación.
- Quirós, E. (2019). Recursos didácticos digitales: medios innovadores para el trabajo colaborativo en línea. *Revista Electrónica Educare Vol. XIII, N° 2*, pp.42-58.
- Revista UNIR. (2020). Flipped Classroom, las claves de una metodología rompedora. *Revista UNIR*, 1-10.
- Rojas, P. (2019). Importancia de la expresión arítica en los niños. Es divertida y los ayudará a ser más sensibles y críticos. *Revista El Tiempo*, pp. 1-9.

- Rojas, P., Oyanedel, R., & Orbeta, A. (2016). *Caja de herramientas para la educación artística. 2ª edición, diciembre de 2016*. Santiago de Chile, Chile: Consejo Nacional de la Cultura y las Artes.
- Ruiz, L. (2018). *Alfa de Cronbach ( $\alpha$ ): qué es y cómo se usa en estadística*. Obtenido de <https://psicologiaymente.com/miscelanea/alfa-de-cronbach>
- Sáenz, H. (2016). La educación artística en la educación básica. En J. Trujillo, & J. García, *Desarrollo profesional docente: reforma educativa, contenidos curriculares y procesos de evaluación* (págs. pp. 69-78). Chihuahua, México: Escuela Normal Superior Profr. José E. Medrano R.
- Sampiere, R., Fernández, C., & Baptista, M. d. (2010). *Metodología de la investigación. 5ta edición*. México: Mc Graw Hill.
- Sarlé, P., Ivaldi, E., & Hernández, L. (2015). *Arte, Educación y primera infancia: sentidos y experiencias*. Madrid, España: Metas educativas 2021.
- Universidad de Navarra. (2019). Recursos digitales. Nota técnica para profesores. *Revista electrónica RUBIC*, pp. 1-5.
- Vega, A. (2019). Propuesta de aprendizaje significativo, mediante el uso de la plataforma Moodle como estrategia didáctica para la materia de Administración I en el Colegio de Ciencias y Humanidades de la Universidad Don Vasco, Uruapan, Michoacán, México. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores. Vol. 6 Número 3*, pp. 23-29.
- Vidal, M., Rivera, N., Nolla, N., Morales, I., & Vialart, M. (enero-marzo de 2016). Aula invertida, nueva estrategia didáctica. *Educación Médica Superior*, 30(3), 678-688. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/ems/v30n3/ems20316.pdf>

## ANEXOS

### Anexo 1. Solicitud para la aplicación del trabajo investigativo



#### UNIDAD EDUCATIVA "MORASPUNGO"

ACUERDOMINISTERIAL407-12 ART.39RGLOEIN°4  
DEPARTAMENTO DE RECTORADO  
MORASPUNGO – PANGUA – COTOPAXI



Moraspungo 09 de marzo del 2020

Lic. Fredy Caraguay V.

**RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA MORASPUNGO**

Presente. –

De mi consideración:

Por medio de la presente extendiendo un atento y cordial saludo deseándole éxitos en sus funciones que muy acertadamente dirige, como es de su conocimiento actualmente me encuentro estudiando la **MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES** en la Universidad Tecnológica Indoamérica y un requisito importante para el proceso de titulación es ejecutar el proyecto de tesis, por tal motivo me dirijo a usted para solicitarle de la manera más comedida se me autorice realizar en la Institución a su cargo, el tema de tesis planteado es **RECURSOS DIGITALES BASADOS EN LA METODOLOGÍA DE AULA INVERTIDA EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA** mismo que será de gran beneficio para el aprendizaje de los estudiantes de octavo E.G.B.

Además, elevó a su conocimiento que durante el proceso de elaboración realizare encuestas a los estudiantes de octavo y a los docentes que dictan clases de esta asignatura.

Seguro que mi será favorablemente acogido, anticipo mis agradecimientos.

Atentamente,

Cristian Chugchilan Ll.  
**Maestrante**

## Anexo 2. Aceptación de solicitud para el desarrollo del trabajo investigativo



### UNIDAD EDUCATIVA "MORASPUNGO"

ACUERDO MINISTERIAL 407-12 ART.39 RG.LOEI N°4

DEPARTAMENTO DE RECTORADO

DIRECCIÓN: CALLE JUAN MONTALVO RUC: 05060011580001 TELEF: 032680025 EMAIL: colemoraspungo@hotmail.com  
MORASPUNGO – PANGUA – COTOPAXI



Moraspungo, Marzo 09 del 2020.

Ing.  
Cristian Chugchilan

**MAESTRANTE**

Presente.-

De mi consideración:

Mediante la presente llego a usted con un cordial y cálido saludo augurándole éxitos en cada una de sus actividades cotidianas.

En relación a oficio recibido de fecha 09 de marzo/2020 me permito en conceder la respectiva autorización para que desarrolle la investigación en la institución con el tema **RECURSOS DIGITALES BASADOS EN LA METODOLOGÍA DE AULA INVERTIDA EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA**, como también proceda a realizar las encuestas y entrevistas con los participantes requeridos para que culmine con éxito su Maestría.

Particular que pongo a vuestro conocimiento, para los fines pertinentes

Cordialmente,

Lic. Fredy caraguay V.

**RECTOR-E**

C.I.: 1103543060

Email: [freddysonmer@yahoo.es](mailto:freddysonmer@yahoo.es)

CEL: 0989029150





### Anexo 3. Validación de la propuesta por especialista

#### FICHA DE VALORACIÓN DE INSTRUMENTOS DOCENTES ESPECIALISTAS DE ÁREA

##### 1. Datos Personales del Especialista

**Nombres del Docente Evaluador** : Ing. Jimmy Rafael Villacis S.  
**Nombre del Maestrante** : Ing. Cristian Alejandro Chugchilan Ll.  
**Grado académico (área)** : Ing. En Diseño Gráfico Digital y Multimedia  
**Grado de EGB que se desempeña** : De 10mo EGB hasta 2do BGU  
**Experiencia en el área (años)** : 9 años de experiencia.  
**Área analizada** : Educación Cultural y Artística.

##### 2. Autovaloración del especialista

Marcar con un "x"


Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre el área	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas el área	X		
Referencias de conocimientos similares del currículo	X		
Conocimientos del trabajo de destrezas con criterio de desempeño	X		
<b>Observaciones:</b>			

##### 3. Valoración de la propuesta

Marcar con "x"

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de los instrumentos	X				
Claridad de la redacción (leguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de los instrumentos	X				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados	X				
Otros que quieran ser puestos a consideración del especialista:		X			
<b>Observaciones</b>					

MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; PA: Poco Aceptable; I: Inaceptable

  
 Ing. Jimmy Villacis S.  
 CI: 0508709017



## Anexo 4. Encuesta dirigida a Docentes

### DIRECCIÓN DE POSGRADO MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

**Estimado Docente:** Con la finalidad de conocer la importancia de la expresión artística en el desarrollo del esquema corporal, le solicito muy comedidamente, se digne contestar el presente cuestionario de una manera confiable. Los resultados ayudarán a la elaboración de una propuesta en beneficio de la institución.

**Instrucción:** Sírvase colocar una **X** en la opción de respuesta que Usted esté de acuerdo.

**Objetivo:** Establecer qué nivel de conocimiento tienen el personal docente con relación a la metodología de aula inversa.

N o.	PREGUNTAS	OPCIONES DE RESPUESTA		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1	¿Aplica usted los componentes de recursos digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje con sus estudiantes?	Siempre	A veces	Nunca
2	¿Incluye recursos tecnológicos educativos en trabajo online en clases?			
3	¿Elabora recursos didácticos digitales en la asignatura que usted imparte?			
4	¿Utiliza dispositivos tecnológicos que proporcionen mayor creatividad en los estudiantes en la asignatura?			
5	¿Fomenta el uso de recursos tecnológicos en los estudiantes?			
6	¿El desarrollo de recursos basados en aula invertida mejoraría el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura Educación artística?			
7	¿Estaría dispuesto a recibir capacitación en expresión artística para mejorar el esquema corporal mediante aula invertida?			
8	¿Considera viable la utilización de recursos digitales en la asignatura para dejar atrás el modelo educativo actual?			
9	¿Considera que el desarrollo de aula invertida incrementa la creatividad de los estudiantes?			
10	¿Conoce usted la existencia de un documento sobre actividades de expresión artísticas que desarrollen el esquema corporal?			
11	¿Apoyaría usted la elaboración de una guía didáctica de expresión artística para desarrollar el esquema corporal mediante aula invertida?			
12	¿Es factible que los estudiantes sean protagonistas de su propio aprendizaje en la asignatura Educación artística mediante el recurso aula invertida?			
13	¿Recibiría capacitación en tecnología, especialmente aula invertida para mejorar la formación del estudiante?			



Cristian Chugchilan  
Maestrante

**Anexo 5. Ficha de observación de destrezas dirigido a estudiantes**

**DIRECCIÓN DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN  
ENTORNOS DIGITALES**

**Objetivo:** Identificar el proceso de enseñanza-aprendizaje actual en la asignatura de Educación Artística.

No.	PREGUNTAS	OPCIONES DE RESPUESTA		
		Alcanza	Proceso	Iniciada
1	Analiza pinturas o esculturas en las que se represente a una o más personas			
2	Elabora líneas de tiempo con las piezas musicales más significativas en cada una de las etapas vitales del individuo			
3	Indaga sobre artistas, obras y manifestaciones culturales, analizando algunos de los factores históricos o sociales que los rodean			
4	Reconoce y describe algunas características diferenciadoras en manifestaciones Artísticas y Culturales			
5	Crea comics, historietas pequeñas			
6	Describe las principales características de una instalación artística.			
7	Elabora diarios personales con imágenes, objetos, recortes de prensa, fotografías, grabaciones sonoras.			
8	Desarrolla percepción visual reconociendo formas, posiciones y lateralidad			
9	Crea monólogos en los que los estudiantes relaten hechos, anécdotas o experiencias.			
10	Realiza en plano y en volumen, representaciones de acciones y gestos, tanto del cuerpo como del rostro.			
11	Utiliza aplicaciones informáticas sencillas para la creación de diaporamas.			
12	Identifica el tipo de patrimonio cultural del Ecuador.			
13	Aplica técnicas, recursos y convenciones básicos de los distintos lenguajes artísticos en la representación de la figura humana			



Cristian Chugchilan  
**Maestrante**

## Anexo 6. Solicitud para la validación de la propuesta



### UNIDAD EDUCATIVA "MORASPUNGO"

ACUERDOMINISTERIAL407-12 ART.39RGLOEIN\*4  
DEPARTAMENTO DE RECTORADO  
MORASPUNGO – PANGUA – COTOPAXI



Moraspungo 19 de febrero del 2021

Lic. Fredy Caraguay V.

**RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA MORASPUNGO**

Presente. –

De mi consideración:

Reciba un cordial saludo, conociendo su trayectoria y preparación académica como docente en ciencias de la educación mención informática educativa, me dirijo a usted para solicitar su aporte como evaluador de la propuesta presentada en el trabajo de investigación previo a la obtención del título de **Magister en Educación, mención Pedagogía en Entornos Digitales**, el mismo que tiene como objeto proponer el diseño de un aula virtual en Moodle para la asignatura de **Educación Cultural y Artística** dirigida a estudiantes de octavo año de educación básica superior de la Unidad educativa Moraspungo ubicada en la parroquia del mismo nombre, perteneciente al cantón Pangua, Provincia de Cotopaxi.

En tal sentido, adjunto al presente documento encontrará la propuesta, el link ([uemoraspungoeduartistica&vos.milaulas.com](http://uemoraspungoeduartistica&vos.milaulas.com)) para ingresar al aula virtual y la ficha de valoración de especialistas.

De tener alguna duda o consulta estoy presto a poder solventarla, puede contactarme al celular N° 0984291053 o al correo electrónico [criss\\_tianchugchilan@outlook.com](mailto:criss_tianchugchilan@outlook.com)

Por su colaboración quedo de usted, eternamente agradecida,

Atentamente,

Cristian Chugchilan Ll.  
**Maestrante UTL**

## Anexo 7. Aceptación para la validación de la propuesta



### UNIDAD EDUCATIVA "MORASPUNGO"

ACUERDOMINISTERIAL407-12 ART.39RGLOEIN\*4

DEPARTAMENTO DE RECTORADO  
MORASPUNGO – PANGUA – COTOPAXI



Moraspungo 19 de febrero del 2021

Lic. Fredy Caraguay V.

**RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA MORASPUNGO**

Presente. –

De mi consideración:

Reciba un cordial saludo, conociendo su trayectoria y preparación académica como docente en ciencias de la educación mención informática educativa, me dirijo a usted para solicitar su aporte como evaluador de la propuesta presentada en el trabajo de investigación previo a la obtención del título de **Magister en Educación, mención Pedagogía en Entornos Digitales**, el mismo que tiene como objeto proponer el diseño de un aula virtual en Moodle para la asignatura de **Educación Cultural y Artística** dirigida a estudiantes de octavo año de educación básica superior de la Unidad educativa Moraspungo ubicada en la parroquia del mismo nombre, perteneciente al cantón Pangua, Provincia de Cotopaxi.

En tal sentido, adjunto al presente documento encontrará la propuesta, el link ([uemoraspungoeduartistica8vos.milaulas.com](http://uemoraspungoeduartistica8vos.milaulas.com)) para ingresar al aula virtual y la ficha de valoración de especialistas.

De tener alguna duda o consulta estoy presto a poder solventarla, puede contactarme al celular N° 0984291053 o al correo electrónico [criss\\_tianchugchilan@outlook.com](mailto:criss_tianchugchilan@outlook.com)

Por su colaboración quedo de usted, eternamente agradecida,

Atentamente,

Cristian Chugchilan LI.  
Maestrante UTI.

*Recibido*  
*19-02-2021*  
*13:400*  
*Judy P...*





## Anexo 8. Validación de la propuesta por especialista

### FICHA DE VALORACIÓN DE LA PROPUESTA DOCENTES ESPECIALISTAS

**Título de la Propuesta:**  
**RECURSOS DIGITALES PARA EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA  
 DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA BASADOS EN LA  
 METODOLOGÍA DEL AULA INVERSA.**

#### 1. Datos Personales del Especialista

**Nombres y apellidos del docente evaluador:** Ing. Freddy Aníbal Caraguay Valdivieso.  
**Nombres y apellidos del maestrante :** Ing. Cristian Alejandro Chugchilan Lloacana.  
**Grado académico (área)** : Lcdo. En ciencias de la educación mención  
 informática educativa.  
**Experiencia en el área** : 20 años  
**Área analizada** : Educación Cultural y Artística.

#### 2. Autovaloración del especialista

Marcar con un "x"


Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas la propuesta.	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos		X	
(Otros que se requiera de acuerdo a la particularidad de cada trabajo)		X	
<b>TOTAL</b>			
<b>Observaciones:</b>			

#### 3. Valoración de la propuesta

Marcar con "x"

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta	X				
Claridad de la redacción (leguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados	X				
Otros que quieran ser puestos a consideración del especialista		X			
<b>Observaciones</b>					

MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; PA: Poco Aceptable; I: Inaceptable

  
 Lcdo: Freddy Caraguay V.  
 CI: 110354306-0



## Anexo 9. Validación de la propuesta por especialista

### FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

#### Título de la Propuesta:

**Aula virtual con recursos digitales para el aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística basados en la metodología del aula inversa.**

MAESTRANTE: CRISTIAN CHUGCHILAN

#### 1. Datos Personales del Especialista

Fecha: 08 de marzo del 2021

Nombres y apellidos: MS.c Ruth Zambrano

Grado académico (área): Educación Superior

Experiencia en el área: Universidad Tecnológica Indoamérica- Pregrado/Posgrado

#### 2. Autovaloración del especialista

Marcar con un "x"

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas la propuesta.	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	X		
(Otros que se requiera de acuerdo con la particularidad de cada trabajo)	X		
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>		
<b>Observaciones:</b>			

#### 3. Valoración de la propuesta

Marcar con "x"

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta	X				
Claridad de la redacción (leguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados	X				
Otros que quieran ser puestos a consideración del especialista	X				
<b>Observaciones: Evidencias de su aplicación</b>					

MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; PA: Poco Aceptable; I: Inaceptable

Att.



MS.c Ruth Zambrano

## Anexo 10. Validación de la propuesta por especialista

### FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

Título de la Propuesta:

**Aula virtual con recursos digitales para el aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística basados en la metodología del aula inversa.**

**MAESTRANTE: CRISTIAN CHUGCHILAN**

#### 1. Datos Personales del Especialista

Fecha: 08 de marzo del 2021

Nombres y apellidos: MS.c Lidya Alulima

Grado académico (área): Educación Superior

Experiencia en el área: Universidad Tecnológica Indoamérica- Pregrado/Posgrado

#### 2. Autovaloración del especialista

Marcar con un "X"

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas la propuesta.	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	X		
(Otros que se requiera de acuerdo con la particularidad de cada trabajo)	X		
TOTAL			
Observaciones:			

#### 3. Valoración de la propuesta

Marcar con "X"

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta	X				
Claridad de la redacción (leguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados	X				
Otros que quieran ser puestos a consideración del especialista					
Observaciones:					

MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; PA: Poco Aceptable; I: Inaceptable

Att.



MS.c Lidya Alulima

## Anexo 11. Validación de los instrumentos de evaluación por especialista



### UNIDAD EDUCATIVA "MORASPUNGO"

ACUERDOMINISTERIAL407-12 ART.39RGLOEIN°4  
MORASPUNGO – PANGUA – COTOPAXI



#### FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE REGISTRO Y RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

##### 1.- Datos del validador

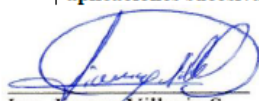
<b>Nombres y apellidos:</b> Jimmy Rafael Villacis Sánchez
<b>Grado académico (área):</b> Ingeniero en diseño gráfico digital y multimedia (docente)
<b>Años de experiencia en el área de investigación del campo:</b> 9 años

##### 2.- Instrucciones:

A continuación, encontrará diferentes criterios sobre la estructura del instrumento de recolección de información (Encuesta) sobre el tema de investigación **RECURSOS DIGITALES BASADOS EN LA METODOLOGÍA DE AULA INVERTIDA EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA**, emita sus juicios de acuerdo con las escalas establecidas.

MA: Muy Adecuado: BA: Bastante Adecuado: A Adecuado: PA: Poco Adecuado: I: Inadecuado.

Nº	CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I
1	Está adecuadamente formulada para los destinatarios que se van a encuestar.	X				
2	Las preguntas se comprenden con facilidad (Clara, precisa no ambigua, acorde al nivel de información y lenguaje del encuestado).	X				
3	Las opciones de respuesta son adecuadas	X				
4	Las opciones de respuesta se presentan con un orden lógico.	X				
5	Contribuye a recoger información relevante para la investigación.	X				
6	El número de ítems es adecuado.		X			
7	El instrumento tiene relación con los objetivos del proyecto de investigación.		X			
8	Las instrucciones para la aplicación del instrumento son claras.	X				
9	Los ítems están ajustados al nivel cultural, social y educativo de la población a la que están dirigidos los instrumentos.	X				
10	Los ítems se correlacionan entre sí en aplicaciones sucesivas.		X			

  
Ing. Jimmy Villacis S.  
CI: 0502709017



## Anexo 12. Validación de los instrumentos de evaluación por especialista



### UNIDAD EDUCATIVA "MORASPUNGO"

ACUERDOMINISTERIAL407-12 ART.39RGLOEIN°4  
MORASPUNGO – PANGUA – COTOPAXI



#### FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE REGISTRO Y RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

##### 1.- Datos del validador

<b>Nombres y apellidos:</b> Edwin Pacífico Pilatasig Moreano
<b>Grado académico (área):</b> Lcdo. en ciencias de la educación esp. pedagogía musical.
<b>Años de experiencia en el área de investigación del campo:</b> 13 años

##### 2.- Instrucciones:

A continuación, encontrará diferentes criterios sobre la estructura del instrumento de recolección de información (Encuesta) sobre el tema de investigación **RECURSOS DIGITALES BASADOS EN LA METODOLOGÍA DE AULA INVERTIDA EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA**, emita sus juicios de acuerdo con las escalas establecidas.

**MA:** Muy Adecuado: **BA:** Bastante Adecuado: **A:** Adecuado: **PA:** Poco Adecuado: **I:** Inadecuado.

Nº	CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I
1	Está adecuadamente formulada para los destinatarios que se van a encuestar.		X			
2	Las preguntas se comprenden con facilidad (Clara, precisa no ambigua, acorde al nivel de información y lenguaje del encuestado).	X				
3	Las opciones de respuesta son adecuadas	X				
4	Las opciones de respuesta se presentan con un orden lógico.	X				
5	Contribuye a recoger información relevante para la investigación.	X				
6	El número de ítems es adecuado.	X				
7	El instrumento tiene relación con los objetivos del proyecto de investigación.		X			
8	Las instrucciones para la aplicación del instrumento son claras.		X			
9	Los ítems están ajustados al nivel cultural, social y educativo de la población a la que están dirigidos los instrumentos.	X				
10	Los ítems se correlacionan entre sí en aplicaciones sucesivas.		X			

Lcdo. Edwin Pacífico Pilatasig  
CI. 0502520042

## Anexo 13. Validación de los instrumentos de evaluación por especialista



### UNIDAD EDUCATIVA "MORASPUNGO"

ACUERDOMINISTERIAL407-12 ART.39RGLOEIN°4  
MORASPUNGO – PANGUA – COTOPAXI



#### FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE REGISTRO Y RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

##### 1.- Datos del validador

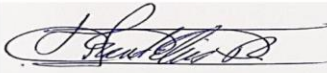
Nombres y apellidos: Franklin Rodrigo Cárdenas
Grado académico (área): Lcdo. Educación Primaria
Años de experiencia en el área de investigación del campo: 23 años

##### 2.- Instrucciones:

A continuación, encontrará diferentes criterios sobre la estructura del instrumento de recolección de información (Encuesta) sobre el tema de investigación **RECURSOS DIGITALES BASADOS EN LA METODOLOGÍA DE AULA INVERTIDA EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA**, emita sus juicios de acuerdo con las escalas establecidas.

**MA: Muy Adecuado: BA: Bastante Adecuado: A Adecuado: PA: Poco Adecuado: I: Inadecuado.**

N°	CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I
1	Está adecuadamente formulada para los destinatarios que se van a encuestar.		X			
2	Las preguntas se comprenden con facilidad (Clara, precisa no ambigua, acorde al nivel de información y lenguaje del encuestado).		X			
3	Las opciones de respuesta son adecuadas		X			
4	Las opciones de respuesta se presentan con un orden lógico.	X				
5	Contribuye a recoger información relevante para la investigación.	X				
6	El número de ítems es adecuado.	X				
7	El instrumento tiene relación con los objetivos del proyecto de investigación.		X			
8	Las instrucciones para la aplicación del instrumento son claras.	X				
9	Los ítems están ajustados al nivel cultural, social y educativo de la población a la que están dirigidos los instrumentos.	X				
10	Los ítems se correlacionan entre sí en aplicaciones sucesivas.		X			

  
Lcdo. Rodrigo Cárdenas  
CI. 0501832463

## Anexo 14. Validación de los instrumentos de evaluación por especialista



### UNIDAD EDUCATIVA "MORASPUNGO"

ACUERDOMINISTERIAL407-12 ART.39RGLOEIN\*4  
MORASPUNGO – PANGUA – COTOPAXI



#### FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE REGISTRO Y RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

##### 1.- Datos del validador

<b>Nombres y apellidos:</b> Guadalupe Tatiana Chugchilan
<b>Grado académico (área):</b> Profesora de Educación Primaria.
<b>Años de experiencia en el área de investigación del campo:</b> 16 años

##### 2.- Instrucciones:

A continuación, encontrará diferentes criterios sobre la estructura del instrumento de recolección de información (Encuesta) sobre el tema de investigación **RECURSOS DIGITALES BASADOS EN LA METODOLOGÍA DE AULA INVERTIDA EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA**, emita sus juicios de acuerdo con las escalas establecidas.

**MA: Muy Adecuado: BA: Bastante Adecuado: A Adecuado: PA: Poco Adecuado: I: Inadecuado.**

Nº	CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I
1	Está adecuadamente formulada para los destinatarios que se van a encuestar.	X				
2	Las preguntas se comprenden con facilidad (Clara, precisa no ambigua, acorde al nivel de información y lenguaje del encuestado).	X				
3	Las opciones de respuesta son adecuadas		X			
4	Las opciones de respuesta se presentan con un orden lógico.	X				
5	Contribuye a recoger información relevante para la investigación.	X				
6	El número de ítems es adecuado.	X				
7	El instrumento tiene relación con los objetivos del proyecto de investigación.		X			
8	Las instrucciones para la aplicación del instrumento son claras.	X				
9	Los ítems están ajustados al nivel cultural, social y educativo de la población a la que están dirigidos los instrumentos.	X				
10	Los ítems se correlacionan entre sí en aplicaciones sucesivas.	X				

Prof. Tatiana Chugchilan.  
CI: 0502905474

## Anexo 15. Validación de los instrumentos de evaluación por especialista



### UNIDAD EDUCATIVA "MORASPUNGO"

ACUERDOMINISTERIAL407-12 ART.39RGLOEIN°4

MORASPUNGO – PANGUA – COTOPAXI



#### FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE REGISTRO Y RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

##### 1.- Datos del validador

<b>Nombres y apellidos:</b> Klever Gustavo Caiza Bautista
<b>Grado académico (área):</b> MSc. En gerencia E. Licenciatura en música
<b>Años de experiencia en el área de investigación del campo:</b> 18 años

##### 2.- Instrucciones:

A continuación, encontrará diferentes criterios sobre la estructura del instrumento de recolección de información (Encuesta) sobre el tema de investigación **RECURSOS DIGITALES BASADOS EN LA METODOLOGÍA DE AULA INVERTIDA EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA**, emita sus juicios de acuerdo con las escalas establecidas.

**MA:** Muy Adecuado; **BA:** Bastante Adecuado; **A:** Adecuado; **PA:** Poco Adecuado; **I:** Inadecuado.

Nº	CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I
1	Está adecuadamente formulada para los destinatarios que se van a encuestar.	X				
2	Las preguntas se comprenden con facilidad (Clara, precisa no ambigua, acorde al nivel de información y lenguaje del encuestado).		X			
3	Las opciones de respuesta son adecuadas	X				
4	Las opciones de respuesta se presentan con un orden lógico.	X				
5	Contribuye a recoger información relevante para la investigación.	X				
6	El número de ítems es adecuado.	X				
7	El instrumento tiene relación con los objetivos del proyecto de investigación.	X				
8	Las instrucciones para la aplicación del instrumento son claras.	X				
9	Los ítems están ajustados al nivel cultural, social y educativo de la población a la que están dirigidos los instrumentos.		X			
10	Los ítems se correlacionan entre sí en aplicaciones sucesivas.		X			

MSc. Klever Caiza  
CI. 050219158-B

**Anexo 16. Oficio de consentimiento informado para el levantamiento de información.**

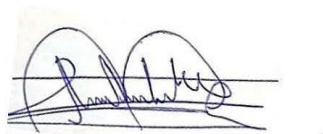
Pangua, 13 de enero del 2021

Ing. Jimmy Villacis Sánchez  
**Jefe de área de ECA de la UE Moraspungo**  
Asunto: Carta de consentimiento informado

Por medio de la presente, yo, Cristian Alejandro Chugchilan Lloacana, con CI. 0503728784, maestrante en educación, mención pedagogía en entornos digitales, solicito se me conceda la autorización para el levantamiento de información en referencia a la implementación de recursos digitales basados en la metodología de aula invertida en educación artística, información que será empleada únicamente para fines investigativos

Sin más por el momento, agradezco la atención prestada, quedando a sus órdenes para cualquier duda, aclaración o comentario que pudiese surgir de la información aquí presentada.

**Atentamente,**



Cristian Chugchilan Ll.  
**Maestrante UTI**



## Anexo 17. Consentimiento informado para el levantamiento de información, participantes.

### CONSENTIMIENTO INFORMADO


Por favor lea esta información cuidadosamente antes de decidir su participación en el estudio:

- ✓ **Título de la investigación:** RECURSOS DIGITALES BASADOS EN LA METODOLOGÍA DE AULA INVERTIDA EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA
- ✓ **El objetivo de esta investigación:** Implementación de recursos digitales basados en la metodología de aula invertida en educación artística.
- ✓ **Sin riesgos:** No existe ningún riesgo anticipado asociado a participar en este estudio, más allá de aquellos relacionados con ver una pantalla de computador durante 10 minutos y contestar un cuestionario sobre la información que verá en pantalla.
- ✓ **Beneficios:** Mediante su participación, contribuirá al conocimiento general sobre implementar recursos digitales basados en la metodología de aula invertida en educación artística. Si lo desea, puede enviar un correo electrónico al investigador responsable, profesor Cristian Alejandro Chugchilan Ll. (criss\_tianchugchilan@outlook.com), en caso de presentar alguna duda.
- ✓ **Confidencialidad:** Toda opinión o información que Ud. nos entregue será tratada de manera confidencial. Nunca revelaremos su identidad. En las presentaciones que se hagan sobre los resultados de esta investigación no usaremos su nombre ni tampoco revelaremos detalles suyos ni respuestas que permitan individualizarlo. Los datos sólo serán usados para la presente investigación.
- ✓ **Participación voluntaria:** Su participación es completamente voluntaria. Para ello, basta que cierre u abandone la página web con el cuestionario.

HE TENIDO LA OPORTUNIDAD DE LEER ESTA DECLARACIÓN DE CONSENTIMIENTO INFORMADO, ACEPTO PARTICIPAR EN ESTE PROYECTO.

  
Lcdo. Jorge Morales  
CI. 1801627991

  
Lcda. Janeth Riera  
CI. 1710295500

  
Lcdo. Victor Gáelas  
CI. 0201828589

  
Lcdo. Segundo Ninasunta  
CI. 1204886681

  
Ing. Jimmy Villacis S.  
CI: 0508709017