



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO
EDUCATIVO

TEMA:

“INNOVACIÓN TECNOLÓGICA COMO HERRAMIENTA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA DE LOS ESTUDIANTES DE BACHILLERATO”.

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de magister en Educación, Mención Innovación y Liderazgo Educativo.

Autor

Ing. Molina Pérez Omar Fernando

Tutor(a)

Lic. Reyes Terán Juan Carlos, Mg

AMBATO – ECUADOR

2023

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

Yo, **MOLINA PÉREZ OMAR FERNANDO**, declaro ser autor del Trabajo de Titulación con el nombre “INNOVACIÓN TECNOLÓGICA COMO HERRAMIENTA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA DE LOS ESTUDIANTES DE BACHILLERATO”, como requisito para optar al grado de **MAGÍSTER** 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 Ambato, a los 17 días del mes de septiembre del 2023, firmo conforme:

Autor: Ing. Molina Pérez Omar Fernando

Firma: 

Número de Cédula: 0503620882

Dirección: Cotopaxi, Latacunga, Juan Montalvo.

Correo Electrónico: omarmolina5@hotmail.com

Teléfono: 0981868898

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “**INNOVACIÓN TECNOLÓGICA COMO HERRAMIENTA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA DE LOS ESTUDIANTES DE BACHILLERATO**” presentado por Molina Pérez Omar Fernando, para optar por el Título de magíster en Educación, Mención Innovación y Liderazgo Educativo.

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado 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.

Ambato, 09 de septiembre del 2023

.....
Lic. Reyes Terán Juan Carlos, Mg
DIRECTOR

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 Magíster en Educación, Mención Innovación y Liderazgo Educativo, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Ambato, 23 de septiembre del 2023



.....
Ing. Omar Fernando Molina Pérez
0503620882
AUTOR

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: **INNOVACIÓN TECNOLÓGICA COMO HERRAMIENTA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA DE LOS ESTUDIANTES DE BACHILLERATO**”, previo a la obtención del Título de Magíster en Educación, Mención Innovación y Liderazgo Educativo, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Ambato, 17 de septiembre de 2023

.....

Lcdo. Freddy Robert Castro Acosta, Mg.
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

.....

Lcda. Fanny Cumandá Ramírez Naranjo, Mg.
EXAMINADORA

.....

Lic. Juan Carlos Reyes Terán, Mg.
DIRECTOR

DEDICATORIA

Esta tesis está dedicada a:

DIOS, por regalarme sabiduría, la salud, por guiarme en esta etapa más de mi vida, llena de obstáculos, pero la fe es lo último que se pierde. También a mi novia VEVI quien ha sido la incentivadora para cursar esta maestría, gracias por los momentos y su apoyo incondicional infinitas gracias, no obstante, también a mi hijo, mis padres y hermanos quienes han sido mi apoyo.

AGRADECIMIENTO

Agradecido a Dios por su bondad. Un agradecimiento desde siempre para siempre a mi novia Verónica Estefanía Villegas Iza quien ha estado en lo bueno y lo malo siendo mi apoyo incondicional. Así mismo a mis padres Segundo Molina y Elsa Pérez, a mis hermanos, Álvaro, Celene, Wendy, no obstante, a mi hijo Zabdiel quienes me han apoyado en la construcción de esta nueva etapa profesional. Por otra parte, también muy agradecido a mi tutor Lic. Reyes Terán Juan Carlos, Mg por su entusiasmo, y su capacitación permanente.

INDICE DE CONTENIDOS

AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN ..II	
APROBACIÓN DEL TUTOR	III
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD	IV
APROBACIÓN TRIBUNAL.....	V
DEDICATORIA	VI
AGRADECIMIENTO.....	VII
RESUMEN EJECUTIVO	XI
ABSTRACT.....	XII
INTRODUCCIÓN	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	6
Árbol de problemas	7
Destinatarios del Proyecto	8
OBJETIVOS	8
Objetivo General.....	8
Objetivos Específicos	8
CAPÍTULO I	9
MARCO TEÓRICO	9
Antecedentes de la investigación	10
CAPÍTULO II	22
DISEÑO METODOLÓGICO	22
Enfoque y diseño de la investigación	22
Tipos o niveles de investigación	22
Modalidades de la investigación	23
Descripción de la muestra y el contexto de la investigación	23
Población y Muestra	24
Población	24
Muestra	24
Técnicas e instrumentos de recolección de la información	25
Entrevista semiestructurada	25
Guía de entrevista	25

La encuesta	25
Cuestionario de la encuesta	25
Validez y confiabilidad del instrumento de la entrevista.....	26
Validez y confiabilidad del instrumento de la encuesta.....	26
Encuesta dirigida a estudiantes.....	26
Cuestionario de entrevista dirigido a docentes.....	27
Análisis e interpretación de resultados	29
Análisis general.....	40
Entrevista dirigida a los docentes de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “David Miller” Parroquia Ahuano, del cantón Tena.....	42
CAPÍTULO III.....	52
PRODUCTO.....	52
Nombre de la propuesta.....	52
Antecedentes	52
Análisis general de los estudiantes	53
Análisis general de los docentes.....	53
Objetivo.....	54
Premisas para la implementación de la propuesta.....	54
Estructura de la propuesta	55
Rúbrica para evaluar la página web de la Unidad Educativa “David Miller”	59
Valoración de la propuesta	61
CONCLUSIONES	63
RECOMENDACIONES	65
BIBLIOGRAFÍA	66
ANEXOS	70

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población de docentes	24
Tabla 2 Población de estudiantes.....	24
Tabla 3. Ítems de la encuesta dirigida a estudiantes:.....	26
Tabla 4. Ítems de cuestionario abierto dirigido a docentes	27
Tabla 5. Aprendizaje significativo.....	29
Tabla 6. Innovación Tecnológica	30
Tabla 7. Tic para tareas en casa	31
Tabla 8. Internet en casa.	33
Tabla 9. Reflexión del tema tratado.....	34
Tabla 10. Actividades en clases.....	35
Tabla 11. Páginas Web	36
Tabla 12. Aprendizaje significativo.....	37
Tabla 13. Innovación	38
Tabla 14. Herramientas Tecnológicas	39

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN ENFOQUE FORMACIÓN MEDIADA- PEDAGOGÍA

TEMA: INNOVACIÓN TECNOLÓGICA COMO HERRAMIENTA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA DE LOS ESTUDIANTES DE BACHILLERATO”.

AUTOR: Ing. Molina Pérez Omar Fernando

TUTOR: Lic. Reyes Terán Juan Carlos, Mg

RESUMEN EJECUTIVO

El presente trabajo de titulación tiene como finalidad mejorar la enseñanza de la Educación a través del uso de innovación tecnológica como herramienta de la Información y Comunicación (TICS), como estrategia nueva para que los estudiantes no sientan la monotonía de la tecnología, se plantea como objetivo Implementar la innovación tecnológica como herramienta para el aprendizaje significativo del área de Educación Cultural y Artística de los estudiantes de bachillerato de la U.E.C.I.B “David Miller”, con la finalidad de que se dote a los docentes de una herramienta didáctica y facilitar su gestión académica. Dentro de la metodología, el enfoque es cualitativo - cuantitativo o también llamado mixto, con un diseño recurrente, ubicándose en el paradigma socio crítico. Los niveles son exploratorio, descriptivo y correlacional; las modalidades son la investigación bibliográfica-documental y la investigación de campo, se aplicó la encuesta a los estudiantes, información que fue analizada, interpretada y representada gráficamente. Los resultados arrojan que, los estudiantes no desarrollan aprendizajes significativos; esto proporcionó la pauta para proponer una página web que sirva para cumplir y brindar información acerca de las herramientas tecnológicas que permitan una mejor enseñanza en la asignatura de Educación Cultural y Artística

Descriptor: aprendizaje, artística, educación, innovación, tecnología.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

POSGRADOS

**MASTER'S DEGREE IN EDUCATION WITH MAJOR IN INNOVATION AND
EDUCATIONAL LEADERSHIP**

**TEMA: THE TECHNOLOGICAL INNOVATION AS A TOOL FOR THE
MEANINGFUL**

AUTOR: Ing. Molina Pérez Omar Fernando

TUTOR: Lic. Reyes Terán Juan Carlos, Mg

ABSTRACT

The purpose of this graduation project is to improve education through the application of technological innovation as a tool for Information and Communication Technologies (ICT), aiming to provide a new strategy so that students do not feel the monotony of technology. The objective is to implement technological innovation as a tool for meaningful learning in the field of Cultural and Artistic Education of high school students at "David Miller" high school to provide teachers with a didactic tool and facilitate their academic management. The methodology employs a qualitative-quantitative or mixed approach with a recurring design, situated within the socio-critical paradigm. The levels include exploratory, descriptive, and correlational aspects. The modalities encompass bibliographic-documentary research and field research, the surveys conducted with the students, and the gathered information was analyzed, interpreted, and graphically represented. The results indicate that students are not achieving meaningful learning. This insight prompted the proposal of a website to provide information about technological tools that can enhance teaching in the subject of Cultural and Artistic Education.

KEYWORDS: Keywords: artistic, education, innovation, learning, technology.



INTRODUCCIÓN

Importancia y actualidad

La investigación se realiza con una finalidad de mejorar la enseñanza de la Educación a través del uso de innovación tecnológica como herramienta de la Información y Comunicación (TICS), la línea de innovación consiste en utilizar de manera didáctica e innovadora recursos y nuevas estrategias para que los señores estudiantes no sientan la monotonía de la tecnología en las aulas. Tenemos en cuenta en la actualidad que las aplicaciones de los sistemas tecnológicos en el sistema educativo son de suma importancia, nos permite obtener una solución a las carencias de la enseñanza tradicional, como un recurso que se puede implementar para el problema que se presenta en el aula de clases en los estudiantes de bachillerato al tener que impartir un currículo a una serie de alumnos cuya base sobre la materia es casi nula.

El sistema educativo necesita mejorar acorde a los requerimientos de cada estudiante, debido a que la innovación con la tecnología siempre se encuentra en constantes cambios por lo que es importante estar siempre a la vanguardia, estar en constante innovación, buscar herramientas que permitan la enseñanza para una mejor retención y aprendizaje de los estudiantes de bachillerato por ello se centra en la sub línea de aprendizaje. Los estudiantes no siempre están en la capacidad de captar rápidamente los conocimientos impartidos por los docentes por lo que es necesario siempre buscar técnicas, estrategias, herramientas innovadoras que permitan a los alumnos aprender, captar y retener de una mejor manera los conocimientos impartidos.

Hoy en día, en todo el mundo el sistema educativo está involucrado por el permanente avance de las TICS. En este sentido, la enseñanza y el aprendizaje están siendo apoyados por entornos virtuales interactivos. Las Ciencias que se pueden aplicar con la Informática en especial los entornos virtuales y considerando que los avances tecnológicos están en desarrollo permanente, de una manera más directa y cada día más cercana, a las diferentes sociedades. Las nuevas tecnologías están produciendo muchos cambios en varios ámbitos tanto en lo económico, social, laboral, jurídico e incluso político.

En el contexto mundial se encontró que la UNESCO realiza trabajos desde la educación, asumiendo un relevante enfoque de la Hoja de Ruta para la asignatura de Educación Artística, en el cual este documento procedente de la primera Conferencia Mundial que se trata de la Educación Artística “Construir capacidades creativas para el siglo XXI” (Lisboa, 2006) por otra parte de la Agenda de Seúl: tratando los objetivos para la educación artística (Seúl, 2010). Como se encuentran las distintas iniciativas publicadas en el mandato de la Convención en el año 2005 revelando sobre la Promoción y Protección de la Diversidad de las Expresiones Culturales en todo el mundo.

La UNESCO con el aporte de Cristián Bellei, CIAE, en la Universidad de Chile, tiene como sustento el Informe de Seguimiento de la Educación para todos en el Mundo 2013/4, "Enseñanza y Aprendizaje: Lograr la calidad para todos", poniendo en una relación aquellos datos que reflejan la situación de América Latina y el Caribe en su desempeño en la enseñanza y el aprendizaje.

La Educación utiliza diferentes artes, estableciendo en los ámbitos como factores principales las prácticas y las tradiciones culturales como métodos de enseñanza en las asignaturas generales del currículo, con el fin de lograr los objetivos de aprendizaje. Por otro lado, también las artes se forman del conocimiento que se sujeta con la investigación científica y la práctica pedagógica. (Las artes y la educación artística, 2020)

Por otra instancia el aprendizaje significativo, no puede ser valorado como un todo o nada, sino complementar un grado de conocimiento, es decir, no se debe diseñar e implementar una actividad de evaluación para conocer si el estudiante ha logrado satisfactoriamente o no un aprendizaje significativo, en la cual se debe indagar el grado de captación con respecto al aprendizaje realizado a través de diferentes actividades y tareas susceptibles para ser afrontadas o resueltas teniendo una noción, partiendo de diferentes grados de significatividad de los contenidos implicados en su desarrollo o resolución. (Carranza Alcántar, 2018)

También se puede mencionar que las estrategias surgen en dos enfoques de aproximación: La primera se la conoce como impuesto y la segunda es inducido, pues esto trata según el objeto de la estrategia establecida. Se explica a la aproximación impuesta que se refiere a las modificaciones en el contenido o estructura del material que se va a presentar siendo escrita

u oral. Por otra parte, la aproximación inducida es el objeto que se va a mejorar con un manejo para que los estudiantes puedan realizar procedimientos que les permiten comprender y ejecutar como un aprendizaje significativo. Se puede relacionar como el estudiante aprende y como aplica su desempeño es decir obtiene una autorregulación del aprendizaje. (Zubillaga Rodríguez, A. C. y Zavala Ojeda, M. A. 2017)

Proponiendo conceptos en diferentes proyectos que rebasa el límite de una asignatura, permitiendo que esta planificación pueda articular la Educación Cultural y Artística con otras asignaturas conjuntamente para así poder crear sinergias de un aprendizaje significativo. (Educación, 2017, pág. 10).

También se puede visibilizar los significados, como parte pequeña dentro de los esquemas culturales aprendidos, como manifiesta el autor Matute, E. (1999). Que conforman representaciones que orientan las estrategias, y generan estilos cognitivos, que no son otra cosa que esquemas de significados articulados a esquemas de comportamiento. Para el análisis de las fuerzas culturales son diversas y tienen una incidencia diferencial en el desarrollo del aprendizaje y la educación. Siendo de vital importancia establecer relaciones, complejas respecto a procesos educativos y cognitivos también los específicos, las diferencias culturales con respecto al lenguaje tienen que ver con las diferencias en significados, como es la forma de conceptualizar y así mismo el de comprender, se da en condiciones asimétricas muy específicas dentro del medio de la Educación Cultural y Artística.

Diferentes autores establecen sobre “La enseñanza y el aprendizaje son instrumentos de los que se sujeta el personal docente para contribuir a la implementación y el desarrollo de las competencias hacia los estudiantes” (Pimienta, 2012, p.3). Por otro contexto el autor, Díaz Barriga cita a algunos autores, entre los cuales está considerado a Farmer y Wolff (1991) los más actuales en el medio, para establecer como una estrategia de la enseñanza como “los procedimientos que el agente de enseñanza utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los alumnos.” Como los medios o recursos para prestar ayuda pedagógica el autor (Díaz-Barriga & Hernández, G., 2010, p. 141). Menciona la siguiente definición que está acorde a la enseñanza que es concebida como

“un proceso que pretende apoyar la construcción o “el andamiaje” de aprendizajes significativos”.

En la Constitución de la República del Ecuador (2008), estipula en su artículo 26, que “la educación es un derecho de todas las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado” y, conforme a su artículo 343, registra que el centro de los procesos educativos es el sujeto que aprende; en este mismo artículo establece que “el sistema nacional de educación constituirá una visión intercultural coherente con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades”

En La Ley Orgánica de Educación Intercultural, en su artículo 2, literal w): se menciona que “Garantiza el derecho de todas las personas a una educación de calidad y calidez, adecuada, contextualizada pertinente, articulada, y actualizada en todo el proceso educativo, para un aprendizaje significativo en sus sistemas, niveles, subniveles o modalidades. También, garantiza la concepción del educando como el centro del proceso educativo, con metodologías flexibles, propiedad de contenidos y procesos que se adapte a sus necesidades y realidades fundamentales. Por lo que promueve condiciones adecuadas de respeto, afecto y tolerancia que generen un clima escolar propicio en el proceso de aprendizaje.”

Continuando en el artículo 19, se establece un objetivo de la Autoridad Educativa Nacional es “diseñar y asegurar la aplicación obligatoria de un currículo nacional, tanto en las instituciones públicas, municipales, privadas y fisco misionales, en sus diversos niveles: inicial, básico y bachillerato, y modalidades: presencial, semipresencial y a distancia. El diseño curricular considerará siempre la visión de un Estado plurinacional e intercultural. El Currículo podrá ser complementado de acuerdo a las especificidades culturales y peculiaridades propias de la región, provincia, cantón o comunidad de las diversas Instituciones Educativas que son parte del Sistema Nacional de Educación”.

Además, en el artículo 22, literal c), implanta como competencia de la Autoridad Educativa Nacional: “Formular e implementar las políticas educativas, el currículo nacional obligatorio en todos los niveles y modalidades y los estándares de calidad de la provisión educativa, de conformidad con los principios y fines de la presente Ley en armonía con los

objetivos del Régimen de Desarrollo y Plan Nacional de Desarrollo, las definiciones constitucionales del Sistema de Inclusión y Equidad y en coordinación con las otras instancias definidas en esta Ley”.

Por último, en el artículo 10 de la Ley Orgánica de Educación Intercultural, menciona que “Los currículos nacionales pueden complementarse de acuerdo con las especificidades culturales y peculiaridades propias de las diversas instituciones educativas que son parte del Sistema Nacional de Educación, en función de las particularidades del territorio en el que operan”.

También establece que los docentes de cada institución educativa, deben planificar las unidades didácticas proponiendo actividades con estrategias metodológicas basadas en proyectos para la asignatura de Educación Cultural y Artística, desde el primer grado de educación Básica hasta el segundo año de bachillerato, según el ACUERDO Nro. MINEDUC-ME-2016-00020-A, de 17 de febrero de 2016.

Por otro lado, se puede dar un ejemplo, se pueden tener acercamientos artísticos en otras asignaturas para reforzar la idea de que se pueden hacer las cosas con arte de una manera fácil, sencilla enfocada en la innovación tecnológica. Siendo un aporte significativo para la visión y misión Institucionales, por lo que se desea transmitir elementos innovadores que ayuden a los estudiantes de Bachillerato y a toda una comunidad educativa, estimando a ser mejores personas capaces de compartir cada uno de sus talentos en la Unidad Educativa, familia y sociedad que nos representa.

El entorno social en el que se encuentra la Unidad Educativa es muy importante esta investigación, sobre innovación tecnológica como herramienta, puesto que ayuda a conocer cuáles son las herramientas a utilizarse para brindar una educación de calidad en la asignatura de Educación Cultural y Artística en la Unidad Educativa “David Miller”, ya que existe una gran deficiencia en el área tecnológica, puesto que la mayor parte de los alumnos no cuentan con suficiente conocimiento tecnológico, ya que en esta se brinda una educación tradicional basada en libros, es decir que se trasmite una educación directa entre el maestro y alumno, puesto que la única fuente de consulta es el docente y los textos entregados por el gobierno.

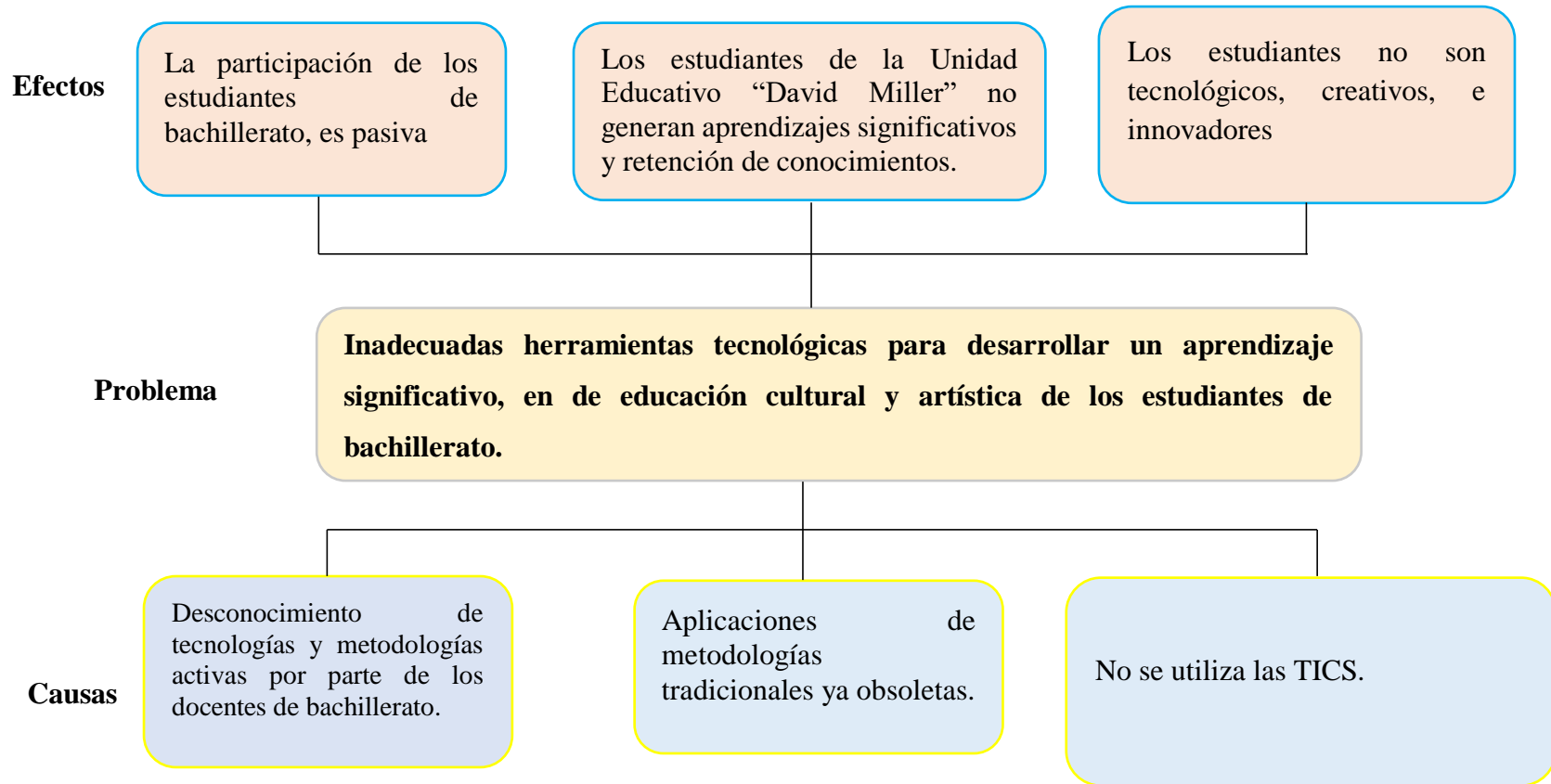
También es de suma importancia identificar el problema sobre el aprendizaje en la Unidad Comunitaria Intercultural Bilingüe “David Miller”, de la comunidad Campana Cocha, Parroquia Ahuano, cantón Tena, Provincia Napo, Fundada por el Misionero David Miller. Es el reto de la Comunidad Educativa entre padres de familia, docentes y estudiantes que se continúe conociéndola a través de su preparación, valores humanos, innovación y de su liderazgo, determinando las posibles causas del porque la deficiencia en el aprendizaje, para desde ahí mejorar el aprendizaje significativo en dicha institución y siga revitalizándolo a través de la innovación enmarcándose hacia una educación de calidad.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la actualidad se ve afectada la enseñanza de la asignatura de Educación Cultural y artística, se puede manifestar que el arte es la inspiración que sale del alma, representaciones innatas de cada persona, por lo que se dice que todos los seres humanos llevamos un gran artista dentro de sí mismo. Es por ello que se considera la siguiente interrogante. ¿De qué manera influye la innovación tecnológica en el fortalecimiento del aprendizaje significativo y captación de conocimientos en los estudiantes de bachillerato en la asignatura de Educación Cultural y artística de la Unidad Educativa “David Miller”?

Árbol de problemas

Gráfico 1. Árbol de problemas



Fuente: Molina, O, 2023

Destinatarios del Proyecto

Los principales beneficiarios serán 68 estudiantes de Bachillerato de la U.E.C.I.B “David Miller”, conjuntamente con docentes y la comunidad educativa que necesite la actualización pertinente sobre innovación para su aprendizaje en la materia de educación cultural y artística o complemento de algunas asignaturas.

OBJETIVOS

Objetivo General

Implementar la innovación tecnológica como herramienta para el aprendizaje significativo en el área de Educación Cultural y Artística de los estudiantes de bachillerato de la U.E.C.I.B “David Miller”.

Objetivos Específicos

- Elaborar un estudio teórico sobre el aprendizaje significativo en el área de Educación Cultural y Artística y la innovación como herramienta tecnológica.
- Establecer cuál es el aprendizaje significativo de los estudiantes de bachillerato en el área de Educación Cultural y Artística.
- Diseñar una página Web para brindar información acerca de herramientas tecnológicas que permitan un mejor aprendizaje significativo de la Educación Cultural y Artística.
- Validar la propuesta sobre creación de la página web que permita incentivar el uso de herramientas tecnológicas en los estudiantes.

Objeto: Aprendizaje significativo.

Campo Bachillerato General Unificado, no obstante, tomando en cuenta que les puedes servir para toda la unidad Educativa y otras.

Área: Educación Cultural y Artística

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Tener un conjunto de varios programas multimedia favorecerá a un buen desempeño y aprendizaje significativo para los alumnos, ya que esto permite trabajar individualmente y el profesor puede evaluar la eficacia, eficiencia de las diferentes actividades, al mismo tiempo los estudiantes podrán utilizar videos tutoriales para el aprendizaje autónomo, según sus limitaciones, mientras que, en la enseñanza tradicional, el ritmo de clase se ve afectado si un alumno pierde una determinada clase. Para que los alumnos puedan captar de mejor manera sus conocimientos e ir a la par con la innovación tecnológicas, puesto que actualmente el en siglo XXI en el que nos encontramos es importante siempre ir innovando para así, obtener mejores resultados. Como dice el filósofo Albert Einstein “La imaginación es más importante que el conocimiento”

Es importante trabajar más en la innovación tecnológica, es así que sería de gran ayuda el brindar soporte sobre las TICS e implementar un manual tecnológico con TIPS importantes para que los alumnos conozcan y tengan una herramienta de guía para familiarizarse poco a poco con la innovación tecnológica. Es decir, la utilización de herramientas básicas como Adode Ilustrador, Word, Excel, power point, google, YouTube, entre otras para fortalecer su educación.

En el actual sistema educativo con la crisis sanitaria con la que vivimos, la innovación tecnológica juegan un papel muy importante para la captación y retención de conocimientos, la utilización de herramientas básicas para la elaboración de sus tareas diarias, por ejemplo para la elaboración de un resumen de un tema establecido se lo puede realizar a través de mapas mentales mismo que pueden ser ejecutados en Word a través de SmartArt o herramientas en línea que facilitarían su elaboración empleando las TICS.

En esta presente investigación vamos a estudiar puntos claves:

- La innovación sirve como una herramienta tecnológica.
- Las TICS son una ayuda para un aprendizaje significativo.
- La asignatura de Educación Cultural y Artística es imprescindible como complemento de otras asignaturas.

Antecedentes de la investigación

Como menciona el autor Goñi Zabala, J. J. (2014) la innovación y conocimiento están vinculados entre sí, es por eso no debe faltar instrumentos que refuercen el verdadero valor de lo que se sabe y se aplica. Uno de los recursos es el conocimiento previo a la capacidad para innovar. Si la innovación es el encuentro afortunado de los problemas con el conocimiento, debe estar en condiciones especiales para que tales colisiones ocurran en el medio. Deben estar relacionadas, ya que esto son aspectos claves para circular conocimiento, se destacan herramientas específicas que participan en el acceso al conocimiento, sobre todo, una de ellas es la preparación de condiciones para que la innovación florezca.

En el contexto internacional según un libro publicado en Madrid - España sobre el uso de las TICs en la innovación se puede recalcar sobre la importancia de la innovación tecnológica, se investigó 30 comunidades compuestas por profesores en las que se identifican nuevas metodologías docentes y procedimientos para la mejora de la educación, dando como resultado 14 comunidades que comparten contenidos relacionados con la innovación y metodología docente. Esto muestra que las demás comunidades no tienen la misma relevancia que las que utilizan innovación tecnológica para su aprendizaje.

Las que tienen mayor relevancia según la investigación son #teachertip, #educationspaces y #digitalllearning. Son comunidades más activas que tienen un mayor número de contenido generado por los usuarios con el uso de las TICs y directamente asociado a la innovación docente pudiendo ser el eje central en la enseñanza - aprendizaje, para los docentes que estén interesados en la identificación de nuevos procesos de obtención de información vinculados a redes sociales y a la innovación tecnológica. Barceló Hernando, A. y Sarmiento Guede, J. (2019).

Esto muestra la relevancia e importancia de la innovación tecnológica en el aprendizaje significativo de la enseñanza aprendizaje de los estudiantes, para facilitar la comprensión de las diferentes asignaturas ya sea en blogs, redes sociales, plataformas de gamificación o plataformas para ver videos como Youtube, etc.

En Latinoamérica mediante un libro publicado en Argentina sobre la educación innovación tecnológica y Auto-aprendizaje en casos de diseño y aprendizaje virtual se

encontró una investigación de 20 estudiantes que se llevó a cabo mediante la plataforma tecnológica educativa libre llamada Moodle, se recuperaron 15 impresiones para evaluar el curso y saber si había sido adecuado y había sido aceptado por el grupo tanto en el aspecto emocional como intelectual. Por lo que los 15 estudiantes aceptaron la viabilidad y aceptación del curso de forma virtual ya no siendo tradicionalista de forma presencial. Salazar Ayala, E. Rodriguez Sanchez, A. y Guevara Bazan, I. A. (2019).

Algunas manifestaciones por los estudiantes fueron: “Fue novedoso trabajar de esta forma (a distancia) nos ajustamos a nuestro tiempo y fue una experiencia gratificante”. “La comodidad que representa el hacerlo de forma simultánea con la labor que desempeño y adquiriendo los conocimientos de una forma más sencilla.”

Por otro contexto se puede evidenciar que en la actualidad es de suma importancia aprender sobre innovación tecnológica para un aprendizaje significativo, para ello se debe investigar sobre las diferentes plataformas virtuales, redes sociales, la web, etc. No obstante, se puede dar una mejor enseñanza mezclando el diseño gráfico con la educación cultural y artística por lo que es de suma importancia la estructuración de las plataformas y los contenidos audiovisuales que se debe tener para un aprendizaje significativo, se toma mucho en cuenta la interfaz como son los colores, tipo de letra, imágenes etc. Para una mejor captación y retención de los usuarios.

En el Ecuador se investigó en la Unidad Educativa “Galo Plaza Lasso” en la asignatura de Educación Cultural y Artística de la ciudad de Quito, mediante una encuesta con una población de 9 docentes si utilizan innovación tecnológica con las TICS dando un diagnóstico de 4 personas que, si utilizan la innovación para sus clases, siendo un 44,44% de la población que utilizan herramientas tecnológicas. (Cedeño Viteri, 2020)

En cuanto a nuestro país se puede manifestar que son muy pocas las unidades Educativas que su planta docente aplican la innovación tecnológica, ya sea porque desconocen las diferentes herramientas tecnológicas para un mejor aprendizaje de los estudiantes dando un realce al aprendizaje significativo con una mejor captación y retención.

Innovación

Es la concepción de nuevas ideas creativas, servicios, conceptos, prácticas y productos con el propósito de ser útiles para el incremento de la productividad. Es un proceso que consiste en convertir en una solución a un problema o una necesidad, una idea creativa. Según el departamento de Industria Británico (DTI) definió a la innovación como la explotación de una idea con éxito. Significa que se debe aplicar de una manera eficaz y creativa métodos, conocimientos o técnicas ya existentes para desarrollar una idea que solucione una necesidad siendo aceptada por el mercado. (Instituto Andaluz de Tecnología (IAT) (2012)).

La innovación se debe vincular o contrastarse con la práctica real. Si se presentan demasiados problemas se debe modificar la idea y corregir la solución. Consiste que el innovador necesita trabajar junto a otras personas de naturaleza más práctica para desarrollar diferentes propuestas para una solución eficaz. En ciertos puntos una innovación puede exigir varios años de análisis y evaluación antes de que llegue a ser útil. La innovación y la creatividad deben ser auténticas, para un proyecto compartido por todas las personas que participan:

CONOCIMIENTO + CREATIVIDAD = INNOVACIÓN ==> COMPETITIVIDAD

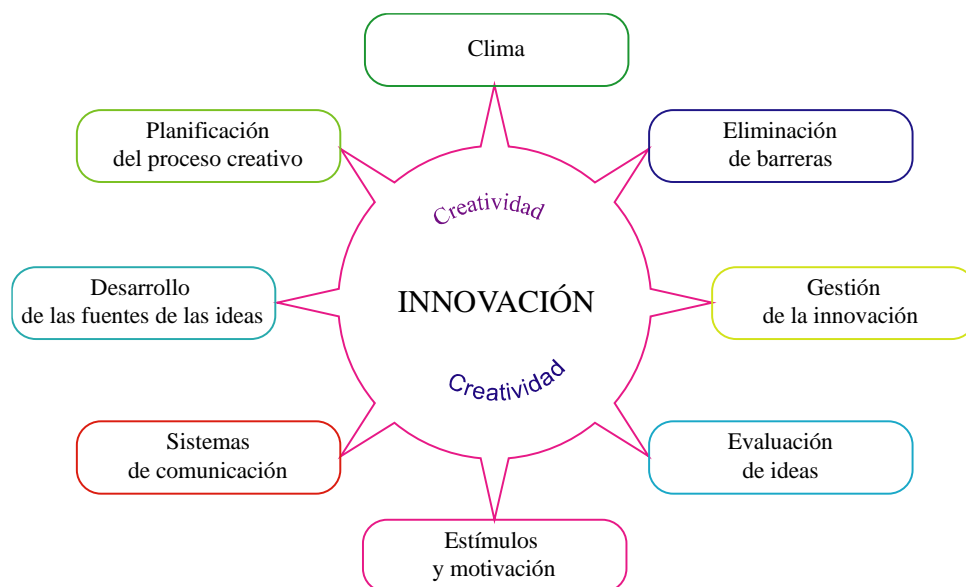


Fig. 1 Elementos que afectan la innovación (Villalba, 2014)

En la Fig.1 Se puede evidenciar algunas características para que se presente la innovación y se logren resultados positivos.

Innovación Tecnológica

Podemos identificar que en los últimos 50 años se ha incrementado, el interés sobre el estudio, la investigación y la profundización del conocimiento de la creatividad y la innovación, visualizando muchos logros significativos por diversos autores tanto desde el punto de vista teórico, como práctico. En pleno siglo XXI nos enfocamos en la innovación tecnológica como herramientas para un aprendizaje significativo que señala a la innovación como un elemento fundamental en la prosperidad de las naciones avanzadas, y a la tecnología como principal factor de la innovación.

La innovación tecnológica, en todas las diferentes áreas que tiene, en la cual una de ellas es el sector educativo, que se posee una naturaleza cambiante y novedosa desde la antigüedad hasta la presente fecha se va evolucionado con más ciencia a la par de la tecnología, pues contextualiza un entorno altamente dinámico para los estudiantes, el cual se ha caracterizado por la implementación de ciertas estrategias de forma apresurada, asistemática y débilmente planificada.

La innovación tecnológica es como un ingrediente de vital importancia para el mantenimiento de la prosperidad para una nación y también de las empresas. Se crea una fe ciega en la correlación directa entre inversión en tecnología y aparición de innovaciones en la actualidad. Generándose importantes incrementos de gastos en investigación y desarrollo (I+D) en todos los países desarrollados. (Ruiz González, M. 2009).

Aprendizaje Significativo

En nuestra sociedad el conocimiento con la capacidad de aprender, es imprescindible con la información que se encuentra a la mano en diferentes plataformas y las respuestas a múltiples preguntas, hasta contradicciones, estando al alcance de personas que se encuentran en formación. No obstante, este acceso al conocimiento no necesariamente garantiza la retención de las informaciones, tratándose de forma cognitivamente de la información para

que se pueda comprender las respuestas encontradas o para que se puedan generar como respuestas nuevas, originales o personales a viejos problemas.

La información en la sociedad es accesible, además generan nuevas ideas, en donde el cómo aprender debe ser la piedra angular de todo un proceso educativo. Las estrategias de aprendizaje son distintas herramientas que se pueden adquirir de manera independiente para alcanzar un aprendizaje significativo, siendo orientado de acuerdo a su interés particular. Esto se otorga una nueva dimensión de empoderamiento al sujeto. Zubillaga Rodríguez, A. C. y Zavala Ojeda, M. A. (2017)

Tipos de aprendizaje significativo

Es importante recalcar que el aprendizaje significativo no es la "simple conexión" de la información nueva con la ya existente en la estructura cognoscitiva del que aprende, por el contrario, sólo el aprendizaje mecánico es la "simple conexión", arbitraria y no sustantiva. El aprendizaje significativo involucra la modificación y evolución de la nueva información, así como de la estructura cognoscitiva envuelta en el aprendizaje. (Ausubel - Novak, 1983) distingue tres tipos de aprendizaje significativo: de representaciones, conceptos y de proposiciones:

- Aprendizaje de representaciones: Es el aprendizaje más elemental del cual dependen los demás tipos de aprendizaje. Consiste en la atribución de significados a determinados símbolos.
- Aprendizaje de conceptos: Los conceptos se definen como objetos, eventos, situaciones, propiedades o atributos de criterios comunes y que se designan mediante algún símbolo o signos, partiendo de ello podemos afirmar que en cierta forma también es un aprendizaje de representaciones.
- Aprendizaje de proposiciones: Este tipo de aprendizaje va más allá de la simple asimilación de lo que representan las palabras, combinadas o aisladas, exige captar el significado de las ideas expresadas en forma de proposiciones, implica la combinación y relación de varias palabras, cada una de las cuales constituye un referente unitario, luego estas se combinan de tal forma que la idea resultante es más

que la simple suma de los significados, produciendo un nuevo significado que es asimilado a la estructura cognoscitiva.

Herramientas de comunicación para la enseñanza e innovación

En la actualidad estamos viviendo la era digital dejando de ser un paradigma, en el que algunas de las redes sociales se han convertido en un hábito de consumo para la sociedad, algunas de las instituciones educativas de enseñanza han puesto su foco en el sector digital. Desarrollado por la tecnología, anteriormente ha posibilitado que las Unidades Educativas centradas en la enseñanza-aprendizaje desarrollen nuevas metodologías y modelos con el objetivo de mejorar la calidad de aprendizaje y retención para los estudiantes en los procesos educativos que tienen como eje central el uso de internet, a través de dispositivos como teléfonos inteligentes, tablets u ordenadores. (Hernando, A. y Sarmiento Guede, J. R. 2019).

Algunas redes sociales se han convertido en el pilar fundamental para la enseñanza y el aprendizaje, aunque en estas redes de aprendizaje se pueden encontrar en páginas web, blogs personales, o incluso archivos de audio y multimedia, en la actualidad es habitual que este aprendizaje informal este centrado en las Redes Sociales entre las más destacadas Facebook, Twitter whatsapp, Instagram, Telegram. Estas redes sociales permiten un espacio colaborativo donde los usuarios comparten ideas, opiniones, o aprendizaje respecto a diversos temas.

Competencias digitales

En la actualidad las TICS son esenciales para la renovación constante que las caracteriza, obliga al mundo profesional a mantenerse en sistema de actualización y superación permanente. Siendo imprescindible en la enseñanza con un valor agregado que es la conjugación de lo académico con lo práctico entre los centros de producción y las instituciones educativas, tomando en cuenta una realidad que no puede ser ignorada: las instituciones educativas no siempre están a la vanguardia o a la par que el desarrollo tecnológico.

De estas transformaciones en la actualidad en pleno siglo XXI, tanto en la educación como en el mundo de la investigación y empresas se impone de una manera sistemática con una

reflexión que tiene como punto principal las incidencias, la utilidad, y las consecuencias de los medios digitales y las TICS. Lo digital induce a formar nuevos modos, modelos, metodologías de apropiación, para nuevos comportamientos, otros principios teóricos más fundamentados en las ciencias de la información y la comunicación. (Barceló Hernando, A. y Sarmiento Guede, J. R. 2019)

YouTube como plataforma de innovación

Esta plataforma apareció en el año 2005, YouTube se ha convertido en el pionero de los repositorios de materiales audio visual y multimedia por su excelencia que atesora una gama amplia de contenidos de diferentes temáticas accesibles para los usuarios. Entre sus principales características es la rapidez, inmediatez, y en su mayoría, la calidad de sus contenidos multimedia, atribuyen su principal identidad. El portavoz de YouTube España, mencionó que “la necesidad de aprendizaje se torna tendencia en YouTube”. Indagar en internet para encontrar información es uno de los tres motivos primordiales por los cuales las personas usan la plataforma YouTube”. Según Parejo (2019),

No obstante 7 de cada 10 usuarios acceden en busca de material multimedia para aprender, autoformarse y, posteriormente compartir la información con otras personas con aquello que ha aprendido. Las cifras son muy elevadas en el contexto educativo y formativo, el individuo tiene la libertad de acceder a la plataforma para apropiarse del conocimiento de una gama amplia de materias durante las 24 horas del día sin importar el lugar donde se encuentre el usuario.

En la plataforma YouTube se pueden evidenciar las principales características que resaltan:

- Cobertura. - Es el servicio que alcanza con respecto a la población atendida a nivel mundial, alcanzando millones de usuarios.
- Efectividad. - Es una plataforma de concepto multidimensional y multimedia que se refiere al grado en que se satisfacen objetivos y metas de la unidad de información a nivel nacional e internacional.
- Eficiencia. - Satisface los objetivos y metas en función de los recursos.

- Costo en relación con la efectividad o con los beneficios. - Es el impacto de un servicio, programa o actividad, con los costos para los usuarios que se considera accesibles.
- Calidad. - Actitudes y conductas basadas en las filosofías de los usuarios. (Barceló Hernando, A. y Sarmiento Guede, J. R. 2019).

El Uso de Blogs y páginas multimedia

Las diversas herramientas del e-learning, entre ellos se encuentran la utilización de los blogs y las páginas multimedia, permiten la interacción con los usuarios y la reflexión. En conclusión los blogs permiten a los estudiantes ser los protagonistas de su aprendizaje, basado en diferentes habilidades de investigación entrelazados con el alumnado para su auto conocimiento.

Los investigadores Deepali Pande et al. (2016), Arkorful y Abaidoo (2014) y Arell y Adell (2009), destacan diversas ventajas de la adopción del aprendizaje electrónico, entre las principales son las siguientes:

- La flexibilidad para el estudiante
- Aumento de la autonomía del aprendizaje de los alumnos
- Oportunidades para las relaciones entre los estudiantes mediante el uso de foros de discusión y el aprendizaje de forma asincrónica.
- Estudiar a su propio ritmo, aumentando la satisfacción y disminuyendo el estrés.

No obstante como desventajas del e-learning, puede ser menos efectivo que el método tradicional de aprendizaje con respecto a las aclaraciones en tiempo real en un aula con las explicaciones y las interpretaciones entre profesor y alumno.

Un blog es como un tipo de página web, que es mantenida por un usuario con entradas regulares de comentarios. Por otro lado, un blog puede describirse como una revista en línea con uno o varios usuarios. Además del texto directo y los hipervínculos, diferentes blogs están incorporados de diferentes formas, como videos e imágenes. Un blog tiene los siguientes componentes:

- Visualización de la fecha de publicación: hora y fecha en la que se publica.

- Categoría: es la etiqueta de la publicación (puede ser una o más).
- Título: El principal del post.
- Cuerpo: contenido principal de la publicación.
- Trackback: enlaces para otros sitios y navegación instantánea.
- Comentarios: son emitidos por los lectores.
- Enlace permanente: la URL del artículo.
- Pie de página: se encuentra como su palabra lo indica en la parte inferior de la publicación evidenciado la hora y fecha de publicación, la categoría, el autor y las estadísticas, así como el número de lecturas, comentarios o trackbacks entre otras. (Barceló Hernando, A. y Sarmiento Guede, J. R. 2019).

Tipos de apoyos didácticos

Desde algunos años al surgir las plataformas tecnológicas para los medios didácticos para el aprendizaje significativo, por ello los recursos educativos se clasifican en tres grupos con subgrupos según Marques (2011).

Materiales convencionales:

- Impresos (textos): “documentos, fotocopias, libros, periódicos”
- Tableros didácticos: franelograma, pizarra.
- Materiales manipulativos: cartulinas, recortables.
- Juegos: arquitecturas, rompecabezas.
- Materiales de laboratorio.

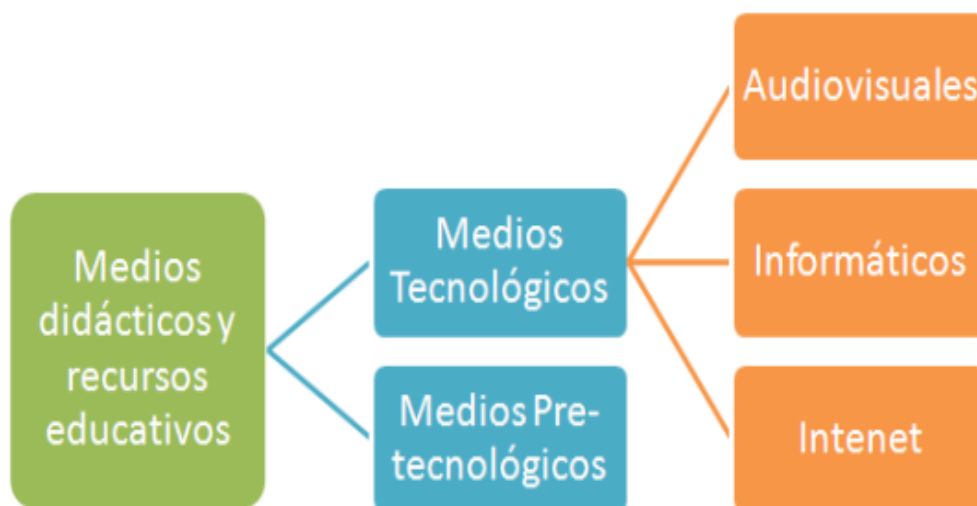
Materiales audiovisuales:

- Imágenes fijas proyectables (fotos): “fotografías, diapositivas”
- Materiales sonoros (audio): discos, programas de radio, cassetes.
- Materiales audiovisuales (vídeo): películas, videos montajes audiovisuales programas de televisión.

Nuevas tecnologías:

- Actividades de aprendizaje, lenguajes de autor, presentaciones multimedia, enciclopedias, animaciones y simulaciones interactivas.
- Servicios telemáticos: “weblogs, tours virtuales, páginas web, webquest, correo electrónico, chats, foros, unidades didácticas y cursos on-line en la virtualidad etc.
- TV y vídeo interactivos

Medios Didácticos y Recursos Educativos



Fuente: Blog Pérez Márquez

En los recursos más utilizados en el aula son las herramientas de las TICS en la actualidad las personas que no saben de tecnologías se los pueden llamar analfabetos digitales, en cuanto a la innovación cada día se van creando nuevos dispositivos para el aprendizaje dependiendo la accesibilidad de los aparatos tecnológicos y la conectividad a internet.

Educación Cultural y Artística

La tecnología en la asignatura de Educación Cultural y Artística es más utilizada como un recurso didáctico, de apoyo a la enseñanza siendo una asignatura complementaria en la educación secundaria. Para ello no se evidencia las clases donde la innovación tecnológica fuera utilizada para inventar, transformar, crear diferentes contenidos multimedia de parte de los estudiantes, el uso de la tecnología no garantiza la innovación en las instituciones, más bien, radica en la importancia de las herramientas de innovación que utiliza el docente en el proceso para de enseñanza de un aprendizaje significativo.

El sitio AUCA (2017) manifiesta que la asignatura de Educación Cultural y artística enriquece de forma satisfactoria a los alumnos y realiza un gran aporte cognitivo durante el desarrollo de las destrezas y habilidades, como por ejemplo el emprendimiento, la diversidad cultural, la innovación, la creatividad y la investigación, así como también aporta autoconfianza, respeto y tolerancia.

Beneficios de la educación artística

Según AUCA (2017) los beneficios de la educación artística son:

- Refuerza y amplía la calidad en el aprendizaje.
- Aumenta significativamente el entusiasmo con el interés de los estudiantes.
- Incrementa la percepción del entorno, generando en los estudiantes la flexibilidad del pensamiento.
- Genera en los estudiantes seguridad y libertad de pensamiento.
- Estimula las habilidades cognitivas que le permiten al individuo comunicarse de una forma eficiente.
- Oportunidad de explorar la imaginación individual y la capacidad de desenvolverse mejor en ámbitos sociales.

Con las diversas Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en la enseñanza aprendizaje con el apoyo de la asignatura de Educación Artística y Artística, se concientiza a la relación del acceso de publicación de contenidos, producción, también por otro aspecto muy relevante la interacción entre los alumnos de contextos locales y globales, en las

tecnologías que generan otras posibilidades con grandes dimensiones para un aprendizaje significativo.

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Enfoque y diseño de la investigación

En la investigación hay la relación con el paradigma que es socio crítico. Según Ramírez, citado por (Vera y Coatt), se lo entiende como una relación dialéctica de la teoría con la práctica, con el conocimiento para la acción y así los valores son pieza fundamental en el desarrollo cognitivo, el pensamiento filosófico emancipador y crítico, con la que se logra una autonomía de reflexión, que siempre tiene como objetivo la libertad del hombre. En resultado, a lo mencionado anteriormente, con el problema de la investigación planteado se busca indagar ir más allá de solo realizar un simple análisis, crítica, o un cuestionamiento, para valioso comportamiento de su contexto, no obstante llegar a plantear una solución considerable con la formación humanística con todos los valores éticos del estudiante con el desarrollo integral de las TICS del saber para el aprendizaje significativo, saber hacer y saber ser.

Los diferentes métodos que se pueden utilizar en el enfoque mixto es el inductivo - deductivo.

El enfoque utilizado en la presente investigación se basa en el cualitativo - cuantitativo o también llamado mixto. Según Creswell & Creswell, esto está basado en evidencias visuales, simbólicas, numéricas, textuales, etc., con las cuales posibilitan el entendimiento de las ciencias. Siendo un tema socio educativo sobre el aprendizaje significativo mediante la aplicación de las TICS, esto permite respaldar bibliográficamente las variables para tener un juicio de valor significativo, para tomar diferentes decisiones y buscar la solución; de tal manera se procede a la recopilación de la información a través de la aplicación de las diferentes técnicas e instrumentos como es la encuesta y la entrevista, con la cual permitirá el análisis e interpretación numérica y estadística, brindado datos exactos para llegar a conclusiones concisas.

Tipos o niveles de investigación

Nivel exploratorio. – es aquella que se realiza sobre un tema u objeto desconocido, poco difundido, o cuando se carece de información, por lo que sus resultados constituyen una

visión aproximada de dicho objeto, es decir, un nivel superficial de conocimientos. (Hernández-Sampieri, 2017). La investigadora utilizó este tipo por considerar que el problema de las metodologías activas en el desarrollo del aprendizaje colaborativo.

Nivel descriptivo. – tiene como objetivo describir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos, utiliza criterios sistemáticos que permiten establecer la estructura o el comportamiento de los fenómenos en estudio, proporcionando información sistemática y comparable con la de otras fuentes (Hernández-Sampieri, 2017). Se utilizó por considerar o verificar el comportamiento de las TICS y la innovación tecnológica en la Unidad Educativa “David Miller” de la ciudad de Tena.

Modalidades de la investigación

Investigación bibliográfica-documental. – Se trata de un proceso sistemático y secuencial para la recolección, selección, clasificación, evaluación y análisis de contenido del material empírico impreso y gráfico, físico y/o virtual, que es la base teórica, conceptual (*Rodríguez*). La recopilación de la información se lo realizó en revistas indexadas, artículos científicos, libros, memorias, archivos, entre otros.

Investigación de campo. – Se refiere a la recopilación de datos nuevos de fuentes primarias para un propósito específico, se utiliza en la investigación con enfoque cuantitativo, que se encamina a comprender, observar e interactuar con las personas en su contexto geográfico (QuestionPro). Se eligió esta modalidad, porque permite al investigador ir a seleccionar información sobre las TICS y la innovación tecnológica en la Unidad Educativa “David Miller” de la ciudad de Tena.

Descripción de la muestra y el contexto de la investigación

En la presente investigación se determinó la población y muestra con 68 estudiantes y 10 docentes y se seleccionó como instrumentos la aplicación de la entrevista a 10 docentes y la encuesta a 68 estudiantes de primero, segundo y tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa de la ciudad de Tena parroquia Ahuano detallándose de la siguiente manera:

Población y Muestra

Población

Como maniesta el autor Arias-Gómez, etc: la población es el conjunto de cosas, elementos, individuos, fenómenos o limitados que poseen características comunes susceptibles para que pueden ser analizadas de forma cuantitativa o cualitativa. El universo de la presente investigación es:

Tabla 1. Población de docente

Personas	Frecuencia	Porcentaje
Docentes	10	100%
Total:	10	100%

Elaborado por: Molina, O, 2023

Fuente: U.E. “David Miller”

Tabla 2 Población de estudiantes

Personas	Frecuencia	Porcentaje
Primero BGU año “A”	27	39,70
Segundo BGU año “A”	27	39,70
Tercero BGU año “A”	14	20,60
Total:	68	100,00

Elaborado por: Molina, O, 2023

Fuente: U.E. “David Miller”

Muestra

En la actual investigación, no se considera necesario la aplicación de la fórmula SPSS para demostrar la muestra exacta, ya que se considera una población pequeña y confiable, como se mencionó antes en la investigación, es decir se trabaja con 10 docentes y 68 estudiantes de bachillerato de primero, segundo y tercero BGU de la Unidad Educativa “David Miller” de la ciudad de Tena.

Técnicas e instrumentos de recolección de la información

Entrevista semiestructurada

La investigación se realizó mediante la aplicación de la entrevista semiestructurada dirigida a los docentes de Unidad Educativa “David Miller” para el área de Educación Cultural Artística. De acuerdo a Torres & Salazar (2018), señalan que ésta permite la obtención de la información, con flexibilidad, mejor que las estructuradas, se considera que las preguntas planeadas se pueden ajustar a los entrevistados dependiendo la necesidad.

Con estos instrumentos de investigación permitirá saber de forma real la complejidad de la necesidad de implementar la innovación en la Unidad Educativa, expresándonos datos reales.

Guía de entrevista

Se plantío una estructura para la entrevista, se lo realizó en base a las dimensiones e indicadores de la categorización de las variables sobre el aprendizaje significativo con herramientas de innovación como son las TICS. Consta de 10 preguntas para 3 docentes, que respondieron de acuerdo a su conocimiento y experiencia en docencia.

La encuesta

De acuerdo a López & Fachelli (2015), la encuesta es la técnica de recolección de información que se realiza a través de un cuestionario que los sujetos responden, obteniendo información del problema de estudio (p.8).

Cuestionario de la encuesta

Se estructuró y planteó un cuestionario con 10 preguntas en forma interrogativa, mismos que parten o son el resultado de extraer de los ítems básicos de la operacionalización de cada variable. Se aplicó a los 68 estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa “David Miller” de la ciudad del Tena, para el efecto se aplicó la escala de Likert de repetición o

frecuencia, de la siguiente manera: Nunca, Casi nunca, Ocasionalmente, Casi todos los días, Todos los días.

Validez y confiabilidad del instrumento de la entrevista

La veracidad para el análisis de la información emitida tanto en la entrevista como en la encuesta, se demuestra mediante tablas y cuadros como resultado del cuestionario aplicado a docentes, donde se evidencia la variación de las respuestas a cada una de los interrogantes, fue imposible calcular los resultados.

La entrevista semiestructurada fue dirigida a los docentes de la Unidad Educativa “David Miller”, constituida de 10 preguntas abiertas, se especificó la terminología de acuerdo con la naturaleza de la interrogante, se puso en consideración de los expertos, se aplicó la escala de Likert con las siguientes: 1. Deficiente; 2. Regular; 3. Bueno; 4. Muy bueno; 5. Excelente. Los criterios para la validación de la entrevista constaron de: presentación del instrumento, calidad de redacción, relevancia del contenido y factibilidad de aplicación.

Validez y confiabilidad del instrumento de la encuesta

Con el propósito de conocer la confiabilidad de los instrumentos a aplicar se procedió a valorar las variaciones de cada uno de los ítems, mediante la aplicación de la encuesta estructurada en un cuestionario de 10 preguntas, posteriormente la validación y fiabilidad de la encuesta se lo realizó a través de criterio del personal de la Institución; el cuestionario estuvo estructurado de 10 preguntas dirigidos a los 68 estudiantes de octavo año de Educación Básica de la Unidad Educativa “David Miller”. Se aplicó la escala de Likert con las siguientes: 1. Deficiente; 2. Regular; 3. Bueno; 4. Muy bueno; 5. Excelente.

Encuesta dirigida a estudiantes

Tabla 3. Ítems de la encuesta dirigida a estudiantes:

Ítem	Pregunta
1	¿Conoce que es el aprendizaje significativo?
2	¿El docente utiliza innovación tecnológica?

3	¿Utiliza las TICS para realizar las tareas en casa?
4	¿Tiene internet en su casa?
5	¿Con que frecuencia usted utiliza el Internet?
6	¿El docente de Educación Artística permite utilizar las TICS para realizar tareas?
7	¿Conoce usted sobre las páginas web?
8	¿Cree usted que mediante una página web influiría en el aprendizaje significativo?
9	¿La página web serviría para fomentar la innovación en la asignatura de Educación Cultural y Artística?
10	¿Es necesario aprender herramientas tecnológicas que permitan fomentar el aprendizaje significativo?

Elaborado por: Molina, O., 2023

Se utilizó la escala valorativa en la encuesta de: Si, no, nunca, casi nunca, ocasionalmente, casi todos los días, todos los días. Con base a los resultados obtenidos, se logra observar que el instrumento presenta una fiabilidad alta, por lo que se decide aplicar la encuesta.

Cuestionario de entrevista dirigido a docentes

Tabla 4. Ítems de cuestionario abierto dirigido a docentes

Ítem	Pregunta
1	¿Conoce que es el aprendizaje significativo?
2	¿Utiliza innovación tecnológica en las clases para los estudiantes de bachillerato?
3	¿Utiliza las TICS para realizar dar clases?
4	¿Tiene internet en su casa?

5	¿Con que frecuencia usted utiliza el Internet para que los estudiantes le envíen una determinada tareas por algún medio de comunicación o redes sociales?
6	¿Ha recibido algún curso sobre las TICS para realizar guías para los estudiantes?
7	¿Conoce usted sobre las páginas web y su función en el campo educativo?
8	¿Cree usted que mediante una página web se podría elevar el conocimiento de los estudiantes?
9	¿Cree usted que una página web serviría para fomentar la innovación en la asignatura de Educación Cultural y Artística, y otras asignaturas más?
10	¿Es necesario aprender herramientas tecnológicas que permitan fomentar el aprendizaje significativo en los estudiantes de bachillerato?

Elaborado por: Omar, O., 2023

La aplicación de la entrevista permitió conocer desde la realidad institucional que vive la Unidad Educativa con respecto al uso de innovación y herramientas tecnológicas para un aprendizaje significativo en los docentes con sus labores educativas diarios.

Análisis e interpretación de resultados

Encuesta dirigida a los 68 estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa “David Miller”, de la ciudad del Tena.

1. ¿Conoce que es el aprendizaje significativo?

Tabla 5. Aprendizaje significativo

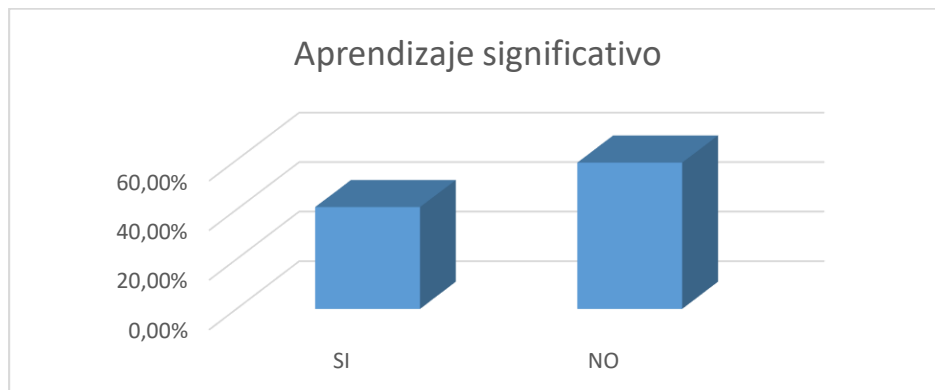
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	28	41,2
NO	40	58,8
Total	68	100

Fuente: Secretaria UE. “David Miller”

Elaborado por: Molina, O, 2023

Figura 2.

Aprendizaje significativo



Fuente: Secretaria UE. “David Miller”

Elaborado por: Molina, O, 2023

Análisis e interpretación

En cuanto al conocimiento del aprendizaje significativo por parte de los estudiantes, 28 personas que representan el 41,2% manifiestan que sí las conocen, en contraste con 40 encuestados que significan el 58,8% indican que no.

Por lo tanto, se aprecia que la mayoría de los estudiantes no tienen conocimiento sobre el aprendizaje significativo, por lo que es necesario que los docentes amplíen el conocimiento sobre esta área metodológica didáctica y su importancia dentro del proceso enseñanza y aprendizaje en los conocimientos propios del área de Educación Cultural y Artística de una forma participativa e innovadora.

2. ¿El docente utiliza innovación tecnológica?

Tabla 6. Innovación Tecnológica

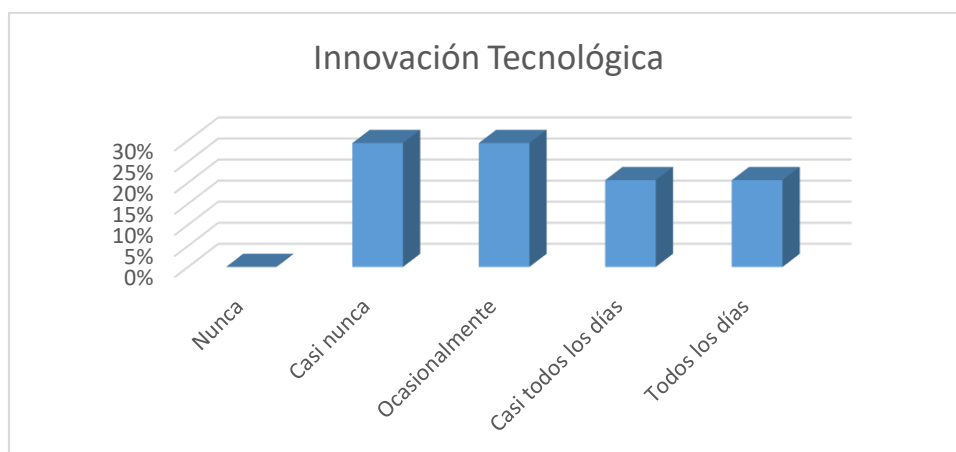
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	0	0%
Casi nunca	20	29%
Ocasionalmente	20	29%
Casi todos los días	14	21%
Todos los días	14	21%

Fuente: Secretaria UE. “David Miller”

Elaborado por: Molina, O, 2023

Figura 3.

Innovación Tecnológica.



Fuente: Secretaria UE. “David Miller”

Elaborado por: Molina, O, 2023

Análisis e interpretación

Los estudiantes perciben que los docentes utilizan innovación tecnológica para enseñar en el área de Educación Cultural y Artística de la siguiente manera: el 29% opinan que casi nunca las utilizan, el 29% las utilizan ocasionalmente, el 21% manifiestan que las utilizan casi todos los días, y el 21% las utilizan todos los días.

Los estudiantes en su mayoría en suma responden que casi nunca y ocasionalmente los docentes utilizan innovación tecnológica en la enseñanza de Educación Cultural y Artística, lo que es preocupante, si en una pregunta anterior los estudiantes dicen desconocer, por lo cual según ellos no saben si aplican o no en las clases de esta asignatura.

3. ¿Utiliza las TICS para realizar las tareas en casa?

Tabla 7. TICS para tareas en casa

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	25	36,7%
Casi nunca	20	29,4%
Ocasionalmente	15	22,0%
Casi todos los días	5	7,4%
Todos los días	3	4,4%
Total	68	100%

Fuente: Secretaria UE. "David Miller"

Elaborado por: Molina, O, 2023

Figura 4.

Aprendizaje basado en problemas



Fuente: Secretaria UE. “David Miller”

Elaborado por: Molina, O, 2023

Análisis e interpretación

La aplicación de las TICS en las tareas en su casa, los estudiantes responden así: el 36,7% opinan que nunca la utilizan, el 29,4% casi nunca, el 22% la utilizan ocasionalmente, el 7,4% casi todos los días utilizan, y el 4,4% afirman que la utilizan diariamente.

Se puede apreciar que los estudiantes en su mayoría señalan que nunca utilizan las TICS para las tareas en su casa, lo que preocupa por considerar que las TICS son estrategias que permite la construcción del aprendizaje por parte de los estudiantes de una manera colaborativa.

4. ¿Tiene internet en su casa?

Tabla 8. *Internet en casa.*

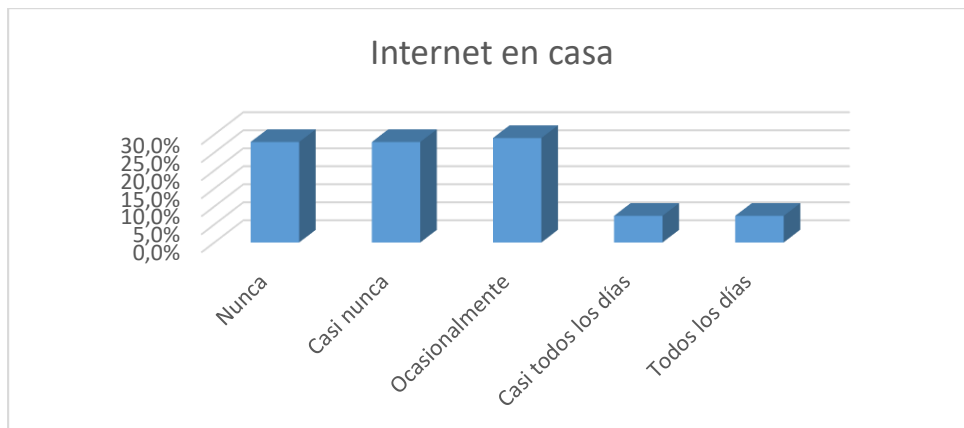
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	19	27,9%
Casi nunca	19	27,9%
Ocasionalmente	20	29,0%
Casi todos los días	5	7,4%
Todos los días	5	7,4%
Total	68	100%

Fuente: Secretaria UE. “David Miller”

Elaborado por: Molina, O, 2023

Figura 5

Internet en casa



Fuente: Secretaria UE. “David Miller”

Elaborado por: Molina, O, 2023

Análisis e interpretación

Los 68 estudiantes responden sobre si poseen internet en casa así: el 27,9% aprecia que nunca, el 27,9% casi nunca, el 29% los utilizan ocasionalmente, el 7,4% los utilizan casi todos los días, y el 7,4% utilizan los utilizan todos los días.

Un grupo representativo de estudiantes manifiestan que ocasionalmente poseen internet en casa, se puede inducir que los estudiantes no están capacitados sobre las TICS dentro del proceso enseñanza y aprendizaje.

5. ¿Con que frecuencia usted utiliza el Internet?

Tabla 9. Reflexión del tema tratado

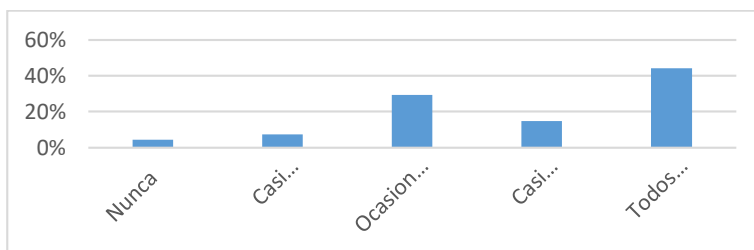
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	3	4,41%
Casi nunca	5	7,35%
Ocasionalmente	20	29,41%
Casi todos los días	10	14,71%
Todos los días	30	44,12%
Total	68	100%

Fuente: Secretaria UE. "David Miller"

Elaborado por: Molina, O, 2023

Figura 5

Reflexión del tema tratado



Fuente: Secretaria UE. "David Miller"

Elaborado por: Molina, O, 2023

Análisis e interpretación

Con que frecuencia utilizan internet, responden los estudiantes de la siguiente manera: 4,41% que nunca, 7,35% casi nunca, 29,41% ocasionalmente, 14,71% aplican este proceso casi todos los días, y el 44,12% lo aplican todos los días.

Los encuestados en su mayoría manifiestan que ocasionalmente y todos los días poseen internet en casa, es decir que debemos orientar más a los estudiantes también el uso de las TICS para el desarrollo de aprendizajes significativos.

6. ¿El docente de Educación Artística permite utilizar las TICS para realizar tareas?

Tabla 10. Actividades en clases

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	10	15%
Casi nunca	20	29%
Ocasionalmente	18	26%
Casi todos los días	10	15%
Todos los días	10	15%
Total	68	100%

Fuente: Secretaria UE. "David Miller"

Elaborado por: Molina, O, 2023

Figura 6

Actividades en clases



Fuente: Secretaria UE. “David Miller”

Elaborado por: Molina, O, 2023

Análisis e interpretación

El docente de Educación Artística permite utilizar las TICS para realizar tareas, así lo señalan los estudiantes: 10% que nunca, 20% que casi nunca, 26% manifiestan que ocasionalmente, 15% casi todos los días, y el 15% permiten estas actividades todos los días.

Por lo tanto, un número representativo de los estudiantes indican ocasionalmente los docentes permiten utilizar las TICS, por lo que el proceso de enseñanza y aprendizaje de Educación Artística se lo sigue realizando de manera tradicional, no se permite la construcción del conocimiento por parte de los estudiantes.

7. ¿Conoce usted sobre las páginas web?

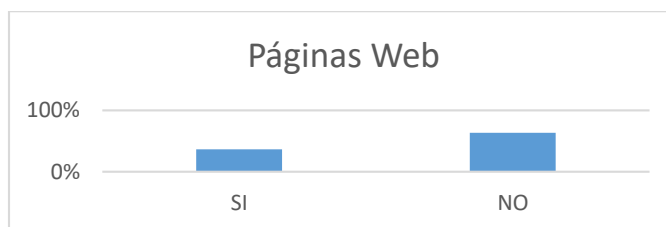
Tabla 11. Páginas Web

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	25	37%
NO	43	63%
Total	68	100%

Fuente: Secretaria UE. “David Miller”

Elaborado por: Molina, O, 2023

Figura 7
Páginas Web



Fuente: Secretaria UE. “David Miller”

Elaborado por: Molina, O, 2023

Análisis e interpretación

De la totalidad de los estudiantes encuestados sobre el conocimiento de las páginas web, responden así: el 37% si conocen, y el 63% que desconocen.

En la su mayoría los estudiantes indican que, no conocen sobre las páginas web, los estudiantes no saben que es y por ende no generan aprendizajes de las TICS. De esto se deduce que los docentes no trabajan con estas estrategias.

8. ¿Cree usted que mediante una página web influiría en el aprendizaje significativo?

Tabla 12. Aprendizaje significativo

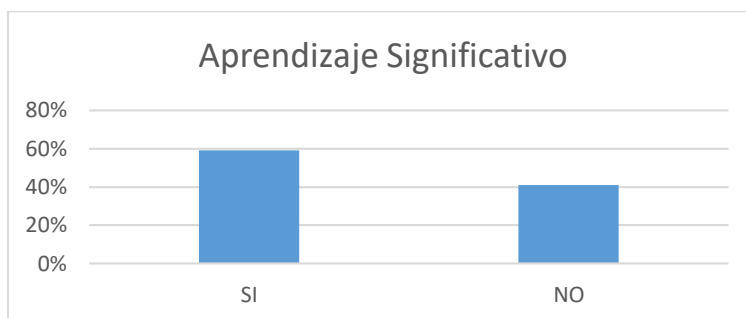
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	40	59%
NO	28	41%
Total	68	100%

Fuente: Secretaria UE. “David Miller”

Elaborado por: Molina, O, 2023

Figura 8

Aprendizaje significativo



Fuente: Secretaria UE. "David Miller"

Elaborado por: Molina, O, 2023

Análisis e interpretación

De la totalidad de los estudiantes encuestados sobre mediante una página web influiría en el aprendizaje significativo, responden así: el 59% si influirá, y el 41% no influirá en el aprendizaje significativo.

En la su mayoría los estudiantes indican que, si creen que las páginas web influirán en el aprendizaje significativo. De esto se deduce que los docentes no trabajan con estas estrategias de creación de páginas web para el aprendizaje significativo de los estudiantes.

9. ¿La página web serviría para fomentar la innovación en la asignatura de Educación Cultural y Artística?

Tabla 13. Innovación

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	45	66%
NO	23	34%
Total	68	100%

Fuente: Secretaria UE. "David Miller"

Elaborado por: Molina, O, 2023

Figura 9

Trabajo en equipo



Fuente: Secretaria UE. "David Miller"

Elaborado por: Molina, O, 2023

Análisis e interpretación

De la totalidad de los estudiantes encuestados sobre mediante si la página web serviría para fomentar la innovación en la asignatura de Educación Cultural y Artística, responden así: el 66% si influirá en la innovación, y el 34% no influirá en la innovación. En la su mayoría los estudiantes indican que, mediante la página web si servirá para fomentar la innovación en la asignatura de Educación Cultural y Artística. De esto se deduce que los docentes deben trabajar con estas estrategias de creación de páginas web para el aprendizaje significativo de los estudiantes y la innovación de dicha asignatura.

10. ¿Es necesario aprender herramientas tecnológicas que permitan fomentar el aprendizaje significativo?

Tabla 14. Herramientas Tecnológicas

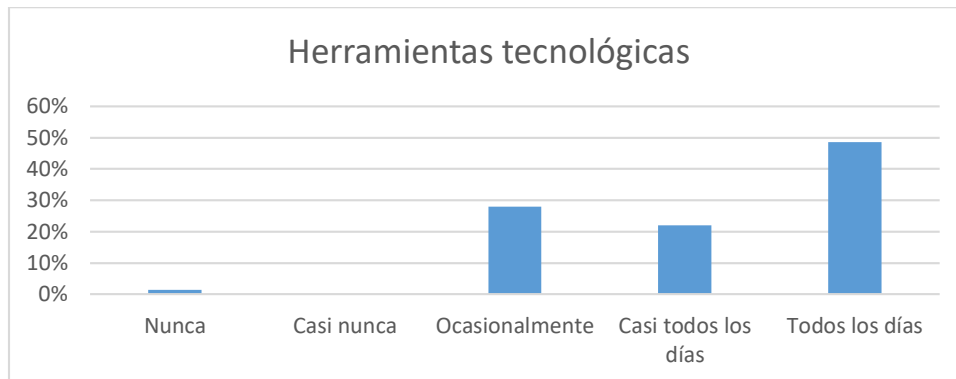
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1	1%
Casi nunca	0	0%
Ocasionalmente	19	28%
Casi todos los días	15	22%
Todos los días	33	49%
Total	68	100%

Fuente: Secretaria UE. "David Miller"

Elaborado por: Molina, O, 2023

Figura 10

Herramientas tecnológicas



Fuente: Secretaria UE. “David Miller”

Elaborado por: Molina, O, 2023

Análisis e interpretación

Para lograr un aprendizaje significativo es necesario aprender herramientas tecnológicas que permitan fomentar el mismo, el 1% afirma que nunca, el 28% aseguran que ocasionalmente, el 22% indican que casi todos los días, y el 49% aseguran que todos los días.

Se evidencia en la mayoría de los estudiantes, señalan que todos los días él se debe aprender las herramientas tecnológicas, para que los estudiantes desarrollaran aprendizaje significativo en la asignatura Educación Cultural y Artística, de esta manera se puede desarrollar competencias en los docentes.

Análisis general

En cuanto al conocimiento del aprendizaje significativo por parte de los estudiantes, 28 personas que representan el 41,2% manifiestan que sí las conocen, en contraste con 40 encuestados que significan el 58,8% indican que no. Los estudiantes perciben que los docentes utilizan innovación tecnológica para enseñar en el área de Educación Cultural y Artística de la siguiente manera: el 29% opinan que casi nunca las utilizan, el 29% las utilizan ocasionalmente, el 21% manifiestan que las utilizan casi todos los días, y el 21% las utilizan todos los días; la aplicación de los TICS en las tareas en su casa, los estudiantes responden así: el 36,7% opinan que nunca la utilizan, el 29,4% casi nunca, el 22% la utilizan

ocasionalmente, el 7,4% casi todos los días utilizan, y el 4,4% afirman que la utilizan diariamente; si poseen internet en casa así: el 27,9% aprecia que nunca, el 27,9% casi nunca, el 29% los utilizan ocasionalmente, el 7,4% los utilizan casi todos los días, y el 7,4% utilizan los utilizan todos los días. En lo que respecta con qué frecuencia utilizan internet, responden los estudiantes de la siguiente manera: 4,41% que nunca, 7,35% casi nunca, 29,41% ocasionalmente, 14,71% aplican este proceso casi todos los días, y el 44,12% lo aplican todos los días; el docente de Educación Artística permite utilizar las TICS para realizar tareas, así lo señalan los estudiantes: 10% que nunca, 20% que casi nunca, 26% manifiestan que ocasionalmente, 15% casi todos los días, y el 15% permiten estas actividades todos los días; mediante si la página web serviría para fomentar la innovación en la asignatura de Educación Cultural y Artística, responden así: el 66% si influirá en la innovación, y el 34% no influirá en la innovación.

De lo anterior, se desprende que existe la necesidad de plantear la propuesta de aplicar metodologías de las TICS para la enseñanza en la asignatura de Educación Cultural y Artística, con la finalidad de generar aprendizajes colaborativos, con la seguridad que los docentes cuenten con una herramienta que permita una participación directa y activa de los estudiantes, generando perfiles de ciudadanos innovadores, creativos, propositivos y emprendedores, conocedores que esta asignatura permite utilizar un sinnúmero de estrategias físicas, naturales e inclusive virtuales.

Entrevista dirigida a los docentes de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “David Miller” Parroquia Ahuano, del cantón Tena.

PREGUNTAS	DOCENTE 1	DOCENTE 2	DOCENTE 3
<p>1. ¿Conoce qué es el aprendizaje significativo?</p>	<p>SI</p> <p>¿Cuáles? Desde la experiencia docente se puede manifestar que son aquellas que permiten al estudiante ser partícipe activo del proceso de enseñanza aprendizaje, a través de implementar varias formas de educar, donde el docente se convierte en guía u orientador para lograr en sus estudiantes un aprendizaje significativo.</p>	<p>SI</p> <p>¿Qué son? Son estrategias metodológicas que se utiliza para el proceso de enseñanza aprendizaje.</p>	<p>SI</p> <p>¿Qué son? Las metodologías activas pueden definirse como procesos interactivos de enseñanza-aprendizaje fundamentados en la comunicación activa y la interrelación entre el profesor, los estudiantes y el material didáctico.</p>
<p>Interpretación:</p> <p>Todos los docentes conocen el aprendizaje significativo; por tal motivo tratan de alejarse de la educación clásica y tradicional, donde el proceso de enseñanza-aprendizaje se basa en las “clases magistrales” dictadas por el docente. Metodologías como ABP, Aprendizaje basado en proyectos, entre otras permiten la generación de aprendizajes colaborativos y significativos. Se basan en la optimización de procesos comunicativos, de interrelación del estudiante con su entorno educativo al permitir el trabajo colaborativo en busca de soluciones a problemas reales de la cotidianidad del mundo a su alrededor.</p>			

<p>2. ¿Utiliza innovación tecnológica en las clases para los estudiantes de bachillerato?</p>	<p>SI</p> <p>¿Cuáles? Desde la última preparación académica, ya desde un breve análisis puedo manifestar que he empezado a utilizar metodologías como aprendizaje basado en proyectos, aprendizajes colaborativos a través de la conformación de pequeños grupos, permitiendo a los estudiantes a ser autores de su aprendizaje, en si empezando a crear en ellos el interés por aprender de diferente manera, lo que se ha visto de manifiesto la participación activa de cada integrante a la hora de debatir, buscar soluciones diversas interrogantes, pero puedo aclarar que la forma de trabajar más frecuente está basada desde una enseñanza tradicional.</p>	<p>SI</p> <p>¿Cuáles? El aprendizaje por descubrimiento, aprendizaje basado en problemas, aprendizaje entre pares, donde el propio autor es el estudiante. Son muchos avances que se están surgiendo en torno a la actividad educativa y en todos ellos la tecnología, juega un papel importante.</p>	<p>SI</p> <p>¿Cuáles? Aprendizaje Cooperativo y Aprendizaje basado en problemas. Las innovaciones tecnológicas en el ámbito educativo son, sin duda una de las grandes apuestas del sector, porque la tecnología mejora los modelos pedagógicos para que el estudiante asimile mejor los conocimientos.</p>
--	--	--	--

Interpretación:

Dentro de la gama de metodologías activas que existen para el beneficio del proceso enseñanza-aprendizaje de estudios sociales, los docentes utilizan las que ellos consideran óptimas para el estudiante como: ABPS, Aprendizaje Colaborativo, Meta cognición, estudios de casos, organizadores gráficos, entre otros, que permite a los estudiantes construir sus propios aprendizajes, pero de forma significativa y trabajando en equipo y colaborativamente, relacionado a los estudiantes con su contexto. La innovación tecnológica en la educación es uno de los principales retos ya que gracias a estos avances se lograra optimizar y mejorar la experiencia de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

3. ¿Utiliza las TICS para dar clases?	SI ¿Por qué? Porque las herramientas TICS se hacen más atractivas en el estudio, ya que permiten que los estudiantes aprendan de una forma innovadora y divertida. Se pueden utilizar recursos como videos y contenidos de multimedia en línea que hacen que el aprendizaje sea mucho más enriquecedor.	SI ¿Por qué? Porque siempre se sitúa el aprendizaje dentro de un problema situacional y en base a ello dar solución, para eso se realiza las dinámicas grupales, en donde es el estudiante quien va dando la solución, lo que aplicaran en el futuro en su vida diaria, las herramientas TICS nos ayuda a dinamizar las clases y nos ayudan a presentar los materiales educativos de	SI ¿Por qué? Estas herramientas nos permite revelar a los estudiantes nuevas dimensiones de enseñanza.
--	--	---	---

		una manera diferente y muchas veces más estimulante.	
<p>Interpretación:</p> <p>Es una excelente opción sobre las herramientas TICS se hacen más atractivas en el estudio, ya que permiten que los estudiantes aprendan de una forma innovadora y divertida. Se pueden utilizar recursos como videos y contenidos de multimedia en línea que hacen que el aprendizaje sea mucho más enriquecedor, también las TICS son consideradas como herramientas de gestión del conocimiento que mejoran el aprendizaje.</p>			
<p>4. ¿Tiene internet en su casa?</p>	<p>SI</p> <p>¿Por qué?</p> <p>Si tener internet es una garantía de comunicación e información.</p>	<p>SI</p> <p>¿Por qué?</p> <p>Hoy en día la tecnología está en todas partes y se ha transformado en un aliado indispensable del ser humano.</p>	<p>SI</p> <p>¿Por qué?</p> <p>Se trata ni más ni menos de una herramienta única, que nos permitirá estar conectados con cualquier persona del mundo, también se asegura que estemos al tanto de lo que pasa a nuestro alrededor.</p>

Interpretación:

Uno de los mejores sitios en los cuales tener una buena conexión de internet es, sin duda el hogar, el internet aporta una serie de posibilidades para el desarrollo personal y para la realización de muchas de nuestras actividades diarias.

5. ¿Con que frecuencia usted utiliza el Internet para que los estudiantes le envíen una determinada tarea por algún medio de comunicación o redes sociales?

CASI NUNCA

¿Por qué?

El internet ha abierto un mar de oportunidades para todo aquel que quiera sobresalir en la educación.

CASI NUNCA

¿Por qué?

Porque aquí parte desde un conocimiento inicial que tiene el estudiante, pues cada estudiante viene con un cúmulo de experiencias que a partir de allí se conceptualiza dicho conocimiento para la aplicación misma, buscando un nuevo paradigma en el campo educativo.

CASI NUNCA

¿Por qué?

Dentro de esta metodología existe la interrelación activa del docente, estudiante y por ende los materiales existentes para llegar al conocimiento.

Interpretación:

Es de suma importancia en la enseñanza y aprendizaje mediante el uso del internet, considerando que los estudiantes no son ende tabula rasa, al contrario, tienen conocimientos previos o experiencias sobre la temática que se trate, para seguir con la reflexión, conceptualización y aplicación, que les permitirá adquirir aprendizaje colaborativo y significativo cuando se utilice esta metodología.

<p>6. ¿Ha recibido algún curso sobre las TICS para realizar guías para los estudiantes?</p>	<p>SI</p> <p>¿Por qué?</p> <p>Las TICS en la educación permiten el desarrollo de competencias en el procesamiento y manejo de hardware y software de la información, dentro de la mayor parte de los contenidos deberían partir desde al análisis de casos prácticos que afectan directamente a la vida de los estudiantes y su entorno inmediato, mismo que a partir de un análisis desde su realidad deberían ser los estudiantes quienes planteen posibles soluciones desde su propio planteamiento.</p>	<p>SI</p> <p>¿Por qué?</p> <p>Al hablar que las TICS, son las herramientas tecnológicas e informáticas que nos dan el acceso a la información digital y facilitan la comunicación y aprendizaje cooperativo estas siempre se utilizan dentro del campo educativo, buscando un aprendizaje</p>	<p>SI</p> <p>¿Por qué?</p> <p>Cada una de ellas permite entablar la interacción docente, estudiante y el material.</p>
<p>Interpretación:</p> <p>Las TICS son las herramientas tecnológicas e informáticas que nos dan el acceso a la información digital y facilitan la comunicación y aprendizaje, organizadores gráficos y a las exposiciones como metodologías activas; como metodologías activas que se pueden utilizar en la enseñanza y aprendizaje de</p>			

estudios sociales, porque permite a los estudiantes desarrollar la creatividad, e innovación, que sean capaces de construir su propio aprendizaje, con una interacción directa entre los actores y trabajar en equipo, para de esta manera tener aprendizaje colaborativo.

<p>7. ¿Conoce usted sobre las páginas web y su función en el campo educativo?</p>	<p>SI</p> <p>¿Qué son?</p> <p>Las páginas web son herramientas por medio de la cual se apoyan los procesos de enseñanza y aprendizaje lo cual permite brindar información relevante y planificar actividades que se desarrollan combinando la enseñanza presencial con la tecnología.</p>	<p>SI</p> <p>¿Qué son?</p> <p>Las páginas web han sido diseñadas con el propósito específico de facilitar determinados aprendizajes o de proporcionar recursos didácticos para los procesos de enseñanza y de aprendizaje.</p>	<p>SI</p> <p>¿Qué son?</p> <p>Una página web sirve para tener presencia en la red, cumple diferentes funciones con bases en los objetos planteados, sirve para informar.</p>
--	--	---	---

Interpretación:

Para los docentes la página web permite nuevas y varias formas de acceder e intercambiar información.

<p>8. ¿Cree usted que mediante una página web se podría elevar el conocimiento de los estudiantes?</p>	<p>SI</p> <p>Porque</p> <p>El internet se ha consolidado como una herramienta importante para la enseñanza eficaz, así como una vía de aprendizaje, nosotros como docentes utilizamos las páginas web para elevar el conocimiento y aprendizaje.</p>	<p>SI</p> <p>Porque</p> <p>El objetivo principal de las páginas web en los estudiantes es facilitar el aprendizaje y brindarles a los estudiantes herramientas didácticas para el proceso de enseñanza y aprendizaje.</p>	<p>SI</p> <p>Porque</p> <p>Facilitan el aprendizaje y posibilita el interactuar y aprender desde diversas plataformas y así elevar los conocimientos de los estudiantes.</p>
<p>Interpretación:</p> <p>Todavía existe vestigios de la educación tradicional la cual no permite el desarrollo de competencias a través de generar aprendizajes. El objetivo principal de las páginas web en los estudiantes es facilitar el aprendizaje y brindarle a los estudiantes herramientas didácticas para el proceso de enseñanza y aprendizaje.</p>			
<p>9. ¿Cree usted que una página web serviría para fomentar la innovación en la asignatura de Educación Cultural y</p>	<p>SI</p> <p>¿Cómo lo hace</p> <p>Lo realizo de vez en cuando porque según la visión tradicional estamos enfocados en</p>	<p>SI</p> <p>¿Cómo lo hace?</p> <p>Formando grupos por afinidad y por necesidad, integrando a través de</p>	<p>SI</p> <p>¿Cómo lo hace?</p> <p>Formando grupos de trabajo</p>

Artística, y otras asignaturas más?	lograr una disciplina en el curso, a través de un completo silencio creyendo que es mejor docente aquel que mantiene callado el curso y de cierto modo el trabajo en grupo requiere de discusiones, deliberación en el grupo lo que provoca de alguna manera desorden, pero lo ideal es que el alumno se convierta en el autor de su conocimiento quienes a través de diálogos, discusiones logren los mejores acuerdos, mismos que deberían ser impartidos en una exposición a los demás.	estrategias numéricas, reconociendo la habilidad de cada estudiante para integrar con otro.	
<p>Interpretación:</p> <p>El trabajo colaborativo mediante la formación de grupos generalmente por afinidad, ayuda al desempeño de los estudiantes, al interactuar entre ellos, cumpliendo sus roles, participando en debates, foros, con criterio y sustentando con base de acuerdo con las experiencias individuales y grupales, inclusive con capacidades de oralidad.</p>			

<p>10. ¿Es necesario aprender herramientas tecnológicas que permitan fomentar el aprendizaje significativo en los estudiantes de bachillerato?</p>	<p>SI</p> <p>¿Por qué?</p> <p>El poder solamente cambiar la manera rutinaria de dar clases despertaría el interés de cada uno de los estudiantes a la hora de aprender y compartir sus experiencias, permitiendo a todos ser autores de su propio aprendizaje, logrando que tenga significado, para que lo puedan entender de la mejor manera y relacionarlo con su vida práctica, creando en ellos el interés por ser mejores y por aprender</p>	<p>SI</p> <p>¿Por qué?</p> <p>El estudiante es el partícipe de su propio conocimiento, porque siempre lo hacemos a partir de una necesidad que ellos presentan, haciendo del aprendizaje más significativo.</p>	<p>SI</p> <p>¿Por qué?</p> <p>Los estudiantes forman parte de la construcción del conocimiento.</p>
<p>Interpretación:</p> <p>Actualmente se considera a los estudiantes como los principales autores de la construcción de su propio conocimiento, pero esto lo logra con la utilización de metodologías activas por parte del docente, la participación de los dicentes es activamente, la interacción con el grupo permite desarrollar aprendizaje colaborativo en la asignatura de estudios sociales, pero lo que es más importante estos aprendizajes deben ser significativos, que les permita ser críticos, innovadores, solucionar sus problemas y lo más importante los problemas de su contexto.</p>			

CAPÍTULO III

PRODUCTO

Nombre de la propuesta

Evaluar la página Web para brindar información acerca de herramientas tecnológicas que permitan un mejor aprendizaje significativo de la Educación Cultural y Artística.

Datos informativos

Institución: Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “David Miller”

Cantón: Tena

Provincia: Napo

Parroquia: Ahuano

Antecedentes

La propuesta de la innovación tecnológica como herramienta para el aprendizaje significativo utilizando como recurso las TICS, es esencial para potenciar a los adolescentes de bachillerato de la U.E.C.I.B “David Miller” en los conocimientos propios del área de Educación Cultural y Artística para desarrollar sus habilidades artísticas como complemento de diferentes asignaturas.

Esta propuesta describe la forma de la innovación tecnológica como herramienta para el aprendizaje significativo como es mediador en la transposición didáctica pueda ser aprehensible en los educandos. Para ello se diseña una página Web para brindar información acerca de herramientas tecnológicas que permitan un mejor aprendizaje de la Educación Cultural y Artística. Los resultados que se desea al ser aplicada la propuesta, es una nueva generación de educandos que desplieguen conocimiento artístico con el aprendizaje de las TICS asistida con temáticas de diferentes asignaturas con la creatividad e imaginación. Esto sugiere que es imprescindible fortalecer las estrategias didácticas al interior del aula de clase para atraer al estudiante de bachillerato al mundo mágico de la maravillosa asignatura de Educación Cultural y Artística.

Análisis general de los estudiantes

Se diseñó como objetivo principal obtener la información contemplada sobre la creación de la página web para la Unidad Educativa con la aplicación de metodologías activas y tecnológicas para fomentar el aprendizaje significativo, colaborativo de la Educación Cultural y Artística en las encuestas dirigidas a los estudiantes, los cuales en algunos casos no tienen conocimiento necesario sobre la innovación y las TICS, por otra parte los docentes de la Unidad Educativa no lo aplican en el proceso enseñanza y aprendizaje significativo la tecnología por lo cual solo ejecutan el aprendizaje tradicional; la página web es una herramienta tecnológica que nos incentiva al aprendizaje significativo de forma autónoma siendo de forma sincrónica y asincrónica, el aprendizaje de la innovación no se aplica de forma permanente por lo que la mayoría de docentes no aplican las TICS para sus clases, como es la utilización de las páginas web para conocer el fundamento teórico científico y la aplicación del conocimiento por la innovación. Por otra parte, en la actualidad la innovación e investigación se desarrolla ocasionalmente con algunos estudiantes; ya que en un principio no se contaba con el internet por estar ubicados geográficamente fuera de la cobertura, los alumnos desconocen sobre la innovación de la tecnología en cuanto a las TICS, sus aprendizajes son superficiales y no significativos, esto es una debilidad para ellos, porque en plena era de la innovación no desarrollan sus destrezas o habilidades. Los resultados demuestran que si saben pueden utilizar tecnologías activas, pero el desconocimiento de los docentes de herramientas de innovación perjudica en cierta forma a los estudiantes. Se establece como conclusión que los estudiantes y docentes utilicen metodologías innovadoras y tecnológicas que les permita construir su propio aprendizaje significativo en su propio tiempo, sin importar el tiempo ni el lugar, simplemente con la conexión a internet podrán ver la información detallada de cada asignatura iniciando como es la de Educación Cultural y Artística.

Análisis general de los docentes

Como objetivo se planteó indagar información sobre la innovación en los cuales los docentes interpretaron que si saben sobre la innovación tecnológica y el aprendizaje significativo pero por el medio donde laboran se les complica la utilización de tecnología, pero en la actualidad ya cuentan con internet, eso hace una fortaleza para que los docentes puedan aplicar su conocimiento con ayuda tecnológica para lograr un aprendizaje

significativo ya que ellos solo utilizan las clases tradicionales, pero en algunos docentes si aplican las TICS pero no de forma frecuente. En conclusión se ve una opción la creación de la página web para subir a la plataforma las clases y los estudiantes puedan acceder a ella de manera permanente. Así mismo se ve la necesidad de realizar cursos de actualización sobre la innovación tecnológica.

Objetivo

Crear una página Web para brindar información acerca de herramientas tecnológicas que permitan un mejor aprendizaje significativo de la Educación Cultural y Artística.

Objetivos específicos

- Identificar las metodologías innovadoras, TICS que permitan desarrollar aprendizajes significativos con los estudiantes.
- Seleccionar las metodologías innovadoras, TICS que permitan desarrollar aprendizajes significativos con los estudiantes.
- Aplicar metodologías innovadoras, TICS que permitan desarrollar aprendizajes significativos con los estudiantes de bachillerato.

Premisas para la implementación de la propuesta

Los docentes deben contar con un amplio conocimiento en innovación y manejo de herramientas de TICS, para crear, aplicar y subir información a la web. Para promover el aprendizaje significativo para optimizar el aprendizaje tradicional, para estar a la vanguardia de la innovación como es en la asignatura de Educación Cultural y Artística y de esa manera completar con las asignaturas básicas imprescindibles para la Educación.

En este punto a los docentes se les incentivará a desarrollar curso y capacitación sobre innovación y herramientas TICS, recibirán una capacitación sobre el manejo de la página web. Con ellos se establece las siguientes especificaciones:

1. Presentación y socialización de la propuesta a las autoridades de la Unidad Educativa.
2. Capacitación a los docentes de la institución.
3. Monitoreo y evaluación del manejo de la página web por parte de los docentes.

4. Aplicación y uso de las metodologías de innovación para generar un aprendizaje significativo con los estudiantes.

Estructura de la propuesta

La página web cuenta con diferentes canales y herramientas.

https://uecibdavidmiller.webador.com/?_gl=1*88e5c2*_ga*MjIxMzE0ODQ1LjE2Nzk2Mjg1MTE.*_ga_E6PZPGE4QM*MTY3OTYyODYwMC4xLjEuMTY3OTYzMDk3Mi41My4wLjA.

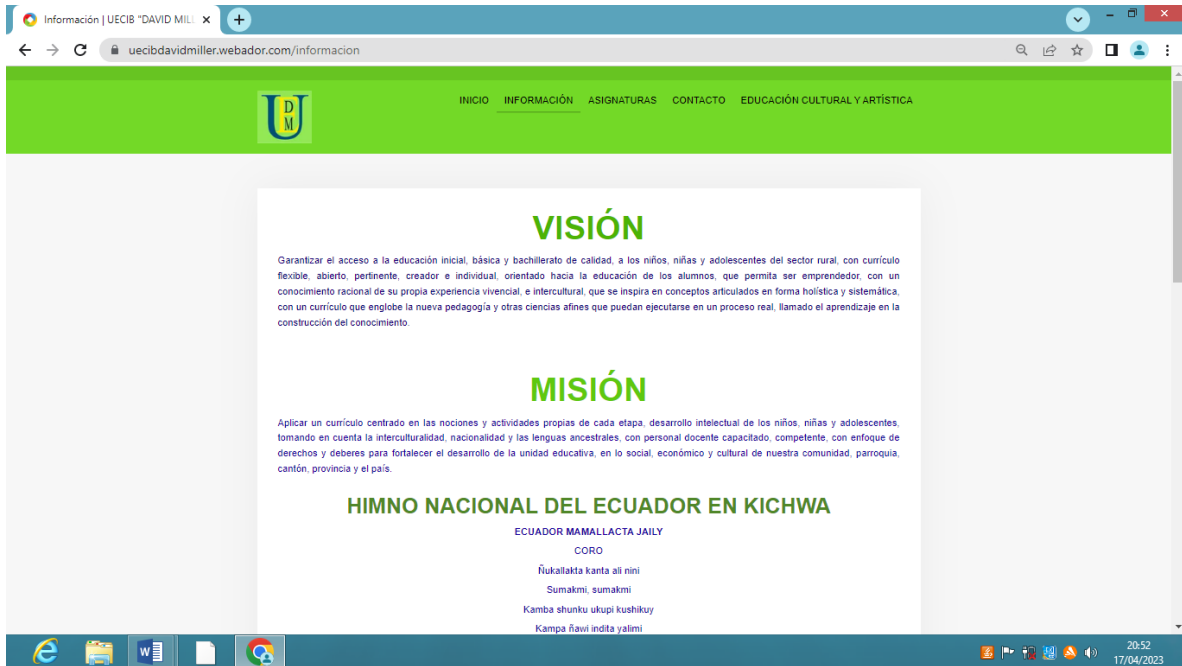
En el siguiente link esta la página web creada.

La primera pantalla de INICIO donde se da a conocer nombre de la Unidad Educativa



Elaborado por: Molina, O, 2023

También cuenta con un botón de información, donde está plasmada la misión, visión, y todos los datos informativos de la institución.



Elaborado por: Molina, O, 2023

Así mismo tenemos los contactos en caso de que necesiten información, pueden comunicarse, o dejar su información, ya que está vinculado con las redes sociales y el correo institucional.



Elaborado por: Molina, O, 2023

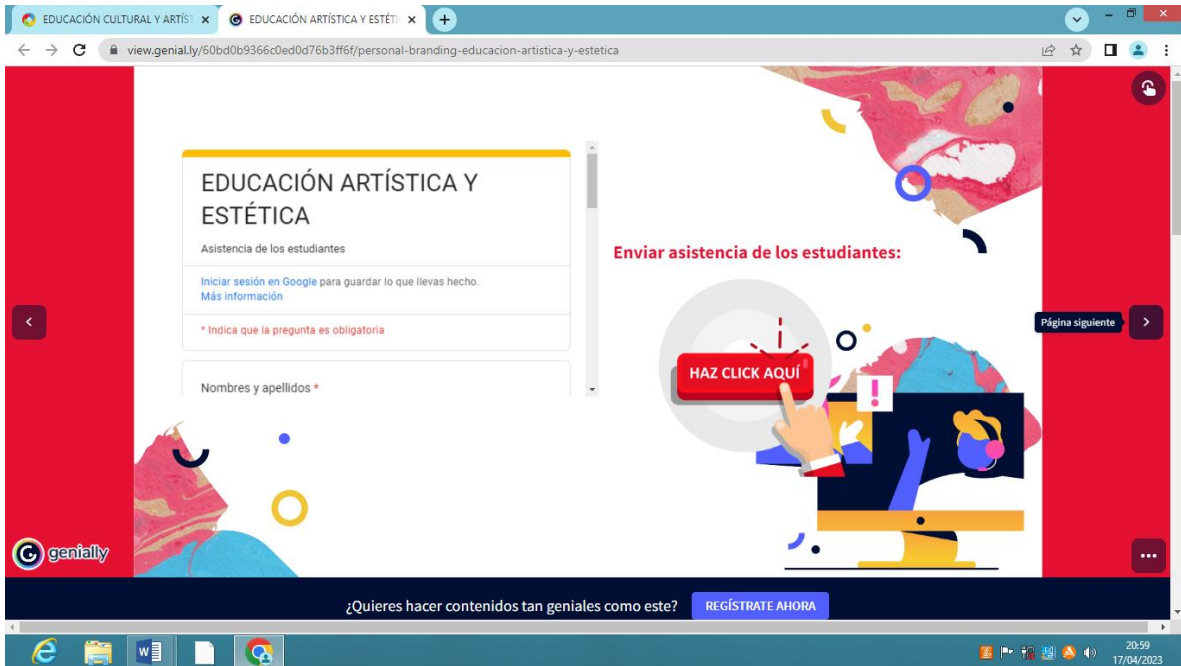
Para finalizar el canal de la Asignatura de Educación Cultural y Artística. En esta página Web se puede ir modificando de acuerdo a las necesidades de la Unidad Educativa y a las asignaturas que se vayan dando y los docentes que se vayan capacitando y actualizándose para dejar atrás a la educación tradicional, cambiando por la era tecnológica con herramientas TICS.

Este es el link de la Página web creada.

https://uecibdavidmiller.webador.com/?_gl=1*88e5c2*_ga*MjIxMzE0ODQ1LjE2Nzk2Mjg1MTE.*_ga_E6PZPGE4QM*MTY3OTYyODYwMC4xLjEuMTY3OTYzMDk3Mi41My4wLjA.



Elaborado por: Molina, O, 2023



Elaborado por: Molina, O, 2023



Elaborado por: Molina, O, 2023

Rúbrica para evaluar la página web de la Unidad Educativa “David Miller”

Tabla 155. Evaluar la página

CATEGORÍA	4.- EXCELENTE	3.- SATISFACTORIO	2.- MEJORABLE	1.- INSUFICIENTE
CONTENIDO E INFORMACIÓN DE LA PÁGINA WEB	Aparecen todos los datos más relevantes, están bien ordenados y colocados en el lugar adecuado (nombre de la institución, dirección, logotipo, datos de contacto, oferta de servicios,...)	Aparecen todos los datos más relevantes, están ordenados, pero algunos no están en el lugar adecuado (nombre de la institución, dirección, logotipo, datos de contacto, oferta de servicios,...)	Aparecen todos los datos más relevantes, están ordenados, pero no están en el lugar adecuado como (nombre de la institución, dirección, logotipo, datos de contacto, oferta de servicios,...)	Los datos que aparecen no son inadecuados y no están ordenados ni en el lugar adecuado.
MULTIMEDIA	Imágenes y videos adecuados en cuanto contenido, resolución y forma.	Imágenes y videos adecuados en cuanto al contenido están relacionadas con el tema, aunque el tamaño de	El material audio visual es poco adecuadas en contenido y forma. No todas guardan relación con el tema y su tamaño	El material audiovisual no es adecuado en el contenido ni forma.

		resolución no es el adecuado.	de resolución para todos los dispositivos.	
DISEÑO Y ESTRUCTURA	Creativa, colores corporativos y original en cuanto a la estructura de la página web como en el fondo y paleta de colores.	Creativa, colores corporativos y originales en cuanto a la estructura de la página web como en el fondo pero los colores no están bien definidos en paleta de colores.	Página web a veces, mantiene una estructura coherente y otras no. El fondo y la paleta de colores son suficientes.	Página web pocas veces mantiene la coherencia en su estructura. Los colores cromáticos son inadecuados.
ORGANIZACIÓN, INTERFAZ DE FÁCIL USO.	La información está muy bien organizada, clara, fácil de leer y fácil de navegar por la página web.	La información en general es clara y está bien organizada.	Se organiza la información pero no facilita una navegación fácil y clara.	La información no es clara y su navegación es complicada lo que dificulta su lectura.

Elaborado por: Molina, O, 2023

Valoración de la propuesta

La valoración de la página web con la práctica, mediante la utilización de la interfaz real de la página web de la Unidad Educativa “David Miller”, como propuesta se realizó aplicando la metodología de criterios de usuarios, mediante la cual se estableció una matriz de valoración como se muestra en la (**Tabla 165**. Evaluar la página).

La estructura de la matriz consta de 4 categorías: 1.- CONTENIDO E INFORMACIÓN DE LA PÁGINA WEB, 2.- MULTIMEDIA, 3.- DISEÑO Y ESTRUCTURA, 4.- ORGANIZACIÓN, INTERFAZ DE FÁCIL USO. De estas cuatro partes consta la estructura de la página web y como debe estar constituida desde su interfaz y sus colores corporativos para ver si es de fácil navegación o no.

Para ello se ha establecido 4 parámetros como es: 4.- EXCELENTE, 3.- SATISFACTORIO, 2.- MEJORABLE, 1.- INSUFICIENTE. Esto permitió determinar si la página web cumple con el objetivo al que está enfocada esta tesis y medir los resultados. Los resultados obtenidos de los tres participantes señalaron de manera excelente y satisfactoria.

Los resultados arrojados de la página web mediante la ficha de valoración sobre la creación de la página web, para brindar información acerca de herramientas tecnológicas que permitan un mejor aprendizaje significativo de la Educación Cultural y Artística, los usuarios manifestaron en el 95 % que es muy aceptable e innovador para la Unidad Educativa. De manera relevante que se pueda ir mejorando en cuanto a las TICS, siendo de fácil manejo, interfaz adecuando para docentes y estudiantes. Se establece que la propuesta práctica es satisfactoria para los involucrados.

Las observaciones de tres usuarios son las siguientes:

1. Considerando que la unidad se encuentra en una zona rural es innovador y de fácil manipulación tanto para docentes como para estudiantes. Esto dará realce a la educación y brindará información en tiempo real sincrónico y asincrónico.

2. Desde mi punto de vista, una vez visualizado la página web, manifiesta que es de fácil manipulación, que todos los docentes deben realizar por lo menos el 20% de clase debe ser impartido con el uso de las TICS.

3. Es satisfactorio porque estamos en plena etapa de la tecnología, entonces se debe utilizar herramientas innovadoras.

CONCLUSIONES

En la fundamentación teórica como menciona el autor Goñi Zabala, J. J. (2014) sobre la innovación y conocimiento están vinculados entre sí, es por ello que no deben faltar la innovación, ya que están vinculados con la tecnología del pleno siglo XXI, esto significa que en ninguna Unidad Educativa debería faltar estos instrumentos que refuercen el verdadero valor significativo, de lo que se sabe y se aplica con derivación del internet, medios tecnológicos. Por ello es un aporte de suma importancia para la Institución que por el momento no cuenta con este valor agregado para un mejor aprendizaje significativo con la materia de Educación Cultural y artística que inicia como el auge y así llegar a las demás asignaturas básicas.

Permiten concluir que el uso de la innovación tecnológica vinculada con las TICS es un proceso complejo que permite la enseñanza y el aprendizaje significativo de forma sincrónica y asincrónica sin importar la ubicación geográfica, así mejorando la captación y el rendimiento académico de los señores estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa “David Miller”. Esto fomenta la investigación autónoma de cada estudiante, la cual es una ventaja para combinar las clases tradicionales con las tecnológicas derivadas de las TICS. Las páginas web, redes sociales, etc., favorecen a la formación de los estudiantes porque permiten revisar información actualizada sin importar el tiempo ni la ubicación geográfica. Ayuda a desarrollar sus propias capacidades autónomas para identificar sus errores y sus aciertos.

En el análisis sobre la creación de la página web para la Unidad Educativa “David Miller” con la aplicación de metodologías activas y tecnológicas para fomentar el aprendizaje significativo, se observó que los docentes son los protagonistas de la innovación tecnológica, si los docentes no utilizan innovación con las TICS los estudiantes no tienen interés en investigar, los cuales en algunos casos no tienen el conocimiento necesario sobre la innovación y las TICS, por otra parte los docentes no aplican en el proceso enseñanza y aprendizaje significativo la tecnología por lo cual solo ejecutan el aprendizaje tradicional. El aprendizaje significativo de forma autónoma, sincrónica y asincrónica es lo actual, el aprendizaje de la innovación no se aplica de forma permanente por lo que la mayoría de

docentes no aplican las TICS para sus clases, como es la utilización de las páginas web para conocer el fundamento teórico científico y la aplicación del conocimiento por la innovación.

También en los resultados de la investigación demuestran que los estudiantes si saben y pueden utilizar herramientas tecnológicas, pero el desconocimiento de los docentes sobre herramientas de innovación perjudica en cierta forma a los estudiantes. Se establece como conclusión que los estudiantes y docentes utilicen metodologías innovadoras y tecnológicas que les permita construir su propio aprendizaje significativo en su propio tiempo sin importar el tiempo ni el lugar, simplemente con la conexión a internet podrán ver la información detallada de cada asignatura iniciando como es la de Educación Cultural y Artística. Para ello se socializó a los docentes sobre esta herramienta tecnológica, teniendo una buena acogida por parte de las autoridades de la unidad Educativa para que se inicie con la Asignatura de Educación Cultural y Artística, y se capacite a los docentes de las asignaturas básicas para ir promoviendo de la innovación en las asignaturas de Matemáticas, Lengua y Literatura y emprendimiento para lograr tener una página web, que en un futuro sea una aplicación que permita dar clases en línea a mediada de que se capacite a los docentes y se adquiriera más conocimiento en cuanto a la tecnología.

RECOMENDACIONES

La Unidad Educativa “David Miller” debe tener en cuenta la innovación tecnológica para un mejor aprendizaje significativo en el área de Educación Cultural y Artística, en primera instancia para de ahí partir hacia todas las asignaturas de bachillerato. Que todos los docentes, estudiantes y público en general tengan acceso a su plataforma para una mejor educación de calidad e innovación

Los docentes de la Unidad Educativa deben inscribirse a los cursos de ME CAPACITO sobre herramientas tecnológicas, ya que son gratuitas por parte del Ministerio de Educación y se abren una vez por mes y así actualizarse con la tecnología.

Los estudiantes deben ser incentivados para que sean innovadores autónomos. Que ellos sean los promotores de creación de contenidos y sean subidas a las diversas plataformas con el fin educativo.

Se necesita el compromiso por parte de los docentes y estudiantes para aprender sobre las TICS para un mejor aprendizaje en el futuro, porque estamos en plena etapa tecnológica donde se debe complementar la educación tradicional con la innovación tecnológica.

BIBLIOGRAFÍA

- Arias-Gómez, J, M Villacís-Keever y Miranda. «l protocolo de investigación III: la población de estudio.» (2016).
- Ley Orgánica De Educación Intercultural (2008) <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/ECA-completo.pdf>
- Las artes y la educación artística. (2020, 9 de mayo). Unesco.org. <https://es.unesco.org/fieldoffice/santiago/cultura/artes>
- Coll, C. (2010). Enseñar y aprender en el mundo actual: desafíos y encrucijadas. *Pensamiento Iberoamericano*, 7, 47-66. http://www.educacionysociedad.org/images/img_noticias/docu4e92a454ee178_10102011_452am.pdf
- Carranza Alcántar, M. del R. (2018). Enseñanza y aprendizaje significativo en una modalidad mixta: percepciones de docentes y estudiantes / Enseñanza y aprendizaje significativo en un aprendizaje mixto: percepciones de profesores y estudiantes. *RIDE revista iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo*,8 (15), 898–922.http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672017000200898#B9
- Matute, E. (1999). Diversidad cultural y educación. Universidad de Guadalajara. <https://elibro.net/es/ereader/utiec/73415?page=23>
- Educación, M. d. (Junio de 2017). <https://educacion.gob.ec/guias-para-la-implementacion-del-curriculo/>. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/guias-para-la-implementacion-del-curriculo/>: <https://educacion.gob.ec/guias-para-la-implementacion-del-curriculo/https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/03/guia-educacion-cultural-artistica.pdf>
- Hernández Dias, M. C., & Moya Beltrán, E. J. (2017). Beneficios del software interactivo para el aprendizaje significativo de la asignatura de educación artística de los estudiantes de los primeros años de bachillerato general unificado de la unidad educativa Dr. José Ricardo Chiriboga Villagómez, cantón Mejía, provincia de Pichincha, en el año lectivo 2016 – 2017[Tesis de pregrado, Universidad de Guayaquil]. Recuperado a partir de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/25401>

- Hurtado Campos, R. C. (2019-09). Estrategias metodológicas en la calidad del aprendizaje significativo de los estudiantes de ciencias naturales[Tesis de pregrado, Universidad de Guayaquil].Recuperado a partir de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/44391>
- Cazar, P. J., & Arroyo, G. E. (2019). Realidad aumentada y su repercusión en el proceso de enseñanza - aprendizaje en la asignatura de Biología, Unidad 1 del Segundo de BGU, en el Colegio Nacional Técnico Puéllaro, periodo lectivo 2018-2019[Tesis de pregrado, Universidad Central del Ecuador]. Recuperado de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/17565>
- Zambrano, C. Á., & Córdova, V. D. (2019). Los videos tutoriales en el refuerzo académico en la asignatura de Química en el 1BGU en la Academia Militar Miguel Iturralde N2 en el año 2019 – 2020[Tesis de pregrado, Universidad Central del Ecuador]. Recuperado de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/20882>
- Benalcázar, G. M., & Pilatuña, C. F. (2018). El razonamiento abstracto y el rendimiento académico en los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Municipal “Calderón”, periodo 2017- 2018[Tesis de pregrado, Universidad Central del Ecuador]. Recuperado de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/15598>
- López García, J. F. (2019-09). Las herramientas didácticas multimedia en el aprendizaje significativo de la asignatura de ciencias naturales de la Unidad Educativa Vicente Rocafuerte[Tesis de pregrado, Universidad de Guayaquil].Recuperado a partir de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/43872>
- Guerrón Farinango, J. A. (2020). Uso de material didáctico en el estudio de las leyes de newton en los estudiantes de segundo año de bachillerato general unificado del colegio universitario UTN de la ciudad Ibarra, provincia de Imbabura, periodo académico 2018-2019 [Tesis de pregrado, Universidad Técnica del Norte]. Recuperado de <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/9979>
- Blacio, L. D. (13 de 12 de 2018). Recursos didácticos y su incidencia en el desempeño académico de los estudiantes de electricidad del primer año del colegio fiscal de bachillerato “Simón Bolívar” cantón Guayaquil, provincia Guayas. [Tesis de

pregrado, Universidad Técnica de Babahoyo]. Recuperado de <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/4987>

- Zambrano González, G. (2017). Las herramientas multimedia para fortalecer el aprendizaje significativo de los estudiantes del segundo año del BGU, de la Unidad Educativa República de Francia en la asignatura de Educación para la ciudadanía [Tesis de pregrado, Universidad de Guayaquil]. Recuperado a partir de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/31629>
- Aldás, R. V., & Cunalata, R. S. (2019). La música infantil para desarrollar el aprendizaje significativo en el área Ciencias Naturales, de los estudiantes del Tercer Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Hispano América” del Cantón Ambato. [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato]. Recuperado de <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/29548>
- Moreno, M. J. (2019). Organizadores gráficos para el aprendizaje significativo en estudiantes de 5to. grado de Primaria, I.E. 86498-Acoyó – Huaylas. [Tesis de pregrado, USANPEDRO]. Recuperado de http://publicaciones.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/13291/Tesis_62704.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- López, B. J. (2019). El uso de las TICS de software libre en el desempeño escolar del área de lengua y literatura de los estudiantes del octavo grado de educación general básica de la Unidad Educativa Ecuador Amazónico del Cantón Daule – Ecuador, Año Lectivo. [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Recuperado de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/38980>
- Goñi Zabala, J. J. (2014). Herramientas para la innovación. Ediciones Díaz de Santos. <https://elibro.net/es/ereader/utiec/62897?page=25>
- Ruiz González, M. (2009). La innovación tecnológica y su gestión. Marcombo. <https://elibro.net/es/ereader/utiec/45852?page=9>
- Zubillaga Rodríguez, A. C. y Zavala Ojeda, M. A. (2017). Estrategias de enseñanza para la promoción de aprendizajes significativos. México, D.F, Mexico: Editorial Digital UNID. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/utiec/41169?page=3>.

- Salazar Ayala, E. Rodriguez Sanchez, A. y Guevara Bazan, I. A. (2019). Educación, innovación tecnológica y auto-aprendizaje. Córdoba, Argentina, Editorial Brujas. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/utiec/130170?page=135>.
- Cedeño Viteri, LJ (2020). *HERRAMIENTAS 2.0 PARA EL REFUERZO ACADÉMICO VIRTUAL DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA PARA DÉCIMO AÑO*. Quito. <http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/2498>
- Instituto Andaluz de Tecnología (IAT). (2012). La respuesta está en la innovación. AENOR - Asociación Española de Normalización y Certificación. <https://elibro.net/es/ereader/utiec/53578?page=11>
- Ausubel, D. P., Novak J. D. y Hanesian, H. (1983) “Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo”. México DF., México: TRILLAS Ucoz.es. Recuperado el 2 de noviembre de 2021, de http://psicoeducacion.ucoz.es/Aprendizaje_por_Descubrimiento-Cuadro.pdf
- Barceló Hernando, A. y Sarmiento Guede, J. R. (2019). El uso de las TIC en la innovación docente. Madrid, Dykinson. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/utiec/129595?page=15>.
- Parejo, (2019). El uso de las TIC en la innovación docente. Dykinson. <https://elibro.net/es/ereader/utiec/129595?page=95>
- Barceló Hernando, A. y Sarmiento Guede, J. R. (2019). El uso de las TIC en la innovación docente. Dykinson. <https://elibro.net/es/ereader/utiec/129595?page=132>
- MARQUÉS P. (2011): Los recursos didácticos: concepto, taxonomías, funciones, Evaluación y uso contextualizado. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/924/92429919005.pdf>
- Vera, Angélica y Pilar Coatt. «El Paradigma socio crítico y su contribución al Prácticum en la formación docente inicial.» (2018): 5-10.
- Creswell, David y John Creswell. *Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Los Angeles: SAGE, 2018.

ANEXOS



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN ENFOQUE FORMACIÓN MEDIADA- PEDAGOGÍA

Encuesta dirigida a los 68 estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa “David Miller”

Objetivo. Implementar la innovación tecnológica como herramienta para el aprendizaje significativo del área de Educación Cultural y Artística de los estudiantes de bachillerato de la U.E.C.I.B “David Miller”.

Fecha:

Indicaciones

- Marque con una X dentro del paréntesis en la respuesta que considere acertada.
- Responda con libertad y sinceridad a cada una de las preguntas

Cuestionario

1. ¿Conoce que es el aprendizaje significativo?

SI ()

NO ()

2. ¿El docente utiliza innovación tecnológica?

Nunca ()

Casi nunca ()

Ocasionalmente ()

Casi todos los días ()

Todos los días ()

3. ¿Utiliza las TICS para realizar las tareas en casa?

Nunca ()

Casi nunca ()

Ocasionalmente ()

Casi todos los días ()

Todos los días ()

4. ¿Tiene internet en su casa?

Nunca ()

Casi nunca ()

Ocasionalmente ()

Casi todos los días ()

Todos los días ()

5. ¿Con que frecuencia usted utiliza el Internet?

Nunca ()

Casi nunca ()

Ocasionalmente ()

Casi todos los días ()

Todos los días ()

6. ¿El docente de Educación Artística permite utilizar las TICS para realizar tareas?

Nunca ()

Casi nunca ()

Ocasionalmente ()

Casi todos los días ()

Todos los días ()

7. ¿Conoce usted sobre las páginas web?

SI ()

NO ()

8. ¿Cree usted que mediante una página web influiría en el aprendizaje significativo?

Nunca ()

Casi nunca ()

Ocasionalmente ()

Casi todos los días ()

Todos los días ()

9. ¿La página web serviría para fomentar la innovación en la asignatura de Educación Cultural y Artística?

Nunca ()

Casi nunca ()

Ocasionalmente ()

Casi todos los días ()

Todos los días ()

10. ¿Es necesario aprender herramientas tecnológicas que permitan fomentar el aprendizaje significativo?

Nunca ()

Casi nunca ()

Ocasionalmente ()

Casi todos los días ()

Todos los días ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADO

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN ENFOQUE FORMACIÓN MEDIADA-
PEDAGOGÍA**

Encuesta dirigida a 10 docentes de la Unidad Educativa “David Miller”

Objetivo. Implementar la innovación tecnológica como herramienta para el aprendizaje significativo del área de Educación Cultural y Artística de los estudiantes de bachillerato de la U.E.C.I.B “David Miller”.

Fecha:

Indicaciones

- Marque con una X dentro del paréntesis en la respuesta que considere acertada.
- Responda con libertad y sinceridad a cada una de las preguntas

1 ¿Conoce que es el aprendizaje significativo?

2 ¿Utiliza innovación tecnológica en las clases para los estudiantes de bachillerato?

3 ¿Utiliza las TICS para realizar dar clases?

4 ¿Tiene internet en su casa?

5 ¿Con que frecuencia usted utiliza el Internet para que los estudiantes le envíen una determinada tareas por algún medio de comunicación o redes sociales?

6 ¿Ha recibido algún curso sobre las TICS para realizar guías para los estudiantes?

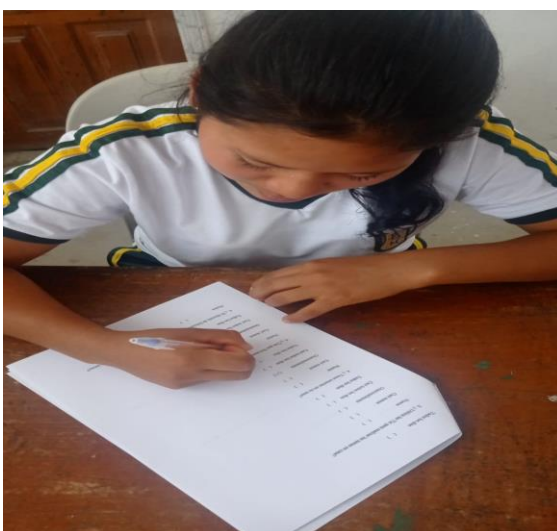
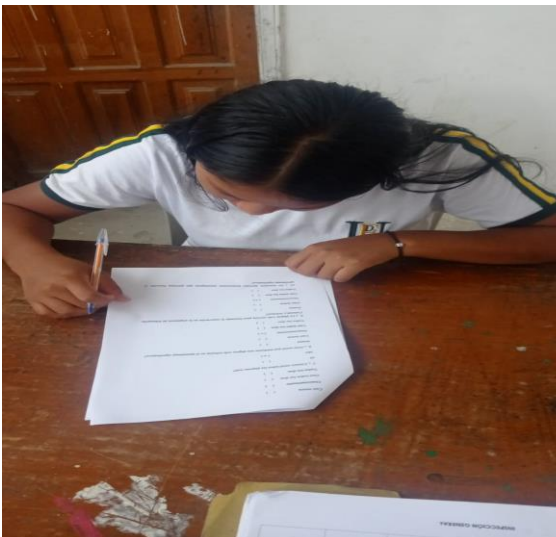
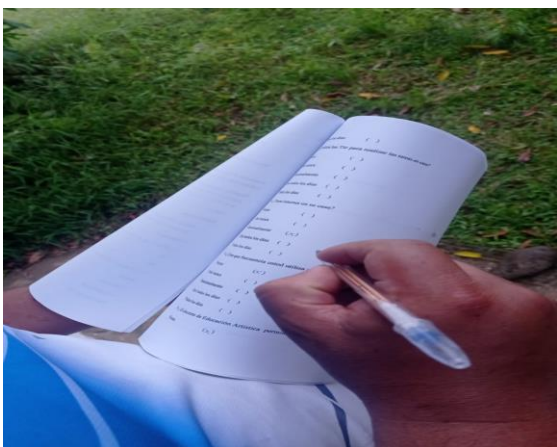
7 ¿Conoce usted sobre las páginas web y su función en el campo educativo?

8 ¿Cree usted que mediante una página web se podría elevar el conocimiento de los estudiantes?

9 ¿Cree usted que una página web serviría para fomentar la innovación en la asignatura de Educación Cultural y Artística, y otras asignaturas más?

10 ¿Es necesario aprender herramientas tecnológicas que permitan fomentar el aprendizaje significativo en los estudiantes de bachillerato?

Anexos de la realización de las encuestas



Elaborado por: Molina, O, 2023