



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA  
INDOAMÉRICA  
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO  
EDUCATIVO**

**TEMA:**

---

**ESTRATEGIAS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE DE LA  
ASIGNATURA DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA**

---

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

**Autora.**

María Antonia Zambrano Santana

**Tutora.**

Ing. Diana Elizabeth Cevallos Benavides MSc.

QUITO – ECUADOR

2021

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

Yo, María Antonia Zambrano Santana, declaro ser autora del Trabajo de Investigación con el nombre “ESTRATEGIAS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA”, como requisito para optar al grado de Magister, 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 (RDIUTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo redes de información del país 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 Quito, a los 10 días del mes de diciembre del 2021, firmo conforme:



Autor: Lic. María Antonia Zambrano Santana

Firma:

Número de Cédula: 1723695837

Dirección: El Carmen-Manabí

Correo Electrónico: maryy1992@hotmail.com

Teléfono: 0993866625

## **APROBACIÓN DEL TUTOR**

En mi calidad de Tutora del Trabajo de Titulación “ESTRATEGIAS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA”, presentado por la Lic. María Antonia Zambrano Santana, para optar por el Título de Magister en Educación mención innovación y liderazgo educativo.

### **CERTIFICO**

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

Quito, 10 de diciembre del 2021



Firmado electrónicamente por:

**DIANA  
ELIZABETH  
CEVALLOS  
BENAVIDES**

.....  
MSc. Diana Elizabeth Cevallos Benavides

## DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

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

Quito, 10 de diciembre del 2021



.....

María Antonia Zambrano Santana  
CI: 1723695837

## **APROBACIÓN DEL TRIBUNAL**

El trabajo de Titulación ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: “ESTRATEGIAS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA”, previo a la obtención del Título de Magister 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

Quito, 10 de diciembre del 2021



Firmado electrónicamente por:

**BEATRIZ  
HORTENCIA  
CONDOR  
QUIMBITA**

.....  
Msc. Beatriz Hortencia Condor Quimbita  
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



Firmado electrónicamente por:

**CARLOS        FREDY  
ESPARZA    BERNAL**

.....  
Msc. Carlos Freddy Esparza Bernal  
VOCAL 1



Firmado electrónicamente por:

**DIANA  
ELIZABETH  
CEVALLOS  
BENAVIDES**

.....  
MSc. Diana Elizabeth Cevallos Benavides  
VOCAL 2

## **DEDICATORIA**

A la memoria de mi abuela materna Agustina, quien hizo posible la existencia de todos a quienes más amo en esta vida: Mi familia y a Dios por ser ese ser supremo que todos nos da, mi más grande gratitud.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Guardiania de la Lengua “Abraham Calazacón”, quien me proporcionó toda la información para poder realizar mi proyecto de investigación de maestría.

A la Universidad Tecnológica Indoamérica, que me dio la bienvenida y me brindo valiosos conocimientos.

A la MSc. Diana Elizabeth Cevallos Benavides, quien con su paciencia e instrucciones me guió en el desarrollo de mi proyecto para poder alcanzar una meta muy importante.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

<b>PORTADA .....</b>	<b>I</b>
<b>AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN .....</b>	<b>II</b>
<b>APROBACIÓN DEL TUTOR .....</b>	<b>III</b>
<b>DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD .....</b>	<b>IV</b>
<b>APROBACIÓN DEL TRIBUNAL .....</b>	<b>V</b>
<b>DEDICATORIA .....</b>	<b>VI</b>
<b>AGRADECIMIENTO.....</b>	<b>VII</b>
<b>ÍNDICE DE CONTENIDOS .....</b>	<b>VIII</b>
<b>ÍNDICE DE TABLAS .....</b>	<b>XII</b>
<b>ÍNDICE DE GRÁFICOS .....</b>	<b>XVI</b>
<b>ÍNDICE DE ANEXOS .....</b>	<b>XVIII</b>
<b>RESUMEN .....</b>	<b>XIX</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>XX</b>
<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>1</b>
IMPORTANCIA Y ACTUALIDAD .....	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	6
ÁRBOL DE PROBLEMAS .....	7
ANÁLISIS: .....	8
OBJETIVOS.....	9
<i>Objetivo general</i> .....	9
<i>Objetivos específicos</i> .....	9
<b>CAPÍTULO I MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>10</b>
ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN (ESTADO DEL ARTE) .....	10
ORGANIZADOR LÓGICO DE VARIABLES .....	13
DESARROLLO TEÓRICO DEL OBJETO Y CAMPO .....	16
TECNOLOGÍA EDUCATIVA .....	16
DIDÁCTICA .....	17
ESTRATEGIAS VIRTUALES .....	18
<i>Definición</i> .....	18
<i>Importancia</i> .....	19



<i>Rol: docente y estudiante</i> .....	20
<i>El constructivismo y didáctica de la tecnología</i> .....	21
La tecnología en el proceso de aprendizaje.....	21
El aprendizaje efectivo .....	22
<i>Principios de la educación virtual</i> .....	22
<i>Aprendizaje Interactivos</i> .....	23
<i>Aprendizaje Colaborativo</i> .....	23
<i>Aprendizaje Flexible</i> .....	23
<i>Aprendizaje Innovador</i> .....	24
<i>Características</i> .....	24
<i>Tipos de estrategias virtuales</i> .....	25
Enseñanza virtual.....	26
Aprendizaje basadas en entornos virtuales.....	26
Participación e interacción en entornos virtuales .....	28
<i>Aprendizaje virtual</i> .....	28
Blog .....	29
Chat.....	29
Correo .....	29
Foro.....	30
E-Trainng.....	30
M-Learning.....	30
Microsoft Teams.....	30
Zoom.....	31
WhatsApp Business.....	31
Genially .....	31
MindMeister .....	32
Quizziz.....	32
Khoot!.....	32
<i>TIC</i> .....	32
Características de las TIC .....	33
Ventajas .....	33
<i>Estrategias metodológicas activas</i> .....	35
Gamificación .....	36
Aprendizaje cooperativo.....	36

<i>Recursos didácticos</i> .....	38
CAMPO DE CONOCIMIENTO DE LA VARIABLE DEPENDIENTE.....	38
CURRÍCULO DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA.....	38
<i>Proceso de enseñanza aprendizaje de Educación Cultural y Artística</i> .....	39
<i>Aprendizaje de educación cultural y artística</i> .....	40
<i>Definición</i> .....	40
<i>Importancia</i> .....	41
<i>Objetivo</i> .....	42
<i>Destrezas</i> .....	43
TIPOS DE APRENDIZAJE .....	43
Por concepto .....	43
Significativo .....	44
Por asociación.....	44
ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJES.....	44
Elaboración.....	45
Recuperación .....	45
Organización.....	46
<i>Procesos cognitivos</i> .....	46
<i>Contenidos</i> .....	48
<i>Personal y afectiva-emocional</i> .....	48
<i>Simbólica y cognitiva</i> .....	48
<i>Social y relacional</i> .....	48
<i>El yo: la identidad</i> .....	48
<i>El entorno: espacio, tiempo y objetos</i> .....	48
<i>El encuentro con otros: la alteridad</i> .....	48
<i>Inteligencias múltiples</i> .....	48
Corporal Cinestésica.....	49
Musical .....	49
Visual espacial.....	49
<b>CAPÍTULO II DISEÑO METODOLÓGICO .....</b>	<b>51</b>
ENFOQUE Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN .....	51
DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN Y EL CONTEXTO DE LA INVESTIGACIÓN .....	52
PROCESO DE RECOLECCIÓN DE LOS DATOS .....	52
<i>Operacionalización de variables</i> .....	53

Método y Técnicas de investigación .....	70
ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS .....	71
<i>Resultados de la Encuesta dirigida a los Estudiantes</i> .....	72
<i>Resultados de la Encuesta dirigida a los docentes</i> .....	101
<i>Entrevista a expertos</i> .....	129
<i>Triangulación de resultados</i> .....	133
<b>CAPÍTULO III PRODUCTO .....</b>	<b>136</b>
CONTEXTO DE APLICACIÓN DE LA PROPUESTA .....	136
<b>ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA</b> .....	136
FACTIBILIDAD .....	137
OBJETIVOS .....	137
<i>Objetivo general</i> .....	137
<i>Objetivos específicos</i> .....	138
DATOS INFORMATIVOS: .....	138
FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA .....	139
METODOLOGÍA .....	139
ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA .....	140
<i>Planificación</i> .....	140
<i>Socialización</i> .....	140
<i>Ejecución</i> .....	140
<i>Evaluación</i> .....	141
PRODUCTO: GUÍA APRENDIENDO A APRENDER .....	142
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....</b>	<b>166</b>
CONCLUSIONES .....	166
RECOMENDACIONES .....	168
<b>BIBLIOGRAFÍA .....</b>	<b>169</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>183</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1. Contenidos de Educación Cultural y Artística .....	48
Tabla N° 2. Población .....	52
Tabla N° 3. Variable Independiente Estrategias Virtuales .....	53
Tabla N° 4. Variable Dependiente Aprendizaje de Educación Cultural y Artística.....	63
Tabla N° 5. Pregunta 1 - ¿En clases, el docente se apoya en herramientas interactivas (es decir vía internet)?.....	72
Tabla N° 6. Pregunta 2 ¿En clase, te motiva participar en los talleres o actividades desarrolladas de manera grupal? .....	73
Tabla N° 7. Pregunta 3 - ¿Las actividades en la asignatura ECA requieren resolución de problemas y toma de decisiones? .....	74
Tabla N° 8. Pregunta 4 - ¿El docente de ECA se preocupa por dictar clases desde lo que deseas aprender, con medios digitales o presenciales de tu elección y en el momento adecuado? .....	75
Tabla N° 9. Pregunta 5 - ¿El proceso de enseñanza – aprendizaje del docente de ECA involucra a los padres de familia, autoridades y demás asignaturas?.....	76
Tabla N° 10. Pregunta 6 - ¿En clases se promueve el uso de dispositivos móviles y aplicaciones para apoyar tus tareas y actividades?.....	77
Tabla N° 11. Pregunta 7 - ¿En clases pones en práctica habilidades de comunicación, colaboración, disposición y atención a la escucha, la reciprocidad, la tolerancia al otro, el respeto y la empatía, entre tus compañeros?.....	78
Tabla N° 12. Pregunta 8 - ¿En clases de ECA se organizan grupos pequeños de estudiantes en los que comparten información y trabajan juntos? .....	79
Tabla N° 13. Pregunta 9 - ¿En clases el docente utiliza Genial.ly, Quizizz, Mindmeister, Kahoot u otro, y este proceso es continuo? .....	80
Tabla N° 14. Pregunta 10 - ¿En clases utilizas Facebook, Youtube, Badoo, Skype, Viber u otros, para interactuar con el docente y compañeros? .....	81
Tabla N° 15. Pregunta 11 - ¿En clases realizas actividades (deberes, evaluaciones) a través de blogs, foro, chats? .....	82
Tabla N° 16. Pregunta 12 - ¿El docente en sus clases desarrolla proyectos, actividades apoyadas en juegos y trabajos que promuevan cooperación y colaboración en grupo?.	83
Tabla N° 17. Pregunta 13 - ¿En clases de ECA se integra la tecnología para crear experiencias enriquecedoras y que tu aprendizaje te sirva para la vida?.....	84

Tabla N° 18. Pregunta 14 - ¿El docente de ECA es facilitador de su aprendizaje, desarrolla sus habilidades y capacidades?.....	85
Tabla N° 19. Pregunta 15 - ¿Consideras que eres capaz de desenvolverte con agilidad, creatividad e innovación en tu entorno social y escolar? .....	86
Tabla N° 20. Pregunta 16 - ¿Las actividades de clase permiten la realización de danza, expresión corporal y el movimiento? .....	87
Tabla N° 21. Pregunta 17 - ¿Consideras que has desarrollado tu comprensión de lado estética de la vida a través de música, artes visuales, teatro, comic, pintura, escultura, artesanías, entre otros?.....	88
Tabla N° 22. Pregunta 18 - ¿Construyes vínculos de convivencia, colaboración, solidaridad y respeto hacia los demás?.....	89
Tabla N° 23. Pregunta 19 - ¿Realizas actividades o talleres que te ayuden a la búsqueda de identidad para entender el papel que cumples en la sociedad?.....	90
Tabla N° 24. Pregunta 20 - ¿En sus clases mantiene la atención, procesa información y fortalece la memoria de lo aprendido a través de la exposición de proyectos artísticos de aula?.....	91
Tabla N° 25. Pregunta 21 - ¿Reflexiona y analiza todo aquello que conoce y aprovecha lo que aprende en ECA desde diferentes puntos de vista? .....	92
Tabla N° 26. Pregunta 22 - ¿Realizas actividades que involucren resumir, tomar notas libres, responder preguntas, describir como se relaciona la información, buscar sinónimos, entre otros?.....	93
Tabla N° 27. Pregunta 23 - ¿Construye mapas conceptuales para afianzar y fortalecer sus conocimientos? .....	94
Tabla N° 28. Pregunta 24 - ¿Observa pinturas y valorar su riqueza artística? .....	95
Tabla N° 29. Pregunta 25 - ¿En clases es creativo es sociable y le gusta trabajar con sus compañeros?.....	96
Tabla N° 30. Pregunta 26 - ¿Reconoce y respeta la diversidad cultural del patrimonio, contribuyendo a su conservación y renovación? .....	97
Tabla N° 31. Pregunta 27 - ¿En clase presenta una obra de arte basada en una reflexión? .....	98
Tabla N° 32. Pregunta 28 - ¿Conoces las manifestaciones musicales tradicionales del país, los instrumentos musicales que se emplean y los bailes que se ejecutan? .....	99

Tabla N° 33. Pregunta 29 - ¿Participa activamente en las preparaciones y puesta en escena de una representación de danza, expresión corporal, teatro, música, títere, entre otros?	100
Tabla N° 34. Pregunta 1 - ¿En sus clases se apoya con herramientas para trabajo remoto?	101
Tabla N° 35. Pregunta 2 - ¿En sus clases promueve el aprendizaje activo e interacción a través del trabajo colaborativo?	102
Tabla N° 36. Pregunta 3 - ¿Desarrolla actividades o talleres para promover resolución de problemas y toma de decisiones en los estudiantes?	103
Tabla N° 37. Pregunta 4 - ¿En su proceso de enseñanza prioriza las condiciones individuales del estudiantado: ¿Qué desean y que quieren aprender?	104
Tabla N° 38. Pregunta 5 - ¿Con que medios digitales o presenciales logras enseñar, cuando el estudiante debe aprender?	105
Tabla N° 39. Pregunta 6 - ¿Ha desarrollado procesos, prácticas o programas flexibles desde una perspectiva multidisciplinaria en su quehacer docente?	106
Tabla N° 40. Pregunta 7 - ¿En clases se apoya con dispositivos móviles y aplicaciones, así como el aprendizaje adaptativo, que se refiere a la capacidad de encontrar respuestas a situaciones emergentes?	107
Tabla N° 41. Pregunta 8 - ¿Favorece el desarrollo de la autonomía y pensamiento creativo en los estudiantes?	108
Tabla N° 42. Pregunta 9 - ¿En sus clases promueve lazos de cooperación y corresponsabilidad entre docente y estudiantes?	109
Tabla N° 43. Pregunta 10 - ¿El acompañamiento virtual en sus clases realiza a través de plataformas o herramientas Genially, Quizizz, Mindmeister, Kahoot?	110
Tabla N° 44. Pregunta 11 - ¿En clases promueve el uso de Facebook, Youtube, Badoo, Skype, Viber, entre otros, como medios de comunicación para interactuar con los estudiantes en tiempo real?	111
Tabla N° 45. Pregunta 12 - ¿Desarrolla actividades en blogs, portafolio, foro, chat que permitan publicar documentos, realizar asesorías, actividades evaluativas, organizar los espacios académicos, y establecer la interacción comunicativa entre los estudiantes?	112
Tabla N° 46. Pregunta 13 - ¿Sus clases son desarrolladas a través de ABP, Gamificación o aprendizaje cooperativo?	113
Tabla N° 47. Pregunta 14 - ¿En sus clases la integración de tecnología favorece a la creación de experiencias enriquecedoras (educar para la vida)?	114

Tabla N° 48. Pregunta 15 - ¿Su papel en la educación es ser facilitador del aprendizaje, con capacidades y habilidades para enseñar a los estudiantes a aprender a aprender?	115
Tabla N° 49. Pregunta 16 - ¿En sus clases los estudiantes son capaces de desenvolverse con agilidad, creatividad e innovación en su entorno social y escolar? .....	116
Tabla N° 50. Pregunta 17 - ¿Se generan actividades que permitan el desarrollo de manifestaciones culturales? .....	117
Tabla N° 51. Pregunta 18 - ¿Genera espacios de desarrollo para que los estudiantes se aproximen a una comprensión del lado estético de la vida mediante distintos lenguajes artísticos?.....	118
Tabla N° 52. Pregunta 19 - ¿En clases se construyen vínculos de convivencia, colaboración, solidaridad y respeto hacia los demás? .....	119
Tabla N° 53. Pregunta 20 - ¿En las actividades o talleres se promueve la búsqueda de identidad para entender el papel que cumple el estudiante en la sociedad? .....	120
Tabla N° 54. Pregunta 21 - ¿Se promueven procesos cognitivos (atención, percepción y memoria) a través de exposiciones y presentaciones de artes a través de proyectos artísticos de aula?.....	121
Tabla N° 55. Pregunta 22 - ¿Se establecen procesos de conexión espontánea y diversa con el conocimiento de diferentes temáticas, a través de la percepción, vivencia, reflexión y análisis de aquello que el estudiante conoce y aprovecha lo que aprende desde diferentes puntos de vista? .....	122
Tabla N° 56. Pregunta 23 - ¿Las actividades propuestas exigen al estudiante síntesis, seleccionar ideas principales, argumentación y establecer relaciones o comparaciones (en donde se establecen conexiones entre el conocimiento nuevo y el anterior)?.....	123
Tabla N° 57. Pregunta 24 - ¿Utiliza técnicas de mapas conceptuales facilitar conocimiento?.....	124
Tabla N° 58. Pregunta 25 - ¿Se promueven actividades de observación de obras de arte y que los estudiantes generen réplicas a partir de sus reflexiones?.....	125
Tabla N° 59. Pregunta 26 - ¿En clases facilita espacios para la expresión, la creatividad y el desarrollo emocional?.....	126
Tabla N° 60. Pregunta 27 - ¿Se generan espacios de revalorización de los saberes culturales y artísticos ancestrales, propios de cada región del país? .....	127
Tabla N° 61. Pregunta 28 - ¿Las clases se orientan a los intereses de los estudiantes, de algún acontecimiento del presente, de eventos o producciones de las artes y la cultura? .....	128

Tabla N° 62. Cuadro del Cronograma de Actividades .....	142
---	-----

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1 Árbol de problemas .....	7
Gráfico N° 2 Organizador lógico de variables.....	13
Gráfico N° 3 Constelación de Ideas Variable Independiente. ....	14
Gráfico N° 4 Constelación de Ideas Variable Dependiente.....	15
Gráfico 5. Procesos cognitivos .....	47
Gráfico N° 6 Pregunta 1.....	72
Gráfico N° 7 Pregunta 2.....	73
Gráfico N° 8 Pregunta 3.....	74
Gráfico N° 9 Pregunta 4.....	75
Gráfico N° 10 Pregunta 5.....	76
Gráfico N° 11 Pregunta 6.....	77
Gráfico N° 12 Pregunta 7.....	78
Gráfico N° 13 Pregunta 8.....	79
Gráfico N° 14 Pregunta 9.....	80
Gráfico N° 15 Pregunta 10.....	81
Gráfico N° 16 Pregunta 11.....	82
Gráfico N° 17 Pregunta 12.....	83
Gráfico N° 18 Pregunta 13.....	84
Gráfico N° 19 Pregunta 14.....	85
Gráfico N° 20 Pregunta 15.....	86
Gráfico N° 21 Pregunta 16.....	87
Gráfico N° 22 Pregunta 17.....	88
Gráfico N° 23 Pregunta 18.....	89
Gráfico N° 24 Pregunta 19.....	90
Gráfico N° 25 Pregunta 20.....	91
Gráfico N° 26 Pregunta 21.....	92
Gráfico N° 27 Pregunta 22.....	93
Gráfico N° 28 Pregunta 23.....	94
Gráfico N° 29 Pregunta 24.....	95
Gráfico N° 30 Pregunta 25.....	96
Gráfico N° 31 Pregunta 26.....	97



Gráfico N° 32 Pregunta 27.....	98
Gráfico N° 33 Pregunta 28.....	99
Gráfico N° 34 Pregunta 29.....	100
Gráfico N° 35 Pregunta 1.....	101
Gráfico N° 36 Pregunta 2.....	102
Gráfico N° 37 Pregunta 3.....	103
Gráfico N° 38 Pregunta 4.....	104
Gráfico N° 39 Pregunta 5.....	105
Gráfico N° 40 Pregunta 6.....	106
Gráfico N° 41 Pregunta 7.....	107
Gráfico N° 42 Pregunta 8.....	108
Gráfico N° 43 Pregunta 9.....	109
Gráfico N° 44 Pregunta 10.....	110
Gráfico N° 45 Pregunta 11.....	111
Gráfico N° 46 Pregunta 12.....	112
Gráfico N° 47 Pregunta 13.....	113
Gráfico N° 48 Pregunta 14.....	114
Gráfico N° 49 Pregunta 15.....	115
Gráfico N° 50 Pregunta 16.....	116
Gráfico N° 51 Pregunta 17.....	117
Gráfico N° 52 Pregunta 18.....	118
Gráfico N° 53 Pregunta 19.....	119
Gráfico N° 54 Pregunta 20.....	120
Gráfico N° 55 Pregunta 21.....	121
Gráfico N° 56 Pregunta 22.....	122
Gráfico N° 57 Pregunta 23.....	123
Gráfico N° 58 Pregunta 24.....	124
Gráfico N° 59 Pregunta 25.....	125
Gráfico N° 60 Pregunta 26.....	126
Gráfico N° 61 Pregunta 27.....	127
Gráfico N° 62 Pregunta 28.....	128

## ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Encuesta dirigida a estudiantes. ....	183
Anexo 2. Captura parcial de la encuesta - estudiantes con formularios de Google. ....	187
Anexo 3. Encuesta dirigida a docentes. ....	188
Anexo 4. Captura parcial de la encuesta - docentes con formularios de Google. ....	192
Anexo 5. Preguntas de la entrevista - expertos. ....	193
Anexo 6. Validación de las preguntas de la encuesta - estudiantes. ....	195
Anexo 7. Validación de las preguntas de la encuesta - docentes. ....	197
Anexo 8. Validación de las preguntas de la entrevista - expertos. ....	199
Anexo 9. Matriz de triangulación. ....	203

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**  
**DIRECCIÓN DE POSGRADO**  
**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

**TEMA: ESTRATEGIAS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE DE  
EDUCACION DE EDUCACION CURLTURAL Y ARTISTICA**

**AUTOR:** María Antonia Zambrano Santana

**TUTORA:** Diana Elizabeth Cevallos Benavides

**RESUMEN**

En el proceso de aprendizaje de la asignatura de educación cultural y artística de los estudiantes de octavo año de educación general básica de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural” Bilingüe Guardianas de la Lengua “Abraham Calazacón”; el problema principal en la educación presencial es pasar a un modelo virtual, donde el docente conozca el uso de herramientas virtuales y las aplique de manera continua, el estudiante desconoce su uso y su aplicación para el aprendizaje, por lo que este proyecto tiene como objetivo determinar estrategias virtuales que favorezcan el aprendizaje de la asignatura de educación cultural y artística de los estudiantes de octavo año de educación general básica. En el diseño metodológico se trabajó con un enfoque mixto, con un diseño de investigación descriptivo, para describir y detallar cómo se manifiesta el problema y establecer la relación entre las variables planteadas, además, la población comprende la participación de 2 docentes y 26 estudiantes a los que se aplicó encuestas con escala de Likert, con 29 preguntas para estudiantes y 28 para docentes, lo que permitió establecer el poco uso de estrategias virtuales para el aprendizaje, entrevistas a expertos que facilitaron información para fortalecer la alternativa de solución con una propuesta enfocada hacia una guía didáctica con estrategias virtuales para mejorar el aprendizaje de ECA, apoyadas en estrategias virtuales: (Genially, Kahoot, YouTube, Blogger y Foros) para fomentar el aprendizaje de la asignatura ECA.

**Palabras claves:** Estrategias virtuales, aprendizaje, Educación Cultural y Artística, herramientas tecnológicas.

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**  
**DIRECCIÓN DE POSGRADO**  
**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

**THEME: VIRTUAL STRATEGIES FOR LEARNING CULTURAL AND ARTISTIC  
EDUCATION**

**AUTHOR:** María Antonia Zambrano Santana

**TUTOR:** Diana Elizabeth Cevallos Benavides

**ABSTRACT**

In the learning process of Cultural and Artistic Education subject in the students from eighth year of the Intercultural Community High School "Bilingüe Guardiania de la Lengua Abraham Calazacón", the main problem in on site education is to move to a virtual model, where the teacher knows the use of virtual tools and applies them continuously, the student does not know their use and their application for learning, so this project aims to determine virtual strategies that favor the learning of the Cultural and Artistic Education subject in High School students from eighth year. The methodological design was worked with a mixed approach, with a descriptive research design, to describe and detail how the problem manifests itself and establish the relationship between the variables raised, in addition, the population includes the participation of 2 teachers and 26 students to whom surveys with Likert scale were applied, with 29 questions for students and 28 for teachers, which allowed to establish the little use of virtual strategies for learning, interviews with experts provided information to strengthen the alternative solution with a proposal focused on a didactic guide with virtual strategies to improve the learning of Cultural and Artistic Education subject, supported by virtual strategies: (Genially, Kahoot, YouTube, Blogger and Forums) to promote the learning of Cultural and Artistic Education subject.

**Keywords:** Cultural and Artistic Education, learning, technological tools, virtual strategies.

## INTRODUCCIÓN

### **Importancia y actualidad**

El trabajo de investigación surge con el fin de argumentar la línea de investigación de innovación, mientras que, la sub línea es el aprendizaje. De esta forma el tema a desarrollar se enfoca en las estrategias virtuales para el aprendizaje de la asignatura de educación cultural y artística. Un proceso de enseñanza y aprendizaje eficaz permite a los estudiantes cuestionar sus pensamientos, sentimientos y acciones.

El aprendizaje está definido como la creación de nuevas conexiones, incluso con más relevancia en el siglo XXI donde la tecnología es parte importante en el desarrollo del conocimiento y el aprendizaje. De esta forma para el desarrollo del conocimiento se debe enmarcar nuevos procesos al desarrollo de acciones basadas en una propuesta curricular en el área de Educación Cultural y Artística rompiendo paradigmas basados exclusivamente a contenidos.

Según Rochina et al. (2020) a través del tiempo, el proceso de enseñanza-aprendizaje se ha adaptado a las necesidades y contextos de estudiantes para garantizar la enseñanza. Se han innovado en procesos para garantizar una auténtica y actual significación, claramente se debe prever y proyectar el proceso para llegar a los estudiantes de forma clara, es necesario explorar materiales y medios eficaces que permitan proporcionar los datos necesarios para mejorar la comprensión y lograr una buena asimilación del material.

Conforme a lo estipulado en la Constitución de la República del Ecuador (2008) en el art. 28 de la Ley de Educación expone que:

La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente (p.16).

De acuerdo a la Constitución de la República del Ecuador (2008) en el artículo 343 señala que:

El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente (p. 160).

La Organización de las Naciones Unidas para la Cultura, las Ciencias y la Educación (UNESCO, 2018) por su parte, comparte conocimientos sobre las diversas formas en que las tecnologías pueden promover la educación universal, con el fin de reducir las brechas de aprendizaje, apoyar el desarrollo de los docentes, mejorar la calidad y pertinencia del aprendizaje, fortalecer la integración y perfeccionar la gestión de la educación.

El desarrollo curricular se debe centrar en mecanismos actuales que coadyuven a ejercicios de evaluación, con el fin de que puedan centrarse en el papel de la nueva formación y la motivación para aprender mediante una retroalimentación eficaz. Según el Ministerio de Educación (MINEDUC, 2020) por medio del desarrollo curricular se mide las observaciones en tiempo real asociadas con el progreso del estudiante y hace que los resultados del aprendizaje sean constructivos, incluso mediante el uso de internet y demás prácticas virtuales se puede llegar a desarrollar objetivos de aprendizaje con el fin de mejorarlos.

Según Barbosa (2013), manifiesta que el docente es el responsable de planificar, proponer, revisar y supervisar las actividades que realizan los estudiantes, sin embargo, cuando uno de los actores no cumple plenamente con sus funciones, la probabilidad de éxito se reduce. El desempeño de estos dos elementos es fundamental. Por tanto, aunque los profesores estén satisfechos, planifiquen y desarrollen actividades adecuadas para que los alumnos aprendan, si los alumnos no realizan estas actividades, las metas no serán alcanzadas por lo que se deben optar por nuevas metodologías que contribuyan.

Por lo tanto, la investigación se realizó por la necesidad de realizar un análisis de una gama de estrategias virtuales, donde se identifiquen aquellas que promuevan la curiosidad de los estudiantes por descubrir y profundizar sus conocimientos. Al ser la tecnología, herramienta necesaria para que los estudiantes

generar un aprendizaje significativo, crear un espacio para conectar con los demás, con el mundo, expresar sus diferentes escenarios con sus avances, opiniones y sugerencias creativas.

De tal manera, la temática se despliega en bases a las referencias internacionales. Cabe mencionar que los profesores que fomentan el uso de plataformas virtuales y redes sociales favorecen la comunicación y el intercambio de conocimiento, y son un elemento fundamental para crear un clima hacia la colaboración. Sus principales funciones son la tutorización y retroalimentación con el alumnado. Fomentan el interés, motivación e interacción de los alumnos. Las redes de aprendizaje mejoran la adquisición de conocimiento (Hernandez y Medina, 2015).

En el trabajo realizado por Pineda (2019), determinó que a nivel mundial se conoce que los espacios educativos con estrategias virtuales, propician áreas de intercambio entre docentes, estudiantes, investigadores, especialistas de cualquier ámbito; las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) se consideran un fin y no un medio, debido a que estas siguen aplicándose con una pedagogía tradicional. En el proceso, hay períodos de cambio en el contexto de los actores y la educación, algunos impulsados por los beneficios de las nuevas TIC, mientras que otros impulsados por un dinamismo exigente. Los profesores deben innovar en sus estrategias de enseñanza y aprendizaje.

En efecto la era digital en constante transformación y desarrollo requiere de una educación que permita a los estudiantes ampliar sus habilidades, y destrezas para responder a los requerimientos de un mercado laboral que está conectado con el avance tecnológico. Entonces, en el proceso educativo, las estrategias virtuales sirven como un medio pedagógico que contribuyen a potenciar el pensamiento crítico de resolución de problemas, aumentar las competencias computacionales, la participación activa de manera individual y el trabajo colaborativo grupal (Pastora y Fuentes, 2020).

Marcillo y Chong (2020) la tendencia educativa propone “innovar” las estrategias, entornos, recursos y técnicas que propendan motivar al estudiante y alcanzar la calidad de educación. En este ambiente de cambios profundos el docente tiene el desafío de reinventarse y reaprender y el camino a esta transformación

facilitará con apoyo de la tecnología en su diversidad de plataformas y aplicaciones web, postulando principios pedagógicos para un nuevo contexto de aprendizaje (ambiente, motivación y conocimientos previos), donde es preciso que se dispongan de las competencias técnicas requeridas en el manejo de las nuevas TIC, en combinación con la pedagogía constructivista.

Por otro lado, García (2015), manifiesta que las teorías que deben considerarse en función de exponer lo que se enseña lo que se podría aprender en la Educación Artística, son las de Elliot Eisner, Howard Gardner y el grupo de Clark, Day y Gree. Eisner, quienes muestran las diversas funciones del arte en la escuela y en la experiencia humana, como forma de mejorar el conocimiento del mundo a través de: hacer visible lo invisible -espiritual y fantasioso-, mostrar la realidad oculta con la crítica social, la sensibilización por el medio y la vivificación del arte en la realidad. Todo esto lleva la autonomía intelectual, o sea, aprender a aprender, para seguir desarrollando el intelecto y la sensibilidad después de terminados los estudios básicos, y se alcanza partiendo de una educación artística basada en el aprendizaje de lo productivo, lo crítico y lo cultural.

En Latinoamérica, existe un interés del Estado para ofertar programas con estrategias virtuales, pero también es necesario que los docentes o facilitadores adquieran competencias que garanticen la efectividad de la formación en programas de “e-learnig”, que propicien el éxodo de procesos didácticos a contextos virtuales (Yong et al., 2017).

De esta manera se plantean estrategias para la educación de los estudiantes siendo estas las que conlleven a generar espacios significativos. UNESCO (2020) plantea hacer frente a los problemas de conectividad y contenido a través de instrumentos digitales y soluciones de gestión del aprendizaje, para cargar, organizar y digitalizar los recursos educativos para el aprendizaje; además de reforzar los conocimientos técnicos, utilizando una combinación de tecnología y enfoques comunitarios, en función de los contextos locales.

El grado de satisfacción de los estudiantes sobre el aprendizaje en la virtualidad es significativo. Les gusta conocer la historia del arte por artista y su obra. Al realizar las visitas virtuales a las colecciones de obras y luego asistir a las salas de exposición han mejorado los procesos de percepción y apreciación de las



obras de arte, de los artistas y de sus propias composiciones. Se incrementó la consulta a los enlaces sugeridos (Aldana, 2020).

De tal manera que la Educación Cultural y Artística ayuda en el desarrollo de actitudes. Según Cao et al. (1998)

Tiene como objetivo la enseñanza en el arte. Pero por ello mismo, no debe ocuparse únicamente de enseñar habilidades como el aprendizaje de las técnicas plásticas visuales, sino también de los aspectos culturales. Al educar las actitudes estéticas se deben configurar actividades que además de conllevar la apreciación artística y la formación del gusto, introduzcan una visión abierta hacia los diferentes modelos culturales. Ello no aleja de propósito, el Arte, sino que amplía horizontes y los profundiza (p. 197).

En la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Guardiania de la Lengua Abraham Calazación no se trabaja con estrategias virtuales para el aprendizaje de Educación Cultural y Artística. Según refiere secretaria en el año lectivo 2020-2021 existe una alta deserción debido a que los estudiantes no encuentran comprensión en las actividades encomendadas por falta de recursos que ayuden a que el aprendizaje sea significativo.

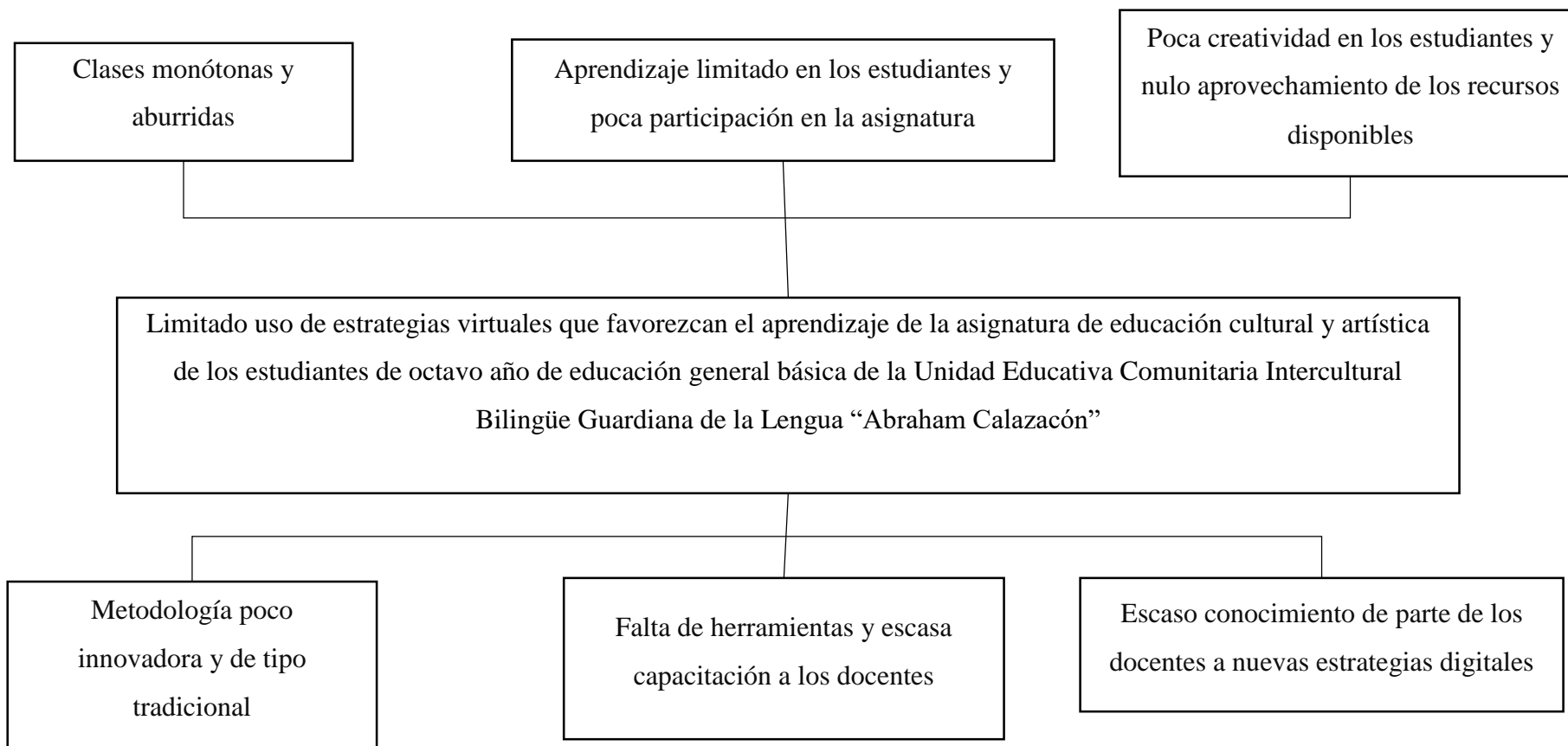
Así mismo, se promueve desde el currículo priorizado el uso de las tecnologías en el proceso de aprendizaje. MINEDUC (2020) plantea que se debe promover el manejo de las tecnologías y sus herramientas, con el desarrollo del pensamiento computacional y de ciudadanía digital, no solamente de manera transversal a las áreas del conocimiento, sino también desde nuevas destrezas digitales que adquirirán los estudiantes, en concordancia con el propósito de la educación ecuatoriana, de formar personas con iniciativas creativas, capaces de resolver problemas en forma colaborativa, y que se involucren en la construcción de la sociedad, con ética, coherencia, respeto y responsabilidad, para cumplir sus obligaciones y exigir sus derechos.

### **Planteamiento del problema**

En la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Guardianas de la Lengua “Abraham Calazacón”, se evidenció el desconocimiento de las estrategias virtuales, lo que genera clases cotidianas sin ningún tipo de innovación ni cambios de metodologías, para el cual se ha planteado la siguiente interrogante de investigación:

¿Cuáles son las estrategias virtuales que favorecen el aprendizaje de la asignatura de educación cultural y artística de los estudiantes de octavo año de educación general básica de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Guardianas de la Lengua “Abraham Calazacón”.

### Árbol de problemas



**Gráfico N° 1 Árbol de problemas**  
Elaborado por: María Zambrano, 2021.

**Análisis:**

El uso de las tecnologías promueve el desarrollo de una educación virtual, que permite enfrentar el desafío de pensar y recrear la práctica educativa, por lo tanto, el uso de estrategias virtuales va más allá de los materiales educativos, es decir, refleja una visión amplia de la concepción educativa con el fin de impartir conocimientos para distinguirse de la educación monótona o tradicional a una educación estructurada en donde se concreta la enseñanza en el proceso educativo.

De acuerdo con Celpa (2018), el uso inadecuado de estrategias virtuales en el aprendizaje de la asignatura de educación cultural y artística, se puede constituir como uno de los desafíos inmediatos para innovar la práctica educativa con el uso de herramientas y materiales educativos que motiven al estudiante en el proceso educativo. Es decir, que las habilidades a desarrollar puedan ayudar a establecer un aprendizaje significativo de una manera que la participación y la colaboración sea evidenciada.

Una de las causas que inciden en el inadecuado uso de estrategias virtuales es la metodología poco innovadora y de tipo tradicional que se emplea para el desarrollo de las clases y actividades impartidas dentro de la misma lo cual como efecto produce clases monótonas y aburridas donde el estudiante pierde el interés por aprender.

Otra de las causas es la falta de herramientas y capacitaciones a los docentes, esto implica una baja calidad educativa donde su labor es indispensable para que los estudiantes aprendan y trasciendan los obstáculos. La capacitación es importante para prepararse ante cualquier situación y más aún en el proceso de enseñanza aprendizaje que busca formar profesionales con habilidades integrales, donde como efecto se presenta un aprendizaje limitado al estudiante y su poca participación dentro del proceso de aprendizaje.

Además, el escaso conocimiento de parte de los docentes a nuevas estrategias digitales se constituye como otro factor clave que puede producir la poca creatividad en los estudiantes y nulo aprovechamiento de los recursos disponibles.

Esta investigación se aplicará en forma directa en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Guardiania de la Lengua “Abraham Calazacón” a octavo educación general básica, compuesta por dos docentes y veinte y seis estudiantes, donde el 40% son de la nacionalidad Tsa`chila.

## **Objetivos**

### ***Objetivo general***

Determinar estrategias virtuales que favorezcan el aprendizaje de la asignatura de educación cultural y artística de los estudiantes de octavo año de educación general básica de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Guardiania de la Lengua “Abraham Calazacón”.

### ***Objetivos específicos***

- Analizar el aporte didáctico de las estrategias virtuales para el aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística.
- Identificar el conocimiento y uso de estrategias virtuales de los estudiantes y docentes de la asignatura de educación cultural y artística.
- Proponer el diseño de estrategias virtuales para favorecer el aprendizaje de la asignatura de educación cultural y artística en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Guardiania de la Lengua “Abraham Calazacón”.

## **CAPÍTULO I**

### **MARCO TEÓRICO**

El presente proyecto de investigación está orientado a determinar las estrategias virtuales a ser empleadas para que los alumnos de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Guardianas de la Lengua “Abraham Calazacón”, tengan un mejor aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística, para lograr este objetivo se deben plantear varias estrategias que aporten hacia un aprendizaje significativo y al ser empleadas estas logren que el estudiante alcance las destrezas y desarrolle habilidades en la asignatura de Educación Cultural y Artística, por lo cual se hace referencia a los siguientes autores de libros o estudios realizados para profundizar sobre el objeto de estudio.

La educación está evolucionando a pasos agigantados, por lo cual el docente debe capacitarse en el uso de plataformas virtuales, para que a través de los mismos dinamice el aprendizaje y motive a sus estudiantes una asignatura que desarrolle habilidades sociales. El desarrollo de la educación se debe principalmente a que los avances tecnológicos provocan cambios esenciales y fundamentales en la vida de las personas Fernández et al. (2020) expone que “un adecuado desempeño profesional de los docentes estos deben auto educarse y/o capacitarse de forma continua principalmente en cómo mejorar su práctica dentro del aula que provoque mejores resultados académicos por parte de los estudiantes”.

Para Rodríguez (2017), la formación es un aspecto que ayuda a los maestros en la selección y el desarrollo del contenido relacionado con estrategias que claramente permitan establecer procesos o conjunto de pasos o habilidades que los estudiantes aprendan y usen deliberadamente como una herramienta flexible para aprender y abordar los problemas y necesidades de aprendizaje de una manera significativa, así también técnicas y métodos de enseñanza efectivos y coherentes con las demandas del contexto actual.

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

En la Universidad Complutense de Madrid, se realizó la investigación “La educación artística ante los retos sociales del siglo XXI”, en la cual mencionan que desde hace unos años la tendencia ha sido hacia una sociedad multicultural, el arte y los distintos

modos, para el cual las personas a través de las culturas ofrecen un desarrollo de una actitud estética más allá de los parámetros occidentales. Una ocasión de enriquecimiento y autodescubrimiento, de intercambio y, en definitiva, de desarrollo de la sensibilidad. El análisis de reflexión sobre el arte de otras culturas ofrece el estudio no solo de aspectos etnográficos o antropológicos, sino, y esto es lo que atañe a nuestra área (Martínez y Rigo 1998).

En la Universidad Nacional Autónoma de México, existe un trabajo de titulación de González (2014), en el cual se concluye que, las TIC en el ámbito educativo se han ubicado en diversas posturas pedagógicas, pero la mayoría de ellas las distinguen como herramientas importantes de colaboración en el aprendizaje, con nutridas características didácticas. La aplicación de las tecnologías a estos principios implica un aprendizaje cooperativo y una metodología comunicativa. En definitiva, con el enfoque comunicativo los alumnos aprenden a intercambiar y transmitir información, al igual que se hace con las plataformas virtuales, emplearlas como herramientas de comunicación.

Por otro lado, en la Universidad de Zulia, en la investigación “Nuevas tecnologías en los primeros subniveles de Educación Cultural y Artística”, considera que las artes y las actividades creativas, son el último reducto de aquello que a todos hace humanos, con lo que se establece un vínculo emocional. Habría que educar para su fomento y volver a colocar el foco en el enriquecimiento del espíritu (Crespo y Pillacela, 2021).

Guevara (2015) en su estudio “Entornos virtuales aplicados al proceso de enseñanza-aprendizaje y su incidencia en el aprendizaje autónomo y colaborativo de los estudiantes del instituto tecnológico superior Babahoyo” manifiesta que docentes y estudiantes consideran que la planificación académica tiene que estar de acuerdo al avance tecnológico, por lo cual consideran que es importante incorporar el uso de herramientas tecnológicas bajo entornos virtuales, lo cual ayudará a desarrollar un inter-aprendizaje, siendo factor decisivo en la comunicación online entre docentes y estudiantes. entre las herramientas tecnológicas preferidas está en chat, las wikis entre otras.

En la investigación realizada de la Universidad Técnica del Norte, se planteó cuán importante es en la globalización de la enseñanza las competencias digitales fusionadas al quehacer metodológico de la labor docente, lo que se visibiliza en el desarrollo de habilidades, conocimientos, actitudes y estrategias con el uso eficiente y seguro de las tecnologías de información y comunicación en educación (Basantes et al., 2020).

Chong y Marcillo (2020) en su estudio “Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje”, concluyen que: Se vive una etapa de cambio de los actores y el contexto educativo, unos motivados por las bondades de las nuevas Tic y otros por empujados por su exigente dinamismo, en este avance se vuelve necesario que los docentes innoven estrategias de enseñanza y de aprendizaje, combinado eficientemente las plataformas virtuales, herramientas web 2.0 y 3.0 o aplicaciones tecnológicas con una planificación sistemática, flexible y adaptada a los contextos en que se desenvuelven los usuarios del servicio educativo.

En la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, se realizó una tesis con el tema “Desarrollo de competencias digitales: plan de fortalecimiento dirigido a docentes basado en la pedagogía activa”, en el cual se concluye que las tecnologías y la necesidad de ir acorde con el uso de los recursos digitales, las estrategias didácticas que se deben utilizar dentro de cada una de las asignaturas, el desarrollar recursos sean estos visuales o el uso de la pizarra digital, que es en la actualidad muy importante, ya que la educación virtual se ha visto forzada en entrar no sólo en la educación superior, sino en todos los niveles de la educación (Chuqui, 2020).

En base a las investigaciones realizadas, se puede decir que mediante la presente investigación se pretende brindar a los docentes pautas con directrices adecuadas las cuales permitirán aplicar estrategias virtuales en la asignatura de Educación Cultural y Artística, siendo estas las que propicien interés, participación y atención en el proceso de aprendizaje en los estudiantes.



## Organizador Lógico de Variables

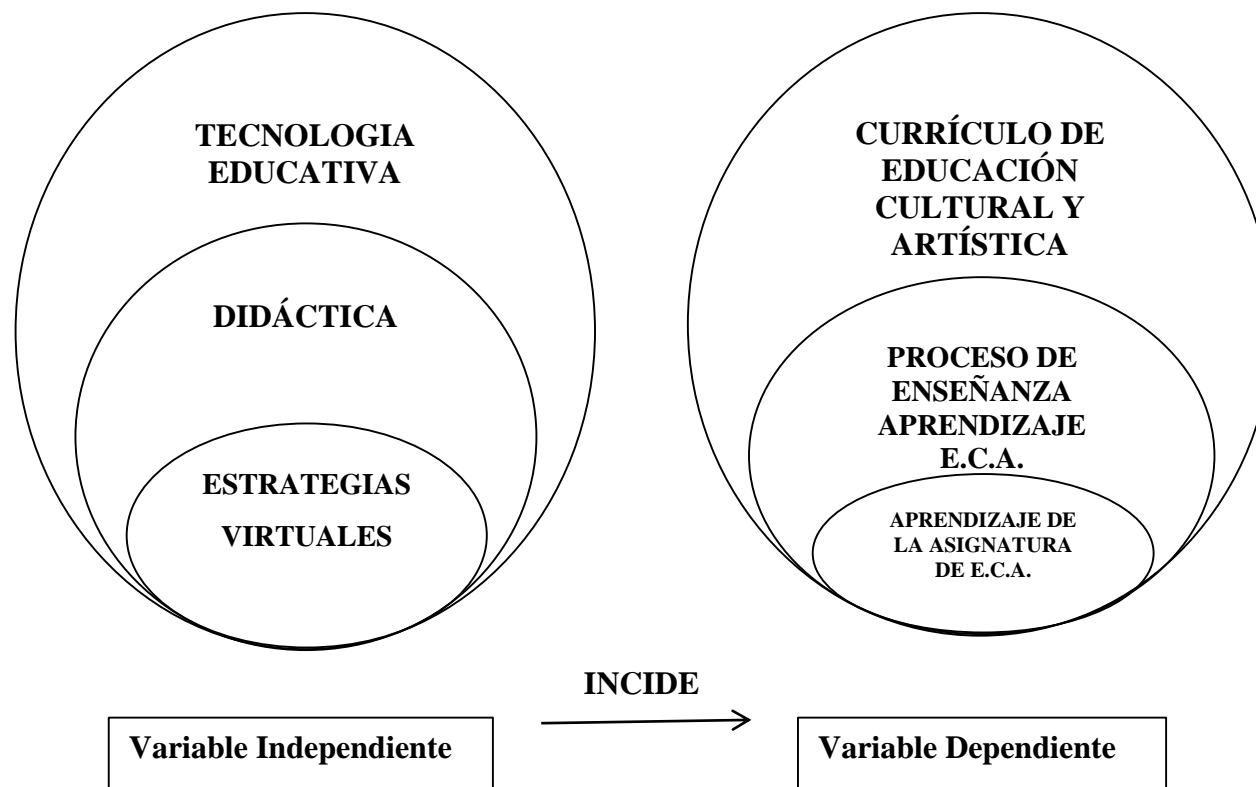
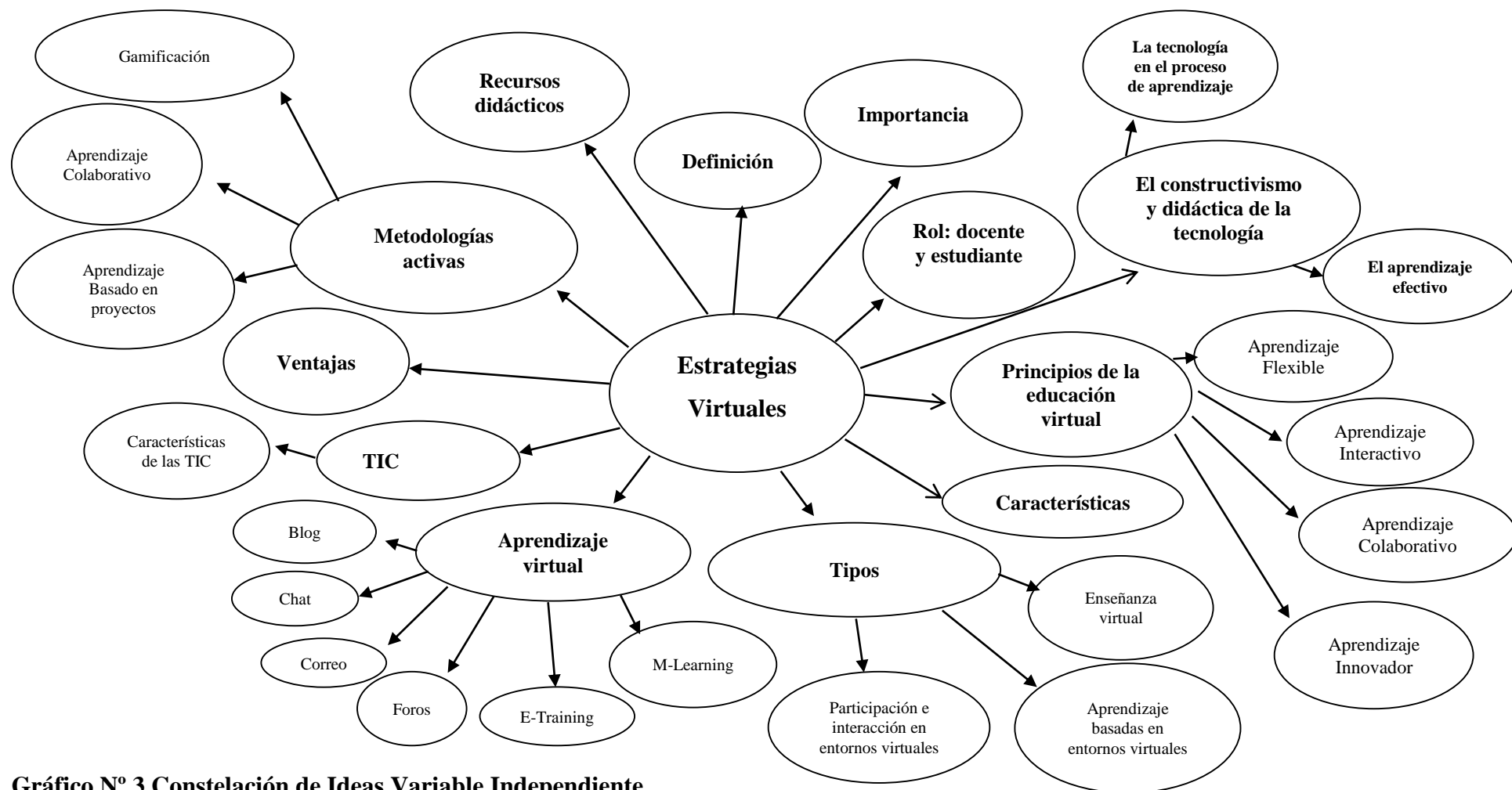
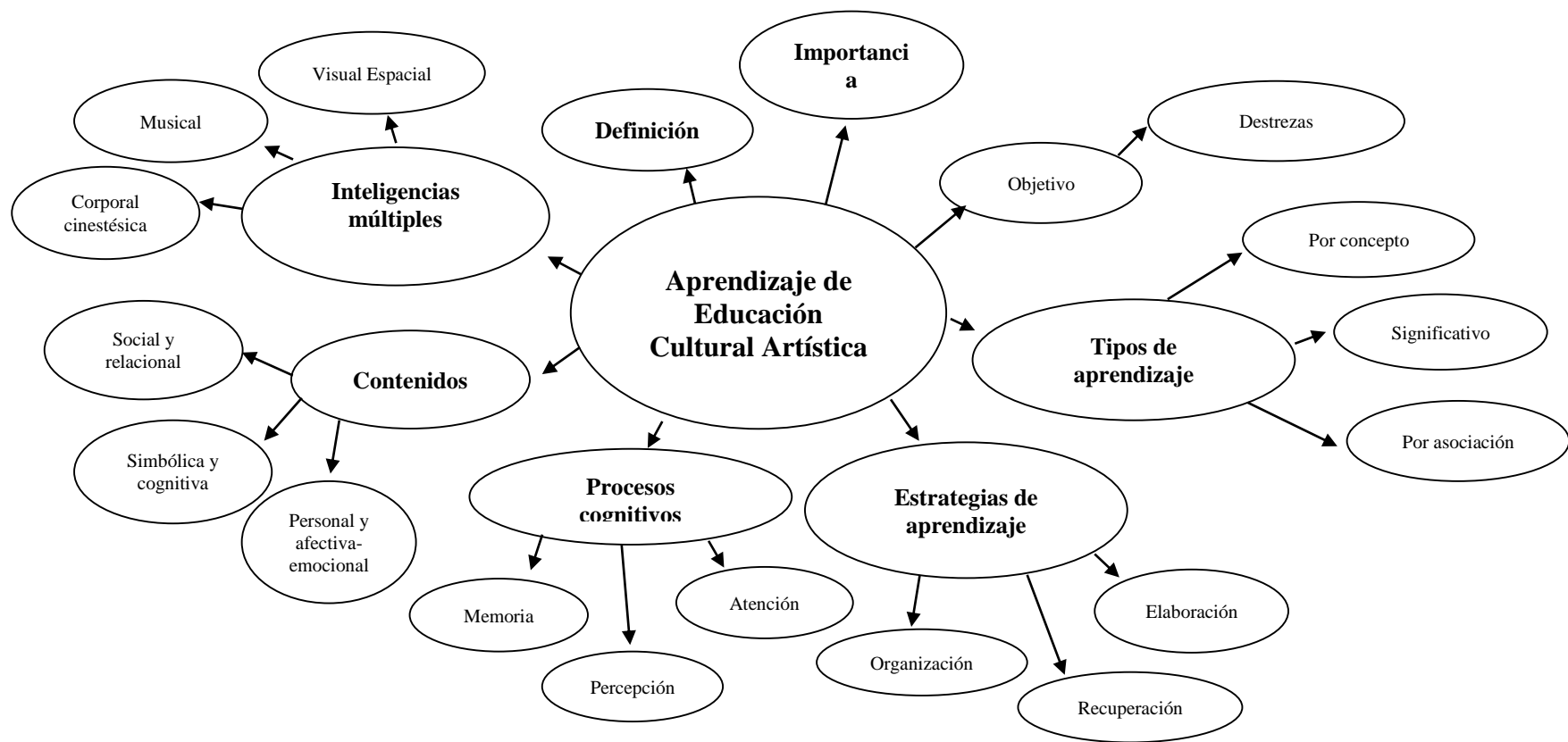


Gráfico N° 2 Organizador lógico de variables

Elaborado por: María Zambrano (2021)



**Gráfico N° 3 Constelación de Ideas Variable Independiente.**  
 Elaborado por: María Zambrano (2021)



**Gráfico N° 4 Constelación de Ideas Variable Dependiente.**  
 Elaborado por: María Zambrano (2021).

## Desarrollo teórico del objeto y campo

### Tecnología educativa

Según Marqués (1999), ya por esos años a la tecnología educativa se la definía de dos maneras:

**Concepto centrado en los medios.** (...) se refiere al diseño, desarrollo e implementación de técnicas y materiales (productos) basados en los nuevos medios tecnológicos (Tecnologías de la Información y las Comunicaciones - TIC- y más media) para promover la eficacia y la eficiencia de la enseñanza y contribuir a resolver los problemas educativos (...).

**Concepto centrado en la instrucción.** (...) se entiende como un modelo teórico - práctico para el desarrollo sistemático de la instrucción (...). Aquí la Tecnología Educativa, más allá del mero dominio de recursos y aparatos, se caracteriza como un proceso de planificación y gestión de los procesos de enseñanza aplicando los principios científicos (definición de teorías de aprendizaje, diseño del currículum, selección y producción de materiales, elección de métodos, gestión de la instrucción, evaluación de los resultados) (...).

Entre las bases de la tecnología educativa podemos encontrar a “la didáctica y las demás ciencias pedagógicas”, “la teoría de la comunicación”, “la teoría general de sistemas y la cibernética”, “la psicología del aprendizaje” que se fundamentan en la “sociología, antropología, filosofía” Marqués (1999). Por otra parte, la UNIR (2021a) afirma que:

La tecnología educativa llegó para quedarse y poco a poco ha cambiado los métodos de enseñanza dentro de las aulas, puesto que cada vez están más presentes el uso de computadoras, celulares y otros equipos de telecomunicación que permiten el almacenamiento, transmisión y manipulación de datos.

De la misma forma la UNIR (2021) detalla algunas ventajas del uso de la tecnología en la educación, siendo las siguientes:

- Facilita el aprendizaje a distancia.
- Favorece la educación universitaria y la formación de adultos, ya que es

más fácil de compatibilizar con la vida laboral y familiar al estudiar vía remota.

- Posibilita el interactuar y aprender desde diversas plataformas.
- Los horarios son flexibles.
- Permite una educación más inclusiva.
- Se pueden personalizar las lecciones.
- Potencia las capacidades digitales del alumnado.
- Los docentes cuentan con excelentes herramientas organizacionales, de planificación y enseñanza.
- Se hace un seguimiento individualizado del alumno.
- Existe una comunicación más directa entre la comunidad educativa.
- Posibilita identificar de manera temprana el riesgo de deserción escolar a través de un software específico.
- Representa un gran ahorro económico, ya que los materiales e incluso el transporte para asistir a una clase pueden no ser necesarios.
- Es más ecológico.

Según Calvo (2020) “La tecnología permitirá la comunicación entre humanos y máquinas en sistemas ciberfísicos a través de extensas redes” (p.21). A este respecto se entiende por la capacidad de integrar información del mundo virtual, analizando diferentes procesos que permiten almacenar datos que garantizan la operación de los sistemas.

### **Didáctica**

Según Medina y Salvador (2009), “La Didáctica es la disciplina o tratado riguroso de estudio y fundamentación de la actividad de enseñanza en cuanto propicia el aprendizaje formativo de los estudiantes en los más diversos contextos” también menciona que la didáctica es “una disciplina de naturaleza-pedagógica, orientada por las finalidades educativas y comprometida con el logro de la mejora de todos los seres humanos” (p. 7).

En efecto la didáctica favorece procesos en donde se enseña y aprende, dado que la interacción que se realice, los seres humanos tengan mejoras en su proceso educativo.

## **Estrategias virtuales**

Al referirnos a las estrategias en educación, se las suele llamar como estrategias educativas, pedagógicas o didácticas y de acuerdo a Salazar (2018) las define como “todo método, técnicas, recursos o medios que son utilizados por los educadores para poder transmitir a sus alumnos sus conocimientos de la manera más práctica y efectiva”.

Sin embargo, también se las suele llamar estrategias didácticas, que según Salazar (2018) las detalla como:

Acciones planificadas por el docente con el objetivo de que el estudiante logre la construcción del aprendizaje y se alcancen los objetivos planteados. Una estrategia didáctica es, en un sentido estricto, un procedimiento organizado, formalizado y orientado a la obtención de una meta claramente establecida. Su aplicación en la práctica diaria requiere del perfeccionamiento de procedimientos y de técnicas cuya elección detallada y diseño son responsabilidad del docente.

En este sentido, las estrategias virtuales siguen siendo métodos, técnicas, recursos o medios de tipo virtual, digital o tecnológico que tiene como apoyo fundamental a las TIC. Una de las tareas fundamentales es “innovar las estrategias, entornos, recursos y técnicas que propendan motivar al estudiante y optimar la calidad de educación” (Chong y Marcillo, 2020, p. 4) y en este caso, no por ser de tipo digitales, tampoco dejan de ser un compromiso del docente.

### ***Definición***

Se puede decir que revisada la bibliografía y documentos de expertos no se puede encontrar una definición clara de “estrategias virtuales”, esto se puede entender en educación ya que las llamadas estrategias virtuales son simplemente “estrategias”, notando aquí el uso recurrente de elementos como dispositivos electrónicos (celulares, tablas y computadoras), aplicaciones (app), archivos en variadas formas (audios, imágenes, vídeos, animaciones, simulaciones) e Internet, a todo esto por más de 20 años hemos llamado como TIC.

Se debe tener presente que las estrategias se dividen en dos grandes grupos: estrategias de aprendizaje “que consisten en un procedimiento o conjunto de pasos

o habilidades que un estudiante adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas”; estrategias de enseñanza “que son todas aquellas ayudas planteadas por el docente, que se proporcionan al estudiante para facilitar un procesamiento más profundo de la información” (E-Learnig Masters, 2017)

Al referirnos a los ambientes virtuales de aprendizaje encontramos que las estrategias tienen tres niveles o tipos: “gestión de los procesos de política institucional”, “estrategias de implantación y diseminación en la institución”, y “de práctica y experiencia diaria”. Pero para fines de este trabajo de investigación nos centramos en el último nivel, en las estrategias de las práctica y experiencia diaria que están “dirigidas a escoger la más adecuada combinación de métodos, medios y técnicas que ayude al alumno a alcanzar la meta deseada del modo más sencillo y eficaz. En otras palabras, diseñar y ejecutar estrategias didácticas” (Vilanova y Vargas, 2015, p. 7).

### ***Importancia***

Interpretando a Cabero (2004), la integración de la tecnología en educación es decir los recursos a los que podemos acudir como estrategias virtuales “no son sólo cuantitativas, sino también cualitativa en lo que respecta a la utilización no sólo de información textual, sino también de otros tipos de códigos, desde los sonoros a los visuales pasando por los audiovisuales” y que en la actualizada evolucionan de forma muy acelerada llegando a las animaciones, simulaciones, realidad aumentada y virtual.

La utilización de nuevas herramientas de comunicación, según Cabero (2004):

Tanto sincrónicas como asincrónicas, nos llevan a nuevas estructuras comunicativas, ya que está demostrado que nuestra participación no tiene ni la misma carga sintáctica ni semántica y está condicionada por la herramienta de comunicación que utilizemos, e implicará al mismo tiempo la necesidad de adquirir nuevos aprendizaje y habilidades para desenvolvernos en ellas.

En esta situación están exige por una parte a docentes y por otra los estudiantes a realizar esfuerzos y cambios de forma continua.

***Rol: docente y estudiante***

Acogiendo lo que menciona Calvo (2020) en referencia a la educación 4.0, se describen las siguientes funciones del docente:

1. Buscar la colaboración con el alumno, la escuela y la familia. La cooperación como base del proceso de enseñanza.
2. El docente permite la interacción constante entre alumnos y profesores, centrándose en la comunicación como principal vehículo para el aprendizaje.
3. El docente aborda el aprendizaje competencial movilizando conocimientos para resolver problemas reales.
4. El docente 4.0 busca el aprendizaje activo que pone al alumno a regular su proceso a través del pensamiento estratégico.
5. Usa el juego y la creación de entornos de aprendizaje reales como motor de aprendizaje.
6. Entiende la evaluación como un proceso de feedback constante que ayuda a mejorar y progresar.
7. Utiliza las TIC como herramientas de acceso, organización, creación, difusión de contenidos. Primero define los objetivos y criterios de evaluación, después selecciona los contenidos y diseña las actividades de aprendizaje y finalmente piensa que herramientas tecnológicas pueden facilitar este proceso (p. 98).

Por otra parte y de acuerdo a la concepción de educación 4.0, los estudiantes “son nativos digitales con experiencias cercanas con las tecnologías de la Información y la comunicación y la web 4.0” quienes demandan ser “reconocido en sus características, capacidades, habilidades, competencias, intereses, motivaciones, conocimientos previos, ideas, ideales, metas, sueños y estilos de aprendizaje” quienes “gran parte de su vida en línea, en red de relaciones y amistades, les cuesta distinguir entre lo real y lo virtual, pertenecen a varias



comunidades virtuales y demandan información ágil e inmediata.” (Calvo, 2020, pp. 90-91).

### ***El constructivismo y didáctica de la tecnología***

Los estudiantes tienen la oportunidad de ampliar su experiencia de aprendizaje al utilizar las nuevas tecnologías como herramientas para favorecer su aprendizaje. Estas herramientas le ofrecen opciones para lograr que el aula tradicional se convierta en un nuevo espacio, en donde tienen a su disposición actividades innovadoras de carácter colaborativo y con aspectos creativos que les permiten afianzar lo que aprenden al mismo tiempo que se divierten. Estas características dan como resultado que el propio alumno sea capaz de construir su conocimiento con el profesor como un guía y mentor, otorgándole la libertad necesaria para que explore el ambiente tecnológico, pero estando presente cuando tenga dudas o le surja algún problema (Hernández, 2010).

El proyecto de investigación de estrategias virtuales, al ser aplicado a octavo año de educación básica, podrá aportar a los estudiantes la oportunidad de interactuar a través de los medios tecnológicos, el estudiante construirá sus propias formas de comunicación, el estudiante desarrollara las habilidades mentales y corporales que con los modelos tradicionales de enseñanza se mantendrían reducidos.

### **La tecnología en el proceso de aprendizaje.**

La tecnología exige capacitación continua y constante, la gran cantidad de información que se maneja diariamente en toda ramificación de la ciencia, destaca la importancia primaria en la que se ha convertido como recurso de la docencia, basta ver la evolución de las empresas para darnos cuenta y percibir, que no podemos continuar con enseñanza obsoleta, desde la época artesanal hasta nuestros tiempos, donde la globalización domina el entorno; mezcla de culturas ancestrales, pensamientos, la innovación tecnológica ha pisado firmemente, no es posible excluirla de la etapa formativa que debe tener todo futuro profesional competente (Jiménez et al., 2017).

El docente a participado en forma activa en el proceso de la formación de sus estudiantes, ha utilizado métodos convencionales como la narración verbal en grupo, lectura individual, participación de los estudiantes para pronunciarse a través de preguntas y respuestas que se realizan de estudiante a estudiante y/o docente a estudiante; en la actualidad con el uso de los medios tecnológicos el docente podrá compartir al alumno narraciones de texto de forma audible a visual donde el alumno aprenderá utilizando todos su sentidos completos.

### **El aprendizaje efectivo**

Cuando los individuos se exponen a nueva información, en el cerebro esto permite que se relacionen los conocimientos previos que tienen y que podrían sernos útiles para la mejor comprensión de este nuevo concepto. El aprendiz ante una nueva situación de aprendizaje, actualiza sus esquemas de conocimientos, contrastándolos con lo que es nuevo, identificando similitudes y discrepancias e integrándolas a sus esquemas (Larez, 2018).

En tal sentido podemos decir que cada persona tiene una capacidad diferente para aprender. De tal manera que los docentes deben tomar en cuenta los conocimientos previos para desarrollar el nuevo aprendizaje y se de una fusión de conceptos en el cerebro, siendo ahí que se puede notar el aprendizaje efectivo.

### ***Principios de la educación virtual***

Según Calvo (2020), la educación virtual se enmarcar en una estructura llamado “Paradigma 4.0” que posee varias características como la “flexibilidad, interactividad y colaboración en proceso de la vida de las personas”, lo que le ha llevado a establecer los siguientes principios de la educación virtual: “educación flexible, aprendizaje innovador, aprendizaje interactivo, el docente de la educación 4.0, aprendizaje colaborativo, gestión de calidad y evaluación, competencias digitales” (pp. 66-79).

Entendiendo por “educación flexible” según el autor citado en el párrafo anterior “es la capacidad para adaptarse frente a las innovaciones tecnológicas y necesidades de formación de los estudiantes, que en nuestro caso no fueron intencionales. En este sentido un docente de la educación 4.0 “es considerado un

facilitador del aprendizaje con capacidades y habilidades para enseñar a los estudiantes a aprender a aprender y seguir aprendiendo a lo largo de su ciclo vital”.

Además insiste que en la gestión de calidad y evaluación siguen siendo “permanente, creativo, continuo y planificado para fortalecer procesos de mejor” y sigue siendo cualitativa, formativa y sumativa, estos factores se engranan a la perfección con el currículo de la asignatura de Educación Cultural y Artística que dispone el Ministerio de Educación del Ecuador.

### ***Aprendizaje Interactivos***

Permite desarrollar y detectar el conocimiento guiando el aprendizaje. Para Calvo (2020), en este modelo educativo centrado en la innovación pedagógica se incorporan elementos de la neuroeducación y la neurociencia ya que a nivel de investigación e intervención las planeaciones educativas deberán recuperar las experiencias de estudiantes respecto al funcionamiento de la memoria. (p.71). En efecto este aprendizaje permite que el estudiante conozca cómo evoluciona su conocimiento y pueda mejorarlo de acuerdo a su realidad.

### ***Aprendizaje Colaborativo***

Para este modelo se puede definir que el aprendizaje se interrelaciona con un eje directo con los estudiantes. De acuerdo con Calvo (2020) “Se entiende que el aprendizaje colaborativo es el empleo didáctico de grupos pequeños en los que los alumnos comparten información y trabajan juntos”. (p.75). Por tal efecto se puede afirmar que es la capacidad que permite desarrollar capacidades donde promueva la participación activamente.

### ***Aprendizaje Flexible***

En el aprendizaje flexible se priorizan las condiciones individuales del estudiantado y pueden decidir por cuenta propia ¿Qué desean aprender? ¿Cómo quieren aprender? A través de medios digitales o presenciales, ¿Cuándo es el momento de aprender? y donde pueden hacerlo (Calvo, 2020, p. 67). Con respecto a este aprendizaje se lo conoce como abierto a la educación siendo el que motiva al

estudiante a personalizar el aprendizaje y para esto el docente es una guía que motiva a descubrir favoreciendo la interacción.

### ***Aprendizaje Innovador***

Siendo los conocimientos y habilidades que permiten a una persona pueda demostrar sus experiencias remotas. De acuerdo con Calvo (2020) “Se entiende por innovación el conjunto de ideas, procesos, estrategias sistematizados mediante los cuales se introducen y provocan cambios en las prácticas educativas vigentes” (p.68). En otras palabras, la innovación debe incorporar cambios con los materiales, métodos y contenidos para que una vez concebido el aprendizaje se pueda mejorar la calidad y se visualice la relevancia del aporte educativo.

### ***Características***

Según Hernández y Medina (2015), mencionan que:

La utilización de estos entornos virtuales promueve el aprendizaje activo por parte del alumnado, con acceso a diferentes actividades y recursos de aprendizaje. También propician la interacción y el trabajo colaborativo entre los alumnos permitiendo que se intercambien información, fomentando el diálogo y la discusión, facilitando la resolución de problemas y la toma de decisiones. Y al mismo tiempo, facilitan al profesor la realización de sus tareas docentes, tutoriales y de gestión académica.

Existen tres grandes grupos de estrategias: 1. Estrategias cognitivas que agrupa a las de “repetición o de memorización”, “organizacionales” y de “elaboración”; 2. Estrategias metacognitivas que “se relacionan principalmente con los procesos de información inmediata al tratar con los contenidos de aprendizaje” encontrando ciclos como la planificación, monitoreo y control; 3. Estrategias relacionadas con los recursos que “se refieren a las competencias de autogestión de los estudiantes que organizan actividades de aprendizaje en su conjunto” en donde encontramos “el uso de recursos externos consiste en el uso de fuentes de información como medios impresos o fuentes de información electrónica, y el uso activo del potencial del aprendizaje cooperativo” (Butrón y Sánchez, 2021, pp. 4-5).

### *Tipos de estrategias virtuales*

Delgado y Solano (2009), plantean que la utilización de técnicas que se adaptan a las necesidades e intereses del estudiante. Las herramientas que brinda el entorno permiten que se eleve la autonomía, el control del ritmo de enseñanza y las secuencias que marcan el aprendizaje del estudiante.

Una vez que se ha definido la estrategia a implementar es necesario que se determinen las técnicas que potencializan el contenido. Si bien hay muchas técnicas innovadoras, no significa que todas ellas sean factibles para un curso.

A continuación, se detalla un listado de las técnicas que se pueden implementar y que motivarán el aprendizaje en el curso:

- Glosarios colaborativos: fomenta el pensamiento crítico, el trabajo colaborativo y la valoración de ideas. Tomar en cuenta la cantidad de estudiantes.
- Subgrupos de discusión: implica la discusión para la construcción del conocimiento entre los participantes. Las conclusiones o resultados pueden exponerse en un foro o proponer un debate.
- Preguntas y premios: consiste en asignar algún tipo de puntuación como práctica para un examen. Aleatoriamente, el docente coloca una pregunta en un foro, el primer estudiante que responda correctamente puede recibir algún tipo de premio.
- Lluvia de ideas: se utiliza para la apertura de foros de diagnóstico o inducción a un tema en particular. Los estudiantes comparten el conocimiento que poseen sobre un tema y el facilitador concluye para generar una síntesis sobre el mismo.
- Portafolio: individualmente, en la plataforma Moodle se propone utilizar WIKI. El uso del portafolio girará en torno a la resolución de actividades generales, para las que los estudiantes vayan creando nuevas páginas en su “Wikicaderno” personal.

Estas son tan solo algunas técnicas que se pueden desarrollar en el curso. Otras que se deben tomar en cuenta son: controversia estructurada, entrevista o consulta pública, estudio de casos, rueda de ideas, apuntes de grupo, contrato de aprendizaje y muchas más.

## **Enseñanza virtual**

En una publicación del sitio web IOE Business School (2018), afirma que la enseñanza virtual es:

Una modalidad en la educación en la que el proceso de enseñanza-aprendizaje sucede en Internet. La enseñanza virtual está mediada por las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs). Esta modalidad permite flexibilizar el aprendizaje de los alumnos, adaptándose a sus circunstancias espacio-temporales. Por ende, la enseñanza virtual respeta el ritmo de adquisición de conocimientos y competencias del alumno. La enseñanza virtual es conocida por otros términos con similar acepción: teleformación, formación online, enseñanza e-learning o educación virtual.

En este sentido, el desarrollo de la enseñanza virtual en la práctica como una nueva modalidad, según Valverde y Solis (2021):

(...) no sólo depende de los docentes, ni de las estrategias de enseñanza virtual que implementen para el dictado de las clases, ni tampoco de la capacidad intelectual de los estudiantes, sino que intervienen diversos factores, como por ejemplo la interacción activa entre docentes y estudiantes, la retroalimentación a las tareas presentadas, un seguimiento y/o acompañamiento continuo en las actividades realizadas, la dinámica en el desarrollo de las clases, los problemas propios de cada estudiante, la motivación, entre otros. (p. 5)

Para cumplir es este propósito a fin de dinamizar las clases y tener una mayor participación de los estudiantes Valverde y Solis (2021b) sugieren “(...) el uso de las plataformas digitales de libre acceso como Kahoot, Mentimeter, Quizziz, Genially, formularios de Google, etc. (...)” (p. 8), además hay que tomar en cuenta que este tipo de aplicaciones surgen continuamente, allí la habilidad del docente para elegir, aprender a usarlas e integrarlas a su labor de forma efectiva.

## **Aprendizaje basadas en entornos virtuales**

Según Fernández (2009), “Una de las mayores aportaciones de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) a la educación son sin duda los Entornos Virtuales de Formación (EVF), también llamados Entornos

Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje (EVEA) o Sistemas de Teleformación (STF)”.  
(p. 34)

Entonces un entorno virtual es una plataforma virtual, una aplicación o software en internet de tipo educativo, a la cual acceden docentes, estudiantes, administradores y desde este punto de vista de Hernández y Medina (2015b) afirman que:

Una plataforma virtual educativa es un entorno que permite el desarrollo de actividades formativas a través de la red, integrando diferentes herramientas básicas en una misma interfaz, de manera que los distintos usuarios pueden realizar todas las actividades propias del proceso formativo desde un mismo entorno. Son herramientas diseñadas para facilitar la docencia, el aprendizaje y la gestión de datos. La utilización de estas plataformas permite acceder a sus servicios a través de Internet en cualquier momento y desde cualquier lugar, provocando una transformación en las estrategias de enseñanza en los centros educativos.

Las tecnologías han venido cambiando todos los ámbitos de la vida y la educación no se encuentra exenta de ellos, por lo que se ha generado un cambio en la forma en que aprenden las personas y en la manera de enseñar por parte de los docentes, al desarrollar recursos y materiales educativos con herramientas digitales que apoyan los procesos de aprendizaje con componente virtual. (Camacho et al., 2017).

Es decir, los entornos virtuales brindan diferentes servicios y herramientas que dan paso a la construcción del conocimiento, la interacción con los demás en el momento que se requiera para obtener el objetivo planteado. El siglo XXI se ha caracterizado por promover una cultura donde la sociedad se ha digitalizado, a través de los medios de comunicación por los cuales se comparte información, se realiza investigación, se controla los procesos, se organiza y administra los recursos privados y públicos; además se ha llevado a compartir el conocimiento de la forma tradicional (presencial) a la forma virtual, donde a través de un medio de comunicación el docente y alumno interactúan en tiempo real.

## **Participación e interacción en entornos virtuales**

Si se habla de entornos virtuales se puede afirmar que surgen de las necesidades de la sociedad. “Un entorno virtual permite publicar documentos, realizar asesorías, realizar actividades evaluativas, organizar los espacios académicos, matricular y establecer la interacción comunicativa entre los participantes” (Vasquez y Arango, 2012, p. 97)

De tal forma, se puede mencionar que la necesidad de transformar y transmitir información surge de la necesidad del aprendizaje y posibilitar la relación entre el estudiante y docente facilitando el proceso educativo.

### ***Aprendizaje virtual***

En el aprendizaje virtual se abren múltiples perspectivas de creación, diseño, y desarrollo de materiales, el diseño instruccional deja de ser lineal y heurístico para convertirse en múltiple, variado y holístico, se genera una diversidad de interacciones que deben ser integradas en los procesos de enseñanza aprendizaje, se estimula el esfuerzo y refuerzo personal y grupal mediante escenarios que tienden a resolver problemas, casos, simulaciones y se facilita el acceso a la información de manera compartida a través de la facilitación de debates generadores de conocimientos, dentro de grupos de trabajo y discusión (Stojanovic, 2009).

En el aprendizaje virtual, el rol del docente se transforma, ya que el docente deja de ser fuente de todo conocimiento y pasa a actuar como un facilitador de los estudiantes en sus procesos de aprendizaje. El docente participa del proceso suministrando el uso de recursos y herramientas necesarias para que los estudiantes exploren y elaboren nuevos conocimientos y destrezas. En este sentido, el profesor pasa a actuar como gestor y adopta su papel de orientador y mediador de las experiencias de aprendizaje virtual. Este cambio, llevado a entornos virtuales, requiere una doble adaptación por parte de los docentes anclados en los viejos paradigmas, ya que deben modificar su rol al mismo tiempo que se adaptan al nuevo entorno.

En los procesos de aprendizaje virtual el docente deberá aplicar innovaciones pedagógicas de tal forma que pueden desarrollar la capacidad de



aprender y adaptarse, donde el docente entenderá las necesidades de los estudiantes para que el proceso de aprendizaje sea significativo.

A continuación, se detallan algunas herramientas esenciales que pueden ser utilizadas en el proceso educativo.

### **Blog**

El blog es un hipermedio que debe integrarse en un contexto de aprendizaje donde se atiendan aspectos como la participación, comunicación, interacción, colaboración y los valores de los estudiantes. El uso de este material instruccional no sustituye en ningún momento el uso de otros recursos, al contrario, ofrece una nueva opción y un nuevo medio para el aprendizaje, es decir, le imprime un carácter flexible e innovador al proceso educativo (Villalobos, 2015).

### **Chat**

Si se orienta la mirada hacia la utilización del Chat como estrategia docente, se puede comprobar cómo, desde hace una década, se viene investigando sobre su uso en Educación Superior. Esto obliga a que los resultados de algunos trabajos haya que analizarlos atendiendo a ese contexto, en el que el uso y manejo de las TICs no era algo tan extendido y difundido como en la actualidad. Estebanell y Ferrés (1999), apuntaban en sus conclusiones a la mejora de infraestructura para evitar desconexiones, o a la necesidad de formación del alumnado en el uso y manejo del Chat, ya que un 52% de los estudiantes participantes en la investigación no sabían realizarlo. Pero a pesar de ello, después de valorar la experiencia realizada, concluyeron que el uso del Chat “puede ser algo más que un medio de comunicación social lúdica e informal, pudiendo convertirse en una herramienta de comunicación e intercambio de ideas, que, en el caso de estudiantes universitarios, puede favorecer el conocimiento del mundo de la práctica profesional” (1999: 140).

### **Correo**

Herramienta de transmisión de mensajes con características de a sincronía (no requiere la copresencia del receptor). La quinta y sexta definición tienen las mismas propiedades, pero la construcción textual es regulada por la normativa

lingüística, asumiendo el correo electrónico como una actividad escrita (Puerta y Sánchez, 2010).

### **Foro**

El foro es una comunicación asincrónica favoreciendo una lectura y redacción pausadas lo que mejora la consistencia de la intervención, posibilita la consulta, la reflexión y una intervención más preparada. Esta característica es común a todas las comunicaciones escritas ya sea mediadas por la electrónica o no, con excepción del chat (Garibay, 2013).

### **E-Trainng**

Se realizaba en un corto e intenso periodo de tiempo. En la actualidad, sin embargo, los mejores programas de capacitación apuestan por la enseñanza continua y repetitiva, utilizando diferentes formatos para reforzar los mismos contenidos. Los estudios científicos demuestran que una de las mejores recetas para el éxito de cualquier programa e-training es que éste no sea algo ocasional en el tiempo, sino que se convierte en un programa de capacitación continua e ininterrumpida (Learn, 2017).

### **M-Learning**

Keegan (2005) describen Mobile Learning como “aquél aprendizaje que tiene lugar cuando el estudiante no se encuentra en un lugar determinado o fijo” o bien como “el aprendizaje que tiene lugar cuando el estudiante se beneficia de las oportunidades de aprendizaje ofrecidas por las tecnologías.

### **Microsoft Teams**

Es una aplicación multiplataforma de libre descarga de la compañía tecnológica multinacional Microsoft Corporation, que en la actualidad el Ministerio de Educación del Ecuador y otras instituciones públicas y privadas la han adoptado para su trabajo.

Microsoft Teams es una plataforma unificada de comunicación, Microsoft Teams es un espacio de trabajo basado en chat de Office 365 diseñado para mejorar la comunicación y la colaboración de los equipos de trabajo de las empresas,

reforzando las funciones colaborativas de la plataforma en la nube, Office 365. Teams fue creado durante un hackathon interno en la compañía, y actualmente está dirigido por Brian MacDonald, Vicepresidente corporativo de Microsoft (Microsoft, 2020).

### **Zoom**

Es una aplicación multiplataforma de libre descarga de la empresa Zoom Video Communications, que dadas las dificultades de equipos tecnológicos actualizados en los sectores urbano marginales y rural, algunos docentes adoptaron esta aplicación para su trabajo, que básicamente Perez y Garcia (2012) lo define como “es un servicio de video conferencia basado en la nube, permitiendo efectuar reuniones virtuales tanto por vídeo, como usando solo audio en tiempo real”.

### **WhatsApp Business**

Es otra aplicación multiplataforma y de libre descarga, utilizada por los docentes dadas las dificultades de equipos tecnológicos actualizados y conectividad en los sectores urbano marginales y rural. Para Ramos (2015) la define como “una aplicación gratuita e independiente ya que se encuentra disponible para dispositivos Android y que está especialmente diseñada para organizar y responder con rapidez los mensajes”.

### **Genially**

Es una plataforma online, que presenta una variedad de opciones que permite crear contenidos interactivos mediante el diseño de presentaciones animadas y llamativas como: pósteres, infografías, mapas, videos, entre otros donde se puede combinar textos con imágenes, fotos, audios; dentro de los ambientes educativos se diseñan estas diapositivas con el objetivo que los estudiantes participen activamente y de forma dinámica dentro del proceso enseñanza-aprendizaje. Además, da la posibilidad que el docente utilice esta herramienta como un recurso innovador y despierte el interés en el aprendizaje (Gonzalez , 2019).

### **MindMeister**

Es una aplicación que según Ferrera (2019) lo define como:

Un software de mapas mentales en línea basado en la web, te ayuda a capturar, desarrollar y compartir ideas de forma gráfica. Una vez que hayas capturado tus ideas, agrega contexto a cada tema con enlaces, archivos adjuntos, incrustaciones e integraciones. Saca más provecho a tus ideas.

### **Quizziz**

Según Velasco (2021) “Quizziz es un juego de preguntas multijugador fantástico que cada vez ofrece más opciones y posibilidades. Permite modificar y personalizar las preguntas para crear nuestros propios concursos o exámenes de una manera divertida y lúdica”. Con esta aplicación se puede elaborar cuestionarios de diversas formas para diferentes niveles educativo.

### **Khoot!**

Martinez (2017), define a Khoot! como “una herramienta muy útil para profesores y estudiantes para aprender y repasar conceptos de forma entretenida, como si fuera un concurso. La forma más común es mediante preguntas tipo test, aunque también hay espacio para la discusión y debate”.

### **TIC**

Las TIC (Tecnología de Información y Comunicación) abarcan de soluciones la cual incluye almacenamiento. Según Latan (2020) “Son herramientas informáticas y computacionales que procesan, almacenan, sintetizan, presentan, difunden y recuperan información representada de diversas formas. En otras palabras, es un conjunto de recursos, canales y soportes que permiten el tratamiento y acceso a la información”. Es decir, son avances tecnológicos procesos y productos que procesan la información.

De acuerdo con Montiel (2008), sostiene que las TIC son un conjunto de nociones o ideas orientadas al desarrollo de un sector, el cual incluye para su desenvolvimiento el uso de procedimientos, herramientas, instrucciones y

conocimientos científicos, que auxilian el perfeccionamiento para la satisfacción de las necesidades del consumidor (p.79).

### **Características de las TIC**

Una propuesta de clasificación desde la óptica educativa es la establecida por Cabero (2002), en la que se pueden destacar las siguientes características:

- Ampliación de la oferta formativa.
- Creación de entornos más flexibles para el aprendizaje. -
- Eliminación de las barreras espacio-temporales entre el profesor y los estudiantes.
- Incremento de las modalidades educativas.
- Potenciación de los escenarios y entornos interactivos.
- Favorecer tanto el aprendizaje independiente y el autoaprendizaje como el colaborativo y en grupo.
- Romper los clásicos escenarios formativos, limitados a las instituciones escolares.
- Ofrecer nuevas posibilidades para la orientación y la tutorización de los estudiantes.
- Y facilitar una formación permanente.

### **Ventajas**

En primer lugar, como plantea Morrissey (2011), el uso de las TIC tiene incidencia en el aprendizaje de conceptos, la colaboración en clase, el trabajo en equipo y el aprendizaje colectivo: “pueden ofrecer simulaciones, modelados y mapas conceptuales que animen y provoquen respuestas más activas y relacionadas con el aprendizaje por exploración por parte de los estudiantes” (p.84). Tal como plantea el autor, las TIC brindan acceso a una gran cantidad de información, por ejemplo, permiten el acceso a diccionarios y enciclopedias online y las ventajas varían desde la posibilidad de ser utilizadas para crear situaciones de aprendizaje que estimulen a los estudiantes a desafiar su propio conocimiento, así como de construir nuevos marcos conceptuales.

En segundo lugar, el uso de las tecnologías a través de Internet permite que se realicen tareas interactivas y actividades en grupo sin la necesidad de estar en clase. Lo interesante es que de manera virtual se pueden plantear ejercicios muy diferentes a los que brinda el libro de trabajo, se pueden plantear tareas significativas y constructivas que generen interés y motivación en los alumnos, que permiten la interacción y la actividad continua y que ofrecen diversidad a la hora de aprender.

Adicionalmente, la Web 2.0 es una herramienta que no se puede desaprovechar por parte del docente. Permite la creación de páginas web, la publicación de textos, audios y videos realizados por el mismo alumno y que éste pueda subir a la red información de su propia autoría, entre tantas otras posibilidades, que generan desarrollo de la iniciativa y desarrollo de la habilidad para la búsqueda y selección de información. Esto se relaciona con lo que plantean Burbules y Callister (2001), quienes exponen que una de las mayores ventajas de las TIC es contar con información de infinitas procedencias y con innumerables puntos de vista. Así como el alumno tiene la posibilidad de subir a la red información que él mismo ha creado, también tiene la posibilidad de obtener información y trabajos de otros estudiantes alrededor del mundo. De este modo el aprendizaje se hace más rico y profundo, gracias al uso de las tecnologías de la información y comunicación.

Los modelos educativos actuales deben fomentar ambientes de aprendizaje interactivos, sincrónicos y asincrónicos, donde el docente se encuentre comprometido con el aprendizaje de sus estudiantes y cumpla un papel como asesor y facilitador. Los estudiantes se convierten en actores de cambio con habilidades y modos de trabajo innovadores en los cuales utilizan tecnologías de vanguardia, materiales didácticos, recursos de información y contenidos digitales (Fuchs y Velasco, 2020).

Se debe agregar que las ventajas en la virtualidad se hacen notorias, debido a que existen gran número de plataformas virtuales que no parte del recurso educativo para obtener un aprendizaje significativo.

### *Estrategias metodológicas activas*

Según Del Rosario (2018), la aplicación de las estrategias metodológicas activas es para fomentar el interés, fortalecer las capacidades, alcanzar la predisposición y consolidar las relaciones interpersonales entre el personal docente para el cual se consideran las siguientes:

Fomentar el interés de los docentes para la aplicación de estrategias metodológicas activas: Para poder lograr este objetivo a través de jornadas pedagógicas se lograría que los docentes tomen conciencia, que la aplicación de estrategias metodológicas activas en las sesiones despierta el interés en los estudiantes por aprender y se logra mejores resultados en el aprendizaje.

Fortalecer las capacidades del docente se debe realizar a través de talleres de autoformación en el manejo de estrategias metodológicas, que estén enfocadas a los aspectos educativos actuales, con los talleres buscan fortalecer las capacidades de los docentes partiendo del liderazgo directivo.

Alcanzar la predisposición de los docentes hacia las acciones de monitoreo y acompañamiento: El monitoreo y acompañamiento permite la toma de decisiones para la mejora de la gestión. Se trata de un elemento transversal en el Marco del Buen Desempeño Directivo en dos dimensiones: (a) la de «gestión de las condiciones para la mejora de los aprendizajes» y (b) la de «orientación de los procesos pedagógicos para la mejora de los aprendizajes».

Arguello y Sequeria (2016) manifiestan que las estrategias metodológicas activas son un conjunto de procedimientos que sirven a los docentes para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje. Estas deben seleccionarse y aplicarse de acuerdo a los contenidos y características particulares de los estudiantes de manera estructurada, que permitan el desarrollo de habilidades de comprensión generando aprendizajes significativos. (p. 11)

Los modelos centrados en la enseñanza tradicional o presencial, privilegian el eje docente – saber, donde el docente es el que conoce la disciplina a enseñar, el estudiante no sabe y los aprendizajes se dan dentro de una secuencia lógica y se adquieren por recepción. La enseñanza presencial promueve la teoría sobre la práctica.

De tal manera que las metodologías activas permitirán desarrollar procesos didácticos pertinentes unidos a estrategias virtuales que utilizará el docente para potenciar el aprendizaje a través de un conjunto de actividades planificadas que facilitarán la integración de las TICs en el proceso de enseñanza y aprendizaje y así no solo motivar al estudiante sino fortalecer su aprendizaje.

### **Gamificación**

Según Renobell y Garcia (2011) definen a la gamificación como “un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas” (p. 1), en otras palabras, gamificación es un método de aprendizaje, basado en juegos que se da con la finalidad de obtener mejores resultados en el proceso educativo, mediante la experiencia y la diversión del estudiante.

### **Aprendizaje cooperativo**

Según Gonzalez (2007) define:

El aprendizaje cooperativo hace referencia a un modo alternativo de organizar los procesos cognitivos que se han de provocar en un proceso de enseñanza aprendizaje tanto dentro como fuera del aula. Es decir, se trata con su implementación de superar determinadas "lagunas" generadas con la aplicación exclusiva de técnicas tradicionales de aprendizaje grupal, interesados más por resultados que por rendimientos, responsabilidades grupales más que individuales, grupos homogéneos más que heterogéneos, líderes únicos en vez de liderazgos compartidos, etc. (p.1)

En este sentido, Pliego (2011) menciona algunos procesos del aprendizaje cooperativo:

Procesos cognitivos

- Atribuciones
- Metas

Procesos motivacionales

- Pertenencia al grupo
- Autoestima



- Sentido

#### Procesos afectivos relacionales

- El docente puede emplear el aprendizaje cooperativo en el aula para promover en sus estudiantes el hecho de que se sientan involucrados en las relaciones con sus compañeros (preocupación y apoyo), la capacidad de influir en las personas con las que están relacionadas e involucradas y el disfrute de manera global del aprendizaje.

Es decir, el aprendizaje cooperativo se refiere a una serie de estrategias que están direccionadas para interactuar haciendo pequeños grupos fomentando la participación igualitaria lo cual los llevara a obtener aprendizajes en todo el equipo de trabajo.

#### **Aprendizaje basado en proyectos**

Un proyecto es una estrategia de aprendizaje que permite alcanzar objetivos mediante una serie de acciones, interacciones y recursos. Debido a que otorga este papel activo a los alumnos forma parte de la metodología constructivista. Mediante la realización del proyecto se pretende alcanzar una solución a un problema que se plantea inicialmente y que está vinculado con el mundo real, como pueden ser un problema ambiental o un problema social (Martí et al., 2010).

De tal forma, este aprendizaje busca dar respuesta ante una problemática dada dentro de su área, permitiendo desarrollar competencias y conocimiento al estudiante desde el momento que da solución o respuesta de manera autónoma.

En síntesis, los sistemas virtuales constituyen un modelo de aprendizaje que, alcanzado su mayor auge a nivel mundial, a causa de la pandemia del COVID-19, la cual se mantendrá y seguirá predominando como un modelo de enseñanza que da la facilidad al estudiante de continuar su instrucción académica desde cualquier lugar del mundo. Tomando como referencia la tendencia que tomaría la educación a futuro, se establece que el método cooperativo será el más aceptable, para impartir la docencia de la asignatura Educación Cultura y Artística; este modelo favorece el aprendizaje activo, al hacer trabajar a los alumnos en su aprendizaje, de tal forma que el alumno enérgico enseña alcanzar sus mismas metas a todo el grupo de

estudiantes, generando una interacción en cascada, donde lo que tomaría fuerza y movimiento, es el traspaso de conocimiento y la forma de como incrementarlo.

### ***Recursos didácticos***

Para el proceso educativo el aprendizaje se extiende a lo largo de toda la vida. En este contexto, es un recurso didáctico es cualquier material que facilita al profesor su función: le ayuda a explicarse mejor para que los conocimientos lleguen de una forma más clara al alumno. Al poder ser cualquier material estamos hablando de vídeos, libros, gráficos, imágenes, actividades, películas, y cualquier elemento que se nos ocurra que pueda ayudar a la comprensión de una idea (Lujan, 2016).

Esto quiere decir que los recursos proporcionan información y una guía estratégica para el aprendizaje, posibilitando la creatividad.

### **Campo de conocimiento de la variable dependiente**

#### **Currículo de educación Cultural y Artística**

El currículo es una herramienta establecida para corregir las necesidades de aprendizaje de la sociedad. Según Avendaño y Parada, (2019) “Currículo es también abarcar los procesos de enseñanza-aprendizaje, las corrientes pedagógicas, la identidad cultural de las comunidades escolares, las políticas públicas educativas, las relaciones entre los sujetos que intervienen en el acto pedagógico”. (p.162)

Para el MINEDUC (2016), el currículo es la expresión del proyecto educativo que los integrantes de un país o de una nación que elaboran con el fin de promover el desarrollo y la socialización de las nuevas generaciones y en general de todos sus miembros (p. 6).

En tal sentido, el currículo de Educación Cultural y Artística se presenta como una propuesta abierta y flexible, que orienta, pero no limita, los procesos de enseñanza y aprendizaje. Esto responde, entre otras razones, a la necesidad de dejar un amplio margen a la toma de decisiones, de modo que cada docente pueda adaptar las propuestas al contexto sociocultural en el que trabaja. Así, al mismo tiempo, se propiciará un espacio para que los estudiantes realicen sus propias propuestas (MINEDUC, 2016, p. 51).

Se puede señalar que el currículo está orientado como un proyecto educativo, donde el objetivo es promover el desarrollo de la educación, ayudando a que existan interacción en las nuevas generaciones. Para el MINEDUC (2016), el currículo del área de Educación Cultural y Artística se entiende como un espacio que promueve el conocimiento y la participación en la cultura y el arte contemporáneos, en constante diálogo con expresiones culturales locales y ancestrales, fomentando el disfrute y el respeto por la diversidad de costumbres y formas de expresión (p. 52).

En efecto la presente asignatura se centra en la formación integral del ser humano, garantizando el aprendizaje desde temprana edad, promoviendo espacio y participación cultural con diálogos y expresiones que fomenten el disfrute hacia el respeto de la identidad.

#### ***Proceso de enseñanza aprendizaje de Educación Cultural y Artística***

Se puede señalar que la enseñanza es “Parte del proceso, la tarea más importante del docente es acompañar el aprendizaje del estudiante. La enseñanza debe ser vista como el resultado de una relación personal del docente con el estudiante” (Gomez, 2017). En este sentido se puede decir que el proceso de enseñanza y aprendizaje está compuesto por la relación que existe entre el docente, estudiante, contenidos y el aula.

Para el proceso de enseñanza y aprendizaje debe abordarse desde todas las áreas de conocimiento y por parte de las diversas instancias que conforman la comunidad educativa. La Educación Cultural y Artística no se concibe como un área vinculada al concepto tradicional de alta cultura (es decir, la que se limita a determinadas formas del arte clásico), sino como un tema mucho más amplio, que incluye diversas manifestaciones y expresiones culturales en las que tienen cabida la música y la danza populares, la artesanía, la prensa, el cine, la radio, la televisión, los videojuegos, etc. (MINEDUC, 2016, p. 17).

En efecto la asignatura de Educación Cultural y Artística promueve ser la mediadora en los procesos de enseñanza y aprendizaje, entre el docente y el estudiante, buscando una experiencia crítica unida a los principios, que sirven para mejorar desde un pensamiento divergente creando conciencia, insertando procesos

de relación compartidos, para con ellos ser actores de cambios en el crecimiento y transformación de los mismos.

### ***Aprendizaje de educación cultural y artística***

Se entiende que el aprender humano está relacionado con la educación y el progreso personal. “El aprendizaje desarrolla una variedad de procesos cognitivos. Los estudiantes deben ser capaces de poner en práctica un amplio repertorio de procesos, tales como: identificar, analizar, reconocer, asociar, reflexionar, razonar, deducir, inducir, decidir, explicar, crear” (MINEDUC, 2016, p. 19). Así mismo, se desarrolla el trabajo en equipo del docente con la finalidad de proporcionar un enfoque interdisciplinario para canalizar el aprendizaje.

La formación del ser humano se ha perfeccionado con la aplicación de la Educación Cultural y Artística; permite determinar que se trata de un área estratégica y muy importante, en la medida en que puede convertirse en la generadora de principios, y valores básicos que potencialicen el aprendizaje de cualquier área del saber humano y por supuesto impulsen el desarrollo integral de los estudiantes (Carrasco, 2016).

El aprendizaje en la educación cultural y artística aplicadas a las unidades básicas de educación, aportara en los estudiantes el desarrollo cognitivo de la imaginación y la innovación, adquiriendo nuevas destrezas las cuales podrán utilizar para su desarrollo integral y una personalidad definida.

### ***Definición***

El aprendizaje ha tenido varias concepciones de acuerdo a los modelos pedagógicos aplicados en los sistemas educativos, sin embargo, como un aporte para el proceso investigativo se han seleccionado las siguientes concepciones:

Según Sarmiento (2007): El aprendizaje es un proceso individual que se inicia aún antes del nacimiento y que continúa de por vida y de manera progresiva. El sujeto se involucra integralmente en su proceso de aprendizaje (con sus procesos cognoscitivos, sus sentimientos y su personalidad) (p. 41), es decir procesos cognitivos, procedimentales y actitudinales, el autor demuestra que efectivamente se trata de un cambio debido a que el estudiantes antes de generar un aprendizaje

se encuentra en un nivel determinado, posterior al logro de nuevas destrezas su actitud debe cambiar para considerar que se trata de un aprendizaje significativo, caso contrario el aprendizaje no existe o sería deficiente.

La adquisición de conocimientos lleva a describir lo aprendido. De acuerdo con Feldman (2013) “El aprendizaje es un subproducto del pensamiento, aprendemos pensando, y la calidad del resultado de aprendizaje está determinada por la calidad de nuestros pensamientos” (p.50). En efecto el aprendizaje está influenciado por aspectos internos y externos, siendo los mismos que permitan la interacción y desempeño secuencial de lo que es necesario para aprender.

El ser humano mediante el aprendizaje puede desarrollar diferentes destrezas que serán de gran utilidad para el vivir diario, de tal forma que sus potencialidades se hacen más eficientes, es importante su desarrollo ya que esto permitirá potencializar sus habilidades y destrezas establecidas dando más posibilidades ante la formación del estudiante.

### ***Importancia***

La Educación Cultural y Artística busca ser intermediaria en el descubrimiento de las conexiones y acontecimientos de los sujetos, basada en principios que sirven para imaginar posibles futuros con experiencia personal en todo lo que es arte.

La Educación Cultural y Artística permite generar diferentes propuestas y proyectos para fijar los sucesos en el tiempo y el espacio, posibilitando la visión y conexión con una misma realidad compartida en la que se necesita entenderse. Estas diferentes propuestas sirven también para transmitir los valores que se manifiestan en el espacio escolar como verdadera metáfora de vida. Se destacan, entonces, las posibilidades de la Educación Cultural y Artística concebida en la calidad de las relaciones humanas que promueve, reconoce y significa a través del ofrecimiento de unas coordenadas espacio-temporales con las que habitar este mundo (MINEDUC, 2019).

Según la Academia Naval (2017), define a la Educación Cultural y Artística como un espacio que promueve el conocimiento y la participación en la cultura y el arte contemporáneo, en constante diálogo con expresiones culturales locales y

ancestrales, fomentando el disfrute y el respeto por la diversidad de costumbres y formas de expresión.

De tal forma, se puede mencionar que la Educación Cultural y artística aporta en el desarrollo de habilidades y destrezas de los estudiantes, la misma que genera a una autoconfianza, respeto y tolerancia en el desarrollo integral, permitiendo pensar, sentir y dar sentido hacia la experiencia de la vida desde el conocimiento previo sin dejar de lado la importancia de conocer sus experiencias basada en principios.

### ***Objetivo***

De acuerdo con el Currículo de EGB y BGU de Educación Cultural y Artística del MINEDUC (2016), establece el resultado de los aprendizajes que deben tener los estudiantes en el área de Educación Cultural y Artística, que son:

- Valorar las posibilidades y limitaciones de materiales, herramientas y técnicas de diferentes lenguajes artísticos en procesos de interpretación y/o creación de producciones propias.
- Respetar y valorar el patrimonio cultural tangible e intangible, propio y de otros pueblos.
- Considerar el papel que desempeñan los conocimientos y habilidades artísticos en la vida personal y laboral.
- Apremiar de manera sensible y crítica los productos del arte y la cultura, para valorarlos y actuar, como público, de manera personal, informada y comprometida.
- Utilizar medios audiovisuales y tecnologías digitales para el conocimiento, el disfrute y la producción de arte y cultura.
- Crear productos artísticos que expresen visiones propias, sensibles e innovadoras, mediante el empleo consciente de elementos y principios del arte.
- Explorar su mundo interior para ser más consciente de las ideas y emociones que suscitan las distintas producciones culturales y artísticas.

### ***Destrezas***

Habilidad que se obtiene para realizar algo, como un rasgo del que participan todos los seres humanos, aunque precise ser cultivada. La capacidad de ser creativo es una mezcla de conocimientos, actitudes y habilidades que se pueden conseguir mediante la práctica. Se trata de hacerse con nuevas ideas, saliendo de las rutas trazadas, por la experiencia para conseguir nuevos productos (Pérez, 2009).

De acuerdo al MINEDUC (2016) en el currículo de Educación Cultural y Artística, establece las destrezas con criterio de desempeño que deben alcanzar los estudiantes:

- Desarrollar un portafolio digital que contenga muestras de la producción artística propia y comentarios críticos sobre los productos incluidos.
- Diseñar y realizar una instalación colectiva partiendo de la reflexión crítica y creativa sobre el significado, usos, recuerdos o experiencias de un espacio de la escuela.
- Indagar sobre la visión del mundo en las culturas ancestrales, su incidencia en la vida cotidiana y su supervivencia en la actualidad, en ritos, celebraciones y ceremonias.

### **Tipos de aprendizaje**

Los tipos de aprendizaje sirven para que el docente se oriente y personalice el proceso, adaptando a las necesidades del estudiante, ofreciéndoles una educación de calidad. De acuerdo con Reyes et al. (2017) “Los seres humanos tienen diferentes formas de percepción de la información, es desde estas que se alimenta el conocimiento a través de diferentes canales de percepción”. (p.238)

Se enfatiza los siguientes tipos de aprendizajes:

#### **Por concepto**

Según Viera (2003) “Este aprendizaje se da cuando el estudiante utiliza los conocimientos previos, los mismos que se pueden definir combinando la estructura cognitiva del estudiante siendo de esta forma que van caracterizando conceptos para luego ser aplicados de forma significativa”. (p.40)

Es decir, el docente analizará a cada estudiante, para aquello una vez tomada en cuenta sus cualidades desarrollarán mediante la implementación de estrategias virtuales en la asignatura de Educación Cultural Artística

### **Significativo**

Este aprendizaje se da cuando el estudiante genera y busca construir su propio conocimiento, dándole significado, asociándolo con el contenido lo aplicara el resto de su vida sin dejar de lado de esta forma lograra obtener un aprendizaje útil y significativo (Viera, 2003).

Es decir, si el estudiante es motivado por el docente, a comprender y entender lo que se exprese a través de la ECA, esta comprensión el estudiante la expresará con la presentación de obras de teatro, danzas artísticas o al plasmar réplicas de pinturas donde el las matizara con los colores que exprese su mente, con esto demostrara el nivel que el estudiante absorbió la información, selecciono y organizo el conocimiento impartido a través de la asignatura.

### **Por asociación**

Se entiende por aprendizaje asociativo al proceso mediante el cual el ser humano y otros seres vivos establecen una vinculación o asociación entre dos o más fenómenos, de tal modo que aprenden y reaccionan a dicha relación. Este aprendizaje supone un cambio en la conducta del sujeto que lo adquiere, hasta el punto de anticipar que determinadas estimulaciones o acciones van a acarrear la llegada de otros estímulos o consecuencias (Castillero, 2019).

En ello se puede decir que el docente orientará a los estudiantes a que mediante la información que va impartir en Educación Cultural y Artística asocie los contenidos para comprender de mejor manera el arte con los temas que se relacionen entre sí.

### **Estrategias de aprendizajes**

Para Pimienta (2012) “Las estrategias de aprendizajes son instrumentos de los que se vale el docente para contribuir a la implementación y desarrollo de las competencias de los estudiantes”. En otras palabras, sirven para recabar información de conocimientos previos, tomando en cuenta las competencias



específicas que pretenden desarrollar. Por otro lado, Según Beltran, (2003) “Las estrategias son algo así como las grandes herramientas del pensamiento, que sirven para potenciar y extender su acción allá donde se emplea” (p. 56). De la misma forma que son instrumentos importantes para el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En efecto las estrategias se clasifican de la siguiente manera:

### **Elaboración**

Para León et al. (2014) Las estrategias de elaboración son las que permiten integrar y relacionar la nueva información a los conocimientos previos que tienen los estudiantes; pueden ser simples o complejas, de acuerdo al nivel de profundidad con que se instaure la unificación de los nuevos conocimientos (p. 130). En sí, mediante la elaboración los estudiantes cumplen con la función de relacionar el conocimiento.

Al respecto el docente utiliza dicha estrategia para impartir el conocimiento a los estudiantes, en donde deberá ser reforzado con material didáctico el cual se encontrará de forma digital en plataformas virtuales, de tal forma que al existir información de manera cuantiosa el docente seleccionara la más adecuada, luego precederá a elaborar una guía con los links y accesos directos para que el estudiante acceda a la búsqueda, se capacite y genere sus propias dudas las cuales deberán ser disipadas es decir llevar un proceso de retroalimentación, al aplicar esta estrategia con la ayuda de medios virtuales el estudiante incrementará sus conocimientos previos logrando ser reforzado por la explicación del docente.

### **Recuperación**

Encargada de indagar de manera correcta o incorrecta. De acuerdo con Espinoza (2011) “La recuperación permite optimizar la búsqueda de la información almacenada, organizando y elaborando la información, para hacerla más fácil recuperarla”. En tal sentido es la capacidad de recordar el conocimiento almacenado de la memoria.

Cuando el docente a través de los medios tecnológicos visuales compartirá al estudiante el conocimiento de la asignatura, al utilizar este método podrá captar dos sentidos al mismo tiempo del estudiante, el auditivo y el visual, logrando que la información transmitida se almacene en la memoria en forma permanente y que esta pueda ser expresada mediante una exposición artística.

### **Organización**

Esta estrategia se utiliza para traducir información de otra forma para el cual será más fácil entender. “La estrategia de organización consiste en combinar los elementos informativos seleccionados de los materiales de aprendizaje en un todo coherente y significativo a esa relación de los datos informativos se los denomina conexiones internas” (Herrera, 2005, p. 268). Consiste en agrupar, reorganizar y clasificar la información con la intención de lograr una representación concreta del aprendizaje.

Para aquello en la aplicación el educador debe organizar sobre cada uno de los temas que va impartirá al estudiante, para esto deberá revisar información utilizando los medios tradicionales y tecnológicos, esta información debe ser sintetizada para impartir lo más coherente y significativo al estudiante, donde el estudiante demostrará la absorción del conocimiento empleándolo para resolver actividades que el docente plantee.

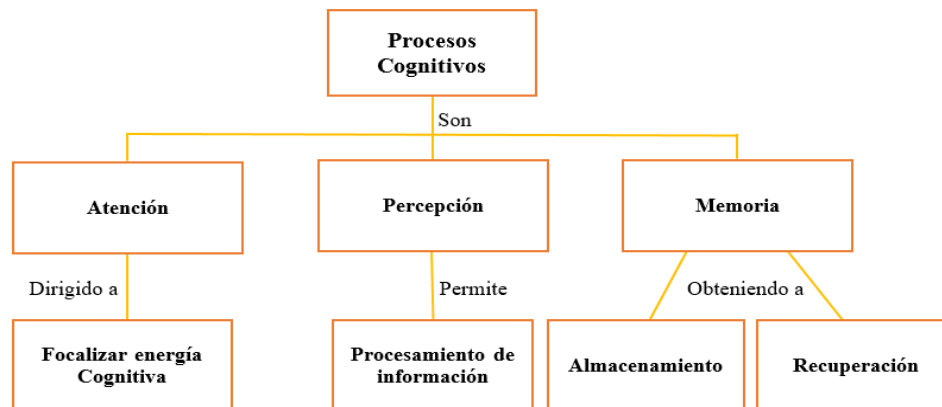
De esta forma se puede afirmar que las estrategias de aprendizaje, son proceso dados para construir, desarrollar y favorecer el aprendizaje, el mismo que va desarrollando el intelecto del estudiante reforzando sus habilidades las cuales llegan a modificarse e incrementarse el conocimiento.

### ***Procesos cognitivos***

La cognición se genera de una dinámica producida en el conocimiento. “Los procesos cognitivos son la expresión dinámica de la mente, de la cognición, sistema encargado de la construcción y procesamiento de la información que permite la elaboración y asimilación de conocimiento” (Gonzalez y Leon, 2013, p.51). En efecto, son procedimientos utilizados por los docentes y estudiantes para construir el conocimiento.

Para Fuenmayor y Villasmil (2008) los procesos cognitivos son la capacidad de mantener y decidir al objeto para el cual se agrupan en los siguientes niveles:

Tal como se observa en la figura 1, los procesos cognitivos y su clasificación.



**Gráfico 5. Procesos cognitivos**

Fuente: (Villasmil, 2008)

En el proceso cognitivo de atención, percepción y memoria el estudiante tiene el papel activo en los procesos de recepción, selección, transformación, almacenamiento, elaboración, recuperación y transmisión que llega, estos se pueden unir o complementar, aunque es necesario tener en cuenta que es difícil separarlos ya que estos están interrelacionados y actúan conjuntamente (Amador et al., 2006).

El docente deberá capacitarse en temas relacionados al desarrollo cognitivo, donde aprenderá como impartir en el estudiante cada uno de los procesos cognitivos, logrando que el estudiante desarrolle su estado afectivo y emocional, comprendiendo como administrar su tiempo y compartirlo en el espacio a compartir en el aula donde alterna sus puntos de vista de la concepción del mundo, respetando la ideología de cada uno de los individuos. Además, el propósito específico es promover en el estudiante que genere identidad propia con la cual pueda establecer una ruta definida de su propio destino, donde tenga como meta a la sociedad y a su familia.

Los seres humanos tienen la capacidad de fijar la atención, es decir seleccionando aspectos específicos. Prestando atención de contenidos los que permitirán aprender de forma efectiva.

### **Contenidos**

De acuerdo con MINEDUC (2016) en la asignatura de Educación Cultural y Artística, se estructuran tres contenidos de acuerdo con el currículo nacional, las mismas que abarcan competencias necesarias para el subnivel de básica superior:

**Tabla N° 1. Contenidos de Educación Cultural y Artística**

<i>Personal y afectiva-emocional</i>	<i>Simbólica y cognitiva</i>	<i>Social y relacional</i>
<i>El yo: la identidad</i>	<i>El entorno: espacio, tiempo y objetos</i>	<i>El encuentro con otros: la alteridad</i>

**Fuente: (Mineduc, 2016)**

**Elaborado por:** María Zambrano (2021)

Para ampliar el conocimiento de los contenidos se utiliza el currículo como antecesor de contenidos que sirven como base para organizar la construcción del conocimiento, entendido como la interrelación entre las sensaciones, percepciones, emociones, afectos, relaciones, acciones, etc.; es decir, contemplado como un proceso de vida que amplía el concepto de pensamiento, ya que es un proceso de cognición. O, dicho de otra manera: el hecho mismo de vivir es inherente al proceso de conocer (MINEDUC, 2016).

Se debe entender que el ser humano es inherente a su pensamiento y al desarrollo de su conocimiento, donde la educación se considera como un proceso social, en la cual cada actividad que imparte el docente mediante contenidos al estudiante, procesos que deben desarrollarse hacia la búsqueda del perfeccionamiento humano integral.

### **Inteligencias múltiples**

Se concibe como una capacidad cognitiva o una capacidad de entender. Para Gardner (1994), las inteligencias son la capacidad simbólica del ser humano, la

capacidad de resolver problemas y/o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas. La inteligencia no sólo se reduce a lo académico, sino que es una combinación de todas las inteligencias. En efecto es la manera de resolver problemas creando productos valiosos.

Al mismo tiempo son las habilidades y capacidades de una persona para procesar información, desarrollándolas de manera específica e identificándolas como inteligencias múltiples, convirtiéndolas en un potencial psicobiológico en donde la influencia del ambiente que desarrolla el individuo le permite resolver problemas y crear productos, entre ellas se clasifican las siguientes:

### **Corporal Cinestésica**

Los cinestésicos tienen la capacidad de utilizar su cuerpo para resolver problemas o realizar actividades. Dentro de este tipo de inteligencia están los deportistas, cirujanos y bailarines. Una aptitud natural de este tipo de inteligencia se manifiesta a menudo desde niño (Gardner, 1994).

Cuando se habla de cinestésica se puede establecer que es la habilidad de expresar y danzar, las cuales están inmersas dentro de Educación Cultural y Artística permitiendo resolver actividades propuestas para aplicación de temas relacionados con esta inteligencia.

### **Musical**

La inteligencia musical consiste en la sensibilidad de una persona para la melodía, la armonía, el ritmo, el timbre y la estructura musical (Gardner, 1998).

Dentro de educación cultural y artística la inteligencia musical es la que da pautas de posibilidades, explorando la interacción con quienes la conforman adquiriendo potencialidades y conocimientos.

### **Visual espacial**

La capacidad de pensar en tres dimensiones. Permite percibir imágenes externas e internas, recrearlas, transformarlas o modificarlas, recorrer el espacio o hacer que los objetos lo recorran y producir o decodificar información gráfica. Presente en pilotos, marinos, escultores, pintores y arquitectos, entre otros

(Gardner, 1998). En la asignatura educación cultura y artística de la inteligencia visual espacial se logra en el estudiante a través de la capacidad de crear nuevas imágenes, formas y figuras manipulando el espacio, las culés podrá matizar con una gama de colores que él pueda apreciar en su propia mente.

## **CAPÍTULO II**

### **DISEÑO METODOLÓGICO**

#### **Enfoque y diseño de la investigación**

La investigación se desarrolló bajo un enfoque de tipo mixto, por medio del cual se entrelazan la investigación tanto cualitativa como cuantitativa, con el fin de proporcionar un análisis de las variables de estudio, que según (Otero, 2018) el proceso de investigación mixto “implica una recolección, análisis e interpretación de datos cualitativos y cuantitativos que el investigador haya considerado necesarios para su estudio”. “Este método representa un proceso sistemático, empírico y crítico de la investigación”, en donde la visión objetiva de la investigación cuantitativa y la visión subjetiva de la investigación cualitativa pueden fusionarse para dar respuesta a problemas humanos.

La población razón principal de este trabajo fue el octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Guardiania de la Lengua “Abraham Calazacón”, integrada por 26 estudiantes y 2 docente del área; mismos que respaldaron la aplicación de la investigación. Se eligió este enfoque debido a lo siguiente: cualitativo por el diagnóstico del problema presentado en la Educación Cultural y Artística, basado en las teorías del aprendizaje y cuantitativo por la recolección de datos para medir las variables.

El nivel de investigación al que se llegó fue el descriptivo, el cual, según Hernández et al. (2014) expresa que es un “tipo de investigación que busca determinar las propiedades, perfiles de un fenómeno u objeto que se someta a análisis”. Este nivel de investigación nos permitió medir y describir las variables de estudio: Estrategias Virtuales y aprendizaje de la Educación Cultural y Artística.

Adicionalmente, se realizó la investigación de campo, ya que la información se tomó en el lugar de estudio para identificar las distintas estrategias virtuales que utilizan los docentes en el aprendizaje de la Educación Cultural y Artística.

Se acudió a la investigación no experimental debido a que no se manipuló ninguna de las variables de estudio.

### **Descripción de la población y el contexto de la investigación**

En este trabajo se acudió a la muestra no probabilística, también llamada muestra dirigida, por las características que tiene esta investigación se consideró aplicar el método de forma cuantitativa y cualitativa, ya que estos permite seleccionar “individuos o casos típicos sin intentar que sean estadísticamente representativos de una población determinada (...), las muestras de este tipo, la elección de los casos no depende de que todos tengan la misma posibilidad de ser elegidos, sino de la decisión de un investigador” (Hernández et al., 2014, pp. 190-191).

Basándose en este criterio de selección, se consideró toda la población debido a que es un número pequeño y no necesitó de cálculo muestral; está constituida por 26 estudiantes y 2 docentes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Guardiania de la Lengua “Abrahán Calazacón”.

**Tabla N° 2. Población**

<b>Unidades de observación</b>		
<b>Datos</b>	<b>N° estudiantes</b>	<b>Porcentaje</b>
Estudiantes	26	92.85%
Docente	2	7,15%
<b>TOTAL</b>	<b>28</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Investigación de campo

**Elaborado por:** Zambrano (2021)

### **Proceso de recolección de los datos**

El proceso de recolección de datos se realizó mediante la aplicación de una encuesta conformada por un cuestionario de 29 preguntas, elaborada en Google Forms, que posteriormente se compartió un enlace a los estudiantes participantes de este trabajo. Por otra parte, se realizó una entrevista conformada por un guion de 9 preguntas dirigida a dos docentes del área, estos instrumentos que fueron puestos a consideración y revisión de expertos. A continuación se presenta la operacionalización de las variables y preguntas las encuestas:



*Operacionalización de variables*

**Tabla N° 3. Variable Independiente Estrategias Virtuales**

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS		TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
			DOCENTES	ESTUDIANTES	
Un objeto de aprendizaje es un conjunto de recursos digitales, reutilizables; con un propósito educativo y constituido por al menos tres componentes internos: Contenidos, actividades de aprendizaje.	Definición de estrategias virtuales	Herramientas para trabajo remoto sin interacción física	¿En sus clases se apoya con herramientas para trabajo remoto?	¿En clases, el docente se apoya en herramientas interactivas (es decir vía internet)?	Entrevista Instrumento: Guion de preguntas dirigido a docentes  Encuesta Instrumento: Cuestionario dirigido a estudiantes

	Característica	Aprendizaje activo, interacción trabajo colaborativo diálogo, resolución de problemas y toma de decisiones	<p>¿En sus clases promueve el aprendizaje activo e interacción a través del trabajo colaborativo?</p> <p>¿Desarrolla actividades o talleres para promover resolución de problemas y toma de decisiones en los estudiantes?</p>	<p>¿En clase, te motiva participar en los talleres o actividades desarrollas de manera grupal?</p> <p>¿Las actividades en la asignatura ECA requieren resolución de problemas y toma de decisiones?</p>	
--	----------------	--	--	---	--

	Principios de la Educación 4.0	Aprendizaje flexible	<p>En su proceso de enseñanza prioriza las condiciones individuales del estudiantado: ¿Qué desean y quieren aprender?</p> <p>A través de qué medios digitales o presenciales, y ¿Cuándo es el momento de aprender?</p>	<p>¿El docente de ECA se preocupa por dictar clases desde lo que deseas aprender, con medios digitales o presenciales de tu elección y en el momento adecuado?</p>	
		Aprendizaje innovador	¿Ha desarrollado procesos, prácticas o programas flexibles desde una	¿El proceso de enseñanza – aprendizaje del docente de ECA	

		Aprendizaje interactivo	<p>perspectiva multidisciplinaria en su quehacer docente?</p> <p>¿En clases se apoya con dispositivos móviles y aplicaciones, así como el aprendizaje adaptativo, que refiere a la capacidad de encontrar respuestas a</p>	<p>involucra a los padres de familia, autoridades y demás asignaturas?</p> <p>¿En clases se promueve el uso de dispositivos móviles y aplicaciones para apoyar tus tareas y actividades?</p>	
--	--	-------------------------	--	--	--

		Aprendizaje colaborativo	<p>situaciones emergentes?</p> <p>¿Favorece el desarrollo de la autonomía y pensamiento creativo en los estudiantes?</p>	<p>¿En clases pones en práctica habilidades de comunicación, colaboración, disposición y atención a la escucha, la reciprocidad, la tolerancia al otro, el respeto y la empatía, entre tus compañeros?</p>	
--	--	--------------------------	--	--	--

			¿En sus clases promueve lazos de cooperación y corresponsabilidad entre docente y estudiantes?	¿En clases de ECA se organizan grupos pequeños de estudiantes en los que comparten información y trabajan juntos?	
		Enseñanza virtual	¿El acompañamiento virtual en sus clases realiza a través de plataformas o herramientas Genial.ly, Quizizz, Mindmeister, Kahoot?	¿En clases el docente utiliza Genial.ly, Quizizz, Mindmeister, Kahoot u otro, y este proceso es continuo?	

		<p>Aprendizaje basado en entornos virtuales</p>	<p>¿En clases promueve el uso de facebook, youtube, badoo, Skype, viber, etc., como medios De comunicación para interactuar con los estudiantes en tiempo real.?</p>	<p>¿En clases utilizas facebook, youtube, badoo, Skype, viber, etc, para interactuar con el docente y compañeros?</p>	
		<p>Participación e interacción en entornos virtuales</p>	<p>¿Desarrolla actividades en blogs, portafolio, foro, chats que permitan publicar documentos, realizar asesorías,</p>	<p>¿En clases realizas actividades (deberes, evaluaciones) que a través de blogs, foro, chats?</p>	

			<p>actividades evaluativas, organizar los espacios académicos, y establecer la interacción comunicativa entre los estudiantes?</p>		
	<p>Metodologías activas</p>	<p>ABP</p> <p>Gamificación</p> <p>Aprendizaje cooperativo</p>	<p>¿Sus clases son desarrolladas a través de ABP, Gamificación o aprendizaje cooperativo?</p>	<p>¿El docente en sus clases desarrolla proyectos, actividades apoyadas en juegos y trabajos que promuevan cooperación y</p>	



				colaboración en grupo?	
	Constructivismo	Tecnología en el proceso de aprendizaje  Aprendizaje efectivo	¿En sus clases la integración de tecnología favorece a la creación de experiencias enriquecedoras (educar para la vida)?	¿En clases de ECA se integra la tecnología para crear de experiencias enriquecedoras y que tu aprendizaje te sirva para la vida?	
	Roles	Docente	¿Su papel en la educación es ser facilitador del aprendizaje con capacidades y habilidades para enseñar a los	¿El docente de ECA es facilitador de su aprendizaje, desarrolla sus habilidades y capacidades?	

		Estudiante	<p>estudiantes a aprender a aprender?</p> <p>¿En sus clases los estudiantes son capaces de desenvolverse con agilidad, creatividad e innovación en su entorno social y escolar?</p>	<p>¿Consideras que eres capaz de desenvolverte con agilidad, creatividad e innovación en tu entorno social y escolar?</p>	
--	--	------------	---	---	--

**Elaborado por:** María Zambrano (2021)

**Tabla N° 4. Variable Dependiente Aprendizaje de Educación Cultural y Artística**

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS		TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
			DOCENTES	ESTUDIANTES	
Es el procedimiento mediante el cual se transmiten conocimientos especiales en educación cultural y artística o generales sobre dichas materias	Contenidos.	Social y relacional	¿Se generan actividades que permitan el desarrollo de manifestaciones culturales?	¿Las actividades de clase permiten la realización de danza, expresión corporal y el movimiento?	Encuesta Instrumento: Cuestionario dirigido a estudiantes  Entrevista Instrumento: Guion de preguntas dirigido a docentes
		Simbólica y cognitiva	¿Genera espacios de desarrollo para que los estudiantes se aproximen a una comprensión del lado estético de la vida mediante distintos lenguajes artísticos?	¿Consideras que has desarrollado tu comprensión de lado estética de la vida a través de música, artes visuales, teatro, comic, pintura, escultura,	

		Personal afectiva- emocional	y	<p>¿En clases se construyen vínculos de convivencia, colaboración, solidaridad y respeto hacia los demás?</p> <p>¿En las actividades o talleres se promueve la búsqueda de identidad para entender el papel que cumple el estudiante en la sociedad?</p>	<p>artesanías, entre otros?</p> <p>¿Construyes vínculos de convivencia, colaboración, solidaridad y respeto hacia los demás?</p> <p>¿Realizas actividades o talleres que te ayuden a la búsqueda de identidad para entender el papel</p>	
--	--	------------------------------------	---	--	--	--

				que cumple en la sociedad?	
	Procesos cognitivos	Atención, percepción y memoria	<p>¿Se promueven procesos cognitivos (atención, percepción y memoria) a través de exposiciones y presentaciones de artes a través de proyectos artísticos de aula?</p> <p>¿Se establecen procesos de conexión espontánea y diversa con el conocimiento de diferentes temáticas, a</p>	<p>¿En sus clases mantiene la atención, procesa información y fortalece la memoria de lo aprendido a través de la exposición de proyectos artísticos de aula?</p> <p>¿Reflexiona y analiza todo aquello que conoce y aprovecha lo que</p>	

			través de la percepción, vivencia, reflexión y análisis de aquello que el estudiante conoce y aprovecha lo que aprende desde diferentes puntos de vista?	aprende en ECA desde diferentes puntos de vista?	
	Estrategias de aprendizaje	Elaboración Recuperación Organización	¿Las actividades propuestas exigen al estudiante síntesis, seleccionar ideas principales, argumentación y establecer relaciones o comparaciones (en donde se establecen conexiones entre el	¿Realizas actividades que involucren resumir, tomar notas libres, responder preguntas, describir como se relaciona la información,	

			<p>conocimiento nuevo y el anterior)?</p> <p>¿Utiliza técnicas de mapas conceptuales facilitar conocimiento?</p>	<p>buscar sinónimos, etc.?</p> <p>¿Construye mapas conceptuales para afianzar y fortalecer sus conocimientos?</p>	
	Tipos de aprendizaje	<p>Por concepto</p> <p>Significativo</p>	<p>¿Se promueven actividades de observación de obras de arte y que los estudiantes generen réplicas a partir de sus reflexiones?</p> <p>¿En clases facilita espacios para la expresión, la creatividad</p>	<p>¿observa pinturas y valorar su riqueza artística?</p> <p>¿En clases es creativo es sociable y le gusta</p>	

		Por asociación	y el desarrollo emocional?  ¿Se generan espacios de revalorización de los saberes culturales y artísticos ancestrales, propios de cada región del país?	trabajar con sus compañeros?  ¿Reconoce y respeta la diversidad cultural del patrimonio, contribuyendo a su conservación y renovación.?	
	Curricular	Destrezas	¿Las clases se orientan a los intereses de los estudiantes, de algún acontecimiento del presente, de eventos o producciones de las artes y la cultura?	¿En clase presenta una obra de arte basada en una reflexión?  ¿Conoces las manifestaciones	



				<p>musicales tradicionales del país, los instrumentos musicales que se emplean y los bailes que se ejecutan?</p> <p>¿Participa activamente en las preparaciones y puesta en escena de una representación de danza, expresión corporal, teatro, música, títere, etc.?</p>	
--	--	--	--	--	--

Elaborado por: María Zambrano (2021)

### **Método y Técnicas de investigación**

La técnica de investigación aplicada para el levantamiento o recolección de la información en el 8vo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Guardianas de la Lengua “Abrahán Calazacón” fueron:

Una encuesta conformada por un cuestionario de 29 preguntas dirigida a 26 estudiantes que busca encontrar elementos relevantes relacionados a las variables de investigación en referencia a sus objetivos específicos, situación que facilite tener los insumos suficientes para la elaboración de la propuesta.

Una encuesta conformada por un cuestionario de 28 preguntas dirigida a 2 docentes del área de Educación Cultural y Artística que busca contrastar la información obtenida en la encuesta.

Por otra parte, se recurrió a la investigación documental con el fin de definir conceptualmente las variables de investigación y sus indicadores a fin de clarificar y elaborar de forma correcta los instrumentos de medición.

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

Los criterios de validez y confiabilidad, utilizados en los instrumentos de las encuestas cumplen este requerimiento, garantizando la efectividad de lo que se quiere medir en las variables.

Para la validez de los instrumentos se basó en los criterios de profesionales con títulos de cuarto nivel y años de experiencia afines a las variables de investigación.

Para la confiabilidad de los instrumentos, se tomó como referencia la escala de Likert en todas las preguntas con las siguientes opciones de respuesta: siempre, casi siempre, algunas veces, rara vez y nunca y la escala de fiabilidad del Alfa de Cronbach según Oviedo y Campos (2005) “El valor mínimo aceptable para el coeficiente Alfa de Cronbach es 0,70; por debajo de ese valor la consistencia interna de la escala utilizada es baja” siendo un valor que está entre 0 y 1.

En el caso de los instrumentos utilizados en esta investigación y con el aporte de software estadístico SPSS se llegó a obtener los siguientes valores de confiabilidad:

Coeficiente de Alfa de Cronbach obtenido a la encuesta dirigida a estudiantes fue del 0.90.

**Estadísticos de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en los elementos tipificados	N de elementos
,908	,920	29

**Fuente:** Encuestas a Estudiantes  
**Elaborado:** María Zambrano

**Estadísticos de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en los elementos tipificados	N de elementos
,994	1,000	22

**Fuente:** Encuesta a Docentes  
**Elaborado:** María Zambrano

Los coeficientes de Alfa de Cronbach obtenidos en las encuestas dirigidas a estudiantes y docentes fueron del 0.908 y 0.994. que representan según la escala a alta confiabilidad lo que implica que los instrumentos de medición son confiables.

**Análisis de los resultados**

En este apartado se describen los instrumentos utilizados tanto para los de tipo cualitativo y cuantitativo, este análisis se lo realizó con base en los siguientes instrumentos:

- Resultados de la Encuesta dirigida a los Estudiantes
- Resultados de la Encuesta dirigida a los docentes
- Entrevista a expertos

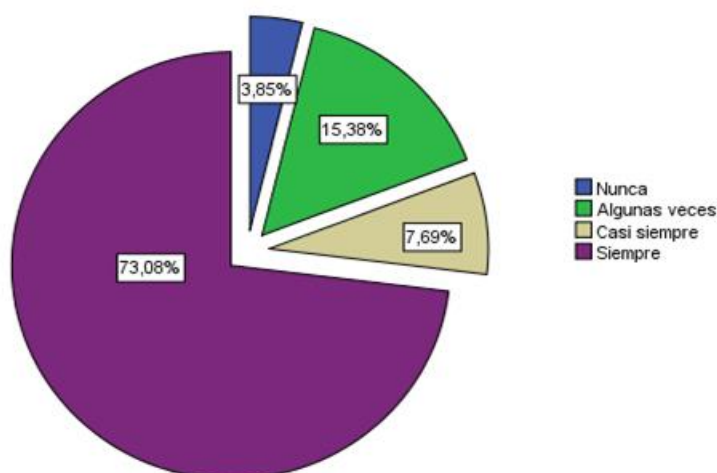
A continuación se describen, analizan e interpretan las tablas y gráficos obtenidos en la recolección de datos del proceso cuantitativo.

*Resultados de la Encuesta dirigida a los Estudiantes*

**Tabla N° 5. Pregunta 1 - ¿En clases, el docente se apoya en herramientas interactivas (es decir vía internet)?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1	3,85
Algunas veces	4	15,38
Casi siempre	2	7,69
Siempre	19	73,08
Total	26	100,0

Elaborado por: María Zambrano Santana.  
Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.



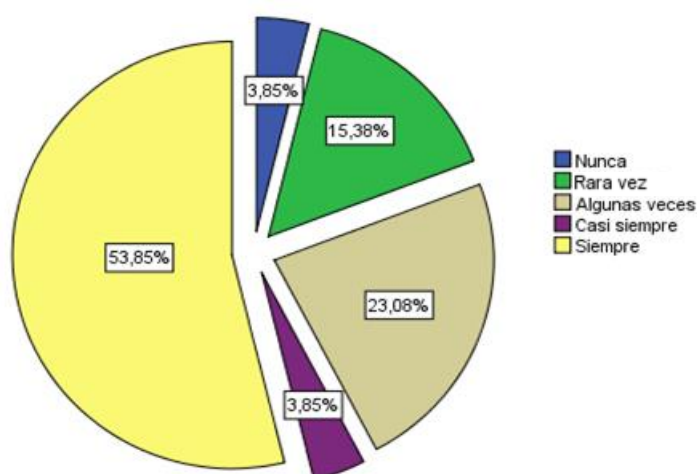
**Gráfico N° 6 Pregunta 1**  
Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.  
Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.

Conforme a los resultados de los encuestados reflejan que en su mayor parte los estudiantes manifestaron que el docente siempre se apoya en herramientas interactivas, mientras que un grupo muy reducido no lo hace. Se evidenció que existe un grupo de estudiantes de casi el 20 % que requieren que su proceso formativo sea apoyado con herramientas interactivas, según EUROINNOVA (2015) afirma que son necesarios “todo método, técnicas, recursos o medios que son utilizados por los educadores para poder transmitir a sus alumnos sus conocimientos de la manera más práctica y efectiva”.

**Tabla N° 6. Pregunta 2 ¿En clase, te motiva participar en los talleres o actividades desarrollas de manera grupal?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1	3,85
Rara vez	4	15,38
Algunas veces	6	23,08
Casi siempre	1	3,85
Siempre	14	53,85
Total	26	100,0

Elaborado por: María Zambrano Santana.  
Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.



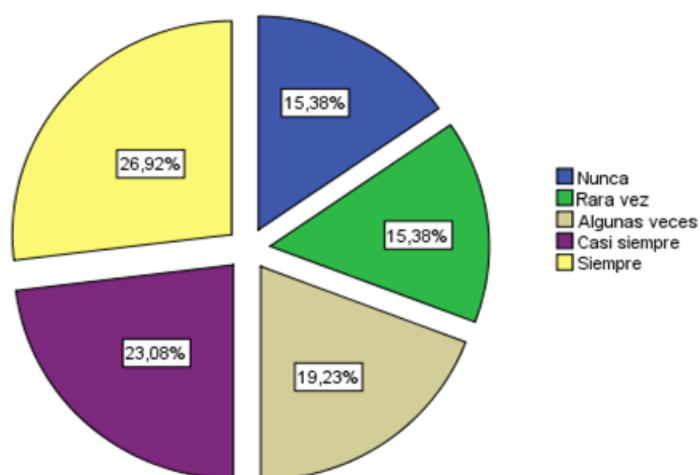
**Gráfico N° 7 Pregunta 2**  
Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.  
Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.

Más de la mitad de los estudiantes afirmaron que en clases siempre les motiva participar en los talleres o actividades desarrolladas de manera grupal, mientras que la cuarta parte dice que algunas veces. Se evidenció que existe casi la mitad de los estudiantes a los cuales se debe fortalecer el trabajo en talleres o actividades de manera grupal, lo que lleva a reflexionar sobre el accionar docente frente a lo que menciona Hernández y Medina (2015), que “la utilización de estos entornos virtuales promueve el aprendizaje activo por parte del alumnado, con acceso a diferentes actividades y recursos de aprendizaje (...), trabajo colaborativo”.

**Tabla N° 7. Pregunta 3 - ¿Las actividades en la asignatura ECA requieren resolución de problemas y toma de decisiones?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	4	15,38
Rara vez	4	15,38
Algunas veces	5	19,23
Casi siempre	6	23,08
Siempre	7	26,92
Total	26	100,0

Elaborado por: María Zambrano Santana.  
Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.



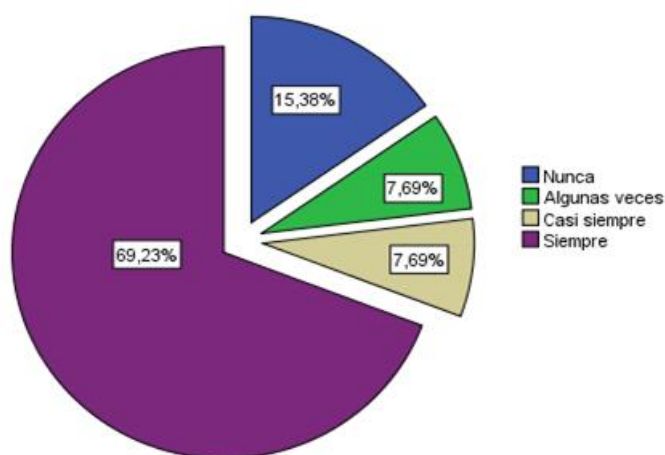
**Gráfico N° 8 Pregunta 3**  
Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.  
Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.

La cuarta parte de los estudiantes afirmaron que en las actividades de la asignatura de ECA siempre se requiere la resolución de problemas y toma de decisiones. Existe la mitad de los estudiantes que necesita potenciar el desarrollo de estas actividades, según Revelo (2017), “el trabajo colaborativo entre los alumnos permite que se intercambien información, fomentando el diálogo y la discusión, facilitando la resolución de problemas y la toma de decisiones”.

**Tabla N° 8. Pregunta 4 - ¿El docente de ECA se preocupa por dictar clases desde lo que deseas aprender, con medios digitales o presenciales de tu elección y en el momento adecuado?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	4	15,38
Algunas veces	2	7,69
Casi siempre	2	7,69
Siempre	18	69,23
Total	26	100,0

Elaborado por: María Zambrano Santana.  
Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.



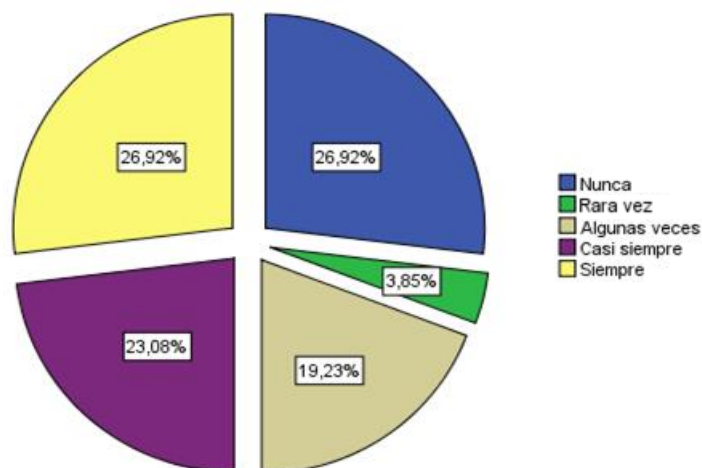
**Gráfico N° 9 Pregunta 4**  
Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.  
Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.

En su mayor parte los estudiantes mencionaron que el docente de ECA siempre se preocupa por dictar sus clases desde lo que desean aprender, con medios digitales o presenciales de su elección y en el momento adecuado, de tal manera mencionan que un grupo mínimo no lo hace, evidenciando que existe un grupo de estudiantes que deben mejorar la forma de aprender con medios digitales o presenciales a elección, ya que Según Calvo (2020) la “flexibilidad” son principios a considerar en la educación 4.0 que deben ser potenciados con la totalidad de los estudiantes.

**Tabla N° 9. Pregunta 5 - ¿El proceso de enseñanza – aprendizaje del docente de ECA involucra a los padres de familia, autoridades y demás asignaturas?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	7	26,92
Rara vez	1	3,85
Algunas veces	5	19,23
Casi siempre	6	23,08
Siempre	7	26,92
Total	26	100,0

Elaborado por: María Zambrano Santana.  
Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.



**Gráfico N° 10 Pregunta 5**

Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.  
Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.

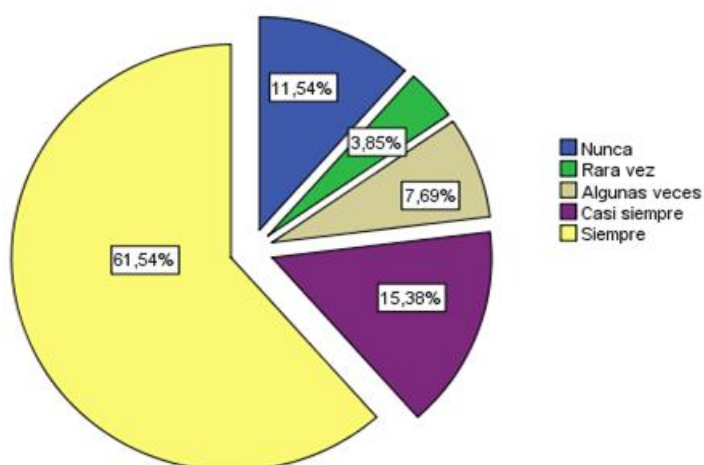
La mitad de los estudiantes manifestaron que en el proceso de enseñanza – aprendizaje del docente de ECA siempre involucra a los padres de familia, autoridades y demás asignaturas, de tal forma la otra mitad de los encuestados afirmaron que en el proceso de enseñanza-aprendizaje el docente debería involucrar a los padres de familia, autoridades y demás asignaturas, según González (2003) “aprendizaje proceso de adquisición que explica el enriquecimiento y la transformación de las estructuras internas que potencian al individuo a comprender” son principios de la educación que se deben fomentar con toda la comunidad educativa.



**Tabla N° 10. Pregunta 6 - ¿En clases se promueve el uso de dispositivos móviles y aplicaciones para apoyar tus tareas y actividades?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	3	11,54
Rara vez	1	3,85
Algunas veces	2	7,69
Casi siempre	4	15,38
Siempre	16	61,54
Total	26	100,0

Elaborado por: María Zambrano Santana.  
Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.



**Gráfico N° 11 Pregunta 6**

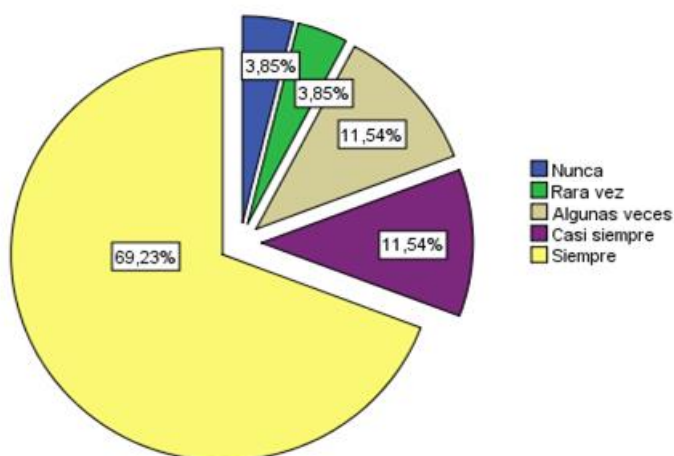
Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.  
Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.

La mayor parte de los estudiantes afirmaron que siempre se promueve el uso de dispositivos móviles y aplicaciones para apoyar sus tareas y actividades, evidenciando que existe un grupo referencial que se lo debe fortalecer en este aspecto, ya que según Arenas (2015) el “aprendizaje interactivo” generalmente permite ver lo opuesto del aprendizaje, que depende de la observación y necesitan de una combinación.

**Tabla N° 11. Pregunta 7 - ¿En clases pones en práctica habilidades de comunicación, colaboración, disposición y atención a la escucha, la reciprocidad, la tolerancia al otro, el respeto y la empatía, entre tus compañeros?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1	3,85
Rara vez	1	3,85
Algunas veces	3	11,54
Casi siempre	3	11,54
Siempre	18	69,23
Total	26	100,0

Elaborado por: María Zambrano Santana.  
Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.



**Gráfico N° 12 Pregunta 7**  
Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.  
Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.

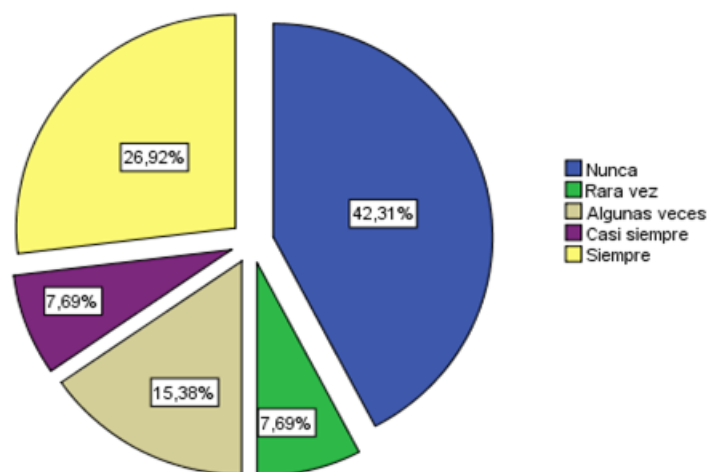
Más de la mitad de los estudiantes afirmaron que en clases siempre se pone en práctica habilidades de comunicación colaboración y atención a la escucha, reciprocidad, tolerancia al otro, respeto y empatía entre compañeros, existiendo todavía un porcentaje de estudiantes con dificultades en la práctica de estos aspectos, entendiendo a Barkley et al., (2013) el “aprendizaje colaborativo” es la importancia de tener actividades estructuradas para conseguir objetivos.

**Tabla N° 12. Pregunta 8 - ¿En clases de ECA se organizan grupos pequeños de estudiantes en los que comparten información y trabajan juntos?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	11	42,31
Rara vez	2	7,69
Algunas veces	4	15,38
Casi siempre	2	7,69
Siempre	7	26,92
Total	26	100,0

Elaborado por: María Zambrano Santana.

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.



**Gráfico N° 13 Pregunta 8**

Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.

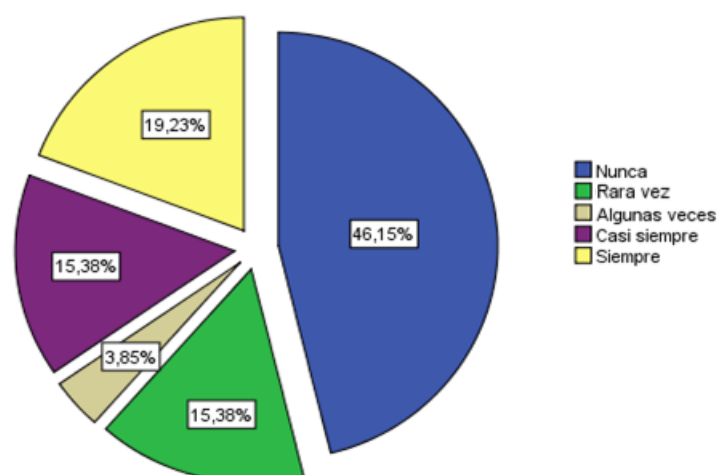
Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.

Así la mayoría de los estudiantes nunca en clases de ECA se organizan grupos pequeños para compartir información y trabajar juntos, lo que indica que hay que potenciar este tipo de trabajo o práctica en más de la mitad de los estudiantes, en esta parte Villa y Poblete (2013) señala que “entienden la colaboración como una disposición permanente a cooperar con los demás compañeros y con las personas que lo rodean.

**Tabla N° 13. Pregunta 9 - ¿En clases el docente utiliza Genial.ly, Quizizz, Mindmeister, Kahoot u otro, y este proceso es continuo?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	12	46,15
Rara vez	4	15,38
Algunas veces	1	3,85
Casi siempre	4	15,38
Siempre	5	19,23
Total	26	100,0

Elaborado por: María Zambrano Santana.  
Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.



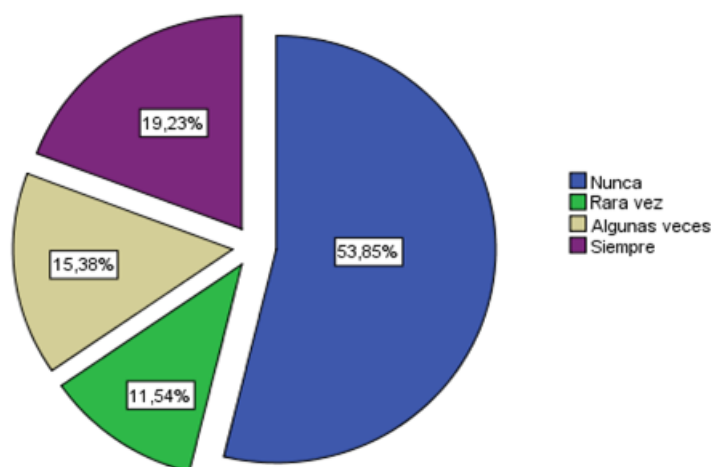
**Gráfico N° 14 Pregunta 9**  
Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.  
Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.

Los estudiantes afirman que el docente nunca utiliza Genial.ly, Quizizz, Mindmeister, Kahoot u otro y que este proceso no es continuo, evidenciando que en un alto porcentaje los estudiantes deberían incorporar estas estrategias virtuales para fortalecer su proceso de aprendizaje, ya que según sitio web IOE Business School (2018) “la enseñanza virtual respeta el ritmo de adquisición de conocimientos y competencias del alumno”.

**Tabla N° 14. Pregunta 10 - ¿En clases utilizas Facebook, Youtube, Badoo, Skype, Viber u otros, para interactuar con el docente y compañeros?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	14	53,85
Rara vez	3	11,54
Algunas veces	4	15,38
Siempre	5	19,23
Total	26	100,0

Elaborado por: María Zambrano Santana.  
Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.



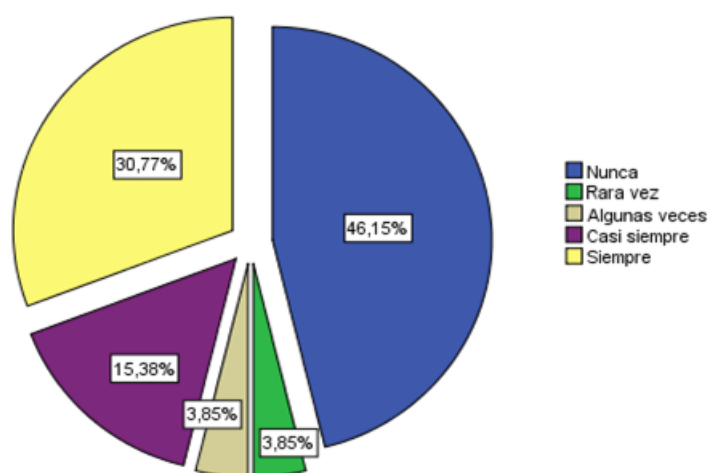
**Gráfico N° 15 Pregunta 10**  
Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.  
Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.

Más de la mitad de los estudiantes informaron que nunca en clases utilizan Facebook, Youtube, Badoo, Skype, Viber u otros, para interactuar con el docente y compañeros, evidenciando que se debe utilizar estas herramientas con la mayoría de estudiantes, en concordancia con Fernández (2009) quien afirma que las “mayores aportaciones de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) a la educación son sin duda los Entornos Virtuales”.

**Tabla N° 15. Pregunta 11 - ¿En clases realizas actividades (deberes, evaluaciones) a través de blogs, foro, chats?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	12	46,15
Rara vez	1	3,85
Algunas veces	1	3,85
Casi siempre	4	15,38
Siempre	8	30,77
Total	26	100,0

Elaborado por: María Zambrano Santana.  
Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.



**Gráfico N° 16 Pregunta 11**  
Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.  
Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.

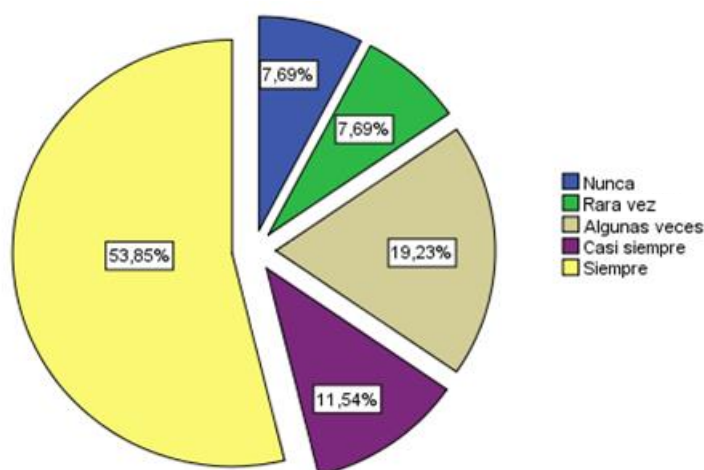
Un grupo numeroso de estudiantes afirma que en clases nunca realizan actividades (deberes, evaluaciones) a través de blogs, foro, chats, observando que en más de la mitad de estudiantes se debe fortalecer el trabajo con blogs, foros y chats, ya que en concordancia con Vásquez y Arango (2012) los entornos virtuales “permiten publicar documentos, realizar asesorías, realizar actividades evaluativas, organizar los espacios académicos, matricular y establecer la interacción comunicativa entre los participantes” (p. 97).

**Tabla N° 16. Pregunta 12 - ¿El docente en sus clases desarrolla proyectos, actividades apoyadas en juegos y trabajos que promuevan cooperación y colaboración en grupo?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	2	7,69
Rara vez	2	7,69
Algunas veces	5	19,23
Casi siempre	3	11,54
Siempre	14	53,85
Total	26	100,0

Elaborado por: María Zambrano Santana.

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.



**Gráfico N° 17 Pregunta 12**

Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.

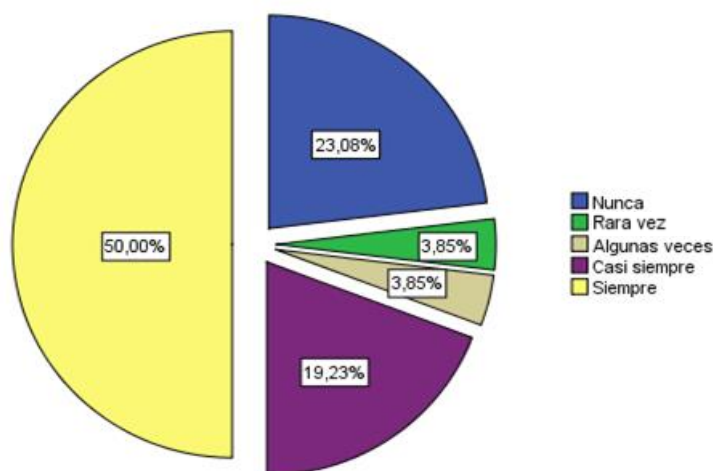
Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.

Más de la mitad de los estudiantes mencionaron que el docente en sus clases siempre desarrolla proyectos, actividades apoyadas en juegos y trabajos que promuevan cooperación y colaboración en grupo, evidenciando que un número considerable de estudiantes no desarrollan adecuadamente estas actividades siendo necesario fortalecerlas, según Ruiz et al. (2015) afirman que “la colaboración es vista como el trabajo que se realiza en conjunto entre un grupo de personas con intereses y objetivos comunes para maximizar no solamente su aprendizaje”.

**Tabla N° 17. Pregunta 13 - ¿En clases de ECA se integra la tecnología para crear experiencias enriquecedoras y que tu aprendizaje te sirva para la vida?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	6	23,08
Rara vez	1	3,85
Algunas veces	1	3,85
Casi siempre	5	19,23
Siempre	13	50,00
Total	26	100,0

Elaborado por: María Zambrano Santana.  
Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.



**Gráfico N° 18 Pregunta 13**  
Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.  
Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.

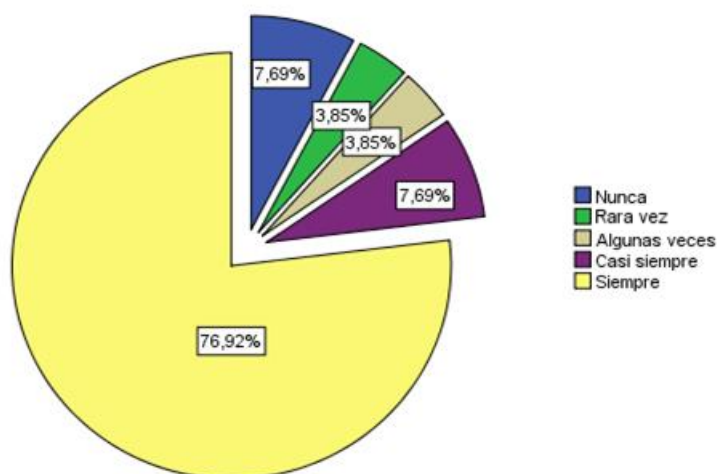
La mitad de los estudiantes manifestaron que en las clases de ECA siempre se integra la tecnología para crear experiencias enriquecedoras y que este aprendizaje sirva para la vida, observando que en un gran número de estudiantes se debe potenciar el uso de experiencias enriquecedoras con la tecnología, ya que según la teoría del constructivismo utilizar las nuevas tecnologías como herramientas favorece y enriquece el aprendizaje (Hernández, 2010).



**Tabla N° 18. Pregunta 14 - ¿El docente de ECA es facilitador de su aprendizaje, desarrolla sus habilidades y capacidades?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	2	7,69
Rara vez	1	3,85
Algunas veces	1	3,85
Casi siempre	2	7,69
Siempre	20	76,92
Total	26	100,0

Elaborado por: María Zambrano Santana.  
Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.



**Gráfico N° 19 Pregunta 14**

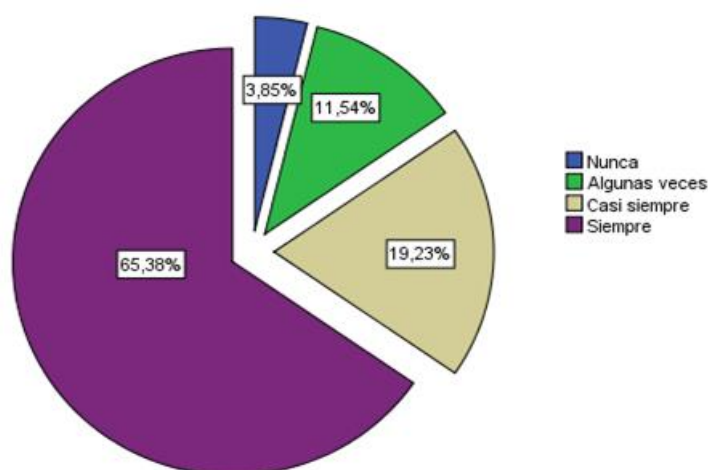
Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.  
Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.

La mayor parte de los estudiantes mencionaron que el docente de ECA siempre es un facilitador de su aprendizaje, desarrollando sus habilidades y capacidades, sin embargo, hay que potenciar esta práctica con la totalidad de ellos, según Pozo (2013) los estudiantes demandan ser reconocidos en sus características, capacidades, habilidades, competencias, intereses, motivaciones, conocimientos previos, ideas, ideales, metas, sueños y estilos de aprendizaje.

**Tabla N° 19. Pregunta 15 - ¿Consideras que eres capaz de desenvolverte con agilidad, creatividad e innovación en tu entorno social y escolar?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1	3,85
Algunas veces	3	11,54
Casi siempre	5	19,23
Siempre	17	65,38
Total	26	100,0

Elaborado por: María Zambrano Santana.  
Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.



**Gráfico N° 20 Pregunta 15**  
Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.  
Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.

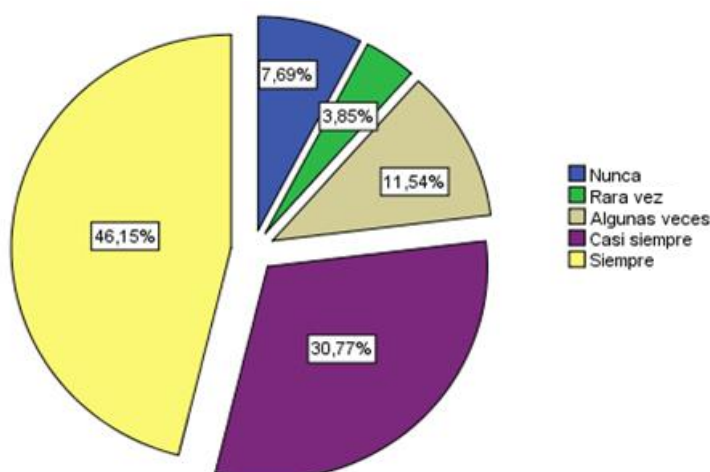
El 65.38 % de los estudiantes afirmaron siempre son capaces de desenvolverse con agilidad, creatividad e innovación en su entorno social y escolar, observando que hay que desarrollar estas destrezas con más del 15 % de los encuestados, según León (2018) los estudiantes pasan “gran parte de su vida en línea, en red de relaciones y amistades, les cuesta distinguir entre lo real y lo virtual, pertenecen a varias comunidades virtuales y demandan información ágil e inmediata”.

**Tabla N° 20. Pregunta 16 - ¿Las actividades de clase permiten la realización de danza, expresión corporal y el movimiento?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	2	7,69
Rara vez	1	3,85
Algunas veces	3	11,54
Casi siempre	8	30,77
Siempre	12	46,15
Total	26	100,0

Elaborado por: María Zambrano Santana.

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.



**Gráfico N° 21 Pregunta 16**

Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.

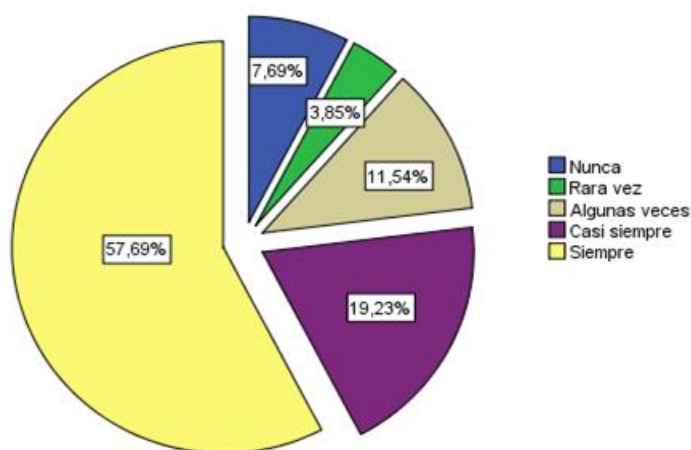
Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.

El 46.15 % de los estudiantes afirmaron que las actividades de clase siempre permiten la realización de danza, expresión corporal y el movimiento, mientras que un 30.77 % casi siempre, observando que en porcentaje considerable los estudiantes deben fortalecer esta práctica, estos elementos deben ser abordados de acuerdo al currículo nacional de la asignatura de Educación Cultural y Artística MINEDUC (2016).

**Tabla N° 21. Pregunta 17 - ¿Consideras que has desarrollado tu comprensión de lado estética de la vida a través de música, artes visuales, teatro, comic, pintura, escultura, artesanías, entre otros?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	2	7,69
Rara vez	1	3,85
Algunas veces	3	11,54
Casi siempre	5	19,23
Siempre	15	57,69
Total	26	100,0

Elaborado por: María Zambrano Santana.  
Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.



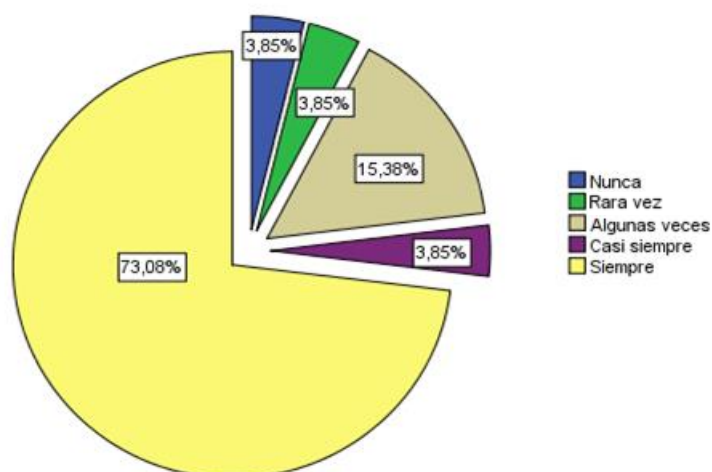
**Gráfico N° 22 Pregunta 17**  
Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.  
Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.

El 57.69 % de los estudiantes consideraron que siempre han desarrollado la comprensión del lado estético de la vida a través de música, artes visuales, teatro, comic, pintura, escultura, artesanías, entre otros; observando que se debe desarrollar estas destrezas en los estudiantes, en el currículo de la asignatura de ECA el docente debe “promover escenarios de crecimiento que ayuden a imaginar lo que todavía no es, pero será posible a través de un proyecto al que llamamos vida” implicando en procesos de “la eficacia simbólica” (MINEDUC, 2019).

**Tabla N° 22. Pregunta 18 - ¿Construyes vínculos de convivencia, colaboración, solidaridad y respeto hacia los demás?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1	3,85
Rara vez	1	3,85
Algunas veces	4	15,38
Casi siempre	1	3,85
Siempre	19	73,08
Total	26	100,0

Elaborado por: María Zambrano Santana.  
Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.



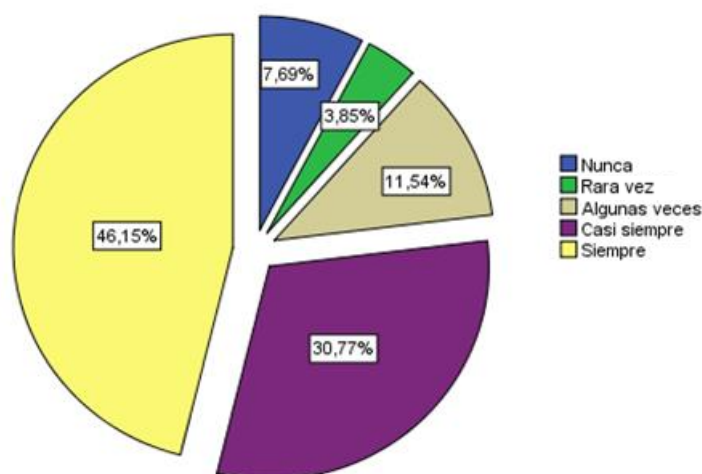
**Gráfico N° 23 Pregunta 18**  
Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.  
Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.

El 73.08 % de los estudiantes afirmaron que siempre construyen vínculos de convivencia, colaboración, solidaridad y respeto hacia los demás, detectando que se debe potenciar el desarrollo de estas destrezas en los estudiantes, ya que el ser humano es inherente a su pensamiento y al desarrollo de su conocimiento, mientras que la educación es un proceso social (MINEDUC, 2016).

**Tabla N° 23. Pregunta 19 - ¿Realizas actividades o talleres que te ayuden a la búsqueda de identidad para entender el papel que cumples en la sociedad?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	2	7,69
Rara vez	1	3,85
Algunas veces	3	11,54
Casi siempre	8	30,77
Siempre	12	46,15
Total	26	100,0

Elaborado por: María Zambrano Santana.  
Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.



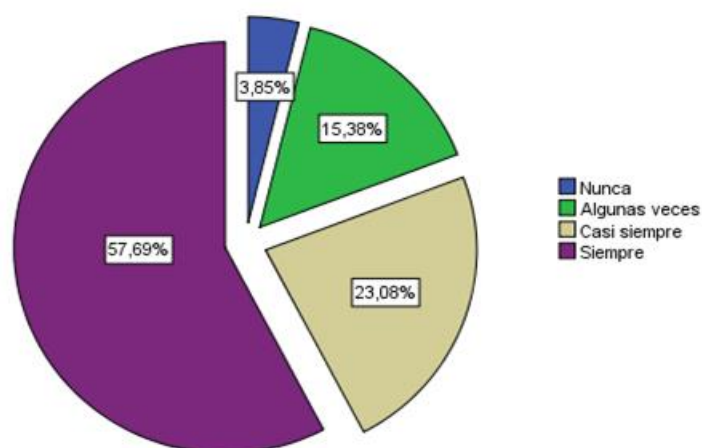
**Gráfico N° 24 Pregunta 19**  
Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.  
Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.

El 46.15 % de los estudiantes informaron que siempre realizan actividades o talleres que le ayuden en la búsqueda de su identidad para entender el papel que cumples en la sociedad, 30.77 % casi siempre, encontrando un numero considerable de los estudiantes que no realiza adecuada mente estos talleres y que necesitan ser fortalecidos, y conforme Reyes (2009) afirma que “la identidad se va configurando durante todo el ciclo vital del individuo (...) proceso permanente que se realiza en condiciones socio históricas particulares, en el espacio de la vida cotidiana”.

**Tabla N° 24. Pregunta 20 - ¿En sus clases mantiene la atención, procesa información y fortalece la memoria de lo aprendido a través de la exposición de proyectos artísticos de aula?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1	3,85
Algunas veces	4	15,38
Casi siempre	6	23,08
Siempre	15	57,69
Total	26	100,0

Elaborado por: María Zambrano Santana.  
Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.



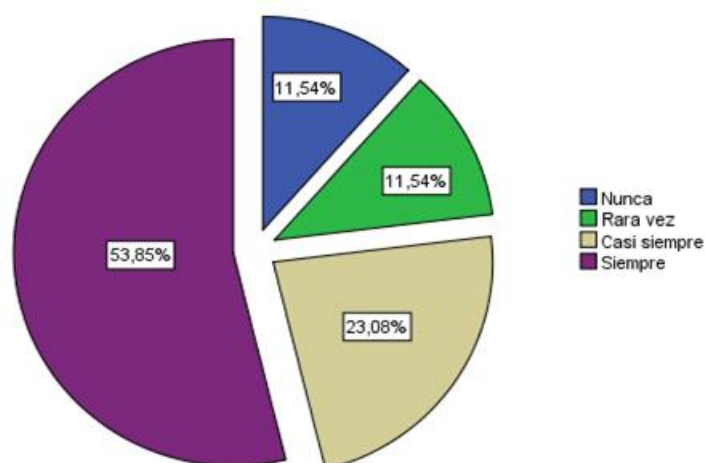
**Gráfico N° 25 Pregunta 20**  
Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.  
Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.

Más de la mitad de los estudiantes informaron que es sus clases siempre mantienen la atención, procesa información y fortalece la memoria de lo aprendido a través de la exposición de proyectos artísticos de aula, observando un grupo de estudiantes se deben trabajar en proyectos artísticos, para el MINEDUC (2018) sugiere a los docentes que “prioricen las temáticas en conjunto con el grupo de estudiantes para identificar elementos que estén acordes a sus intereses y que permitan generar un ambiente de participación activa en las diferentes fases de los proyectos artísticos”.

**Tabla N° 25. Pregunta 21 - ¿Reflexiona y analiza todo aquello que conoce y aprovecha lo que aprende en ECA desde diferentes puntos de vista?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	3	11,54
Rara vez	3	11,54
Casi siempre	6	23,08
Siempre	14	53,85
Total	26	100,0

**Elaborado por: María Zambrano Santana.**  
**Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.**



**Gráfico N° 26 Pregunta 21**  
**Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.**  
**Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.**

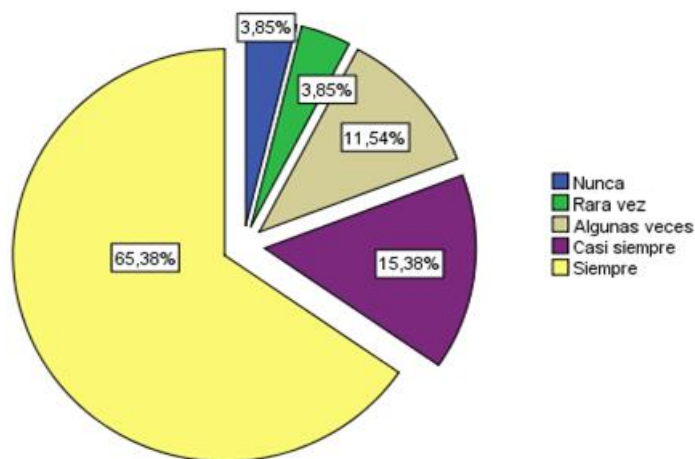
El 53.85 % de los estudiantes afirmaron que siempre reflexionan y analizan todo aquello que conoce y aprovecha lo que aprende en ECA desde diferentes puntos de vista, existen estudiantes que necesitan el desarrollo de estas destrezas, según Fuenmayor y Villasmil (2008) “los procesos cognitivos son la capacidad de mantener y decidir al objeto”.



**Tabla N° 26. Pregunta 22 - ¿Realizas actividades que involucren resumir, tomar notas libres, responder preguntas, describir como se relaciona la información, buscar sinónimos, entre otros?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1	3,85
Rara vez	1	3,85
Algunas veces	3	11,54
Casi siempre	4	15,38
Siempre	17	65,38
Total	26	100,0

**Elaborado por: María Zambrano Santana.**  
**Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.**



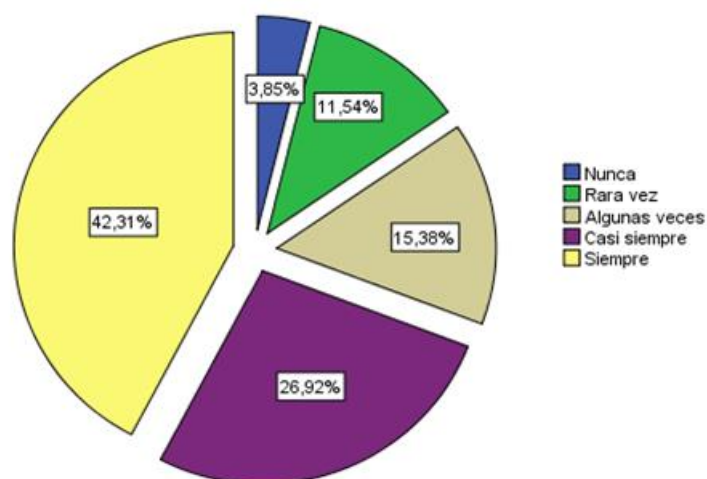
**Gráfico N° 27 Pregunta 22**  
**Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.**  
**Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.**

El 65.38 % de los estudiantes mencionaron que siempre realizan actividades que involucren resumir, tomar notas libres, responder preguntas, describir como se relaciona la información, buscar sinónimos, entre otros, observando la necesidad de fortalecer el desarrollo de estas actividades en un grupo de estudiantes, ya que según León et al. (2014) las estrategias de elaboración “son las que permiten integrar y relacionar la nueva información a los conocimientos previos que tienen los estudiantes”.

**Tabla N° 27. Pregunta 23 - ¿Construye mapas conceptuales para afianzar y fortalecer sus conocimientos?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1	3,85
Rara vez	3	11,54
Algunas veces	4	15,38
Casi siempre	7	26,92
Siempre	11	42,31
Total	26	100,0

Elaborado por: María Zambrano Santana.  
Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.



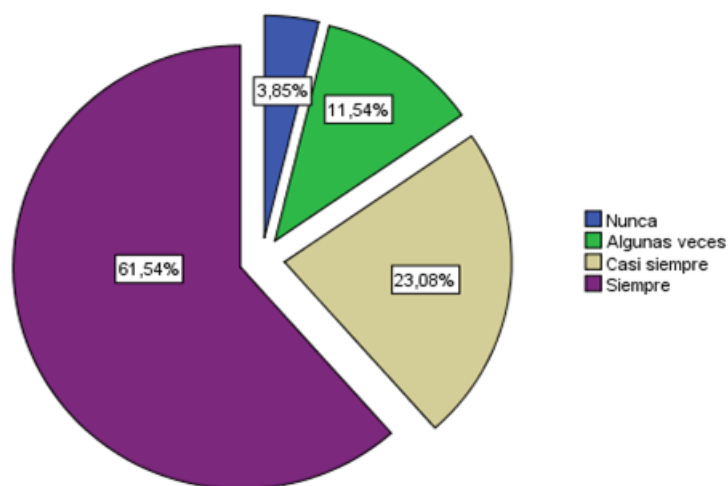
**Gráfico N° 28 Pregunta 23**  
Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.  
Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.

El 42.31 % de los estudiantes mencionaron siempre construyen mapas conceptuales para afianzar y fortalecer sus conocimientos, 26.92 % casi siempre, evidenciando que un gran número de estudiantes debe potenciar la construcción de mapas conceptuales, lo que conforme a Espinoza (2011) afirma que “la recuperación permite optimizar la búsqueda de la información almacenada, organizando y elaborando la información, para hacerla más fácil recuperarla”.

**Tabla N° 28. Pregunta 24 - ¿Observa pinturas y valorar su riqueza artística?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1	3,85
Algunas veces	3	11,54
Casi siempre	6	23,08
Siempre	16	61,54
Total	26	100,0

Elaborado por: María Zambrano Santana.  
Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.



**Gráfico N° 29 Pregunta 24**

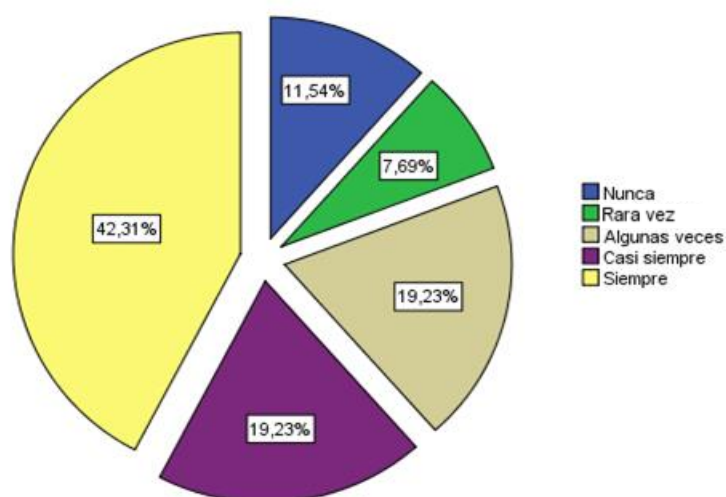
Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.  
Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.

El 61.54 % de los estudiantes informaron que siempre observan pinturas y valoran su riqueza artística, detectando que un grupo considerable de estudiante se debe realizar actividades de observación de pinturas, según Pérez (2019) menciona que “hay ciertas capacidades que son innatas, pero necesitan ser desarrolladas, a través de la adquisición de información”.

**Tabla N° 29. Pregunta 25 - ¿En clases es creativo es sociable y le gusta trabajar con sus compañeros?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	3	11,54
Rara vez	2	7,69
Algunas veces	5	19,23
Casi siempre	5	19,23
Siempre	11	42,31
Total	26	100,0

Elaborado por: María Zambrano Santana.  
Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.



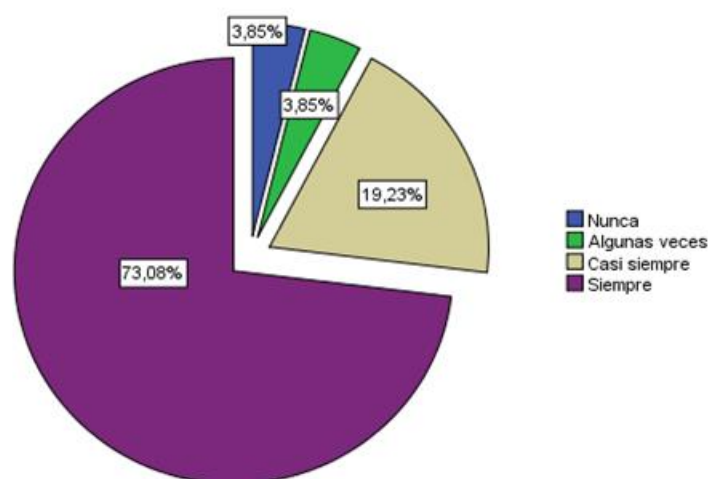
**Gráfico N° 30 Pregunta 25**  
Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.  
Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.

El 42.31 % de los estudiantes mencionaron que en clases siempre es creativo es sociable y le gusta trabajar con sus compañeros, 19.23 % casi siempre, detectando que el 40 % de los estudiantes no son creativos y sociables siendo necesario desarrollar estas destrezas, según García (2018) afirma que “el aprendizaje significativo supone un proceso en el que la persona recoge la información, la selecciona, organiza y establece relaciones con el conocimiento que ya tenía previamente”.

**Tabla N° 30. Pregunta 26 - ¿Reconoce y respeta la diversidad cultural del patrimonio, contribuyendo a su conservación y renovación?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1	3,85
Algunas veces	1	3,85
Casi siempre	5	19,23
Siempre	19	73,08
Total	26	100,0

Elaborado por: María Zambrano Santana.  
Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.



**Gráfico N° 31 Pregunta 26**

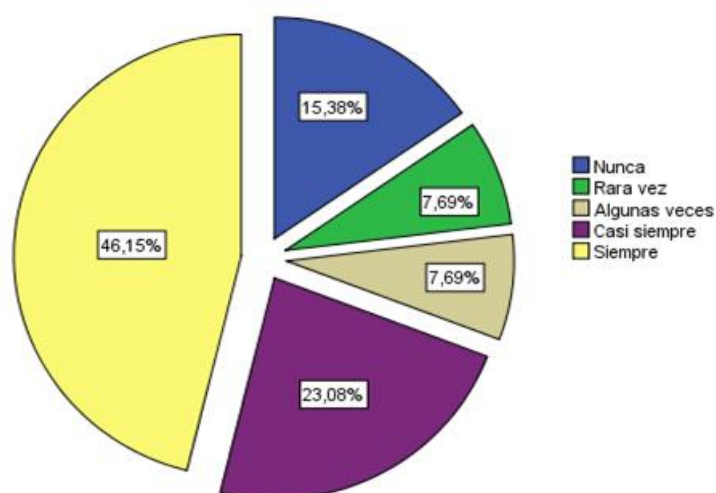
Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.  
Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.

La mayor parte de los estudiantes informaron que siempre reconocen y respetan la diversidad cultural del patrimonio, contribuyendo a su conservación y renovación, observando que existe casi el 30 % de los estudiantes que no ha desarrollado adecuadamente estos valores, y que debe ser trabajado y conforme a Howell (2018) quien menciona que el “aprendizaje asociativo al proceso mediante el cual el ser humano y otros seres vivos establecen una vinculación o asociación entre dos o más fenómenos”.

**Tabla N° 31. Pregunta 27 - ¿En clase presenta una obra de arte basada en una reflexión?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	4	15,38
Rara vez	2	7,69
Algunas veces	2	7,69
Casi siempre	6	23,08
Siempre	12	46,15
Total	26	100,0

Elaborado por: María Zambrano Santana.  
Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.



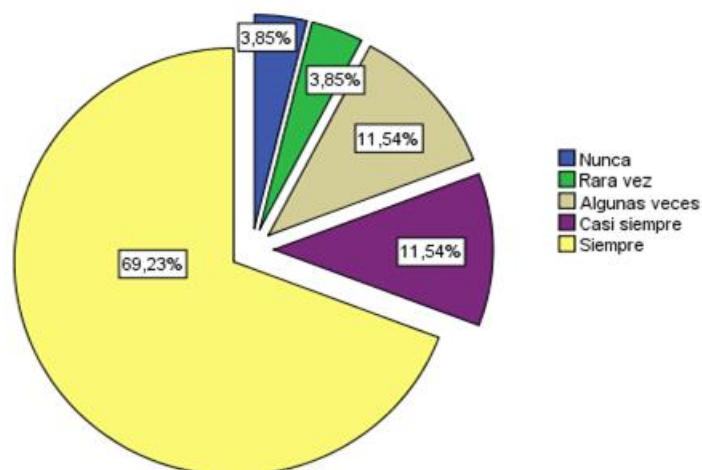
**Gráfico N° 32 Pregunta 27**  
Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.  
Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.

El 46.15 % de los estudiantes dieron a conocer que en clases siempre presentan una obra de arte basada en una reflexión, 23.08 % casi siempre, evidenciando que un número considerable de estudiantes no ha participado debidamente con la presentación de obras de arte siendo necesario fortalecer esta forma de trabajo, ya que las actitudes y habilidades se pueden conseguir mediante la práctica (Pérez, 2009).

**Tabla N° 32. Pregunta 28 - ¿Conoces las manifestaciones musicales tradicionales del país, los instrumentos musicales que se emplean y los bailes que se ejecutan?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1	3,85
Rara vez	1	3,85
Algunas veces	3	11,54
Casi siempre	3	11,54
Siempre	18	69,23
Total	26	100,0

Elaborado por: María Zambrano Santana.  
Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.



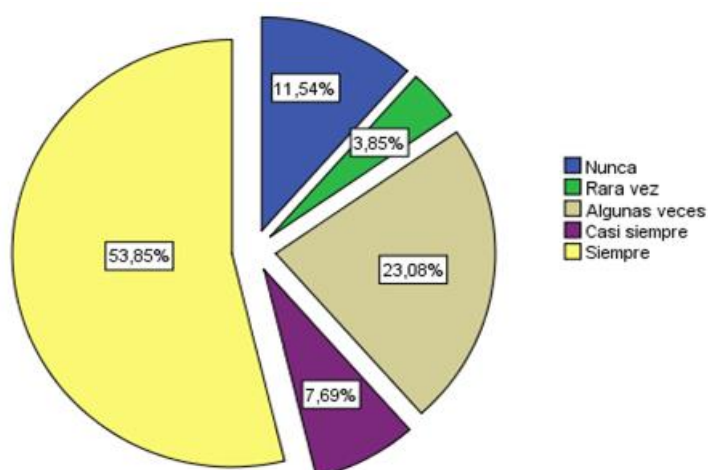
**Gráfico N° 33 Pregunta 28**  
Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.  
Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.

El 69.23 % de los estudiantes informaron que siempre conocieron las manifestaciones musicales tradicionales del país, los instrumentos musicales que se emplean y los bailes que se ejecutan, encontrado que casi el 20 % de los estudiantes desconoce sobre las manifestaciones musicales tradicionales siendo necesario reforzarlas, ya que según el MINEDUC (2009) una de las destrezas a desarrollar es “Indagar sobre la visión del mundo en las culturas ancestrales, su incidencia en la vida cotidiana y su supervivencia en la actualidad, en ritos, celebraciones y ceremonias”.

**Tabla N° 33. Pregunta 29 - ¿Participa activamente en las preparaciones y puesta en escena de una representación de danza, expresión corporal, teatro, música, títere, entre otros?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	3	11,54
Rara vez	1	3,85
Algunas veces	6	23,08
Casi siempre	2	7,69
Siempre	14	53,85
Total	26	100,0

Elaborado por: María Zambrano Santana.  
Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.



**Gráfico N° 34 Pregunta 29**  
Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.  
Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes.

El 53.85 % de los estudiantes manifestaron que siempre participan activamente en las preparaciones y puesta en escena de una representación de danza, expresión corporal, teatro, música, títere, entre otros, observando que más de la tercera parte de los estudiantes necesita fortalecer la participación activa, de tal forma para Dávila (2012) “El individuo expresa su disposición siendo una destreza que debe ser desarrollada”.

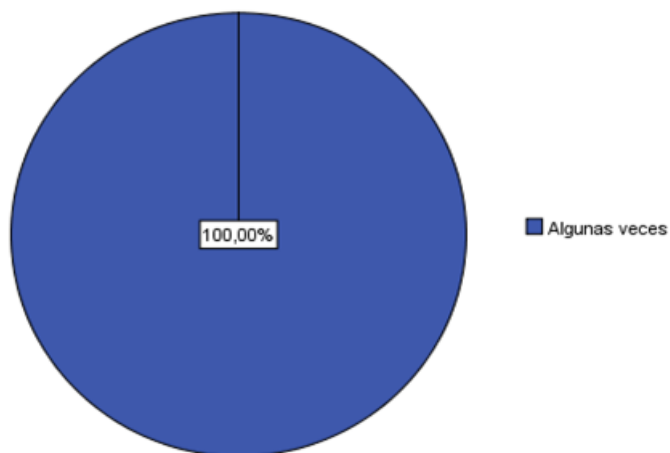


*Resultados de la Encuesta dirigida a los docentes*

**Tabla N° 34. Pregunta 1 - ¿En sus clases se apoya con herramientas para trabajo remoto?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Algunas veces	2	100,00

Elaborado por: María Zambrano Santana.  
Fuente: Encuesta dirigida a docentes.



**Gráfico N° 35 Pregunta 1**  
Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.  
Fuente: Encuesta dirigida a docentes.

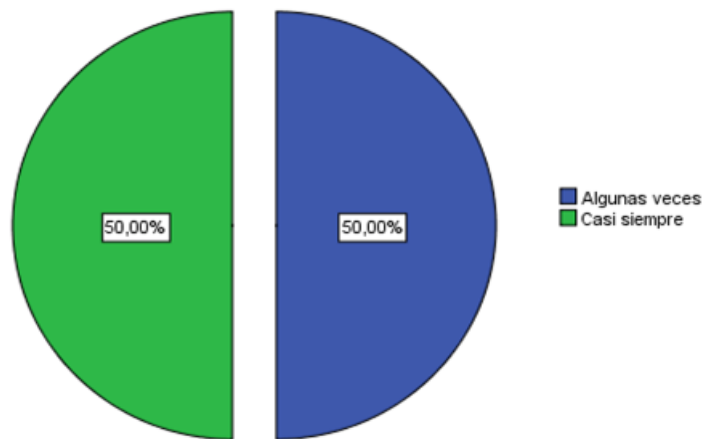
El 100 % de los docentes informaron que en sus clases solo algunas veces se apoyan con herramientas para trabajo remoto, evidenciando la necesidad de potenciar el uso de herramientas que faciliten el trabajo, según EUROINNOVA (2015) afirma que “todo método, técnicas, recursos o medios que son utilizados por los educadores para poder transmitir a sus alumnos sus conocimientos de la manera más práctica y efectiva”.

**Tabla N° 35. Pregunta 2 - ¿En sus clases promueve el aprendizaje activo e interacción a través del trabajo colaborativo?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Algunas veces	1	50,00
Casi siempre	1	50,00
Total	2	100,00

**Elaborado por: María Zambrano Santana.**

**Fuente: Encuesta dirigida a docentes.**



**Gráfico N° 36 Pregunta 2**

**Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.**

**Fuente: Encuesta dirigida a docentes.**

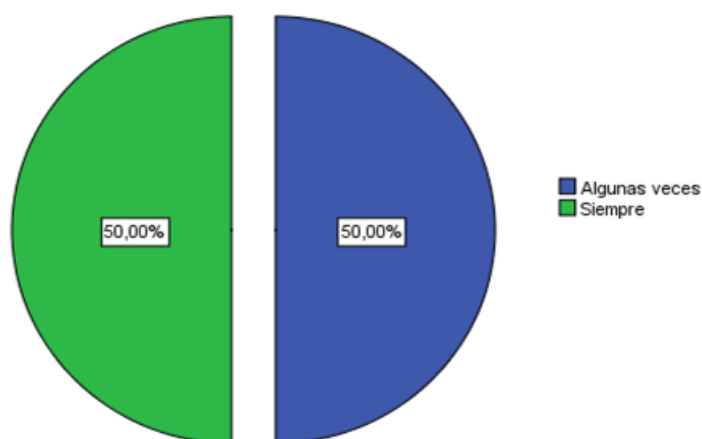
La mitad de los docentes mencionaron que en sus clases casi siempre promueven el aprendizaje activo e interacciona a través del trabajo colaborativo y la otra parte algunas veces, evidenciando que se debe fortalecer el aprendizaje activo y trabajo colaborativo en el proceso educativo, ya que “el trabajo colaborativo como una estrategia” promueve “el rol activo del estudiante” y “favorece su desarrollo cognitivo” le “permite acercarse al conocimiento desde la práctica” y “la participación activa en el proceso de aprendizaje” (Benoit, 2021).

**Tabla N° 36. Pregunta 3 - ¿Desarrolla actividades o talleres para promover resolución de problemas y toma de decisiones en los estudiantes?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Algunas veces	1	50,00
Siempre	1	50,00
Total	2	100,00

**Elaborado por: María Zambrano Santana.**

**Fuente: Encuesta dirigida a docentes.**



**Gráfico N° 37 Pregunta 3**

**Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.**

**Fuente: Encuesta dirigida a docentes.**

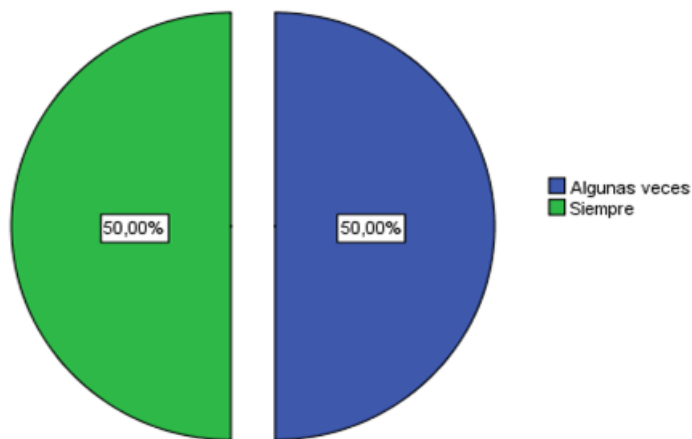
El 50 % de los docentes manifestaron que algunas veces desarrollan actividades o talleres que promueven la resolución de problemas y toma de decisiones en los estudiantes y la otra mitad siempre, encontrando que con la mitad de los docentes se debe fortalecer el desarrollo de actividades que promuevan la resolución de problemas, según Perdomo y Felmer (2017) mencionan la necesidad de “que los propios docentes resuelvan problemas, que inventen estrategias, que experimenten las emociones que conlleva resolver problemas”.

**Tabla N° 37. Pregunta 4 - ¿En su proceso de enseñanza prioriza las condiciones individuales del estudiantado: ¿Qué desean y que quieren aprender?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Algunas veces	1	50,00
Siempre	1	50,00
Total	2	100,00

**Elaborado por: María Zambrano Santana.**

**Fuente: Encuesta dirigida a docentes.**



**Gráfico N° 38 Pregunta 4**

**Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.**

**Fuente: Encuesta dirigida a docentes.**

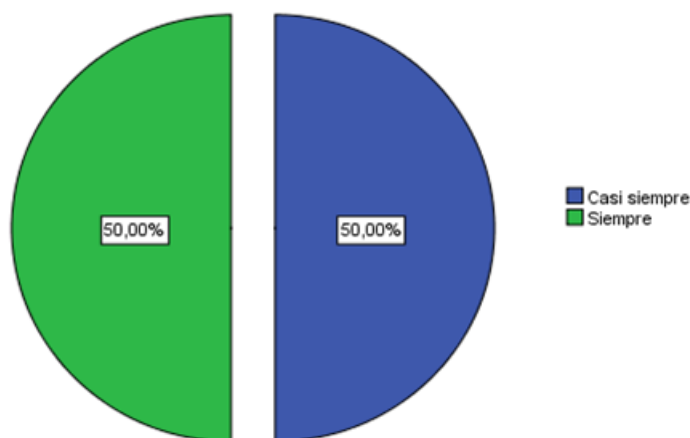
La mitad de los docentes afirmaron que en su proceso de enseñanza algunas veces prioriza las condiciones individuales del estudiantado y la otra mitad siempre, detectando que la mitad de los docentes debe priorizar las condiciones individuales de los estudiantes de acuerdo a lo que quieren y desean aprender, según Calvo (2020) la “flexibilidad” es uno de los principios a considerar en la educación 4.0 que debe ser acogido si se pretende un proceso de enseñanza aprendizaje efectivo.

**Tabla N° 38. Pregunta 5 - ¿Con que medios digitales o presenciales logras enseñar, cuando el estudiante debe aprender?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Casi siempre	1	50,00
Siempre	1	50,00
Total	2	100,00

**Elaborado por: María Zambrano Santana.**

**Fuente: Encuesta dirigida a docentes.**



**Gráfico N° 39 Pregunta 5**

**Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.**

**Fuente: Encuesta dirigida a docentes.**

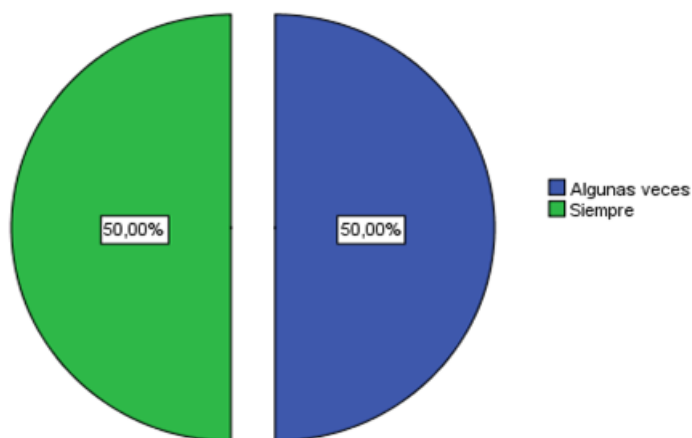
El 50 % de los docentes mencionaron que siempre conoce los medios digitales o presenciales cuando sus estudiantes deben aprender y el 50 % casi siempre, observando que la mitad de los docentes debería potenciar la selección de medios digitales para favorecer el aprendizaje de sus estudiantes, según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2020) se debe “presentar la información de las actividades en diferentes formatos para permitir la percepción por diferentes sentidos (material concreto, usar texto, imágenes, videos, audios, material multimedia”.

**Tabla N° 39. Pregunta 6 - ¿Ha desarrollado procesos, prácticas o programas flexibles desde una perspectiva multidisciplinaria en su quehacer docente?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Algunas veces	1	50,00
Siempre	1	50,00
Total	2	100,00

Elaborado por: María Zambrano Santana.

Fuente: Encuesta dirigida a docentes.



**Gráfico N° 40 Pregunta 6**

Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.

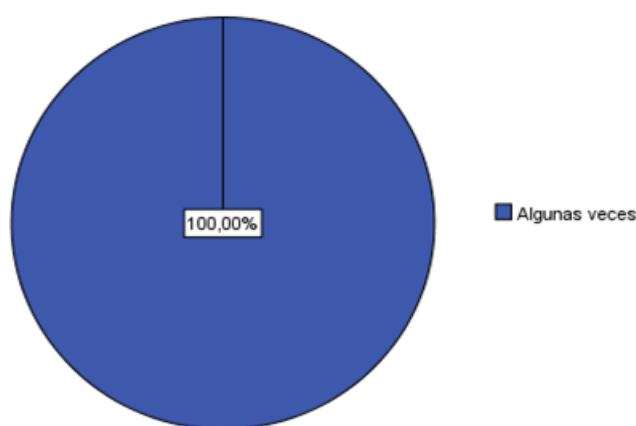
Fuente: Encuesta dirigida a docentes.

El 50 % de los docentes informaron que siempre desarrollan procesos, prácticas o programas flexibles desde una perspectiva multidisciplinaria y un 50 % casi siempre, evidenciando que la mitad de los docentes debe potenciar el desarrollo de procesos y practicas flexibles, para Calvo (2020) el “método de proyectos, el método cooperativo, el estudio de casos, el Aprendizaje Basado en Problemas, y el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)” son metodologías innovadoras probadas que debe acoger el docente.

**Tabla N° 40. Pregunta 7 - ¿En clases se apoya con dispositivos móviles y aplicaciones, así como el aprendizaje adaptativo, que se refiere a la capacidad de encontrar respuestas a situaciones emergentes?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Algunas veces	2	100,00

**Elaborado por: María Zambrano Santana.**  
**Fuente: Encuesta dirigida a docentes.**



**Gráfico N° 41 Pregunta 7**  
**Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.**  
**Fuente: Encuesta dirigida a docentes.**

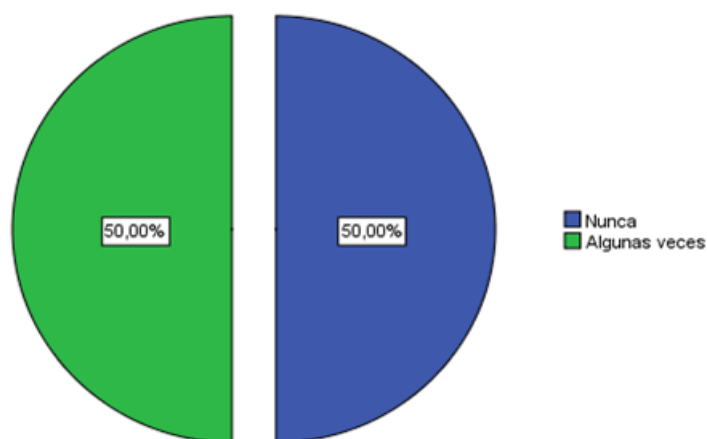
El 100 % de los docentes afirmaron que en clases solo algunas veces se apoya con dispositivos móviles y aplicaciones, así como el aprendizaje adaptativo, que se refiere a la capacidad de encontrar respuestas a situaciones emergentes, observando la necesidad que se debe fortalecer esta práctica con todo el profesorado de la asignatura de ECA, ya que según González (2018) se puede usar “las TIC como herramientas de acceso, organización, creación, difusión de contenidos”.

**Tabla N° 41. Pregunta 8 - ¿Favorece el desarrollo de la autonomía y pensamiento creativo en los estudiantes?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1	50,00
Algunas veces	1	50,00
Total	2	100,00

**Elaborado por: María Zambrano Santana.**

**Fuente: Encuesta dirigida a docentes.**



**Gráfico N° 42 Pregunta 8**

**Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.**

**Fuente: Encuesta dirigida a docentes.**

El 50 % de los docentes manifestaron que nunca favorecen el desarrollo de la autonomía y pensamiento creativo en sus estudiantes y el 50 % solo algunas veces, observando que todos los docentes deben potenciar el trabajo que desarrolle la autonomía y pensamiento creativo, según Endara (2019) el aprendizaje colaborativo permite “el desarrollo de competencias, que promueven entre los estudiantes habilidades de comunicación, colaboración, disposición y atención a la escucha, (...). La colaboración contribuye además al desarrollo de autonomía y pensamiento creativo entre el estudiantado”.

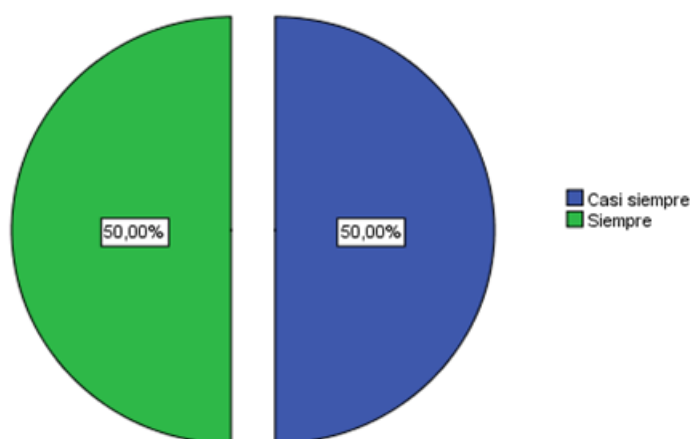


**Tabla N° 42. Pregunta 9 - ¿En sus clases promueve lazos de cooperación y corresponsabilidad entre docente y estudiantes?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	50,00
Casi siempre	1	50,00
Total	2	100,00

**Elaborado por: María Zambrano Santana.**

**Fuente: Encuesta dirigida a docentes.**



**Gráfico N° 43 Pregunta 9**

**Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.**

**Fuente: Encuesta dirigida a docentes.**

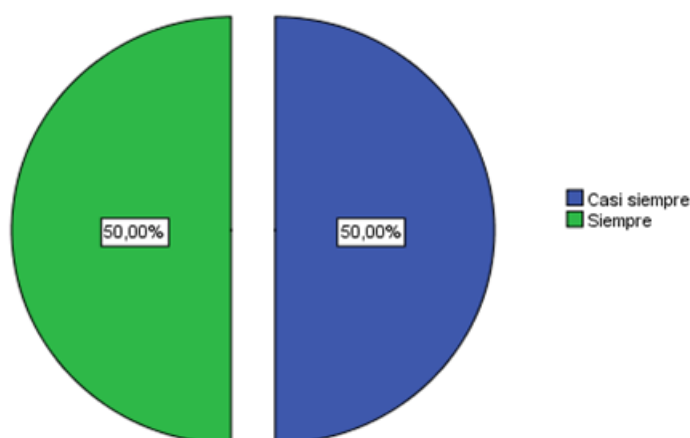
La mitad de los docentes afirmaron que en sus clases siempre promueven lazos de cooperación y corresponsabilidad entre docente y estudiantes, entre otro y la otra mitad casi siempre, encontrando que la mitad de los docentes debe fortalecer la promoción de lazos de cooperación y corresponsabilidad entre profesores y estudiantes, y conforme a lo que menciona Moreira (2018) una de las funciones docentes que “permite la interacción constante entre alumnos y profesores, centrándose en la comunicación como principal vehículo para el aprendizaje”.

**Tabla N° 43. Pregunta 10 - ¿El acompañamiento virtual en sus clases realiza a través de plataformas o herramientas Genially, Quizizz, Mindmeister, Kahoot?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Casi siempre	1	50,00
Siempre	1	50,00
Total	2	100,00

Elaborado por: María Zambrano Santana.

Fuente: Encuesta dirigida a docentes.



**Gráfico N° 44 Pregunta 10**

Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.

Fuente: Encuesta dirigida a docentes.

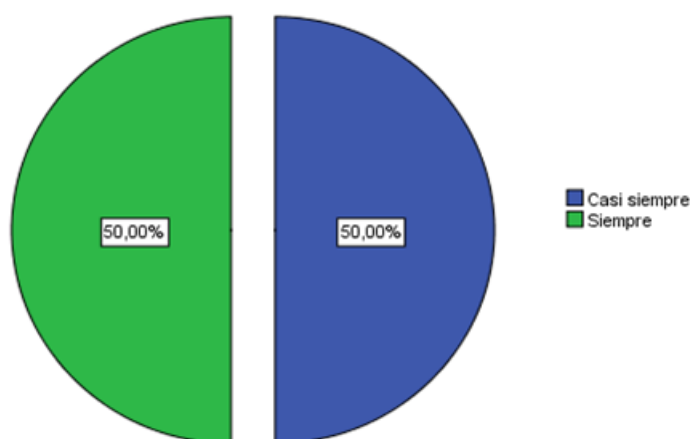
El 50 % de los docentes afirmaron que el acompañamiento virtual en sus clases siempre se realiza a través de plataformas o herramientas Genially, Quizizz, Mindmeister, Kahoot? y el 50 % casi siempre, encontrando que la mitad de los docentes debe fortalecer el acompañamiento con herramientas virtuales, ya que para cumplir este propósito a fin de dinamizar las clases y tener una mayor participación de los estudiantes y como manifiesta Valverde y Solis (2021) sugieren “(...) el uso de las plataformas digitales de libre acceso como Kahoot, Mentimeter, Quizizz, Genially, formularios de Google, etc. (...)”. (p. 8)

**Tabla N° 44. Pregunta 11 - ¿En clases promueve el uso de Facebook, Youtube, Badoo, Skype, Viber, entre otros, como medios de comunicación para interactuar con los estudiantes en tiempo real?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Casi siempre	1	50,00
Siempre	1	50,00
Total	2	100,00

Elaborado por: María Zambrano Santana.

Fuente: Encuesta dirigida a docentes.



**Gráfico N° 45 Pregunta 11**

Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.

Fuente: Encuesta dirigida a docentes.

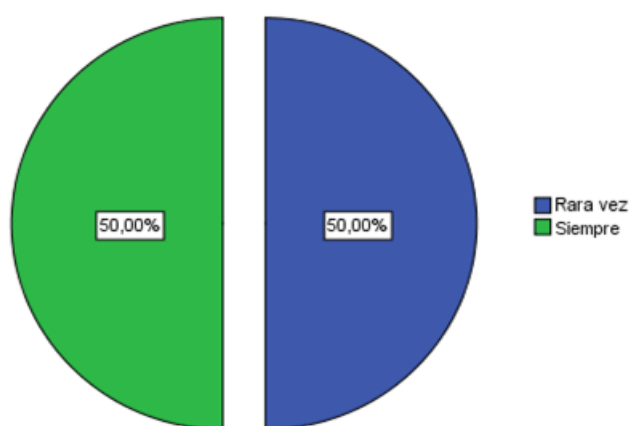
La mitad de los docentes informaron que en sus clases siempre promueve el uso de Facebook, Youtube, Badoo, Skype, Viber, entre otros, como medios de comunicación para interactuar con los estudiantes en tiempo real y la otra mitad casi siempre, encontrando la necesidad de fortalecer el trabajo de la mitad de los docentes, según Calvo (2020) los entornos virtuales son “aquellos espacios que tienen como propósito principal la interacción social, la colaboración, la socialización, el intercambio de contenidos, el desarrollo de la autonomía y la creatividad a partir del desarrollo de aprendizajes significativos”. (p. 91)

**Tabla N° 45. Pregunta 12 - ¿Desarrolla actividades en blogs, portafolio, foro, chat que permitan publicar documentos, realizar asesorías, actividades evaluativas, organizar los espacios académicos, y establecer la interacción comunicativa entre los estudiantes?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Rara vez	1	50,00
Siempre	1	50,00
Total	2	100,00

Elaborado por: María Zambrano Santana.

Fuente: Encuesta dirigida a docentes.



**Gráfico N° 46 Pregunta 12**

Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.

Fuente: Encuesta dirigida a docentes.

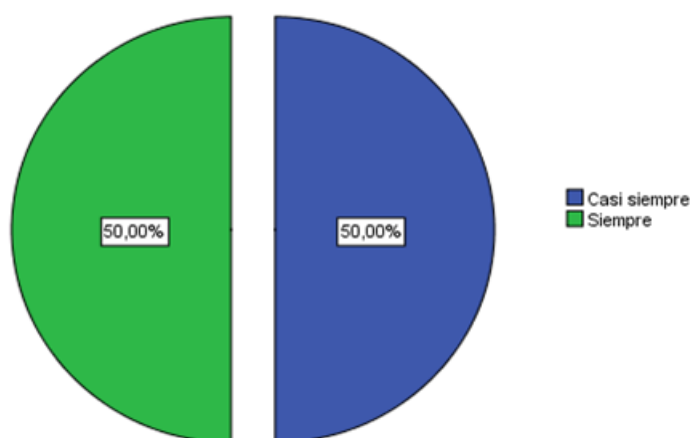
El 50 % de los docentes siempre desarrollan actividades en blogs, portafolio, foro, chat que permitan publicar documentos, realizar asesorías, actividades evaluativas, organizar los espacios académicos y establecer la interacción comunicativa entre los estudiantes y el 50 % rara vez, observando la necesidad de que la mitad de los docentes debe potenciar su accionar pedagógico con el uso adecuado de estas herramientas, según Vásquez y Arango (2012), afirman que “un entorno virtual permite publicar documentos, realizar asesorías, realizar actividades evaluativas, organizar los espacios académicos, matricular y establecer la interacción comunicativa entre los participantes” (p. 97).

**Tabla N° 46. Pregunta 13 - ¿Sus clases son desarrolladas a través de ABP, Gamificación o aprendizaje cooperativo?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Casi siempre	1	50,00
Siempre	1	50,00
Total	2	100,00

**Elaborado por: María Zambrano Santana.**

**Fuente: Encuesta dirigida a docentes.**



**Gráfico N° 47 Pregunta 13**

**Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.**

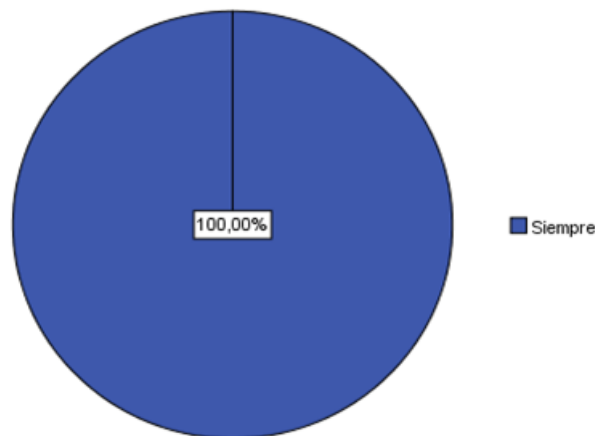
**Fuente: Encuesta dirigida a docentes.**

El 50 % de los docentes mencionaron que en sus clases siempre son desarrolladas a través de ABP, gamificación o aprendizaje cooperativo y el 50 % casi siempre, detectando que la mitad de los docentes debe fortalecer el trabajo con la utilización de metodologías activas, la colaboración es vista como el trabajo que se realiza en conjunto entre un grupo de personas con intereses y objetivos comunes para maximizar no solamente su aprendizaje lo que conforme a (Acuña, 2017) afirma que “el aprendizaje colaborativo (AC) es una técnica didáctica que promueve el aprendizaje centrado en el alumno basando el trabajo en pequeños grupos”.

**Tabla N° 47. Pregunta 14 - ¿En sus clases la integración de tecnología favorece a la creación de experiencias enriquecedoras (educar para la vida)?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	100,00

**Elaborado por: María Zambrano Santana.**  
**Fuente: Encuesta dirigida a docentes.**



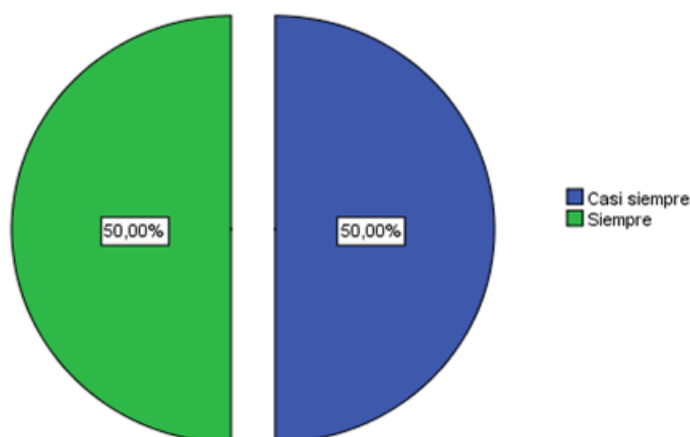
**Gráfico N° 48 Pregunta 14**  
**Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.**  
**Fuente: Encuesta dirigida a docentes.**

El 100 % de los docentes informaron que en sus clases siempre integran de tecnología para favorecer la creación de experiencias enriquecedoras, elemento muy importante en la concepción de los docentes lo que permitirá a futuro la ejecución adecuada de la propuesta, estas características da como resultado que el propio alumno sea capaz de construir su conocimiento con el profesor como un guía y mentor, otorgándole la libertad necesaria para que explore el ambiente tecnológico, pero estando presente cuando tenga dudas o le surja algún problema (Hernández, 2010).

**Tabla N° 48. Pregunta 15 - ¿Su papel en la educación es ser facilitador del aprendizaje, con capacidades y habilidades para enseñar a los estudiantes a aprender a aprender?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Casi siempre	1	50,00
Siempre	1	50,00
Total	2	100,00

Elaborado por: María Zambrano Santana.  
Fuente: Encuesta dirigida a docentes.



**Gráfico N° 49 Pregunta 15**  
Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.  
Fuente: Encuesta dirigida a docentes.

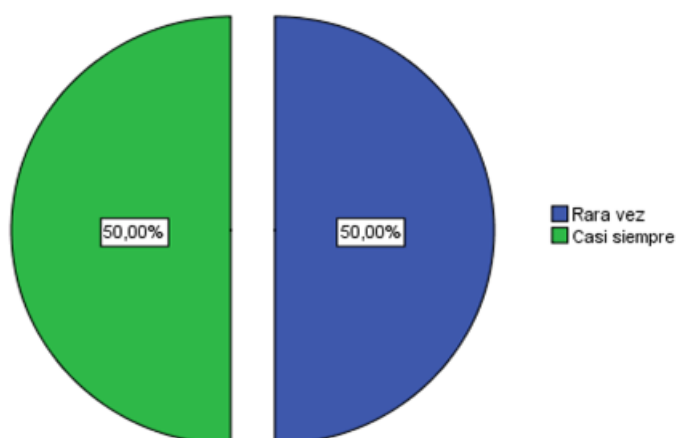
EL 50 % de los docentes afirmaron que su papel en la educación es siempre un facilitador del aprendizaje, con capacidades y habilidades para enseñar a los estudiantes a aprender a aprender y el 50 % casi siempre, observando que la mitad de los docentes tienen alguna dificultad que debe ser fortalecida, tomando en cuenta a Calvo (2020) afirma que el docente “debe de centrar su planeación en las necesidades del estudiante, su pensamiento, dudas, opiniones e inquietudes, se trata de dar voz al estudiantado quien es el actor principal de la clase”.

**Tabla N° 49. Pregunta 16 - ¿En sus clases los estudiantes son capaces de desenvolverse con agilidad, creatividad e innovación en su entorno social y escolar?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Rara vez	1	50,00
Casi siempre	1	50,00
Total	2	100,00

Elaborado por: María Zambrano Santana.

Fuente: Encuesta dirigida a docentes.



**Gráfico N° 50 Pregunta 16**

Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.

Fuente: Encuesta dirigida a docentes.

El 50 % de los docentes afirmaron que en sus clases casi siempre los estudiantes son capaces de desenvolverse con agilidad, creatividad e innovación en su entorno social y escolar y el 50 % rara vez, observando que todos los docentes deben fortalecer la autonomía, creatividad en sus estudiantes, considerando que según Campos (2017) los estudiantes “son nativos digitales con experiencias cercanas con las tecnologías de la Información y la comunicación y la web 4.0”.

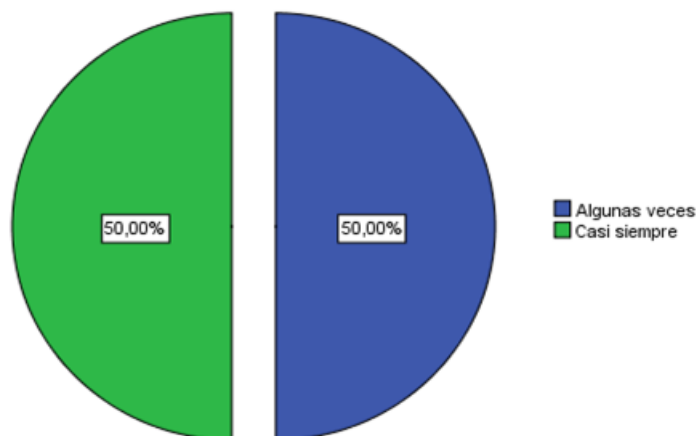


**Tabla N° 50. Pregunta 17 - ¿Se generan actividades que permitan el desarrollo de manifestaciones culturales?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Algunas veces	1	50,00
Casi siempre	1	50,00
Total	2	100,00

**Elaborado por: María Zambrano Santana.**

**Fuente: Encuesta dirigida a docentes.**



**Gráfico N° 51 Pregunta 17**

**Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.**

**Fuente: Encuesta dirigida a docentes.**

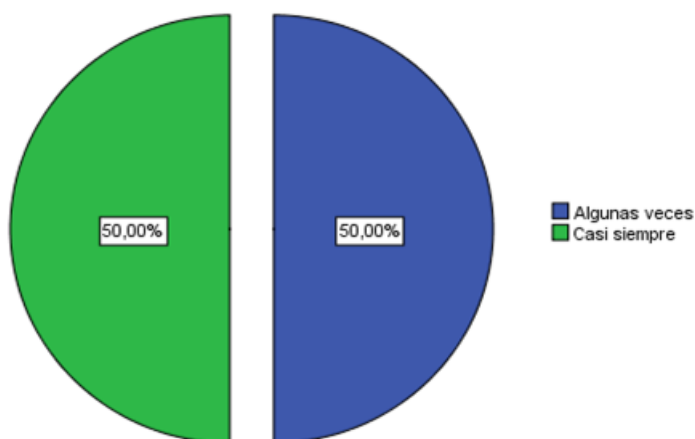
El 50 % de los docentes afirmaron que casi siempre generan actividades que permitan el desarrollo de las manifestaciones culturales y el 50 % algunas veces, evidenciando que todos los docentes deben fortalecer esta práctica en sus estudiantes, estos elementos deben ser abordados de acuerdo al currículo nacional del a asignatura de Educación Cultural y Artística MINEDUC (2016).

**Tabla N° 51. Pregunta 18 - ¿Genera espacios de desarrollo para que los estudiantes se aproximen a una comprensión del lado estético de la vida mediante distintos lenguajes artísticos?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Algunas veces	1	50,00
Casi siempre	1	50,00
Total	2	100,00

Elaborado por: María Zambrano Santana.

Fuente: Encuesta dirigida a docentes.



**Gráfico N° 52 Pregunta 18**

Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.

Fuente: Encuesta dirigida a docentes.

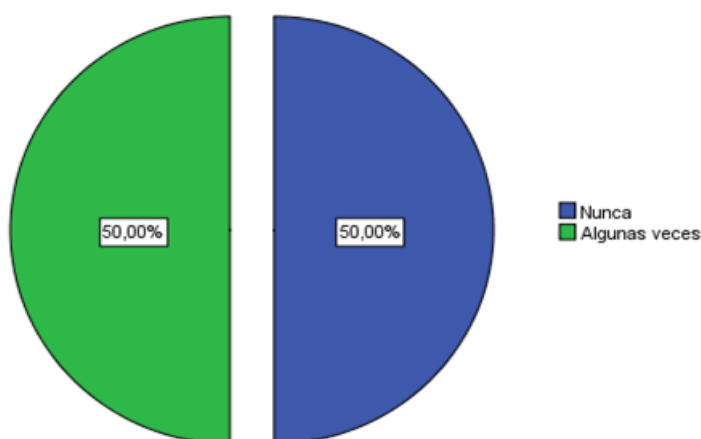
La mitad de los docentes mencionaron que casi siempre generan espacios de desarrollo para que los estudiantes se aproximen a una comprensión del lado estético de la vida mediante distintos lenguajes artísticos y la otra parte solo algunas veces, observando que todos los docentes deben fortalecer esta práctica, en la asignatura de ECA el docente debe “promover escenarios de crecimiento que ayuden a imaginar lo que todavía no es, pero será posible a través de un proyecto al que llamamos vida” implicando en procesos de “la eficacia simbólica” (MINEDUC, 2019).

**Tabla N° 52. Pregunta 19 - ¿En clases se construyen vínculos de convivencia, colaboración, solidaridad y respeto hacia los demás?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1	50,00
Algunas veces	1	50,00
Total	2	100,00

**Elaborado por: María Zambrano Santana.**

**Fuente: Encuesta dirigida a docentes.**



**Gráfico N° 53 Pregunta 19**

**Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.**

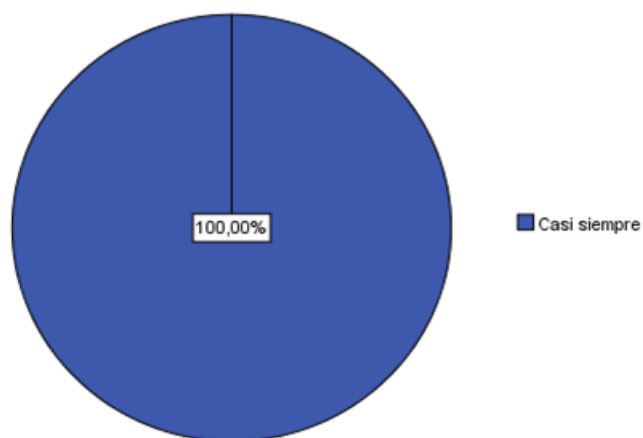
**Fuente: Encuesta dirigida a docentes.**

El 50 % de los docentes manifestaron que en clases algunas veces se construyen vínculos de convivencia, colaboración, solidaridad y respeto hacia los demás y el 50 % nunca, observando que todos los docentes deben potenciar estos valores en sus estudiantes, en la asignatura de ECA según el MINEDUC (2019) “el trabajo se aborda siguiendo una secuencia que se origina en el descubrimiento de uno mismo, en el desarrollo del mundo interno” siendo “el punto de partida para que el ser humano pueda ir al encuentro con los demás y con las múltiples experiencias del entorno cultural que le rodea”.

**Tabla N° 53. Pregunta 20 - ¿En las actividades o talleres se promueve la búsqueda de identidad para entender el papel que cumple el estudiante en la sociedad?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Casi siempre	2	100,00

**Elaborado por: María Zambrano Santana.**  
**Fuente: Encuesta dirigida a docentes.**



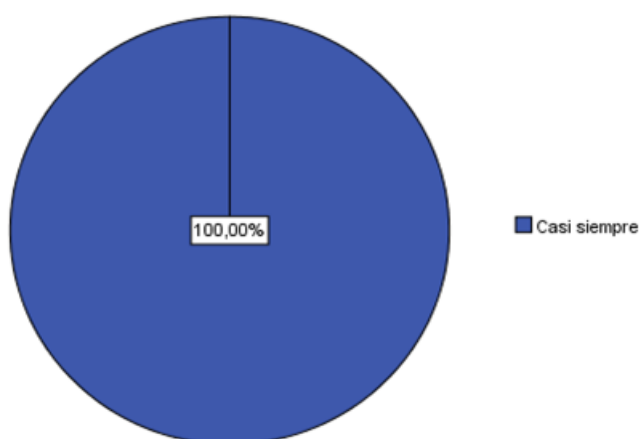
**Gráfico N° 54 Pregunta 20**  
**Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.**  
**Fuente: Encuesta dirigida a docentes.**

Todos los docentes afirmaron que en las actividades o talleres casi siempre se promueven la búsqueda de identidad para entender el papel que cumple el estudiante en la sociedad, evidenciando la necesidad de fortalecer esta práctica con todos los docentes en sus estudiantes, en la asignatura de ECA según el MINEDUC (2019) estos elementos son partes de una de las dimensiones que “sirven como base para organizar la construcción del conocimiento, entendido como la interrelación entre las sensaciones, percepciones, emociones, afectos, relaciones, acciones, etc.; es decir, contemplado como un proceso de vida”.

**Tabla N° 54. Pregunta 21 - ¿Se promueven procesos cognitivos (atención, percepción y memoria) a través de exposiciones y presentaciones de artes a través de proyectos artísticos de aula?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Casi siempre	2	100,00

**Elaborado por: María Zambrano Santana.**  
**Fuente: Encuesta dirigida a docentes.**



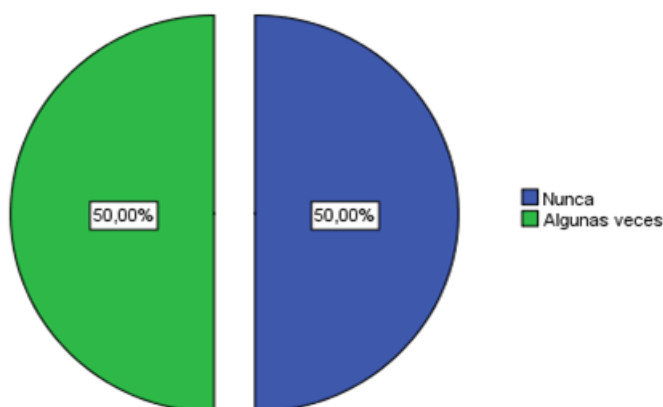
**Gráfico N° 55 Pregunta 21**  
**Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.**  
**Fuente: Encuesta dirigida a docentes.**

Los docentes afirmaron que casi siempre promueven procesos cognitivos (atención, percepción y memoria) a través de exposiciones y presentaciones de artes a través de proyectos artísticos de aula, estos indicadores muestran la necesidad de fortalecer para que se lleva acabo permanentemente la promoción de procesos cognitivos reflejados en el aprendizaje con todos los docente, siendo así González y León (2013) mencionan que los “los procesos cognitivos son la expresión dinámica de la mente, de la cognición, sistema encargado de la construcción y procesamiento de la información que permite la elaboración y asimilación de conocimiento”. (p. 51)

**Tabla N° 55. Pregunta 22 - ¿Se establecen procesos de conexión espontánea y diversa con el conocimiento de diferentes temáticas, a través de la percepción, vivencia, reflexión y análisis de aquello que el estudiante conoce y aprovecha lo que aprende desde diferentes puntos de vista?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1	50,00
Algunas veces	1	50,00
Total	2	100,00

Elaborado por: María Zambrano Santana.  
Fuente: Encuesta dirigida a docentes.



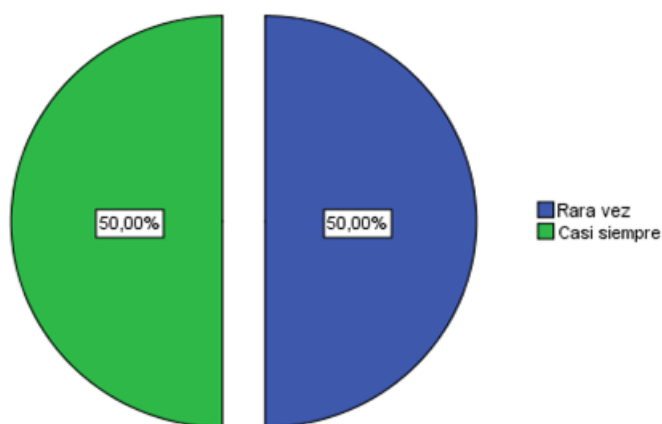
**Gráfico N° 56 Pregunta 22**  
Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.  
Fuente: Encuesta dirigida a docentes.

El 50 % de los docentes indicaron que algunas veces establecen procesos de conexión espontánea y diversa con el conocimiento de diferentes temáticas, a través de la percepción, vivencia, reflexión y análisis de aquello que el estudiante conoce y aprovecha lo que aprende desde diferentes puntos de vista y el 50 % nunca, encontrando la necesidad de fortalecer el trabajo de procesos de conexión con todos los docentes para que el estudiante aprenda desde diferentes puntos de vista, ya que “los procesos cognitivos son la capacidad de mantener y decidir al objeto para el cual se agrupan en los niveles” como “atención, percepción y memoria (Fuenmayor y Villasmil, 2008).

**Tabla N° 56. Pregunta 23 - ¿Las actividades propuestas exigen al estudiante síntesis, seleccionar ideas principales, argumentación y establecer relaciones o comparaciones (en donde se establecen conexiones entre el conocimiento nuevo y el anterior)?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Rara vez	1	50,00
Casi siempre	1	50,00
Total	2	100,00

Elaborado por: María Zambrano Santana.  
Fuente: Encuesta dirigida a docentes.



**Gráfico N° 57 Pregunta 23**

Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.  
Fuente: Encuesta dirigida a docentes.

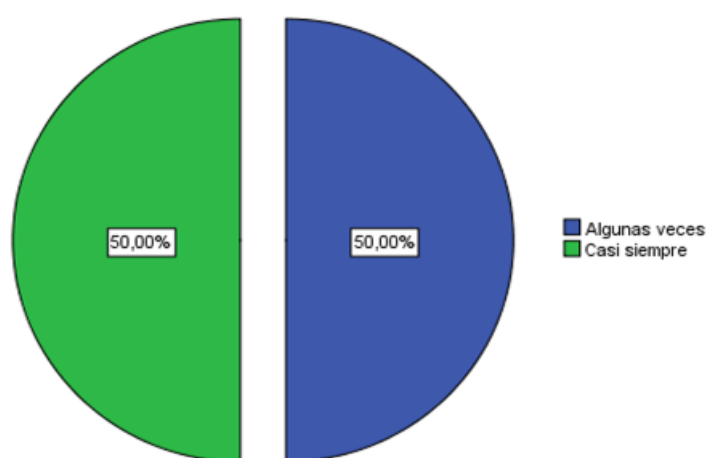
La mitad de docentes encuestados indicaron que rara vez exigen al estudiante síntesis, seleccionar ideas principales, argumentación y establecer relaciones o comparaciones (en donde se establecen conexiones entre el conocimiento nuevo y el anterior) y la otra parte casi siempre, estos resultados evidencian la necesidad de potenciar esta práctica con todos los docentes para que los estudiantes puedan desarrollar actividades en donde se establezca conexiones del conocimiento, para Pimienta (2012), “las estrategias de aprendizajes son instrumentos de los que se vale el docente para contribuir a la implementación y desarrollo de las competencias de los estudiantes”.

**Tabla N° 57. Pregunta 24 - ¿Utiliza técnicas de mapas conceptuales facilitar conocimiento?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Algunas veces	1	50,00
Casi siempre	1	50,00
Total	2	100,00

**Elaborado por: María Zambrano Santana.**

**Fuente: Encuesta dirigida a docentes.**



**Gráfico N° 58 Pregunta 24**

**Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.**

**Fuente: Encuesta dirigida a docentes.**

El 50 % de los docentes indicaron que algunas veces usan técnicas de mapas conceptuales para facilitar el conocimiento y el 50 % casi siempre, observando la necesidad de fortalecer el trabajo con técnicas de mapas conceptuales en todos los docentes para facilitar el aprendizaje en los estudiantes, según Herrera (2005) menciona que consisten en combinar los elementos seleccionados de los materiales de aprendizaje en un todo coherente y significativo a esa relación de los datos informativos se los denomina conexiones internas.

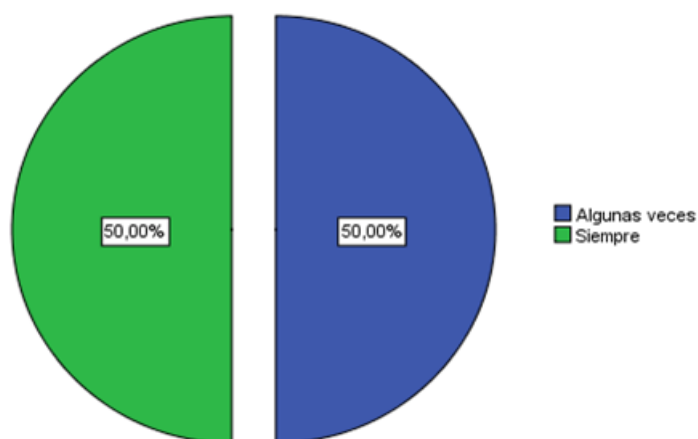


**Tabla N° 58. Pregunta 25 - ¿Se promueven actividades de observación de obras de arte y que los estudiantes generen réplicas a partir de sus reflexiones?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Algunas veces	1	50,00
Siempre	1	50,00
Total	2	100,00

**Elaborado por: María Zambrano Santana.**

**Fuente: Encuesta dirigida a docentes.**



**Gráfico N° 59 Pregunta 25**

**Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.**

**Fuente: Encuesta dirigida a docentes.**

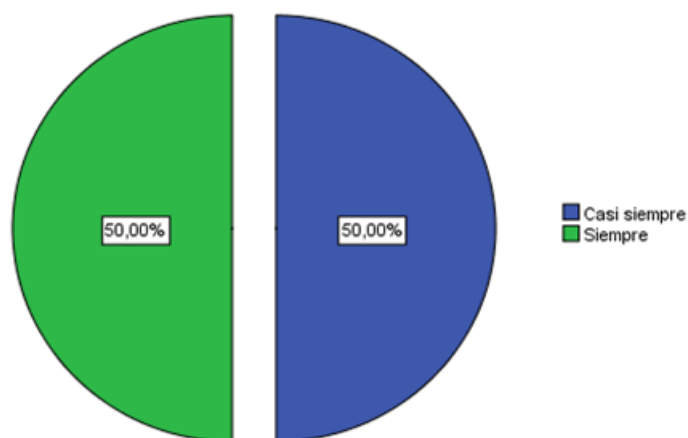
La mitad de los docentes manifestaron que siempre promueven actividades de observación de obras de arte haciendo que los estudiantes generen replicas a partir de sus reflexiones y la otra parte algunas veces, estos resultados evidencian la necesidad de fortalecer en la mitad de los docentes las actividades de observación de obras de arte para que el estudiantes pueda reflexionar y generar replicas, esta trabajo debe ser desarrollado a través de la adquisición de información y esta información viene del aprendizaje (García 2018).

**Tabla N° 59. Pregunta 26 - ¿En clases facilita espacios para la expresión, la creatividad y el desarrollo emocional?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Casi siempre	1	50,00
Siempre	1	50,00
Total	2	100,00

**Elaborado por: María Zambrano Santana.**

**Fuente: Encuesta dirigida a docentes.**



**Gráfico N° 60 Pregunta 26**

**Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.**

**Fuente: Encuesta dirigida a docentes.**

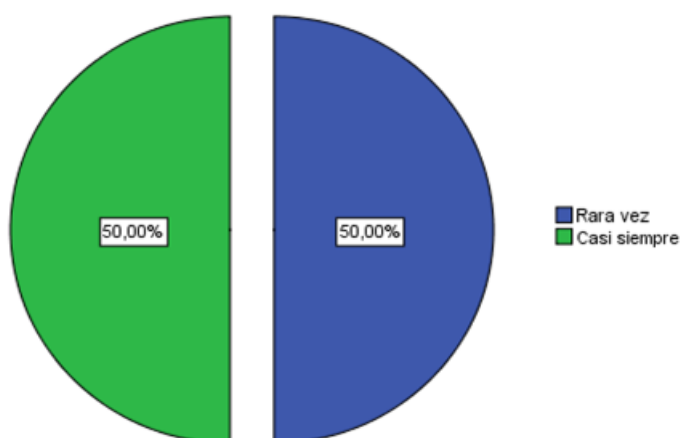
El 50 % de docentes afirmaron que en clases siempre facilitan espacios para la expresión, la creatividad y el desarrollo emocional y el 50 % casi siempre, evidenciando que la mitad de los docentes necesitan facilitar espacios para expresión, creatividad y emociones de sus estudiantes, según García (2018) “el aprendizaje significativo supone un proceso en el que la persona recoge la información, la selecciona, organiza y establece relaciones con el conocimiento que ya tenía previamente”.

**Tabla N° 60. Pregunta 27 - ¿Se generan espacios de revalorización de los saberes culturales y artísticos ancestrales, propios de cada región del país?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Rara vez	1	50,00
Casi siempre	1	50,00
Total	2	100,00

**Elaborado por: María Zambrano Santana.**

**Fuente: Encuesta dirigida a docentes.**



**Gráfico N° 61 Pregunta 27**

**Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.**

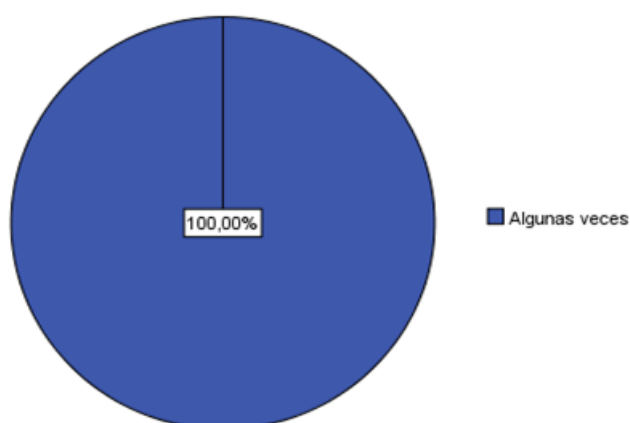
**Fuente: Encuesta dirigida a docentes.**

El 50 % de los encuestados dieron a conocer que casi siempre generan espacios de revalorización de los saberes culturales y artísticos, y el 50 % rara vez, estos resultados evidencian que la mitad de los docentes debe generar espacios de revalorización de los saberes culturales y artísticos ancestrales, propios de cada región del país en sus estudiantes, esto indica que no se promueve los saberes culturales lo que limita a que se valore la riqueza del país (Pérez, 2018).

**Tabla N° 61. Pregunta 28 - ¿Las clases se orientan a los intereses de los estudiantes, de algún acontecimiento del presente, de eventos o producciones de las artes y la cultura?**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Algunas veces	2	100,00

**Elaborado por: María Zambrano Santana.**  
**Fuente: Encuesta dirigida a docentes.**



**Gráfico N° 62 Pregunta 28**  
**Elaborado por: María Zambrano Santana, 2021.**  
**Fuente: Encuesta dirigida a docentes.**

Todos los docentes afirmaron que en sus clases algunas veces se orientan hacia los intereses de los estudiantes, de algún acontecimiento del presente, de eventos o producciones de las artes y la cultura, evidenciando que se efectuaron pocas clases de interés para los estudiantes, necesarios a ser desarrollados en la asignatura de “Educación Cultural y Artística se entiende como un espacio que promueve el conocimiento y la participación en la cultura y el arte contemporáneos” MINEDUC (2016).

## *Entrevista a expertos*

Experto: Lcdo. Armando Patricio Saquisari Pillajo, MSc.

### **1. ¿Cuáles son los beneficios de las estrategias virtuales para elevar la calidad del proceso educativo?**

Definitivamente, la cantidad de información a la que el estudiante podría acceder, que se pueden enfocar y aplicar en cualquier asignatura, el uso de las estrategias digitales estaría limitadas a las competencias digitales que tenga el docente para favorecer a los estudiantes.

### **2. ¿Qué estrategias virtuales son las más pertinentes para aplicar en la asignatura de Educación Cultural y Artística?**

Bueno, en lo personal tomo en cuenta que contenidos son los que voy a impartir, con este elemento selecciono algunos recursos tecnológicos para utilizarlos como estrategias virtuales, en el caso de esta asignatura podría servir Youtube (vídeos), Flickr (imágenes o fotos), Facebook (red social), Genially, Gimp (para dibujar) entre otras, adicionalmente podría utilizar Khoot para utilizarlo como alguna forma de evaluación, aunque también podría recurrir a formularios de Google, dependería de la planificación que se realice.

### **3. ¿Cómo debe ser el proceso didáctico de las estrategias virtuales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Educación Cultural y Artística?**

Debe ser constructivo, creativo, que facilite su interacción o familiarización con la forma de trabajar, en la actualidad es muy recurrente la utilización de Genially, Powtoon, Audacity (editar audios), Gimp (para dibujar), Khoot (gamificación), Blogger para comunicación y debates, entre muchas más que existen.

### **4. ¿Cuál o cuáles metodologías activas (ABP, aula inversa, aprendizaje cooperativo, gamificación) pueden incluir las estrategias virtuales de**

**manera efectiva en el proceso de enseñanza aprendizaje?**

El trabajo con ABP, aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje cooperativo, las simulaciones; además el currículo del ministerio de educación se establece ciertos lineamientos en cuanto a la utilización de estrategias en especial las que están relacionada con tecnología y entre los beneficios que podemos mencionar es promover esa ciudadanía digital, acceso a internet y uso de recursos digitales, habilidades de comunicación, entre otras.

**5. ¿Qué destrezas nos permite desarrollar al trabajar la asignatura de ECA en el estudiante?**

Bueno, en este caso podría ser la danza típica para rescatar esos valores culturales del sector o provincia, valorar el buen gusto por la música y habilidades de comunicación.

**6. ¿Qué tipos de aprendizaje se debe desarrollar en los estudiantes a través de la asignatura ECA?**

Considero que el aprendizaje cooperativo, emocional, receptivo, observacional, emocional, entre otros.

**7. ¿Cree que es necesario la elaboración de una guía didáctica para el aprendizaje de ECA en los estudiantes y cuál sería su aporte?**

Siempre es importante tener una guía didáctica, nada está finalizado en la ciencia, ya sea para innovar o corregir ciertos métodos, técnicas o estrategias que aún son utilizados de forma muy tradicional.

**8. De qué manera las manifestaciones del arte: ¿Los secretos del arte, Cine y teatro y Arte y cultura, danza, música podrían ser implementados en una guía de educación cultural y artística?**

Como lo mencioné antes, nada está finalizado en cualquier rama de la ciencia, considero importante rescatar esos valores culturales que de a poco se van perdiendo en nuestra juventud, lo importante sería buscar la forma de articularlos adecuadamente para favorecer el aprendizaje de los estudiantes.

**9. ¿Cómo debe ser el proceso evaluativo de la aplicación de estrategias virtuales en la asignatura de ECA?**

Ya que en la actualidad estamos en pandemia, podemos recurrir a formularios de Google, Khoot o Quizzes para diseñar cuestionarios, también se podría hacer mediante alguna actividad planificada con otras herramientas digitales como Genially, resúmenes publicados en Blogger, videos publicados en Youtube o archivos compartidos en Google Drive. Bueno esto va a depender del conocimiento y habilidad del docente.

Experto: Lcdo. Carlos Abraham Rubio Guevara  
Docente con 18 años de experiencia en esta área.

**1. ¿Cuáles son los beneficios de las estrategias virtuales para elevar la calidad del proceso educativo?**

En este tiempo de pandemia son mucho ya que la educación virtual ayuda tanto a los docentes como estudiante, siendo cierto que aplicaciones que no conocían los estudiantes, siendo los programas básicos de gran relevancia para los estudiantes pueden hacer su aplicación dentro del aula y ayudando mucho para que los estudiantes lo requieran mucho.

**2. ¿Qué estrategias virtuales son las más pertinentes para aplicar en la asignatura de Educación Cultural y Artística?**

Las estrategias que en ECA se usan son los programas Paint, PowerPoint siendo estos que ellos pueden hacer presentaciones y videos, mediante elaboración y proyección de video se puede decir que lo mejor es lo presencial.

**3. ¿Cómo debe ser el proceso didáctico de las estrategias virtuales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Educación Cultural y Artística?**

Si hablamos de procesos son etapas a largo plazo, donde como estrategia en el campo virtual dentro de ECA, ha sido buscar nuevas formas para llegar con los

estudiantes llegando hacer más atractivas, para en si hacer a los estudiantes más curiosos en el arte ya que por medios virtuales se les hace ver videos y fotos de esta forma el estudiante se despierta en su imaginación.

**4. ¿Cuál o cuáles metodologías activas (ABP, aula inversa, aprendizaje cooperativo, gamificación) pueden incluir las estrategias virtuales de manera efectiva en el proceso de enseñanza aprendizaje?**

En lo personal me ha dado resultados positivos el aula inversa, para los cuales los estudiantes han sido quienes se han dedicado a investigar, en el aprendizaje cooperativo ha llevado a que los estudiantes sean más solidarios.

**5. ¿Qué destrezas se plantea en la asignatura de ECA que se deba alcanzar en el estudiante?**

Entre las destrezas que se plantean al inicio es que los estudiantes manejen de forma adecuada los materiales que usan dentro de cada unidad de estudio, por ejemplo, si hablamos de pintura que reconozca la mezcla de colores y que sea capaz al finalizar un proceso, de tal forma que pueda crear una obra de arte, siendo capaz de analizar la obra de arte creada por el mismo.

**6. ¿Qué tipos de aprendizaje se debe desarrollar en los estudiantes a través de la asignatura ECA?**

Principalmente dentro de artística den desarrollarse el tipo de aprendizaje visual, auditivo y cenestésico, de tal forma son fundamentales, en donde mediante siendo importante y fundamental el aplicar el aprendizaje, en lo auditivo que los estudiantes logren educar su música y diferenciar ritmos, para lo cenestésico los movimientos corporales como lo es la danza la música y mediante el desarrollo ellos lograr adquirir aprendizaje.

**7. ¿Cree que es necesario la elaboración de una guía didáctica para el aprendizaje de ECA en los estudiantes y cuál sería su aporte?**

Pienso que es muy necesaria para que vaya más acertada al arte en donde serviría de mucho en todos los niveles, de tal forma que pueda ayudar al aprendizaje



para ayudar a los estudiantes a tener más conocimientos en donde es favorable que esta guía tenga acceso a la tecnología para que despierte el interés de los estudiantes.

**8. De qué manera las manifestaciones del arte: ¿Los secretos del arte, Cine y teatro y Arte y cultura, danza, música podrían ser implementados en una guía de educación cultural y artística?**

Considero que la mejor manera que todas las actividades artísticas se den serian modificando la malla curricular, claro que es a nivel ministerial que se le daría realce a la asignatura ya que la importancia que tiene en nuestro país no es de gran relevancia, ya que en nuestro país ayudaría incluso a nivel social.

**9. ¿Cómo debe ser el proceso evaluativo de la aplicación de estrategias virtuales en la asignatura de ECA?**

Dependiendo del año escolar del estudiante se puede ir mejorando, en donde de acuerdo el nivel de estudio se puede dar otro grado de estudio.

***Triangulación de resultados***

En este apartado se realizó un análisis cualitativo tomando como base los objetivos específicos planteados en este trabajo de investigación:

Objetivo específico 1: Analizar el aporte didáctico de las estrategias virtuales para el aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística.

En las encuestas aplicada a: estudiantes, las preguntas que corresponden a los ítems del 1 al 15; y docentes, las preguntas que corresponden a los ítems del 1 al 16. Permiten medir el uso de las estrategias virtuales, a través de su definición, características, principios de la educación 4.0, metodologías activas, constructivismo y roles del docentes y estudiantes en la Asignatura de Cultura Estética.

En los ítems 1, 6, 7, 13, 14 y 15 (encuesta - estudiantes) se encontró un grupo con porcentajes que está entre el 20 % y 30 % que presenta alguna dificultad con

estrategias virtuales, principios de la educación 4.0 y roles al utilizar estos recursos, que sería importante potenciar con la totalidad de los educandos del curso.

En cambio en el ítem 2 (encuesta - estudiantes), casi la mitad de ellos no se encuentra motivado en desarrollo de actividades; el ítem 3 de las dos encuestas, los docentes no potencian en más de la mitad de sus estudiantes del curso el uso de resolución de problemas y la toma de decisiones; en el ítem 5 (encuesta - docentes) la mitad de los docentes no se apoya en medios digitales; en el ítem 8 (encuesta - estudiantes), casi dos terceras partes del curso no se organiza en grupos para compartir información, situación entendible ya que solo la mitad de los docentes lo realiza.

En los ítems 8, 9, 10, 11, 12 y 13 (encuesta - estudiantes), más de la mitad de ellos no aplica los principios de la educación 4.0 y las metodologías activas como ABP, gamificación y aprendizaje cooperativo, evidenciando que el docente no está aplicando de forma debida esto principios o simplemente los desconoce.

Con el ánimo de dar solución a los evidenciado en los párralos anteriores y a criterio de los expertos entrevistados las estrategias virtuales se pueden utilizar en cualquier asignatura, tomando en cuenta los contenidos y seleccionando los recursos tecnológicos a ser utilizados, además el currículo del Ministerio de Educación establece ciertos lineamientos al respecto.

Objetivo específico 2: Identificar el conocimiento y uso de estrategias virtuales de los estudiantes y docentes de la asignatura de educación cultural y artística.

En las encuestas aplicada a: estudiantes, las preguntas que corresponden a los ítems del 16 al 29; y docentes, las preguntas que corresponden a los ítems del 17 al 28. Permiten medir la gestión de los contenidos, procesos cognitivos, estrategias de aprendizaje (virtuales), tipos de aprendizaje, currículo que fue utilizado en la Asignatura de Cultura Estética.

Se encontró situaciones críticas en los ítems 19, 23, 25, 27 y 29 (encuesta - estudiantes) ya que más de la mitad presenta inconvenientes con los contenidos relacionados con lo personal y afectiva-emocional, con las estrategias de organización, con los tipos de aprendizaje según su significado y con las destrezas.

Situación entendible ya que los docentes recurren a estos elementos así nunca o solo algunas veces.

Se detectó que en los ítems 16, 17, 18, 20, 21, 22, 24, 26 y 28 (encuesta - estudiantes) existe un porcentaje de al menos entre el 15 % y 30 % que presenta alguna dificultad en el desarrollo de los contenidos, tipos de aprendizaje por concepto, por asociación y en la parte curricular en especial con las destrezas. Ya que de acuerdo a la encuesta realizada a los docentes se evidencia que solo algunas veces o rara vez en algunos casos gestionan adecuadamente estos elementos.

Por otra parte, los expertos afirman la importancia de considerar que el aprendizaje cooperativo, emocional, receptivo, observacional, emocional, entre otros y para fortalecer este accionar sugiere algunas estrategias que podría ayudar en este sentido o que funcionan en el desarrollo de una clase.

Objetivo específico 3: Proponer el diseño de estrategias virtuales para favorecer el aprendizaje de la asignatura de educación cultural y artística en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Guardiania de la Lengua “Abraham Calazacón”.

En los ítems que se ha evidenciado dificultades con la mayoría de los estudiantes sirven de insumo para la elaboración de una propuesta como la resolución de problemas, uso de medios digitales, trabajo en grupos, aplicar los principios de la educación 4.0, metodologías activas siempre y cuando busquemos alinearnos al currículo de la asignatura de Educación Cultural y Artística del Ministerio de Educación.

Sin dejar de lado los problemas encontrados con menor dificultad casi en una tercera parte de los estudiantes, ya que al tratarse de aprendizajes se debe apuntar o llegar a potenciar estos insumos en la totalidad de ellos, como por ejemplo en el uso de ciertas aplicaciones que aún no son utilizadas por docentes y estudiantes.

A criterio de expertos, se considera prudente tener una guía de estrategias que oriente el accionar docente en esta asignatura, ya que por pandemia estamos obligados a recurrir a estos recursos de la forma adecuada, más atractiva, despertando la curiosidad y la imaginación por el arte, haciendo que el aprendizaje sea más visual, auditivo y kinestésico.

## **CAPÍTULO III**

### **PRODUCTO**

**Tema:** Guía didáctica de estrategias virtuales para el aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística.

#### **Contexto de aplicación de la propuesta**

La presente propuesta se aplicará en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Guardiania de la Lengua “Abraham Calazacón” en base a la Unidad Curricular de Educación Cultural y Artística, en un grupo práctico que corresponde a octavo año de EGB (Educación General Básica), que está conformado por 26 estudiantes.

Con el desarrollo de esta investigación se determinó que la mejor herramienta de las estrategias virtuales para impartir la asignatura ECA, es utilizar el aprendizaje basado en entornos virtuales, donde el docente deberá capacitarse, para apoyar su proceso didáctico con estrategias virtuales y mejorar el aprendizaje de la asignatura Educación Cultura y Artística guiado por el docente.

#### **Antecedentes de la propuesta**

En la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Guardiania de la Lengua “Abraham Calazacón” en base a la Unidad Curricular de Educación Cultural y Artística, en un grupo practico que corresponde a octavo año de EGB (Educación General Básica), que está conformado por 26 estudiantes. Por los resultados obtenidos de las encuestas aplicadas a estudiantes y docentes se constató la problemática de la investigación.

Con la investigación que se realizó, se identificó que los docentes no han alcanzado un grado de experticia en el uso de herramientas tecnológicas virtuales para aplicar como estrategias de aprendizaje; apoyándose con los principales resultados de las encuestas, se observa que han manteniendo aún prácticas tradicionales, lo que ha dificultado que el aprendizaje del estudiante sea significativo.

El ministerio de Educación hace énfasis que el proceso fundamental donde menciona que las instituciones educativas deberán desarrollar métodos que lleven diferentes ritmos y estilos de aprendizaje, el cual permitirá al estudiante promover su autonomía, la capacidad de aprender por sí mismo promoviendo el trabajo cooperativo en cuanto sea posible.

Con el desarrollo de esta propuesta de establecer estrategias virtuales, con apoyo de la metodología activa aprendizaje cooperativo, permitirán la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de esta unidad educativa en la asignatura ECA. Además, se pretende lograr la mejor adhesión de conocimientos en la asignatura de educación cultural y artística, que permita el crecimiento educativo y la adquisición de nuevas habilidades.

Actualmente es necesario propiciar a los estudiantes que puedan desarrollar destrezas planteadas dentro del currículo, siendo estas de gran importancia ante el uso de nuevas tecnologías que podrían ser objetivas ante aprendizaje.

### **Factibilidad**

Analizando el modelo de aprendizaje cooperativo actual de enseñanza impartido por el docente al estudiante, se determina que la guía será una herramienta de gran utilidad para impartir la asignatura Educación Cultura y Artística, la cual beneficiara al docente y al estudiante, servirá para que las clases impartidas sean más dinámicas e iterativas, colocando coma base fundamental la evaluación que será presentada por una participación de grupo de estudiantes donde se pueda expresar con la danza o teatro artístico.

Actualmente es necesario propiciar a los estudiantes que puedan desarrollar destrezas planteadas dentro del currículo, siendo estas de gran importancia ante el uso de nuevas tecnologías que podrían ser objetivas ante el aprendizaje.

### **Objetivos**

#### ***Objetivo general***

Elaborar una guía didáctica con estrategias virtuales para el aprendizaje de Educación Cultural y Artística en los estudiantes Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Guardianas de la Lengua “Abraham Calazacón”.

### ***Objetivos específicos***

- Priorizar contenidos de Educación Cultural y Artística para ser trabajados con estrategias virtuales aplicando el trabajo cooperativo para el proceso didáctico en la asignatura de ECA.
- Desarrollar estrategias virtuales con el uso de Genially, Kahoo, YouTube, foros, Blogger con la finalidad de alcanzar un aprendizaje significativo.
- Socializar a los docentes el uso de la guía didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo del Educación Cultural y Artística.

### **Datos informativos:**

- **Institución:**

Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Guardianas de la Lengua  
“Abraham Calazacón”

- **Nivel-subnivel:** Educación Básica Superior

- **N° de estudiantes de la institución:** 496

- **N° de estudiantes beneficiados:** 26

- **N° de docentes:**20

- **N° de docentes beneficiados:** 2

- **Dirección de la escuela:** Av. Comuna Colorados del Búa Km 15

- **N° de teléfono:** 09980321993

- **Correo electrónico:**

uebilingueguardianadelalenguabrahamcalazacon@hotmail.com

## **Fundamentación científica**

### **Definición de la guía didáctica de estrategias virtuales**

La Guía didáctica es un documento que orienta el estudio, acercando a los procesos cognitivos del alumno el material didáctico, con el fin de que pueda trabajarlo de manera autónoma. Al servicio del estudiante, debería ser un elemento motivador de primer orden para despertar el interés por la materia o asignatura correspondiente. Debe ser instrumento idóneo para guiar y facilitar el aprendizaje, ayudar a comprender y, en su caso, aplicar los diferentes conocimientos, así como para integrar todos los medios y recursos que se presentan al estudiante como apoyos para su aprendizaje. Ahí se marca el camino más adecuado para el logro del éxito (García, 2014)

De tal forma la Guía didáctica contribuye como recurso en el proceso de enseñanza y aprendizaje en donde se personaliza el trabajo de planificación del docente y se obtendrá necesidades satisfechas de por parte del estudiante.

### **Metodología**

La guía didáctica, con la implementación de las estrategias virtuales del aprendizaje de la asignatura Educación Cultural y artística, permitirá observar como ayudará a la mejora del rendimiento académico de los estudiantes, con el cual se dará énfasis con el uso de herramientas tecnológicas permitiendo que los docentes y el estudiante generen interacción y un aprendizaje cooperativo. Para el cual se seleccionó metodología activa porque hace referencia a un modo alternativo de organizar los procesos cognitivos; el aprendizaje cooperativo tiene como fin que todos los miembros de un equipo aprendan, cada uno hasta el máximo de sus posibilidades, logrando trabajar en equipo, favoreciendo sus relaciones y respetando las diferencias personales. Basándose en el principio básico de la familia, escrito en uno de los libros sagrados de los hebreos, el Talmud especifica que uno debe contar con la ayuda de un compañero.

Los individuos buscan obtener resultados para aprendizaje propio y del grupo Según Jhonson et al., (2018) “El aprendizaje cooperativo es el empleo didáctico de grupos reducidos en los que los alumnos trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás”.

## **Estructura de la propuesta**

La presente propuesta está diseñada siguiendo los parámetros que se requiere para el uso de la guía didáctica llegue a ser de gran utilidad y se pueda plasmar de manera pertinente. Por lo que se puede decir se elaboró bajo un proceso didáctico de su estructura y ejecución.

El implemento de esta guía permite que, a través de una metodología activa, puede existir flexibilidad en la elaboración de actividades guiadas por el docente para promover la inclusión de los estudiantes implementando en el aula métodos innovadores, como el aprendizaje cooperativo, para que a través de las estrategias virtuales permitan alcanzar los objetivos planteados para el aprendizaje.

### **Plan de Acción aplicarse para el aprendizaje**

#### ***Planificación***

La ejecución de la propuesta, se llevaría a cabo mediante una pertinente ejecución y alcance de cada una de las actividades ejecutadas con pertinencia y eficacia por los docentes de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Guardiania de Lengua “Abraham Calazacón”, lo que garantizará el éxito del desarrollo de esta metodología innovadora.

#### ***Socialización***

La finalidad de esta fase es que tanto las autoridades como los docentes de la asignatura de Educación Cultural y Artística Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Guardiania de Lengua “Abraham Calazacón, conozcan al detalle los objetivos y conocer a profundidad las actividades para aplicar la metodología de aprendizaje cooperativo.

#### ***Ejecución***

El objetivo de esta fase dentro de la implementación de la propuesta es el más importante, ya que se ejecutarán los métodos para la aplicación de la metodología de aprendizaje cooperativo con las estrategias virtuales que beneficiara tanto al docente como a los estudiantes.



### ***Evaluación***

Con la finalidad de evidenciar si los docentes están aplicando la guía de estrategias virtuales con aprendizaje cooperativo en la asignatura de Educación Cultural y Artística, se requiere realizar un seguimiento a las planificaciones de los docentes y su pertinencia en su labor dentro del aula.

**Tabla N° 62. Cuadro del Cronograma de Actividades**

No.	Actividades	Objetivo	Recursos	Responsable	Tiempo
1. Planificación	-Búsqueda y recopilación bibliográfica. -Análisis de la información para la elaboración de la guía. -Elaboración del cronograma de actividades.	Planificar la información de la guía en un cronograma de actividades.	Computadora Celular Internet Fuentes Primarias	Autora	3 semanas
2. Socialización	Socialización con las autoridades del plantel y los docentes del área de Ciencias Sociales la utilización de la guía.	Socializar los beneficios que prestaría la guía a los docentes y estudiantes.	Computadores Celular Internet Proyector Laboratorio. 1	Autora	4 semanas
3. Ejecución	Efectuar la práctica de la guía de estrategias virtuales.	Elaborar las acciones detalladas en el cronograma.	Computadores Celular Internet Proyector Laboratorio. 1	Autora Docentes Estudiantes	8 semanas
4. Evaluación	Emplear una encuesta para comprobar los resultados e implementación de la guía.	Determinar los beneficios obtenidos con la implementación de la guía de estrategias didácticas para la aplicación del aprendizaje cooperativo.	Cuestionario	Autora Docentes	3 semanas

Fuente: Propia

Elaborado por: María Zambrano

**Producto: Guía aprendiendo a aprender**

A continuación, se describe el contenido de la guía.

*Guía Didáctica de  
estrategias virtuales para  
el aprendizaje de  
Educación Cultural y  
Artística*

Autora: María Zambrano

## *Presentación*

*La presente guía didáctica tiene como finalidad dar a conocer estrategias virtuales como: enseñanza virtual, aprendizaje basados en entornos virtuales, participación e interacción en entornos virtuales, las cuales serán de gran significado para el aprendizaje de la asignatura Educación Cultural y Artística.*

## *Justificación*

*La presente propuesta constituye en una alternativa que pretende contribuir a solucionar la problemática encontrada en la Unidad Educativa. Por lo que se considere que esta guía sea utilizada en el proceso educativo de aprendizaje en educación cultural y artística.*

*Es importante que los docentes se capaciten constantemente en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la Educación Cultural y Artística vinculado con las estrategias virtuales que exigen al contexto actual.*

# Enseñanza Virtual



*Facilita el conocimiento, permitiendo que las personas adquieran nuevas habilidades, fortaleciendo el desarrollo de competencias, aprendizaje autónomo, trabajo en equipo y posibilidades de compartir experiencias.*

**Genially, Kahoot.**

**Elaborado por:** María Zambrano (2021)

# Aprendizaje en entornos virtuales



*Conjunto de herramientas que posibilitan la interacción de manera que el alumno pueda llevar a cabo sus labores.*

## YouTube

**Elaborado por:** María Zambrano (2021)



# Participación e interacción en entornos virtuales



Son usados para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, promoviendo el desarrollo de habilidades interpersonales, permitiendo calidad educativa.

Blogger, Foro.

**Elaborado por:** María Zambrano (2021)



# *Unidad 1*

## *A bailar y danzar*

*Tema: ¿Danza o baile?*



**Elaborado por:** María Zambrano (2021)

***Destreza:***

*ECA 4.1.4. Participar activamente en la preparación y puesta en escena de una representación de danza, expresión corporal, teatro, música, títeres, etc. O en el rodaje de una pequeña producción audiovisual, responsabilizándose del rol elegido o asignado.*



***Objetivo:***

*Identificar las semejanzas y diferencias entre bailar y danzar rescatando su valor artístico.*

**Elaborado por:** María Zambrano (2021)

## INSTRUCCIONES

*Las siguientes actividades se realizarán a través de la herramienta tecnológica Kahoot y de la plataforma Genially, y es responsabilidad de cada alumno actuar junto a su equipo de trabajo, ya que de esta forma se logrará la meta y se podrá alcanzar el objetivo planteado.*



**ACTIVIDADES  
PARA LA  
INTERDEPENDENCIA  
POSITIVA**

**Paso 1**

Realizar los grupos

- Establecer el nombre al grupo de trabajo y el nombre de la música que se va a danzar.
- Escribir el nombre de la música en un cartel, decorarlo según el mismo.
- Establecer el lugar en el que se va a trabajar y colocar en la pared el cartel que se realizó anteriormente.
- Establecer un lema en el equipo y la meta a la que se quiere llegar.

leer lo siguiente:

La danza es el lenguaje oculto del alma.

(MARTHA GRAHAM)

¿Qué les transmite esta frase? ¿Qué es la danza para ustedes?

Activamos la  
atención



<p style="text-align: center;"><b>ACTIVIDADES PARA ESTABLECER LA RELACIÓN IMPULSORA CARA A CARA</b></p>	<p><b>Paso 2</b></p> <p>1. Decidir los lugares que ocupara cada uno para realizar la coreografía y dibujar en el piso un circulo con su nombre dentro de él.</p> <p>Estudiante 1: Ocupa el primer lugar y dirige al grupo.</p> <p>Estudiante 2: Ocupa el primer lugar de las filas y será el que suplirá al estudiante 1 en caso de algún incidente.</p> <p>Estudiante 3: Sera quien suplirá por cualquier motivo al estudiante 2.</p> <p>Resto de estudiantes: Serán el cuerpo de baile.</p> <p>2. Revisar videos en la plataforma de YouTube sobre pasos básicos de danza folclórica ecuatoriana.</p> <p><b>Link referente:</b>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=-CLwuK_ZQsY">https://www.youtube.com/watch?v=-CLwuK_ZQsY</a>.</p>
---	---



**ACTIVIDADES PARA  
ESTABLECER LA RELACIÓN  
IMPULSORA CARA A CARA**

3. Comentar las siguientes preguntas en el grupo ¿En qué beneficia la danza folclórica al país? ¿Crees que con la danza folclórica no se pierdan las tradiciones del país? ¿Factores que influyen en la pérdida de danzas folclóricas? ¿Por qué es importante ocupar la vestimenta adecuada en la danza folclórica?
4. Contestar la siguiente pregunta ¿De dónde proviene la danza folclórica ecuatoriana?
5. Practicar los pasos básicos y ayudar al equipo a mejorar los mismos.
6. Escribir en una hoja los pasos que se dificultan realizar y practicarlos más.
7. Grabarse un video del progreso de los pasos que se dificultaron y ver la mejora de los mismos.



**ACTIVIDADES PARA  
ESTABLECER LA  
RESPONSABILIDAD  
INDIVIDUAL**

**Paso 3**

1. Hay que recordar que el trabajo que se realice influye en el grupo, así cada uno debe responsabilizarse y esforzarse por mejorar las técnicas de danza, ayudar a los otros integrantes para que mejores y se comprometan a realizarlo de la mejor manera.

2. Responder el cuestionario.

¿En qué beneficia la danza folclórica al país?

La danza folclórica ecuatoriana es una de las representaciones que caracterizan al país y por ello benefician a la atracción turística de Ecuador.

¿Crees que con la danza folclórica no se pierdan las tradiciones del país?

Sí, ya que sabemos que la danza caracteriza al país por esto las tradiciones se mantendrán presentes y así estas no se perderán.

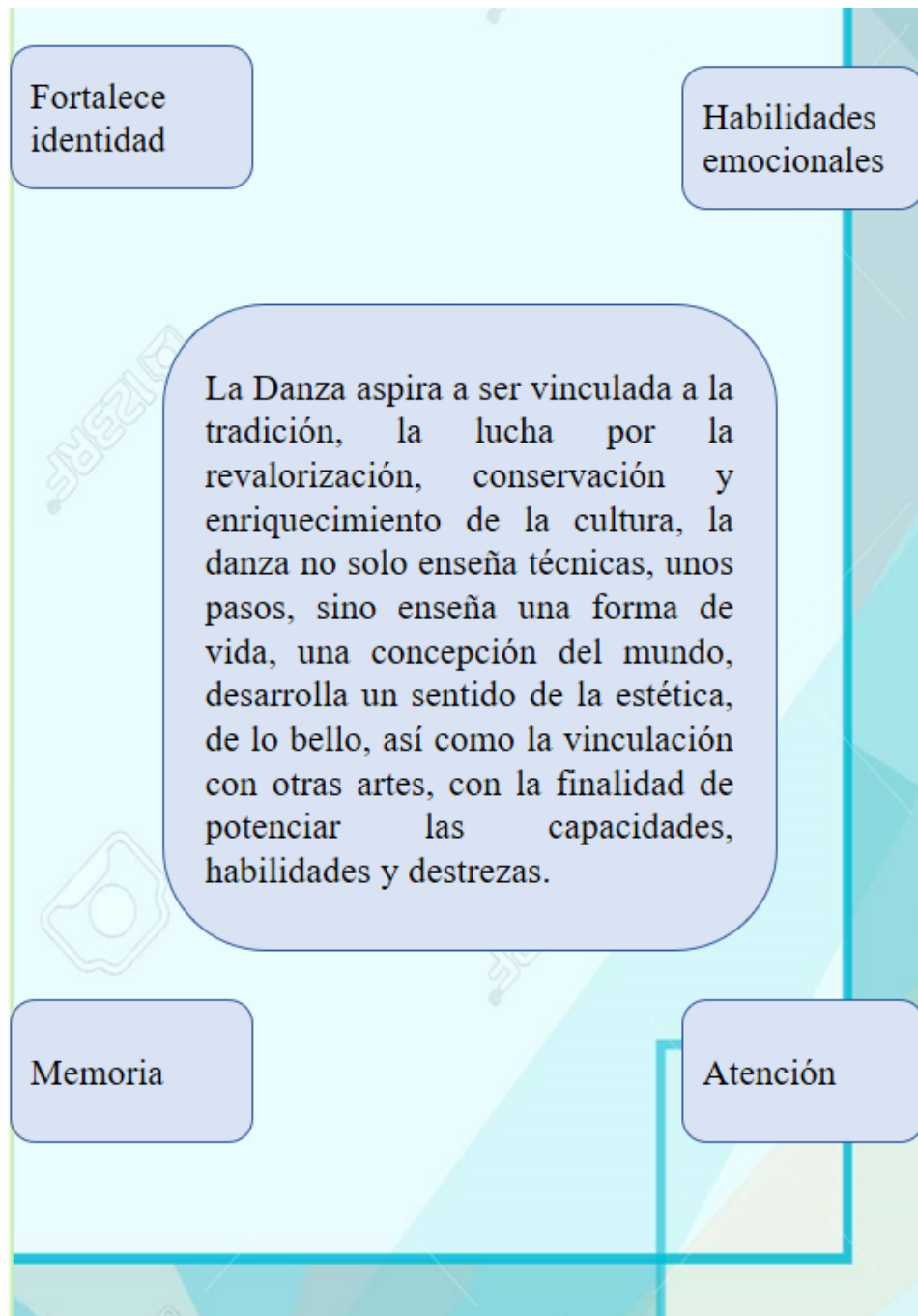
3. Visita nuevamente la plataforma de YouTube visualizando coreografías armadas para así seguir practicando los pasos.

**Link de referencia:**  
<https://www.youtube.com/watch?v=83NTI305Vdw>

4. Con los pasos que se practicaron y los nuevos videos de danzas folclóricas ya con coreografías, armar su propia coreografía con la música que se seleccionó anteriormente.

<p><b>ACTIVIDADES PARA EVALUAR</b></p>	<p><b>Paso 4</b></p> <p>En el siguiente Link, mediante la herramienta Kahoot realizar el siguiente Test.</p> <p><a href="https://create.kahoot.it/share/danza/0a8b68e1-7ddd-49a7-956a-78d14fa7ef1c">https://create.kahoot.it/share/danza/0a8b68e1-7ddd-49a7-956a-78d14fa7ef1c</a></p>
<p><b>PRODUCTOS A ENTREGAR</b></p>	<p><b>Paso 5</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Grabar la coreografía ya armada y subirlo a la plataforma de YouTube.</li> <li>- Utilizar una herramienta electrónica como Genial.ly y realizar un mapa conceptual con las actividades que se realizaron.</li> <li>- Utilizar la herramienta electrónica Canva y realizar una presentación con los pasos que utilizo para la coreografía.</li> </ul> <p><b>Link Genial.ly:</b></p> <p><a href="https://app.genial.ly">https://app.genial.ly</a></p> <p><b>Link Canvas:</b></p> <p><a href="https://www.canva.com/">https://www.canva.com/</a></p>





**Elaborado por:** María Zambrano (2021)

## *Unidad 2*

# Cine y teatro

*Tema:* Cine Ecuatoriano



**Destreza:**

*ECA 4.2.2. Realizar representación teatrales inspiradas en poemas o cuentos previamente seleccionados por sus posibilidades dramáticas y por la intervención de varios personajes.*

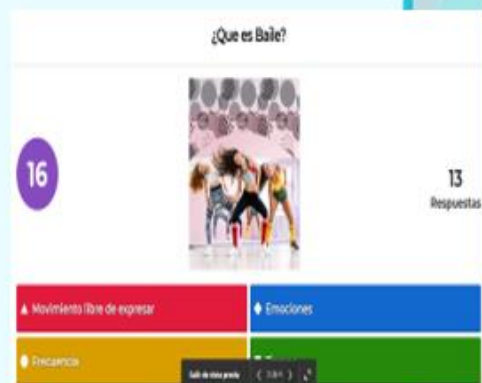


**Objetivo:**

*Realizar una exposición sobre afiches del cine ecuatoriano y explicar sobre las películas que más han destacado en los últimos 10 años.*

## INSTRUCCIONES

*Identificar sobre las obras fílmicas que se encuentran a disposición en las herramientas virtuales (YouTube, Genially y Kahoot). Efectuar las actividades determinadas por medio de un ingreso y registro a una herramienta virtual.*



**ACTIVIDADES  
PARA LA  
INTERDEPENDENCIA  
POSITIVA**

**Paso 1**

1. Organizar las obras filmicas.
2. Determinar una obra la cual será expuesta al público.
3. Establecer los implementos necesarios para la producción de la obra (vestimenta, espacio a efectuar, equipos tecnológicos necesarios para la grabación)
4. Capacitar al grupo de trabajo para efectuar una correcta coreografía y guion sobre la obra escogida.
5. Proponer un objetivo de trabajo donde se esté de acuerdo entre todos los cooperantes.





**ACTIVIDADES PARA ESTABLECER LA RELACIÓN IMPULSORA CARA A CARA**

**Paso 2**

1. Establecer las funcionalidades que cada miembro debe efectuar de forma responsable.
  2. Proporcionar ayuda con las actividades a efectuarse entre todos para que la obra sea desarrollada de la mejor manera.
  3. Capacitar a cada miembro por medio de una herramienta virtual (YouTube) donde proporcionara la información necesaria para aclarar dudas.
- Proceso cognitivo
4. Para mejorar la capacidad de memorización del guion puede apoyarse en la herramienta virtual Genially para practicar sobre su personaje.
  5. Practicar de forma estratégica para completar la fase de ensayo de la obra propuesta.
  6. Efectuar las primeras grabaciones para ser observadas y poder corregir en los momentos de que hubo fallas por parte de los integrantes.
  7. Una vez corregido los defectos y donde los ensayos ya no producen fallos, se puede efectuar la grabación final con el fin de cumplir el objetivo planteado.

**ACTIVIDADES  
PARA  
ESTABLECER  
LA  
RESPONSABI  
LIDAD  
INDIVIDUAL**

**Paso 3**

1. Incentivar al trabajo grupal para poder desarrollar un espacio de cooperación apto donde cada uno puede expresar su punto de vista.
2. La forma de autoevaluarse por ayuda de la herramienta virtual Kahoot facilita la adaptación al personaje que se va presentar.
3. La proporción de información de la herramienta YouTube mejora considerablemente las habilidades para movilizarse dentro y fuera del espacio de grabación.
4. Ser pilar importante para que la grabación sea producida de forma exitosa y así poder cumplir el objetivo.

**ACTIVIDADES  
PARA  
EVALUAR**

**Paso 4**

En el siguiente Link, mediante la herramienta Genially realizar la siguiente actividad interactiva.

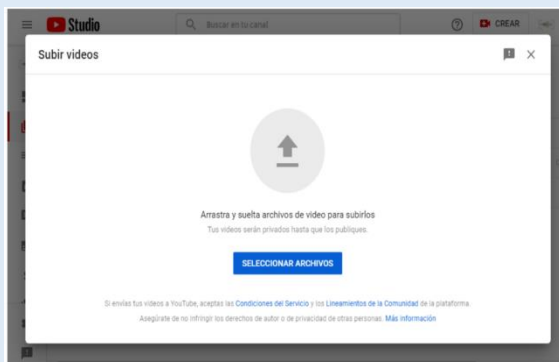
**<https://view.genial.ly/61b7db8b8755320d933aa78d/interactive-content-quiz-dardos>**

**PRODUCTOS**

**A  
ENTREGAR**

**Paso 5**

Una cinta dramatizada y grabada por el equipo tecnológico necesario, para ser presentado al público ya sea de forma física por medio de un CD o de forma virtual donde se subirá a la herramienta YouTube con un libre acceso para disfrutar de la obra producida.



Link: <https://www.youtube.com/>



Fortalece  
identidad

Habilidades  
emocionales



La Danza Cine y teatro promueven que los estudiantes se inserten a nivel exploratorio, cuando se comparten asociaciones emotivas, al compartir sus percepciones.

Memoria

Atención

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### Conclusiones

Las conclusiones que se presentan a continuación, corresponden al análisis de los resultados obtenidos en la investigación de campo, por medio de las encuestas dirigidas a estudiantes y docentes; así como, la entrevistas a expertos participantes al considerar los objetivos planteados:

Se determinó que para la enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística, se debe utilizar herramientas digitales aplicando estrategias como: enseñanza virtual (Kahoot, Genially), aprendizaje basado en entornos virtuales (YouTube,) y participación e interacción en entornos virtuales (Foros, Blogger); las cuales serán impartidos usando el aprendizaje cooperativo que permite organizar los contenidos, fortaleciendo la parte emocional, trabajo en grupo, resolución de problemas y compartir información; con la aplicación de estas estrategias ayudaran a desarrollar cualidades de los estudiantes como la atención, percepción y memoria.

El aporte que se obtendrá es mejorar las técnica y la planificación en la enseñanza y aprendizaje, corrigiendo la deficiencia del uso de las estrategias virtuales, porque al analizar los resultados obtenidos de las encuestas a estudiantes y docentes, se encontró que la mitad de los estudiantes del curso no se encuentran motivados en el desarrollo de actividades, casi dos terceras partes de los estudiantes no se organizan en grupos para compartir información y una tercera parte presenta dificultades en el uso de estrategias virtuales; debido a que la mitad de los docentes no fomentan en sus estudiantes el uso de la resolución de problemas y toma de decisiones, existe una deficiencia en el uso de medios digitales y no se organiza en grupos a sus estudiantes, con el uso correcto de las estrategias virtuales propuestas en esta investigación se logra minimizar la brecha que existe para la enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural Artística.

Se identificó que el conocimiento del uso de herramientas digitales y aplicación de estrategias virtuales por parte de los estudiantes es inferior al 30% y de docentes

es inferior al 60%, existe un desconocimiento en el manejo de Kahoot, Genially, YouTube, Foros, Blogger, con la aplicación de estas herramientas se lograra desarrollar las habilidades y destrezas en lo personal y emocional de los estudiantes, además desarrollaran los procesos cognitivos, tipos de aprendizaje significativo por concepto y por asociación.

La investigación de campo realizada a través de encuestas dirigidas a estudiantes y docentes, entrevistas a expertos, mediante un análisis cuantitativo y cualitativo, permitieron diseñar la estructura de una guía de estrategias virtuales que favorecerá el aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística para estudiantes de Octavo año de Educación General Básica, la guía aportara temas como: uso de estrategias virtuales, aprendizaje activo y cooperativo, que permitan organizar los contenidos fortaleciendo la parte emocional, trabajo en grupo, resolución de problemas, compartir información entre otros.

### **Recomendaciones**

- Potenciar la resolución de problemas, toma de decisiones, uso de estrategias virtuales, aprendizaje activo y principios de la educación 4.0 con todos los estudiantes del curso.
- Capacitar a los docentes en el uso de herramientas virtuales, para que el conocimiento adquirido lo comparta a cada uno de los estudiantes y estos puedan interactuar entre ellos, aplicando en forma practica el método de aprendizaje cooperativo, con lo cual lograra desarrollar habilidades cognitivas.
- Elaborar una guía didáctica, evidenciando el uso de una herramienta virtual, aplicada a las estrategias virtuales, donde se referencie el aprendizaje cooperativo, evidenciando el desarrollo de las habilidades cognitivas.

## BIBLIOGRAFÍA

- Academia Naval . (11 de Agosto de 2017). "*CAP. LEONARDO ABAD*". Obtenido de Educación Cultural y Artística: <https://www.ancla.edu.ec/areas/arte>
- Aldana, Z. (24 de 04 de 2020). *MAGISTERIO*. Obtenido de MAGISTERIO.COM: <https://www.magisterio.com>
- ANTEVENIO . (s.f.). *Qué es Zoom y cómo puedes usarlo: guía práctica*. Obtenido de <https://www.antevenio.com/blog/2020/06/zoom/>
- Arguello, B., & Sequeria, M. (2016). *Universidad de Nacaragua*.
- Baque, P. G., & Marcillo, C. (2020). Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 56-77.
- Barbosa, J. (2013). *La educación a distancia y virtual en Ecuador. Una nueva realidad universitaria*. Cuenca: EDILOJA Cía. Ltda. Obtenido de [https://virtualeduca.org/documentos/observatorio/la\\_educacion\\_a\\_distancia\\_y\\_virtual\\_en\\_ecuador.pdf](https://virtualeduca.org/documentos/observatorio/la_educacion_a_distancia_y_virtual_en_ecuador.pdf)
- Basantes, A., Cabezas, M., & Casillas, S. (2020). Competencias digitales en la formación. *Formacion Universitaria*, 269-282.
- Benoit, C. (2021). *El trabajo colaborativo como estrategia didáctica para la producción de textos escritos*. Obtenido de [https://revistas.uptc.edu.co/index.php/praxis\\_saber/article/view/11930/10764](https://revistas.uptc.edu.co/index.php/praxis_saber/article/view/11930/10764)
- Butrón, P., & Sánchez, J. (2021). *Características en estrategias de aprendizaje en matemáticas por alumnos mexicanos de bachillerato*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7848137>
- Cacheiro, M. (2018). *Educación y tecnología: estrategias didácticas para la integración de las TIC*. Madrid.
- Calvo, J. (2020). *La educacion 4.0 en Mexico*. Obtenido de Reflexiones y propuestas desde la educación superior: [https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/12697/1/Libro\\_La%20educacion%204.0%20en%20Mexico\\_2020.pdf](https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/12697/1/Libro_La%20educacion%204.0%20en%20Mexico_2020.pdf)

- Camacho, M., Lara, Y., & Sandoval, G. (2017). *Estrategias de aprendizajes para Entornos Virtuales*. Obtenido de <https://acceso.virtualeduca.red/documentos/ponencias/puerto-rico/1399-63cb.pdf>
- Cao, M., Martínez, N., & Rigo, C. (1998). La educación artística ante los retos sociales del siglo XXI. *Universidad Complutense de Madrid*, 185-200.
- Carrasco, E. M. (2016). *Análisis del componente "Educación Artística" en el currículo de Educación General Básica (EGB) y Bachillerato General Unificado (BGU) del Ministerio de Educación del Ecuador*. Master's thesis, Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador.
- Carrasco, E. M. (2016). *Análisis del componente "Educación Artística" en el currículo de Educación General Básica (EGB) y Bachillerato General Unificado (BGU) del Ministerio de Educación del Ecuador*. Obtenido de <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/4930/1/T1907-MEC-Carrasco-Analisis.pdf>
- Cassany, D., & Ayala, G. (2008). Nativos e inmigrantes digitales en la escuela. *Participación educativa: revista del Consejo Escolar del Estado*, 9(4), 57–75.
- Castillero, O. (2019). *Psicología y mente*. Obtenido de *Psicología y mente*: <https://psicologiaymente.com/psicologia/aprendizaje-asociativo>
- Cazau, P. (2015). Estilos de aprendizaje: Generalidades.
- Celipa, N. (2018). *Explicar brevemente el planteamiento del problema del tema sugerido*. Obtenido de [http://ncelipa.weebly.com/uploads/6/7/9/6/6796337/etre\\_525\\_taller\\_3\\_planteamiento\\_del\\_problema\\_ncelipa\\_\\_1\\_.pdf](http://ncelipa.weebly.com/uploads/6/7/9/6/6796337/etre_525_taller_3_planteamiento_del_problema_ncelipa__1_.pdf)
- Cepeda, L., Santos, O., Barba, M., & De la Calle, L. (2017). Estrategia metodológica del uso de aulas virtuales en el proceso de enseñanza aprendizaje en la Escuela de Psicología Educativa de la Universidad Nacional de Chimborazo. *Dialnet*, 2(6), 55-66. Obtenido de [file:///C:/Users/DELL/Downloads/Dialnet-EstrategiaMetodologicaDelUsoDeAulasVirtualesEnElPr-6132056%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/DELL/Downloads/Dialnet-EstrategiaMetodologicaDelUsoDeAulasVirtualesEnElPr-6132056%20(1).pdf)

- Chávez , H., & Gutiérrez, L. (2018). Aula virtual como apoyo al aprendizaje e investigación en la Facultad de Letras de la UNMSM. *Revista Científica*, 5(3), 26. Obtenido de <http://eprints.rclis.org/39181/1/62-194-2-PB.pdf>
- Chong, P., & Marcillo, C. (2020). *Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje*. Obtenido de <https://www.dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/download/1274/2149>
- Chuqui, L. (2020). DESARROLLO DE COMPETENCIAS DIGITALES: PLAN DE FORTALECIMIENTO DIRIGIDO A DOCENTES BASADO EN LA PEDAGOGÍA ACTIVA.
- Cobo, R. (2011). Aprendizaje invisible. Hacia una nueva ecología de la educación. *Barcelona: Universidad de Barcelona*.
- Constitucion de la Republica del Ecuador. (2008). *Constitucion de la Republica del Ecuador*. Quito: Ecuador.
- Constitución de la República del Ecuador. (2008). *Decreto Legislativo 0*. Quito: Lexis. Obtenido de [https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4\\_ecu\\_const.pdf](https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf)
- Crespo, J., & Pillacela, L. (2021). Nuevas tecnologías en los primeros niveles de educacion cultural y artistica. *Revista de ciencias sociales*, 334-346.
- Del Rosario, O. (2018). LOS DOCENTES APLICAN ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA MEJORAR SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA. *PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ*.
- Delgado, M., & Solano, A. (2009). Estrategia deidácticas creativas en entornos virtuales para el aprendizaje. *Actualidades Investigativas en Educación*, 9(2), 1-21. Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/28319119\\_Estrategias\\_didacticas\\_creativas\\_en\\_entornos\\_virtuales\\_para\\_el\\_aprendizaje](https://www.researchgate.net/publication/28319119_Estrategias_didacticas_creativas_en_entornos_virtuales_para_el_aprendizaje)
- EDUCACIÓN 3.O. (2021). *Quizizz: la herramienta de gamificación que sirve para evaluar*. Obtenido de <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/quizizz-herramienta-gamificacion/>

- E-Learnig Masters. (2017). *Técnicas y estrategias de enseñanza virtual*. Obtenido de Una didáctica basada en estrategias:: <http://elearningmasters.galileo.edu/2017/10/17/tecnicas-y-estrategias-de-ensenanza-virtual/>
- Esteve, M. F. (2015). Bolonia y las TIC: de la docencia 1.0 al aprendizaje 2.0. *La Cuestión Universitaria*(5), 50-75.
- Esteve, M. F., & Gisbert, C. M. (2011). El nuevo paradigma de aprendizaje y las nuevas tecnologías. *REDU Revista de Docencia Universitaria*, 9(3), 55-73.
- EUROINNOVA. (s.f.). *¿Qué es estrategia educativa?* Obtenido de <https://www.euroinnova.ec/blog/que-es-estrategia-educativa>
- Evol Campus. (2018). *Enseñanza virtual, una cuestión de didáctica*. Obtenido de <https://www.evolmind.com/latam/blog/estrategias-de-la-ensenanza-virtual>
- Feldman, R. (2013). *Psicología con aplicaciones en países del habla Hispana*. México: McGraw Hill.
- Fernández , A., & Rivero , M. (2014). Las plataformas de aprendizajes, una alternativa a tener en cuenta en el proceso de enseñanza aprendizaje. *Revista Cubana de Informática Médica*, 6(2). Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1684-18592014000200009](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1684-18592014000200009)
- Fernandez, M., & Solano, A. (2009). ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS CREATIVAS EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE. *ACTUALIDADES*, 1-21.
- Fernández, M., Fernández, M. M., & Ortiz, S. (2003). Las nuevas Tecnologías en la Enseñanza de Organización y Gestión de Producción. *Nuevas Tecnologías en la Innovación Educativa*, 72.
- Fernández, M., García, D., & Erazo, C. (2020). Objetos Virtuales de Aprendizaje:Una estrategia innovadorapara la enseñanzade la Física. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, V(1). Obtenido de <file:///C:/Users/1/AppData/Local/Temp/Dialnet-ObjetosVirtualesDeAprendizaje-7610707.pdf>
- Fernández, R. (2009). *Factores antecedentes en el uso de Entornos Virtuales de Formación y su efecto sobre el Desempeño Docente*. Obtenido de



## ENTORNOS VIRTUALES DE FORMACIÓN:

<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/7524/tesisUPV3215.pdf>

Fuchs, O., & Velasco, E. (2020). VENTAJAS DEL APRENDIZAJE VIRTUAL.

Fuenmayor, G., & Villasmil, Y. (2008). La percepción, la atención y la memoria como procesos cognitivos utilizados para la comprensión textual. *Revista de artes y necesidades UNICA*, 187-202.

Gamboa, M., Sandoval, Y., & Beltrán, M. (2013). estrategias pedagógicas y didácticas para el desarrollo de las inteligencias múltiples y el desarrollo autónomo. *Revista de investigaciones UNAD*, 12(1), 101-128.

García, A. (2015). Enseñanza y aprendizaje en la educación . *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, 80-97.

García, B. E., & Gómez, J. F. (2008). La educación virtual y la experiencia reflexiva. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 1-16.

García, J. (2018). *Psicología y Mente*. Obtenido de *Psicología y Mente*: <https://psicologiaymente.com/>

García, L. (2014). La Guía Didáctica. *Universitarios Mediados*, 14.

García, V., Muñoz, R. A., Daneri, A. M., Tejedor, T. F., González, R. L., Prada, S. S., . . . Quintero, G. M. (2009). *La incorporación de las TIC en la docencia universitaria: recursos para la formación del profesorado*. Barcelona.

Gardner, H. (1994). *Estructuras de la mente*. Colombia.

Gardner, H. (1998). *Multiplicity of Intelligences*. Cambridge.

Garibay, M. T. (2013). El foro virtual como recurso integrado a estrategias didácticas para el aprendizaje significativo. En M. T. Garibay, *El foro virtual como recurso integrado a estrategias didácticas para el aprendizaje significativo*. Argentina.

Gomez, M. (17 de 10 de 2017). *E-Learning Master*. Obtenido de E-Learning Master: <http://elearningmasters.galileo.edu>

Gonzalez, I. (2014). *Los Entornos Virtuales como espacios de enseñanza-aprendizaje*. MEXICO.

Guerrero, J. (19 de Abril de 2020). *8 Estrategias y técnicas didácticas para impartir clases virtuales o en línea*. Obtenido de

<https://docentesaldia.com/2020/04/19/8-estrategias-y-tecnicas-didacticas-para-impartir-clases-virtuales-o-en-linea/>

- Guevara, G. (2015). ENTORNOS VIRTUALES APLICADOS AL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE AUTÓNOMO Y COLABORATIVO DE LOS ESTUDIANTES DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR BABAHOYO. *UNIVERSIDAD DE BABAHOYO*.
- Guzman, M. (2016). Guia basica de Educaplay. *Direccion Recursos Tecnologicos en Educacion*.
- Haykal, I. (2017). *Psicologia y mente*. Obtenido de *Psicologia y mente*: <https://psicologiaymente.com/>
- Hernández, E., & Medina, F. (2015). *ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE BASADAS EN ENTORNOS VIRTUALES EN EDUCACION SECUNDARIA*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5476867>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodologia de la investigación. Sexta de edicion*. México: Mc Graw Hill Education.
- Hernandez, S. (2010). *EDUCREA*. Obtenido de EDUCREA: <https://educrea.cl>
- Herrera, J. (2005). Estratagias de organizacion importancia para el aprendizaje. *RCU*, 258-275.
- Honeycutt, L., & Sears, E. (2020). Enseñar el castellano en Estados Unidos en la edad digital: estrategias y enfoques para la enseñanza de la gramática en aulas virtuales e híbridas. marcoELE. *Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera*(31).
- Instituto Tecnológico Superior de Cajeme. (s.f.). *Aprendizaje Colaborativo*. Obtenido de Técnicas Didácticas: [https://www.itesca.edu.mx/documentos/desarrollo\\_academico/metodo\\_aprendizaje\\_colaborativo.pdf](https://www.itesca.edu.mx/documentos/desarrollo_academico/metodo_aprendizaje_colaborativo.pdf)
- IOE Business School. (2018). *¿Qué es la enseñanza virtual?* Obtenido de <https://www.grupoioe.es/que-es-la-ensenanza-virtual/>
- Jhonson, D., Johnson, R., & Holubec, E. (2018). Obtenido de <https://www.ucm.es/data/cont/docs/1626-2019-03-15->

JOHNSON%20El%20aprendizaje%20cooperativo%20en%20el%20aula.pdf

- Jimenez, J., Bonilla, J., & Ponce, A. (2017). La Tecnología en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje; relación fundamental en el desarrollo de innovación educativa contemporánea. *Instituto tecnologico de formacion*.
- Julio, C. (2004). *La transformación de los escenarios educativos como consecuencia de la aplicación de las TICs: estrategias educativas*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1448496>
- Jumbo, C. (2019). *Unidad Educativa Salesiana*. Obtenido de <http://spellman.edu.ec/>: <http://spellman.edu.ec/>
- Kohn, A. (2008). Por qué la autodisciplina está sobrevalorada. *Phi Delta Kappan*, 90, 168-176.
- Larez, J. (2018). ALGUNOS OBSTÁCULOS QUE IMPOSIBILITAN EL APRENDIZAJE EFECTIVO DE LA MATEMÁTICA. *redalyc*, 53-74.
- Learn, G. (30 de 06 de 2017). *GameLearn*. Obtenido de GameLearn: <https://www.game-learn.com>
- Lema, D. S. (2020). *La enseñanza aprendizaje constructiva en el área de Educación Cultural y Artística*. Master's thesis, Universidad Técnica de Cotopaxi, Latacunga .
- Leon, A., Del Valle, E., & Alarcon, C. (2014). Estrategias de aprendizaje en educación superior en un modelo curricular por competencias. *RESU*, 123-144.
- Lujan, I. (2016). *Universitat de Valencia*. Obtenido de Recursos didácticos del Ministerio de Educación: <https://www.uv.es/uvweb/master-investigacion-didactiques-especificques/es/blog/recursos-didacticos-del-ministerio-educacion-1285958572212/GasetaRecerca.html?id=1285973234220>
- Mancera, O. C. (2013). *El uso del blog como ambiente virtual de aprendizaje y su contribución en el fortalecimiento de las estrategias, los procesos de pensamiento y la motivación hacia el aprendizaje*. Tesis de Maestría , UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BUCARAMANGA, Bucaramanga, Santander. Colombia.

- Marcillo, C., & Chong, P. (2020). Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje. *DOMINIO DE CIENCIAS*, 56-77.
- Marqués, P. (1999). *LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA: CONCEPTUALIZACIÓN, LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN*. Obtenido de EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA: <http://www.peremarques.net/tec2.htm>
- Martí, J., Heydrich, M., Rojas, M., & Hernandez, A. (2010). *Aprendizaje basado en proyectos: una experiencia innovadora*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/215/21520993002.pdf>
- Martínez, A., & Hermosilla, J. (2011). El blog como herramienta didáctica en el espacio europeo de educación superior. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, 38, 165-175.
- Martinez, N., & Rigo, C. (1998). La educación artística ante los retos sociales en el siglo XXI. *Universidad Complutense de Madrid*, 186-200.
- Medina, A., & Salvador, F. (2009). *Didáctica General*. Obtenido de <https://ceum-morelos.edu.mx/libros/didacticageneral.pdf>
- Méndez, E. A. (2013). Mundos virtuales y educación. *Revista de la Universidad de La Salle*, 87-96.
- Meneses, J. (2016). El cuestionario. *Universitat Oberta de Catalunya*.
- Mestre, G. U., Fonseca, P. J., & Valdés, T. P. (2007). *Entornos virtuales de enseñanza aprendizaje*. Centro Universitario de Las Tunas, Ciudad de Las Tunas.
- Microsoft. (s.f.). *Vídeo: ¿Qué es Microsoft Teams?* Obtenido de <https://support.microsoft.com/es-es/office/v%3%ADdeo-qu%3%A9-es-microsoft-teams-422bf3aa-9ae8-46f1-83a2-e65720e1a34d>
- Mind. (s.f.). *Mapas mentales colectivos*. Obtenido de <https://www.mindmeister.com/es>
- MINEDUC. (2016). *CURRICULO DE EDUCACION CULTURAL Y ARTISTICA*. Ecuador.
- MINEDUC. (2016). *CURRICULO DE EDUCACION CULTURAL Y ARTISTICA*. ECUADOR: Ministerio de Educación.
- MINEDUC. (2018). *GUÍA DE PRESENTACIÓN Y EVALUACIÓN DE PROYECTOS DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA*. Obtenido de

<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/03/guia-educacion-cultural-artistica.pdf>

MINEDUC. (2019). *CURRICULO DE LOS NIVELES DE EDUCACION OBLIGATORIA*. QUITO: MINISTERIO DE EDUCACION.

MINEDUC. (2019). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria* . Obtenido de

[https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjV38bryN\\_0AhV\\_TjABHeQvC28QFnoECA4QAQ&url=https%3A%2F%2Feducacion.gob.ec%2Fwp-content%2Fuploads%2Fdownloads%2F2019%2F09%2FEGB-Eelemental.pdf&usg=AOvVaw3cCaDFnVsv8hITpR](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjV38bryN_0AhV_TjABHeQvC28QFnoECA4QAQ&url=https%3A%2F%2Feducacion.gob.ec%2Fwp-content%2Fuploads%2Fdownloads%2F2019%2F09%2FEGB-Eelemental.pdf&usg=AOvVaw3cCaDFnVsv8hITpR)

MINISTERIO DE EDUCACION. (2020). *CURRICULO PRIORIZADO* . QUITO.

Ministerio de Educación. (2020). *Juntos aprendemos y nos cuidamos. Plan de continuidad educativa, permanencia escolar y uso progresivo de las instalaciones educativas*. Quito. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/08/Guia-para-la-alternancia-entre-la-educacion-casa-y-la-educacion-en-la-escuela.pdf>

Mujica, R. (11 de 02 de 2015). *Blogdocentes*. Obtenido de Blogdocentes: <https://blog.docentes20.com/2015/02/los-procesos-cognoscitivos-en-el-aula/>

Otero, A. (2018). Enfoques de investigacion.

Oviedo, H., & Campo, A. (2005). *Aproximación al uso del coeficiente alfa de Cronbach*. Obtenido de Interpretación del coeficiente alfa de Cronbach: [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0034-74502005000400009](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-74502005000400009)

Parra , Y., & García , D. (2020). Plataformas virtuales: retos y perspectivas a partir de Docentes. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 5(5), 17. Obtenido de <file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-PlataformasVirtuales-7696069.pdf>

Pastora, B., & Fuentes, A. (2020). La planificación de estrategias de enseñanza en un entorno virtual de aprendizaje. *Revista Científica Uisrael*, 2631-2786.

- Perdomo, J., & Felmer, P. (2017). *EL TALLER RPAULA: ACTIVANDO LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS EN LAS AULAS*. Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/319417705\\_EL\\_TALLER\\_RPAULA\\_ACTIVANDO\\_LA\\_RESOLUCION\\_DE\\_PROBLEMAS\\_EN\\_LAS\\_AULAS\\_Psclassroom\\_workshop\\_Activating\\_problem\\_solving\\_in\\_classrooms](https://www.researchgate.net/publication/319417705_EL_TALLER_RPAULA_ACTIVANDO_LA_RESOLUCION_DE_PROBLEMAS_EN_LAS_AULAS_Psclassroom_workshop_Activating_problem_solving_in_classrooms)
- Pérez, A., & García, A. (2002). Nuevas estrategias didácticas en entornos digitales para la enseñanza superior. *Didáctica y Tecnología Educativa para una universidad en un mundo digital*.
- Pérez, J. (2001). Programación Neurolingüística y sus estilos de aprendizaje.
- Perez, J., & Merino, M. (2016). *Definicion*. Obtenido de Definicion: <https://definicion.de/blog>
- Perez, P. (2009). CREATIVIDAD E INNOVACIÓN: UNA DESTREZA ADQUIRIBLE. *Salamanca*, 179-198.
- Piaget, J. (1973). *Seis estudios de de psicología*. Barcelona: Barral.
- Pimienta, J. (2012). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje*. Fenix Boalm.
- Pineda, D. (2019). *Formación de docentes virtuales en estrategias didácticas mediadas por TIC para el fortalecimiento de los procesos de formación en educación virtual de la Universidad Tecnológica de Pereira*. Universidad de Sabana. Obtenido de <https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/39813/Proyecto%20Diana%20A.%20Pineda.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Pinzano, G. (2012). LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE UN AVANCE PARA LOGRAR EL ADECUADO PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN. 57-68.
- Pontificia Universidad Católica de Valparaiso. (s.f.). *Genially*. Obtenido de Descripción: [http://recursostic.ucv.cl/wordpress/index.php/essential\\_grid/genially/](http://recursostic.ucv.cl/wordpress/index.php/essential_grid/genially/)
- Puerta, C., & Sanchez, A. (2010). El correo electrónico: herramienta que favorece la interacción en ambientes educativos virtuales. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 36-62.

- Renobell, V., & García, F. (s.f.). 2011. Obtenido de <http://dimglobal.net/revistaDIM34/docs/DIMAP34gamificacion.pdf>
- Reyes, A. (2009). *La escuela secundaria como espacio de construcción de identidades juveniles*. Obtenido de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1405-66662009000100008](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662009000100008)
- Rivera, C., Ramos, L., Perez, C., & Salamanca, O. (2020). Memoria de trabajo y habilidades de parentizaje verbal en estudiantes de cuarto grado de primaria. *REDIPE*, 167-183.
- Rizo, M. (2020). Rol del docente y estudiante en la educación virtual . *Revista multiensayo*.
- Rochina, S., Ortíz, J., & Paguay, L. (2020). La metodología de la enseñanza aprendizaje en la educación superior: algunas reflexiones. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(1). Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2218-36202020000100386](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202020000100386)
- Rodriguez, Y. (1993). Conductismo Cognositivismo y constructivismo. *Academia*, 50-72.
- Rugeles, C. P., Mora, G. B., & Metaute, P. P. (2015). El rol del estudiante en los ambientes educativos mediados por las TIC. *Revista Lasallista de investigación*, 12(2), 132-138.
- Ruíz, E., Martínez, N. L., & Galindo, R. (2015). *EL APRENDIZAJE COLABORATIVO EN AMBIENTES VIRTUALES*. Obtenido de [https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwjp2Y72u9\\_0AhW9QzABHcZaA-UQFnoECAwQAw&url=https%3A%2F%2Fdialognet.unirioja.es%2Fdescarga%2Flibro%2F652184.pdf&usg=AOvVaw1sE\\_aDt\\_pzPazKxWCmIfW8](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwjp2Y72u9_0AhW9QzABHcZaA-UQFnoECAwQAw&url=https%3A%2F%2Fdialognet.unirioja.es%2Fdescarga%2Flibro%2F652184.pdf&usg=AOvVaw1sE_aDt_pzPazKxWCmIfW8)
- Salas, L. (s.f.).
- Salgado, E. (2015). *La enseñanza y el aprendizaje en modalidad virtual desde la experiencia de estudiantes y profesores de posgrado*. Universidad Católica de Costa Rica, Costa Rica. Obtenido de <https://www.aacademica.org/edgar.salgado.garcia/2.pdf>

- Salinas, M., & Vitticioli, S. (2008). Innovar con los blogs en la enseñanza universitaria presencial. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 27, 1-22.
- Sánchez, M. (2016). *Las 6 estrategias de enseñanza virtual más exitosas*. Obtenido de Classonline: <https://www.classonline.com/blog/Las-6-estrategias-de-ensenanza-virtual-mas-exitosas>
- Sarmiento, M. (2007). La enseñanza de las matemáticas de las matemáticas y las ntic. una estrategia de formación permanente. Obtenido de [tdx.cat/bitstream/handle/10803/8927/D-TESIS\\_CAPITULO\\_2.pdf](http://tdx.cat/bitstream/handle/10803/8927/D-TESIS_CAPITULO_2.pdf)
- Stojanovic, L. (2009). *Tecnologías de comunicación e información en educación: Referentes para el análisis de entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140383007.pdf>
- Suarez, E., & Padin, M. (2018). Metodología y recursos didácticos para la educación virtual en la formación académica. *2da Conferencia Internacional Virtual sobre Educación, Innovación y TIC*, 135-142.
- UNESCO. (2018). *Las TIC en la educación*. Quito. Obtenido de <https://es.unesco.org/themes/tic-educacion>
- UNESCO. (03 de 05 de 2019). *TUS CLASES PARTICULARES*. Obtenido de <https://www.tusclasesparticulares.com/>:  
<https://www.tusclasesparticulares.com/>
- UNESCO. (2020). Obtenido de <https://es.unesco.org>
- UNESCO. (2020). *Aprendiendo en casa: educación a distancia para todos*. Obtenido de <https://es.unesco.org/news/aprendiendo-casa-educacion-distancia-todos>
- UNICEF. (2020). *Orientaciones para docentes y recursos digitales para atender a la diversidad en la educación a distancia en el contexto del COVID 19*. Obtenido de <https://www.unicef.org/peru/media/7871/file/Orientaciones%20para%20docentes%20y%20recursos%20digitales%20para%20la%20educaci%C3%B3n%20a%20distancia.pdf>



- UNIR. (2021). *La tecnología en la educación: ventajas, importancia y retos futuros*. Obtenido de <https://ecuador.unir.net/actualidad-unir/tecnologia-educativa/>
- Universidad Nacional a Distancia. (s.f.). *¿Qué son las estrategias de aprendizaje?* Obtenido de <https://www.uned.ac.cr/academica/images/ceced/docs/Estaticos/contenidos.pdf>
- Universidad Panamericana. (2020). *¿Qué es el aprendizaje colaborativo y cuáles son sus beneficios?* Obtenido de <https://blog.up.edu.mx/prepaup/femenil/que-es-el-aprendizaje-colaborativo-y-cuales-son-sus-beneficios>
- Valdez, E. (2018). *La educación virtual y la satisfacción del estudiante en los cursos virtuales del Instituto Nacional Materno Perinatal 2017*. Universidad César Vallejo, Perú. Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/21504/Valdez\\_BEB.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/21504/Valdez_BEB.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Valverde, A., & Solis, B. (2021). *Estrategias de enseñanza virtual en la educación superior*. Obtenido de <https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2211/4427#>
- Vargas , A., & Villalobos , G. (2018). El uso de plataformas virtuales y su impacto en el proceso de aprendizaje en las. *Revista Electrónica Educare (Educare Electronic Journal)*, 22(1), 1-20. Obtenido de <https://www.scielo.sa.cr/pdf/ree/v22n1/1409-4258-ree-22-01-20.pdf>
- Vargas, K. (2020). *Enseñanza aprendizaje virtual en tiempos de pandemia*. Jipijapa. Obtenido de <http://repositorio.unesum.edu.ec/bitstream/53000/2554/1/Ense%C3%B1anza%20aprendizaje%20virtual%20en%20tiempos%20de%20pandemia.pdf>
- Vasquez, C., & Arango, S. (2012). Estrategias de participación e interacción en entornos virtuales de aprendizaje. *Universidad de Medellin*, 95-108.
- Vilanova, G., & Vargas, J. (2015). *ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS EN AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE EN INSTITUCIONES DE*

- EDUCACION SUPERIOR*. Obtenido de [http://www.eduqa.net/eduqa2015/images/ponencias/eje5/5\\_s\\_Vilanova\\_Gabriela\\_Varas\\_Jorge ESTRATEGIAS PEDAGOGICAS EN AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE EN INSTITUCIONES DE EDUCACION SUPERIOR.pdf](http://www.eduqa.net/eduqa2015/images/ponencias/eje5/5_s_Vilanova_Gabriela_Varas_Jorge ESTRATEGIAS PEDAGOGICAS EN AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE EN INSTITUCIONES DE EDUCACION SUPERIOR.pdf)
- Villalobos, E. (2015). Uso del Blog educativo en procesos de aprendizaje de Educación Ambiental. *Revista de investigacion Universidad pedagogica*, 115-137.
- Villasmil, G. (2008). La percepción, la atención y la memoria como procesos cognitivos utilizados para la comprensión textual. *Revista de Artes y Humanidades UNICA*, 187-202.
- WhatsApp Business. (s.f.). *Aplicación WhatsApp Business*. Obtenido de s.f.: <https://www.whatsapp.com/?lang=es>
- Xataka. (s.f.). *Kahoot!: qué es, para qué sirve y cómo funciona*. Obtenido de <https://www.xataka.com/basics/kahoot-que-es-para-que-sirve-y-como-funciona>
- Yong, E., Nagles, N., Mejia, C., & Chaporro, C. (2017). Evolución de la educación superior a distancia:. *Universidad Catolica del Norte*, 81-105.
- Zambrano, W. R., García, V. H., & García, A. V. (2010). Nuevo rol del profesor y del estudiante en la educación virtual. *Dialéctica: Revista de investigación*(26), 51-62.
- Zapata , M. (2015). Teorías y modelos sobre el aprendizaje en entornos conectados y ubicuos. Bases para un nuevo modelo teórico a partir de una vision crítica del conectivismo. *Education in the Knowledge Society*, 16, 69-102. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/5355/535554757006.pdf>
- Zapata, Z. (2019). *ESTRATEGIAS METODOLOGICAS DE LA GAMIFICACION EN EL APRENDIZAJE. UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL*.

## ANEXOS

### Anexo 1. Encuesta dirigida a estudiantes.



**ENCUESTA DIRIGIDO A ESTUDIANTES  
UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA  
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**INSTRUMENTO DE MEDICION APLICADO A LOS Y LAS DOCENTES**

#### **Estimados y estimadas estudiantes:**

El presente cuestionario tiene por objeto conocer su opinión sobre el uso de las “estrategias virtuales para el aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística (ECA)”.

Los datos que usted nos proporcione serán manejados con precisión y confidencialidad y serán únicamente para efectos de investigación y actividades académicas futuras.

Lea cuidadosamente los planteamientos, escoja la alternativa que considere apropiada y marque con un visto la alternativa correspondiente.

Le agradecemos por su colaboración, al contestar la totalidad de los planteamientos del cuestionario, serán de gran utilidad para la elaboración e implementación una propuesta que facilite el aprendizaje es esta asignatura.

#### **Los parámetros de calificación para SPSS:**

[ 5 ] Siempre [ 4 ] Casi siempre [ 3 ] Algunas veces [ 2 ] Rara vez [ 1 ] Nunca

María Zambrano

*Investigadora*

Ítems	PREGUNTAS
1	¿En clases, el docente se apoya en herramientas interactivas (es decir vía internet)? [ ] Siempre [ ] Casi siempre [ ] Algunas veces [ ] Rara vez [ ] Nunca
2	¿En clase, te motiva participar en los talleres o actividades desarrollas de manera grupal?

	<input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca
3	¿Las actividades en la asignatura ECA requieren resolución de problemas y toma de decisiones? <input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca
4	¿El docente de ECA se preocupa por dictar clases desde lo que deseas aprender, con medios digitales o presenciales de tu elección y en el momento adecuado? <input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca
5	¿El proceso de enseñanza – aprendizaje del docente de ECA involucra a los padres de familia, autoridades y demás asignaturas? <input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca
6	¿En clases se promueve el uso de dispositivos móviles y aplicaciones para apoyar tus tareas y actividades? <input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca
7	¿En clases pones en práctica habilidades de comunicación, colaboración, disposición y atención a la escucha, la reciprocidad, la tolerancia al otro, el respeto y la empatía, entre tus compañeros? <input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca
8	¿En clases de ECA se organizan grupos pequeños de estudiantes en los que comparten información y trabajan juntos? <input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca
9	¿En clases el docente utiliza Genial.ly, Quizizz, Mindmeister, Kahoot u otro, y este proceso es continuo? <input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca
10	¿En clases utilizas Facebook, Youtube, Badoo, Skype, Viber, u otros, para interactuar con el docente y compañeros? <input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca
11	¿En clases realizas actividades (deberes, evaluaciones) que a través de blogs, foro, chats?

	<input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca
12	¿El docente en sus clases desarrolla proyectos, actividades apoyadas en juegos y trabajos que promuevan cooperación y colaboración en grupo? <input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca
13	¿En clases de ECA se integra la tecnología para crear de experiencias enriquecedoras y que tu aprendizaje te sirva para la vida? <input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca
14	¿El docente de ECA es facilitador de su aprendizaje, desarrolla sus habilidades y capacidades? <input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca
15	¿Consideras que eres capaz de desenvolverte con agilidad, creatividad e innovación en tu entorno social y escolar? <input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca
16	¿Las actividades de clase permiten la realización de danza, expresión corporal y el movimiento? <input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca
17	¿Consideras que has desarrollado tu comprensión de lado estética de la vida a través de música, artes visuales, teatro, comic, pintura, escultura, artesanías, entre otros? <input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca
18	¿Construyes vínculos de convivencia, colaboración, solidaridad y respeto hacia los demás? <input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca
19	¿Realizas actividades o talleres que te ayuden a la búsqueda de identidad para entender el papel que cumples en la sociedad? <input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca
20	¿En sus clases mantiene la atención, procesa información y fortalece la memoria de lo aprendido a través de la exposición de proyectos artísticos de aula?

	<input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca
21	¿Reflexiona y analiza todo aquello que conoce y aprovecha lo que aprende en ECA desde diferentes puntos de vista? <input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca
22	¿Realizas actividades que involucren resumir, tomar notas libres, responder preguntas, describir como se relaciona la información, buscar sinónimos, etc.? <input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca
23	¿Construye mapas conceptuales para afianzar y fortalecer sus conocimientos? <input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca
24	¿Observa pinturas y valorar su riqueza artística? <input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca
25	¿En clases es creativo es sociable y le gusta trabajar con sus compañeros? <input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca
26	¿Reconoce y respeta la diversidad cultural del patrimonio, contribuyendo a su conservación y renovación?? <input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca
27	¿En clase presenta una obra de arte basada en una reflexión? <input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca
28	¿Conoces las manifestaciones musicales tradicionales del país, los instrumentos musicales que se emplean y los bailes que se ejecutan? <input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca
29	¿Participa activamente en las preparaciones y puesta en escena de una representación de danza, expresión corporal, teatro, música, títere, etc.? <input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca

## Anexo 2. Captura parcial de la encuesta - estudiantes con formularios de Google.

Archivo Editar Ver Historial Marcadores Herramientas Ayuda

Recibidos (42) - asaql x Recibidos - tutoria.est x Proy-Maria - Google l x ENCUESTA DIRIGIDA x +

← → ↻ 🔒 https://docs.google.com/forms/d/1mdt\_r5tEc 80% ☆ 📄 🗨️ ☰

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES

Preguntas Respuestas 32 Configuración

### ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES

El presente cuestionario tiene por objeto conocer su opinión sobre el uso de las "estrategias virtuales para el aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística (ECA)".  
Los datos que usted nos proporcione serán manejados con precisión y confidencialidad y serán únicamente para efectos de investigación y actividades académicas futuras.  
Lea cuidadosamente los planteamientos, escoja la alternativa que considere apropiada y marque con un visto la alternativa correspondiente.  
Le agradecemos por su colaboración, al contestar la totalidad de los planteamientos del cuestionario, serán de gran utilidad para la elaboración e implementación una propuesta que facilite el aprendizaje es esta asignatura.

1. ¿En clases, el docente se apoya en herramientas interactivas (es decir vía internet)? \*

- Siempre
- Casi siempre
- Algunas veces
- Rara Vez
- Nunca

2. ¿En clase, te motiva participar en los talleres o actividades desarrollas de manera grupal? \*

- Siempre
- Casi siempre
- Algunas veces
- Rara Vez
- Nunca

3. ¿Las actividades en la asignatura ECA requieren resolución de problemas y toma de decisiones? \*

- Siempre
- Casi siempre
- Algunas veces
- Rara Vez
- Nunca

### Anexo 3. Encuesta dirigida a docentes.



#### ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

#### UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

#### DIRECCIÓN DE POSGRADO

#### INSTRUMENTO DE MEDICION APLICADO A LOS Y LAS DOCENTES

#### Estimados y estimadas docentes:

El presente cuestionario tiene por objeto conocer su opinión sobre el uso de las “estrategias virtuales para el aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística (ECA)”.

Los datos que usted nos proporcione serán manejados con precisión y confidencialidad y serán únicamente para efectos de investigación y actividades académicas futuras.

Lea cuidadosamente los planteamientos, escoja la alternativa que considere apropiada y marque con un visto la alternativa correspondiente.

Le agradecemos por su colaboración, al contestar la totalidad de los planteamientos del cuestionario, serán de gran utilidad para la elaboración e implementación una propuesta que facilite el aprendizaje es esta asignatura.

#### Los parámetros de calificación para SPSS:

[ 5 ] Siempre [ 4 ] Casi siempre [ 3 ] Algunas veces [ 2 ] Rara vez [ 1 ] Nunca

María Zambrano

*Investigadora*

Ítems	PREGUNTAS
1	¿En sus clases se apoya con herramientas para trabajo remoto? [ ] Siempre [ ] Casi siempre [ ] Algunas veces [ ] Rara vez [ ] Nunca
2	¿En sus clases promueve el aprendizaje activo e interacción a través del trabajo colaborativo? [ ] Siempre [ ] Casi siempre [ ] Algunas veces [ ] Rara vez [ ] Nunca



3	<p>¿Desarrolla actividades o talleres para promover resolución de problemas y toma de decisiones en los estudiantes?</p> <p><input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca</p>
4	<p>En su proceso de enseñanza prioriza las condiciones individuales del estudiantado: ¿Qué desean y quieren aprender?</p> <p><input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca</p>
5	<p>A través de qué medios digitales o presenciales, y ¿Cuándo es el momento de aprender?</p> <p><input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca</p>
6	<p>¿Ha desarrollado procesos, prácticas o programas flexibles desde una perspectiva multidisciplinaria en su quehacer docente?</p> <p><input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca</p>
7	<p>¿En clases se apoya con dispositivos móviles y aplicaciones, así como el aprendizaje adaptativo, que refiere a la capacidad de encontrar respuestas a situaciones emergentes?</p> <p><input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca</p>
8	<p>¿Favorece el desarrollo de la autonomía y pensamiento creativo en los estudiantes?</p> <p><input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca</p>
9	<p>¿En sus clases promueve lazos de cooperación y corresponsabilidad entre docente y estudiantes?</p> <p><input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca</p>
10	<p>¿El acompañamiento virtual en sus clases realiza a través de plataformas o herramientas Genial.ly, Quizizz, Mindmeister, Kahoot?</p> <p><input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca</p>
11	<p>¿En clases promueve el uso de Facebook, Youtube, Badoo, Skype, Viber, entre otros, como medios de comunicación para interactuar con los estudiantes en tiempo real?</p> <p><input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca</p>

12	<p>¿Desarrolla actividades en blogs, portafolio, foro, chats que permitan publicar documentos, realizar asesorías, actividades evaluativas, organizar los espacios académicos, y establecer la interacción comunicativa entre los estudiantes?</p> <p><input type="checkbox"/> Siempre   <input type="checkbox"/> Casi siempre   <input type="checkbox"/> Algunas veces   <input type="checkbox"/> Rara vez   <input type="checkbox"/> Nunca</p>
13	<p>¿Sus clases son desarrolladas a través de ABP, Gamificación o aprendizaje cooperativo?</p> <p><input type="checkbox"/> Siempre   <input type="checkbox"/> Casi siempre   <input type="checkbox"/> Algunas veces   <input type="checkbox"/> Rara vez   <input type="checkbox"/> Nunca</p>
14	<p>¿En sus clases la integración de tecnología favorece a la creación de experiencias enriquecedoras (educar para la vida)?</p> <p><input type="checkbox"/> Siempre   <input type="checkbox"/> Casi siempre   <input type="checkbox"/> Algunas veces   <input type="checkbox"/> Rara vez   <input type="checkbox"/> Nunca</p>
15	<p>¿Su papel en la educación es ser facilitador del aprendizaje con capacidades y habilidades para enseñar a los estudiantes a aprender a aprender?</p> <p><input type="checkbox"/> Siempre   <input type="checkbox"/> Casi siempre   <input type="checkbox"/> Algunas veces   <input type="checkbox"/> Rara vez   <input type="checkbox"/> Nunca</p>
16	<p>¿En sus clases los estudiantes son capaces de desenvolverse con agilidad, creatividad e innovación en su entorno social y escolar?</p> <p><input type="checkbox"/> Siempre   <input type="checkbox"/> Casi siempre   <input type="checkbox"/> Algunas veces   <input type="checkbox"/> Rara vez   <input type="checkbox"/> Nunca</p>
17	<p>¿Se generan actividades que permitan el desarrollo de manifestaciones culturales?</p> <p><input type="checkbox"/> Siempre   <input type="checkbox"/> Casi siempre   <input type="checkbox"/> Algunas veces   <input type="checkbox"/> Rara vez   <input type="checkbox"/> Nunca</p>
18	<p>¿Genera espacios de desarrollo para que los estudiantes se aproximen a una comprensión del lado estético de la vida mediante distintos lenguajes artísticos?</p> <p><input type="checkbox"/> Siempre   <input type="checkbox"/> Casi siempre   <input type="checkbox"/> Algunas veces   <input type="checkbox"/> Rara vez   <input type="checkbox"/> Nunca</p>

19	<p>¿En clases se construyen vínculos de convivencia, colaboración, solidaridad y respeto hacia los demás?</p> <p><input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca</p>
20	<p>¿En las actividades o talleres se promueve la búsqueda de identidad para entender el papel que cumple el estudiante en la sociedad?</p> <p><input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca</p>
21	<p>¿Se promueven procesos cognitivos (atención, percepción y memoria) a través de exposiciones y presentaciones de artes a través de proyectos artísticos de aula?</p> <p><input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca</p>
22	<p>¿Se establecen procesos de conexión espontánea y diversa con el conocimiento de diferentes temáticas, a través de la percepción, vivencia, reflexión y análisis de aquello que el estudiante conoce y aprovecha lo que aprende desde diferentes puntos de vista?</p> <p><input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca</p>
23	<p>¿Las actividades propuestas exigen al estudiante síntesis, seleccionar ideas principales, argumentación y establecer relaciones o comparaciones (en donde se establecen conexiones entre el conocimiento nuevo y el anterior)?</p> <p><input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca</p>
24	<p>¿Utiliza técnicas de mapas conceptuales facilitar conocimiento?</p> <p><input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca</p>
25	<p>¿Se promueven actividades de observación de obras de arte y que los estudiantes generen réplicas a partir de sus reflexiones?</p> <p><input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca</p>
26	<p>¿En clases facilita espacios para la expresión, la creatividad y el desarrollo emocional?</p> <p><input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca</p>
27	<p>¿Se generan espacios de revalorización de los saberes culturales y artísticos ancestrales, propios de cada región del país?</p> <p><input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca</p>
28	<p>¿Las clases se orientan a los intereses de los estudiantes, de algún acontecimiento del presente, de eventos o producciones de las artes y la cultura?</p> <p><input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca</p>

## Anexo 4. Captura parcial de la encuesta - docentes con formularios de Google.

Archivo Editar Ver Historial Marcadores Herramientas Ayuda

Recibidos (42) - asaqui x Recibidos - tutoria.est x Proy-Maria - Google l x ENCUESTA DIRIGIDO x +

← → ↻ 🔒 https://docs.google.com/forms/d/1h2fm7bA 80% ☆ 📄 a ☰

ENCUESTA DIRIGIDO A DOCENTES

Preguntas Respuestas 2 Configuración

### ENCUESTA DIRIGIDO A DOCENTES

Estimados y estimadas docentes:

El presente cuestionario tiene por objeto conocer su opinión sobre el uso de las "estrategias virtuales para el aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística (ECA)".

Los datos que usted nos proporcione serán manejados con precisión y confidencialidad y serán únicamente para efectos de investigación y actividades académicas futuras.

Lea cuidadosamente los planteamientos, escoja la alternativa que considere apropiada y marque con un visto la alternativa correspondiente.

Le agradecemos por su colaboración, al contestar la totalidad de los planteamientos del cuestionario, serán de gran utilidad para la elaboración e implementación una propuesta que facilite el aprendizaje es esta asignatura.

1.¿En sus clases se apoya con herramientas para trabajo remoto? \*

- Siempre
- Casi siempre
- Algunas veces
- Rara vez
- Nunca

2.¿En sus clases promueve el aprendizaje activo e interacción a través del trabajo colaborativo? \*

- Siempre
- Casi siempre
- Algunas veces
- Rara vez
- Nunca

3.¿Desarrolla actividades o talleres para promover resolución de problemas y toma de decisiones en los estudiantes? \*

- Siempre
- Casi Siempre
- Algunas veces
- Rara vez
- Nunca

## **Anexo 5. Preguntas de la entrevista - expertos.**



### **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA DIRECCIÓN DE POSGRADO**

#### **Guía de entrevista a expertos**

**Tema:** Estrategias virtuales para el aprendizaje de Educación Cultural y Artística.

**Objetivo:** Determinar estrategias virtuales que favorezcan el aprendizaje de la asignatura de educación cultural y artística para los estudiantes de octavo año de educación general básica de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural” Bilingüe Guardianas de la Lengua “Abraham Calazacón

**Nombre del entrevistado:**

**Especialidad:**

**Tiempo de experiencia:**

**Estimado / estimada docente:**

1. ¿Cuáles son los beneficios de las estrategias virtuales para elevar la calidad del proceso educativo?
2. ¿Qué estrategias virtuales son las más pertinentes para aplicar en la asignatura de Educación Cultural y Artística?
3. ¿Cómo debe ser el proceso didáctico de las estrategias virtuales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Educación Cultural y Artística?
4. ¿Cuál o cuáles metodologías activas (ABP, aula inversa, aprendizaje cooperativo, gamificación) pueden incluir las estrategias virtuales de manera efectiva en el proceso de enseñanza aprendizaje?

5. ¿Qué destrezas se plantea en la asignatura de ECA que se deba alcanzar en el estudiante?
  
6. ¿Qué tipos de aprendizaje se debe desarrollar en los estudiantes a través de la asignatura ECA?
  
7. ¿Cree que es necesario la elaboración de una guía didáctica para el aprendizaje de ECA en los estudiantes y cuál sería su aporte?
  
8. De qué manera las manifestaciones del arte: ¿Los secretos del arte, Cine y teatro y Arte y cultura, danza, música podrían ser implementados en una guía de educación cultural y artística?
  
9. ¿Cómo debe ser el proceso evaluativo de la aplicación de estrategias virtuales en la asignatura de ECA?

## Anexo 6. Validación de las preguntas de la encuesta - estudiantes.



### UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA FICHAS PARA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO CUESTIONARIO

**TEMA:** Estrategias virtuales para el aprendizaje de la asignatura de educación cultural y artística.


**AUTORA:** María Antonia Zambrano Santana

Nombre del experto validador/a:

Lcdo. Armando Patricio Saquisari Pillajo, Msc. Fecha: 07/12/2021

**Objetivo:** Conocer el criterio de las personas expertas sobre el conocimiento de Educación Cultural y Artística para la implementación del Test en los procesos previos y posteriores a la intervención.

**Instrucciones:** Luego de revisar con detenimiento el instrumento encuesta con escala de Likert. Se solicita llenar la siguiente matriz de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleva a cabo.

ítem	Criterios a evaluar											
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar ítem	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	✓		✓		✓		✓		✓			✓
2	✓		✓		✓		✓		✓			✓
3	✓		✓		✓		✓		✓			✓
4	✓		✓		✓		✓		✓			✓
5	✓		✓		✓		✓		✓			✓
6	✓		✓		✓		✓		✓			✓
7	✓		✓		✓		✓		✓			✓
8	✓		✓		✓		✓		✓			✓
9	✓		✓		✓		✓		✓			✓
10	✓		✓		✓		✓		✓			✓
11	✓		✓		✓		✓		✓			✓
12	✓		✓		✓		✓		✓			✓
13	✓		✓		✓		✓		✓			✓
14	✓		✓		✓		✓		✓			✓
15	✓		✓		✓		✓		✓			✓
16	✓		✓		✓		✓		✓			✓
Criterios generales									SI	NO	Observaciones	
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado									✓			
2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente									✓			
3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación									✓			
4. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial									✓			
5. El número de ítems es suficiente para la investigación									✓			
Aplicable			✓	No aplicable			Aplicable atendiendo a las observaciones					
Validado por	Lcdo. Armando Patricio Saquisari P., MSc.				Cedula	1712556602		Fecha	7/12/2021			
Firma					Telefono	0967079891		Mail:	<a href="mailto:asaquisari@gmail.com">asaquisari@gmail.com</a>			



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**  
**FICHAS PARA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO**  
**CUESTIONARIO**

**TEMA:** Estrategias virtuales para el aprendizaje de la asignatura de educación cultural y artística.

**AUTORA:** María Antonia Zambrano Santana

Nombre del experto validador/a:

Lic. Víctor Hugo Ramírez Pazmiño. Msc Fecha: 07/12/2021

**Objetivo:** Conocer el criterio de las personas expertas sobre el conocimiento de Educación Cultural y Artística para la implementación del Test en los procesos previos y posteriores a la intervención.

**Instrucciones:** Luego de revisar con detenimiento el instrumento encuesta con escala de Likert. Se solicita llenar la siguiente matriz de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleva a cabo.

Criterios a evaluar													
ítem	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar ítem		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	X		X		X		X		X			X	
2	X		X		X		X		X			X	
3	X		X		X		X		X			X	
4	X		X		X		X		X			X	
5	X		X		X		X		X			X	
6	X		X		X		X		X			X	
7	X		X		X		X		X			X	
8	X		X		X		X		X			X	
9	X		X		X		X		X			X	
10	X		X		X		X		X			X	
11	X		X		X		X		X			X	
12	X		X		X		X		X			X	
13	X		X		X		X		X			X	
Criterios generales									SI	NO	Observaciones		
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado									X				
2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente									X				
3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación									X				
4. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial									X				
5. El número de ítems es suficiente para la investigación									X				
Aplicable			X	No aplicable			Aplicable atendiendo a las observaciones						
Validado por				Cedula				Fecha		7/12/2021			
Firma				Telefono				Mail:					



## Anexo 7. Validación de las preguntas de la encuesta - docentes.



### UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA FICHAS PARA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO CUESTIONARIO

**TEMA:** Estrategias virtuales para el aprendizaje de la asignatura de educación cultural y artística.

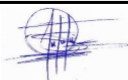
**AUTORA:** María Antonia Zambrano Santana

Nombre del experto validador/a:

Lic. Armando Patricio Saquisari Pillajo. Msc Fecha: 07/12/2021

**Objetivo:** Conocer el criterio de las personas expertas sobre el conocimiento de Educación Cultural y Artística para la implementación del Test en los procesos previos y posteriores a la intervención.

**Instrucciones:** Luego de revisar con detenimiento el instrumento encuesta con escala de Likert. Se solicita llenar la siguiente matriz de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleva a cabo.

ítem	Criterios a evaluar											
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar ítem	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	✓		✓		✓		✓		✓			✓
2	✓		✓		✓		✓		✓			✓
3	✓		✓		✓		✓		✓			✓
4	✓		✓		✓		✓		✓			✓
5	✓		✓		✓		✓		✓			✓
6	✓		✓		✓		✓		✓			✓
7	✓		✓		✓		✓		✓			✓
8	✓		✓		✓		✓		✓			✓
9	✓		✓		✓		✓		✓			✓
10	✓		✓		✓		✓		✓			✓
11	✓		✓		✓		✓		✓			✓
12	✓		✓		✓		✓		✓			✓
13	✓		✓		✓		✓		✓			✓
14	✓		✓		✓		✓		✓			✓
15	✓		✓		✓		✓		✓			✓
16	✓		✓		✓		✓		✓			✓
Criterios generales									SI	NO	Observaciones	
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado									✓			
2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente									✓			
3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación									✓			
4. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial									✓			
5. El número de ítems es suficiente para la investigación									✓			
Aplicable			No aplicable			Aplicable atendiendo a las observaciones						
Validado por	Lcdo. Armando Patricio Saquisari P., MSc.				Cedula	1712556602		Fecha	7/12/2021			
Firma					Telefono	0967079891		Mail:	<a href="mailto:asaquisari@gmail.com">asaquisari@gmail.com</a>			



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**  
**FICHAS PARA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO**  
**CUESTIONARIO**

**TEMA:** Estrategias virtuales para el aprendizaje de la asignatura de educación cultural y artística.

**AUTORA:** María Antonia Zambrano Santana

Nombre del experto validador/a:

Lic. Victor Hugo Ramírez Pazmiño. Msc Fecha: 07/12/2021

**Objetivo:** Conocer el criterio de las personas expertas sobre el conocimiento de Educación Cultural y Artística para la implementación del Test en los procesos previos y posteriores a la intervención.

**Instrucciones:** Luego de revisar con detenimiento el instrumento encuesta con escala de Likert. Se solicita llenar la siguiente matriz de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleva a cabo.

Criterios a evaluar												
ítem	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar ítem	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	X		X		X		X		X			X
2	X		X		X		X		X			X
3	X		X		X		X		X			X
4	X		X		X		X		X			X
5	X		X		X		X		X			X
6	X		X		X		X		X			X
7	X		X		X		X		X			X
8	X		X		X		X		X			X
9	X		X		X		X		X			X
10	X		X		X		X		X			X
11	X		X		X		X		X			X
12	X		X		X		X		X			X
13	X		X		X		X		X			X
Criterios generales									SI	NO	Observaciones	
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado									X			
2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente									X			
3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación									X			
4. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial									X			
5. El número de ítems es suficiente para la investigación									X			
Aplicable			X	No aplicable			Aplicable atendiendo a las observaciones					
Validado por	Victor Hugo Ramírez Pazmiño				Cedula	0200987394			Fecha	7/12/2021		
Firma					Telefono	0993121121			Mail:			

## Anexo 8. Validación de las preguntas de la entrevista - expertos.



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

FICHA DE VALIDACIÓN

Entrevista

**TEMA:** Estrategias virtuales para el aprendizaje de la asignatura de educación cultural y artística.


**AUTORA:** María Antonia Zambrano Santana

Nombre del experto validador/a:

Lic. Armando Patricio Saquisari Pillajo. Msc Fecha: 07/12/2021

**Objetivo:** Conocer el criterio de las personas expertas sobre la implementación de estrategias virtuales para el aprendizaje de Educación Cultural y Artística mediante una entrevista.

**Instrucciones:** Luego de revisar con detenimiento el banco de preguntas . Se solicita llenar la siguiente matriz de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleva a cabo.

Criterios a preguntar												
ítem	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide las variables de estudio		Se recomienda eliminar o modificar la pregunta	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	✓		✓		✓		✓		✓			✓
2	✓		✓		✓		✓		✓			✓
3	✓		✓		✓		✓		✓			✓
4	✓		✓		✓		✓		✓			✓
5	✓		✓		✓		✓		✓			✓
6	✓		✓		✓		✓		✓			✓
7	✓		✓		✓		✓		✓			✓
8	✓		✓		✓		✓		✓			✓
9	✓		✓		✓		✓		✓			✓
Criterios generales									SI	NO	Observaciones	
1. Las preguntas propuesta son clara y pertinente									✓			
2. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación									✓			
3. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial									✓			
4. El número de ítems es suficiente para la investigación									✓			
Aplicable			✓	No aplicable			Aplicable atendiendo a las observaciones					
Validado por	Armando Patricio Saquisari Pillajo				Cedula				Fecha		7/12/2021	
Firma					Telefono				Mail:			



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**  
**FICHA DE VALIDACIÓN**  
**Entrevista**

**TEMA:** Estrategias virtuales para el aprendizaje de la asignatura de educación cultural y artística.


**AUTORA:** María Antonia Zambrano Santana

Nombre del experto validador/a:

Dr. Víctor Hugo Ramírez Pazmiño. Msc Fecha: 07/12/2021

**Objetivo:** Conocer el criterio de las personas expertas sobre la implementación de estrategias virtuales para el aprendizaje de Educación Cultural y Artística mediante una entrevista.

**Instrucciones:** Luego de revisar con detenimiento el banco de preguntas . Se solicita llenar la siguiente matriz de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleva a cabo.

Criterios a preguntar												
Ítem	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide las variables de estudio		Se recomienda eliminar o modificar la pregunta	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	X		X		X		X		X			X
2	X		X		X		X		X			X
3	X		X		X		X		X			X
4	X		X		X		X		X			X
5	X		X		X		X		X			X
6	X		X		X		X		X			X
7	X		X		X		X		X			X
8	X		X		X		X		X			X
9	X		X		X		X		X			X
Criterios generales										SI	NO	Observaciones
1. Las preguntas propuestas son clara y pertinente										X		
2. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación										X		
3. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial										X		
4. El número de ítems es suficiente para la investigación										X		
Aplicable			X	No aplicable			Aplicable atendiendo a las observaciones					
Validado por	Victor Hugo Ramirez Pazmiño				Cédula	0200987394			Fecha	7/12/2021		
Firma					Teléfono	0993121121			Mail:	vhrp_67@hotmail.com		

## Anexo 9. Solicitud para la Autorización del Estudio por la Unidad Educativa

Santo Domingo, 6 de diciembre del 2021

Prof.

Guillermo Florentino Aguavil Aguavil

RECTOR DE LA UE CIB GUARDIANA DE LA LENGUA "ABRAHAM CALAZACON"

Presente, -

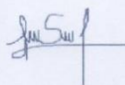
Yo, María Antonia Zambrano Santana con CI. 1723695837, solicito muy comedidamente me autorice para realizar mi trabajo de investigación como maestrante de la **MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO**.

El proyecto de investigación se tituló **ESTRATEGIAS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA** en los estudiantes de octavo año de educación general básica de la UE CIB Guardiana de la Lengua "Abraham Calazacón".

Este proyecto será realizado en el segundo quimestre con los estudiantes de octavo Año de educación general básica en la asignatura de Educación Cultural y Artística. Por lo que solicito su autorización para realizar este proceso de investigación, el mismo que contara con la autorización firmada para poder recabar los datos necesarios para cumplir con los objetivos propuestos.

En espera de la gentil aprobación y despidiéndome deseándole éxitos en sus funciones.

Atentamente, -



María Antonia Zambrano Santana  
CI.172369583-7



Trámite autorizado



U.E. Inl. Bilinsua  
ABRAHAM CALAZACÓN  
RECTOR

## Anexo 10. Validación de la propuesta

### FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

#### Título de la Propuesta:

Guía didáctica de estrategias virtuales para el aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística.

#### MAESTRANTE:

María Antonia Zambrano Santana

#### 1. Datos Personales del Especialista

Fecha:

13 de diciembre del 2021

Nombres y apellidos MSc.

Ana Cristina Bronca Taday

Grado académico (área):

Magister en Innovación en Educación

#### 2. Autovaloración del especialista

Marcar con un "x"

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

#### 3. Valoración de la propuesta

Marcar con "x"

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

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

At.



MSc. Ana Broncano Taday

**Anexo 11. Matriz de triangulación.**

<b>OBJETIVO</b>	<b>ENCUESTAS A ESTUDIANTES</b>	<b>ENCUESTAS A DOCENTES</b>	<b>ENTREVISTA A EXPERTOS</b>	<b>REFLEXION CON EL APOYO DEL MARCO TEORICO</b>
OE1: Analizar el aporte didáctico de las estrategias virtuales para el aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística.	P1. El 73.08 % de los estudiantes manifestaron que el docente siempre se apoya en herramientas interactivas, 15 % algunas veces, un 7.69 % casi siempre y el 3.85 % nunca.	P1. El 100 % de los docentes informaron que en sus clases solo algunas veces se apoya con herramientas para trabajo remoto, evidenciando la necesidad de potenciar el uso de herramientas que permitan el trabajo remoto.	Definitivamente, la cantidad de información a la que el estudiante podría acceder, que se pueden enfocar y aplicar en cualquier asignatura, el uso de las estrategias digitales estaría limitadas a las competencias digitales que tenga el docente para favorecer a los estudiantes.	En base a la encuesta se tiene que aproximadamente el 26% de los estudiantes no reciben el aprendizaje a través de estrategias virtuales con el uso de herramientas tecnológicas; Por lo cual se debe generar una guía didáctica donde facilite al docente capacitarse a un grado de experto antes de impartir el conocimiento al estudiante.
	P2 El 53.85 % de los estudiantes afirmaron que en clases siempre les motiva participar en los talleres o actividades desarrolladas de	P2 El 50 % de los docentes mencionaron que en sus clases casi siempre promueven el aprendizaje activo e interacciona a	Las estrategias que en ECA se usan son los programas Paint, PowerPoint siendo estos que ellos pueden hacer presentaciones y	En base a la encuesta se tiene que los estudiantes no reciben una enseñanza donde se aplique el aprendizaje activo e iteración a través del trabajo colaborativo, la cual tendría que ser mejorada por medio

	manera grupal, 3.85 % casi siempre, el 23.08 % algunas veces, un 15.38 % raza vez y el 3.85 % nunca.	través del trabajo colaborativo y un 50 % algunas veces.	videos, mediante elaboración y proyección de video se puede decir que lo mejor es lo presencial.	del uso de información que existe en las plataformas digitales, para que docente se capacite y este conocimiento pueda ser aplicada en los estudiantes.
	P8. El 26.92 % siempre responden que el docente organiza a los estudiante y comparte la información, un 7.69 % casi siempre, el 15.38 % algunas veces, 7.69 % raza vez y el 42.31 % nunca .	P8. El 50% de los docentes afirman que Favorece el desarrollo de la autonomía y pensamiento creativo en los estudiantes, con una falencia del 50% que nunca.	Se considera que el aprendizaje cooperativo, emocional, receptivo, observacional, emocional, entre otros.	En base a la encuesta se observa la deficiencia en la enseñanza del Educación Cultural y Artística, para cubrir la brecha, se debe motivar al docente para que imparta el conocimiento al estudiante a través del uso de herramientas virtuales el aprendizaje cooperativo, emocional, receptivo, observacional, entre otros.
	P12. El 53.85 % siempre de estudiantes aseguran que docente promueve la colaboración y la cooperación en grupo, el 11.54 % casi siempre, un 19.23 % algunas veces, el 7.69 % raza vez y otro del 7.69 % nunca.	P12. 50% siempre desarrolla la interacción comunicativa entre los estudiantes y otro 50 % raza vez.	El trabajo con ABP, aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje cooperativo, las simulaciones; además el currículo del ministerio de educación se establece ciertos lineamientos en cuanto a la utilización de	El resultado de esta investigación evidencio que en el proceso educativo, está sufriendo una transformación para pasar del modelo tradicional de enseñanza, al aprendizaje virtual donde el estudiante se interrelación utilizando los modelos de aprendizaje cooperativo y colaborativo, con proyección a cubrir la brecha a mediano plazo, promoviendo la interrelación entre



			estrategias en especial las que están relacionada con tecnología y entre los beneficios que podemos mencionar es promover esa ciudadanía digital, acceso a internet y uso de recursos digitales, habilidades de comunicación, entre otras.	estudiantes.
	P14. El 76.92 % de los estudiantes mencionaron que el docente de ECA siempre fue un facilitador de su aprendizaje, desarrollando sus habilidades y capacidades, 7.69 % casi siempre, el 3.85 % algunas veces, un 3.85 % raramente y el 7.69 % nunca.	P14. El 100 % de los docentes informaron que en sus clases siempre integran de tecnología para favorecer la creación de experiencias enriquecedoras,	Debe ser constructivo, creativo, que facilite su interacción o familiarización con la forma de trabajar, en la actualidad es muy recurrente la utilización de Genially, Powtoon, Audacity (editar audios), Gimp (para dibujar), Khoot (gamificación), Blogger para comunicación y	Estos resultados nos muestran que el docente aplica lo establecido por Mineduc, además está incorporando a la formación del estudiante la ayuda de estrategias virtuales a través de herramientas tecnológicas, logrando incrementar el interés, desarrollando del pensamiento y la interrelación estudiante- estudiante.

			debates, entre muchas más que existen	
	P15. El 65.38 % de los estudiantes afirmaron siempre son capaz de desenvolverse con agilidad, creatividad e innovación en su entorno social y escolar, 19.23 % casi siempre , un 11.54 % algunas veces y solo el 3.85 % nunca	P15. En base a los resultado de las encuesta a los docentes afirmaron con un 50% siempre que como docentes adoptan un papel de facilitador y otro 50 % casi siempre	Siempre es importante tener una guía didáctica, nada está finalizado en la ciencia, ya sea para innovar o corregir ciertos métodos, técnicas o estrategias que aún son utilizados de forma muy tradicional.	Estos resultados nos indican que el docente a través del uso de la guía didáctica a logrado despertar el interés del estudiante motivándolo a desenvolverse con agilidad, creatividad e innovación, al utilizar estrategias virtuales a través de herramientas tecnológicas se lograría cerrar la brecha alcanzando un porcentaje más alto.
	P16. El 46.15 % de los estudiantes afirmaron que las actividades de clase siempre permitieron la realización de danza, expresión corporal y el movimiento, 30.77 % casi siempre, un 11.54 % algunas veces, un 3.85 % raza vez y el 7.9 % nunca	P16. El 50 % de los docentes afirmaron que en sus clases casi siempre los estudiantes son capaces de desenvolverse con agilidad, creatividad e innovación en su entorno social y escolar y el 50 % raza vez	Entre las destrezas que se plantean al inicio es que los estudiantes manejen de forma adecuada los materiales que usan dentro de cada unidad de estudio, por ejemplo si hablamos de pintura que reconozca la mezcla de colores y que sea capaz al finalizar un	Este resultado nos muestra que el estudiante esta alcanzado a desarrollar sus destrezas y habilidades, motivado con nuevas ideas y trazándose nuevas rutas. La brecha aún abierta podríamos lograr cerrarla con la aplicación de estrategias virtuales, para comparar las diferentes técnicas de danza o expresiones corporales.

			proceso, de tal forma que pueda crear una obra de arte, siendo capaz de analizar la obra de arte creada por el mismo.	
	P17. El 57.69 % de los estudiantes consideraron siempre desarrollaron la comprensión del lado estético de la vida a través de música, artes visuales, teatro, comic, pintura, escultura, artesanías, entre otros; el 19.23 casi siempre, 11.54 % algunas veces, un 3.85 % raza vez y el 7.69 % nunca	P17. El 50 % de los docentes afirmaron que casi siempre generan actividades que permitan el desarrollo de las manifestaciones culturales y el 50 % algunas veces	Bueno, en este caso podría ser la danza típica para rescatar esos valores culturales del sector o provincia, valorar el buen gusto por la música y habilidades de comunicación.	El resultado de esta encuesta muestra, que el estudiante asimila, comprende y desarrolla habilidades a través del ECA, donde se da a conocer manifestaciones culturales actuales y ancestrales a través de musical, teatro, pintura, escultura y artesanía. Para lograr mejorar las condiciones de aprendizaje significativo se debe construir su propio conocimiento induciendo a utilizar herramientas tecnologías virtuales.
	P18. El 73.08 % de los estudiantes afirmaron que	P18. El 50 % de los docentes mencionaron que	Considero que el aprendizaje cooperativo,	El resultado de esta encuesta, indica que el estudiante construye vínculos de

	siempre Construyen vínculos de convivencia, colaboración, solidaridad y respeto hacia los demás, 3.85 % casi siempre, un 15.28 % algunas veces, 3.85 % raza vez y el 3.85 % nunca.	casi siempre generan espacios de desarrollo para que los estudiantes se aproximen a una comprensión del lado estético de la vida mediante distintos lenguajes artísticos y el 50 % solo algunas veces.	emocional, receptivo, observacional, emocional, entre otros.	convivencia, colaboración y solidaridad los cuales son impartidos a través de la guía didáctica de ECA, la brecha a cubrirse podrá ser cerrada si a la guía se colocara link con accesos directos para el uso de herramientas virtuales las cuales despejaría las dudas del estudiante y fortalecería el aprendizaje.
	P20. El 57.69 % de los estudiantes informaron que es sus clases siempre mantienen la atención, procesa información y fortalece la memoria de lo aprendido a través de la exposición de proyectos artísticos de aula, 23.08 % casi siempre, un 15.38 % algunas veces y el 3.85 % nunca.	P20. El 100% de los docentes afirmaron que en las actividades o talleres casi siempre se promueven la búsqueda de identidad para entender el papel que cumple el estudiante en la sociedad	Si hablamos de procesos son etapas a largo plazo, donde como estrategia en el campo virtual dentro de ECA, ha sido buscar nuevas formas para llegar con los estudiantes llegando hacer más atractivas, para en si hacer a los estudiantes más curiosos en el arte ya que por medios virtuales se les hace ver videos y fotos de	El resultado de esta esta encuesta, muestra que los estudiantes fortalecen la memoria y lo aprendido, mediante una serie de acciones, iteraciones y recursos, entregando al alumno un papel activo como parte de la metodología constructivista. Para mejorar el entendimiento de los alumnos se debe reforzar el aprendizaje a través de estrategias virtuales con el uso de herramientas tecnológicas.

			esta forma el estudiante se despierta en su imaginación.	
OE2: Identificar el conocimiento y uso de estrategias virtuales de los estudiantes y docentes de la asignatura de educación cultural y artística.	P3. El 26.92 % de los estudiantes afirmaron que en las actividades de la asignatura de ECA siempre se requiere la resolución de problemas y toma de decisiones, 23.08 casi siempre, un 19.23 % algunas veces, 15.38 % raramente y el 15.38 % nunca	P3. El 50 % de los docentes manifestaron que algunas veces desarrollan actividades o talleres que promueven la resolución de problemas y toma de decisiones en los estudiantes y un 50 % siempre	Siempre es importante tener una guía didáctica, nada está finalizado en la ciencia, ya sea para innovar o corregir ciertos métodos, técnicas o estrategias que aún son utilizados de forma muy tradicional.	El resultado de esta encuesta demuestra que el estudiante no está capacitado para reconocer y resolver un problema que se le presente, el docente ha enfocado el recurso de aprendizaje, sin lograr el objetivo que establece la guía didáctica. Para cumplir con lo establecido por la guía se debe motivar a los alumnos a través de estrategias virtuales el uso de herramientas tecnológicas.
	P4. El 69.23 % de los estudiantes mencionaron que el docente de ECA siempre preocupa dictar sus clases desde lo que desean aprender, con medios digitales o presenciales de su elección y	P4. El 50 % de los docentes afirmaron que en su proceso de enseñanza algunas veces prioriza las condiciones individuales del estudiante y un 50 % siempre	Definitivamente, las estrategias virtuales se pueden enfocar y aplicar en cualquier asignatura y Educación Cultural y Artística, el asunto es como hacerlo de la mejor manera	En la encuesta se muestra, que el estudiante realiza su aprendizaje con el uso de herramientas digitales de su elección, para pasar del aprendizaje presencial al virtual, pero esto ha limitado al docente algunas veces a priorizar condiciones individuales de enseñanza para el estudiante. Para

	en el momento adecuado, 7.69 % casi siempre, un 7.69 % algunas veces y el 15.38 % nunca		para favorecer a los estudiantes.	mejorar estas condiciones se establece que a través de estrategias virtuales con herramientas tecnológicas realizar una mayor interacción entre estudiantes – docente.
	P5. El 50 % de los estudiantes manifestaron que en el proceso de enseñanza – aprendizaje del docente de ECA siempre se involucra a los padres de familia, autoridades y demás asignaturas, el 19.23 % algunas veces, 3.85 % una vez y el 26.82 nunca	P5. El 50 % de los docentes mencionaron que siempre conoce los medios digitales o presenciales cuando sus estudiantes deben aprender y el 50 % casi siempre	En este tiempo de pandemia son mucho ya que la educación virtual ayuda tanto a los docentes como estudiante, siendo cierto que aplicaciones que no conocían los estudiantes, siendo los programas básicos de gran relevancia para los estudiantes pueden hacer su aplicación dentro del aula y ayudando mucho para que los estudiantes lo requieran mucho.	La encuesta nos indica que el docente con el objetivo de mejorar el aprendizaje a involucrado a los padres de familia para lograr un correcto uso de las herramientas tecnológicas, para que el estudiante no se desvíe, bajo estas condiciones y para cerrar las brecha existente se debe generar la guía didáctica con link que enlace en forma directa las paginas de las plataformas virtuales que debe acceder el estudiante.
	P6. El 61.54 % de los	P6. El 50 % de los	Pienso que es muy	En la encuesta se muestra que los

	<p>estudiantes afirmaron que siempre se promueve el uso de dispositivos móviles y aplicaciones para apoyar sus tareas y actividades, 15.38 % casi siempre, 7.69 % algunas veces, 3.85 % raza vez y un 11.54 % nunca</p>	<p>estudiantes informaron que siempre desarrollan procesos, prácticas o programas flexibles desde una perspectiva multidisciplinaria y un 50 % casi siempre</p>	<p>necesaria para que vaya más acertada al arte en donde serviría de mucho en todos los niveles, de tal forma que pueda ayudar al aprendizaje para ayudar a los estudiantes a tener más conocimientos en donde es favorable que esta guía tenga acceso a la tecnología para que despierte el interés de los estudiantes.</p>	<p>estudiantes conocen el manejo de las herramientas digitales y el manejo de los software que se dispone para acceder a páginas relacionadas con el ECA. Pero se tiene un porcentaje considerado que debe ser guiado para lograr el grado de conocimiento en el manejo de las herramientas digitales.</p>
	<p>P7. El 69.23 % de los estudiantes afirmaron que en clases siempre se pone en práctica habilidades de comunicación colaboración y atención a la escucha, reciprocidad, tolerancia al otro, respeto y empatía entre compañeros, 11.54 casi</p>	<p>P7. El 100 % de los docentes afirmaron que en clases solo algunas veces se apoya con dispositivos móviles y aplicaciones</p>	<p>En el currículo del ministerio de educación se establece ciertos lineamientos en cuanto a la utilización de estrategias en especial las que están relacionada con tecnología y entre los beneficios que podemos mencionar es</p>	<p>En la encuesta realizada nos indica que el docente, continua con el modelo tradicional de enseñanza, no incentiva al estudiante al uso de herramientas digitales, bajo estas condiciones el docente deberá ser capacitado al grado de experto para en el uso de herramientas digitales, para dar cumplimiento al currículo, que es ser guía en el uso de las estrategias virtuales del</p>

	siempre, 11.54 % algunas veces, 3.85 % raza vez y el 3.85 % nunca.		promover esa ciudadanía digital, acceso a internet y uso de recursos digitales, habilidades de comunicación, entre otras.	estudiante.
	P9.El 46.15 % de los estudiantes afirma que el docente nunca utiliza Genial.ly, Quizizz, Mindmeister, Kahoot u otro y que este proceso no es continuo, 15.38 % raza vez, 3.85 % algunas veces, 15.38 % casi siempre y el 19.23 % siempre.	P9. El 50 % de los docentes afirmaron que en sus clases siempre promueven lazos de cooperación y corresponsabilidad entre docente y estudiantes, entre otro y el 50 % casi siempre.	Las que permiten o facilitan su interacción o familiarización con la forma de trabajar, en la actualidad es muy recurrente la utilización de Genially, Powtoon, Audacity (editar audios), Gimp (para dibujar), Khoot (gamificación), Blogger para comunicación y debates, entre muchas más que existen.	Esta encuesta muestra que los estudiantes no han alcanzado las destrezas para el manejo de herramientas virtuales las cuales aportan significativamente para el desarrollo del conocimiento y el pensamiento, para cual el docente deberá promover más entre los estudiantes la aplicación de la metodología cooperativo para el desarrollo íntegro del estudiante.
	P10. El 53.85 % de los estudiantes informaron que	P10. El 50 % de los docentes afirmaron que el	Ya que en la actualidad estamos en pandemia,	La encuesta informa que los estudiantes conocen del manejo paginas sociales, pero



	<p>nunca en clases utilizan Facebook, Youtube, Badoo, Skype, Viber u otros, para interactuar con el docente y compañeros, 11.54 % raza vez, 15.38 % algunas veces y el 19.23 % siempre.</p>	<p>acompañamiento virtual en sus clases siempre se realiza a través de plataformas o herramientas Genially, Quizizz, Mindmeister, Kahoot? y el 50 % casi siempre.</p>	<p>podemos recurrir a formularios de Google, Khoot o Quizzes para diseñar cuestionarios, también se podría hacer mediante alguna actividad planificada con otras herramientas digitales como Genially, resúmenes publicados en Blogger, videos publicados en Youtube o archivos compartidos en Google Drive. Bueno esto va a depender del conocimiento y habilidad del docente.</p>	<p>existe un desconocimiento del manejo de plataformas o herramientas digitales que ayuden a la formación del alumno en ECA. Para lograr cerrar esta brecha que tiene un valor significativo, el docente deberá motivar al alumno a capacitarse sobre el manejo de las herramientas digitales para poder aplicar las estrategias virtuales, para mejorar el aprendizaje. Incrementando sus habilidades y destrezas.</p>
	<p>P11. El 46.15 % de los estudiantes afirma que en clases nunca realizan actividades (deberes, evaluaciones) a través de</p>	<p>P11. El 50 % de los docentes informaron que en sus clases siempre promueve el uso de Facebook, Youtube, Badoo,</p>	<p>Bueno, en lo personal tomo en cuenta que contenidos son los que voy a impartir, con este elemento selecciono algunos recursos</p>	<p>En la encuesta nos indica que el estudiante desconoce de herramientas virtuales para facilitar la ejecución de las tareas, a pesar que el docente motiva a los estudiantes al uso de páginas sociales para mejor su</p>

	<p>blogs, foro, chats, 3.85 % raza vez, el 3.85 % algunas veces, un 15.38 % casi siempre y el 30.77 % siempre.</p>	<p>Skype, Viber, entre otros, como medios de comunicación para interactuar con los estudiantes en tiempo real y otro 50 % casi siempre.</p>	<p>tecnológicos para utilizarlos como estrategias virtuales, en el caso de esta asignatura podría servir Youtube (vídeos), Flickr (imágenes o fotos), Facebook (red social), Genially, Gimp (para dibujar) entre otras, adicionalmente podría utilizar Khoot para utilizarlo como alguna forma de evaluación, aunque también podría recurrir a formularios de Google, dependería de la planificación que se realice.</p>	<p>interrelación, su aprendizaje cooperativo, para que a través de este método, los estudiante llegue a auto capacitarse en el manejo de herramientas virtuales que les servirán para desarrollar tareas y deberes en casa.</p>
	<p>P19. El 46.15 % de los estudiantes informaron que siempre realiza actividades o talleres que le ayuden en la</p>	<p>P19. El 50 % de los docentes manifestaron que en clases algunas veces se construyen vínculos de</p>	<p>En lo personal me ha dado resultados positivos el aula inversa, para los cuales los estudiantes han sido</p>	<p>En esta encuesta podemos apreciar algunas veces se ha logrado construir vínculos de convivencia, colaboración y solidaridad a través de los trabajos de taller desarrollados</p>

	búsqueda de su identidad para entender el papel que cumple en la sociedad, 30.77 % casi siempre, el 11.54 % alguna vez, 3.85 % a veces y el 7.69 % nunca.	convivencia, colaboración, solidaridad y respeto hacia los demás y el 50 % nunca.	quienes se han dedicado a investigar, en el aprendizaje cooperativo ha llevado a que los estudiantes sean más solidarios	en grupo, para cerrar estas brechas el docente deberá ser un guía en la formación de los grupos de trabajo donde se debe motivar a los estudiantes se interrelaciones entre ellos para conseguir óptimos resultados en el aprendizaje.
	P21. El 53.85 % de los estudiantes afirmaron que siempre reflexionan y analizan todo aquello que conoce y aprovecha lo que aprende en ECA desde diferentes puntos de vista, 23.08 % casi siempre, un 11.54 % a veces y el 11.54 % nunca.	P21. El 100% de los docentes afirmaron que casi siempre promueven procesos cognitivos (atención, percepción y memoria) a través de exposiciones y presentaciones de artes a través de proyectos artísticos de aula.	Entre las destrezas que se plantean al inicio es que los estudiantes manejen de forma adecuada los materiales que usan dentro de cada unidad de estudio, por ejemplo si hablamos de pintura que reconozca la mezcla de colores y que sea capaz al finalizar un proceso, de tal forma que pueda crear una obra de arte, siendo capaz de analizar la obra de arte creada por el mismo.	La encuesta indica que los estudiantes a través de la asignatura ECA alcanza un nivel de reflexión y adquieren un punto de vista para interpretar el arte, en base a los procesos cognitivos que promueve el docente como parte del aprendizaje de ECA. Para lograr cerrar las brechas existente el docente a través de las estrategias virtuales deberá captar el aprendizaje del estudiante.

	<p>P22. El 65.38 % de los estudiantes mencionaron que siempre realizan actividades que involucran resumir, tomar notas libres, responder preguntas, describir como se relaciona la información, buscar sinónimos, entre otros, 15.38 % casi siempre, un 11.54 % algunas veces, 3.85 % raramente y el 3.85 % nunca.</p>	<p>P22. El 50 % de los docentes indicaron que algunas veces establecen procesos de conexión espontánea y diversa con el conocimiento de diferentes temáticas, a través de la percepción, vivencia, reflexión y análisis de aquello que el estudiante conoce y aprovecha lo que aprende desde diferentes puntos de vista y el 50 % nunca.</p>	<p>Considero que la mejor manera que todas las actividades artísticas se den serian modificando la malla curricular, claro que es a nivel ministerial que se le daría realce a la asignatura ya que la importancia que tiene en nuestro país no es de gran relevancia, ya que en nuestro país ayudaría incluso a nivel social.</p>	<p>En base a la encuesta se puede determinar que a través de la metodología que establece los procesos de conexión espontánea el docente a logrado motivar a los estudiantes a realizar actividades que involucre resumir y tomar decisiones para lograr soluciones que afecten en forma directa en la vida diaria.</p>
	<p>P23. El 42.31 % de los estudiantes mencionaron siempre construyen mapas conceptuales para afianzar y fortalecer sus conocimientos, 26.92 % casi siempre, el 15.38 % algunas veces, 3.85 % raramente y el 3.85 % nunca.</p>	<p>P23. El 50 % de los encuestados indicaron que raramente exigen al estudiante síntesis, seleccionar ideas principales, argumentación y establecer relaciones o</p>	<p>Las estrategias que en ECA se usan son los programas Paint, PowerPoint siendo estos que ellos pueden hacer presentaciones y videos, mediante</p>	<p>En base a la encuesta se determina que un porcentaje de estudiantes presentan o construyen mapas conceptuales los cuales ayuda al desarrollo del pensamiento y la inteligencia, para cerrar la brecha el docente deberá motivar al estudiante al uso</p>

	% algunas veces, 11.54 % raza vez y el 3.85 % nunca.	comparaciones (en donde se establecen conexiones entre el conocimiento nuevo y el anterior)? y el 50 % casi siempre.	elaboración y proyección de video se puede decir que lo mejor es lo presencial.	de las herramientas tecnológicas para facilitar el desarrollo de mapas conceptuales.
	P24. El 61.54 % de los estudiantes informaron que siempre Observan pinturas y valorar su riqueza artística, 23.08 % casi siempre, un 11.54 % algunas veces y el 3.85 % nunca.	P24. El 50 % de los docentes indicaron que algunas veces usan técnicas de mapas conceptuales para facilitar el conocimiento y el 50 % casi siempre.	Principalmente dentro de artística den desarrollarse el tipo de aprendizaje visual, auditivo y cenestésico, de tal forma son fundamentales, en donde mediante siendo importante y fundamental el aplicar el aprendizaje, en lo auditivo que los estudiantes logren educar su música y diferenciar ritmos, para lo cenestésico los movimientos corporales como lo es la danza la música y mediante el	En base a la encuesta se tiene como resultado que el docente instruye al estudiante a través del arte aplicando técnicas de mapas conceptuales, que faciliten el entendimiento, esta técnica podría ser robustecida a través de estrategias virtuales, con herramientas tecnológicas donde se desarrolle el aprendizaje visual, auditivo y cenestésico para que el estudiante aprenda a comprender la música y diferenciar ritmos.

			desarrollo ellos lograr adquirir aprendizaje.	
	P25. El 42.31 % de los estudiantes mencionaron que en clases siempre es creativo es sociable y le gusta trabajar con sus compañeros, 19.23 % casi siempre, un 19.23 % algunas veces, 7.69 % raramente y el 11.54 % nunca.	P25. El 50 % de los docentes manifestaron que siempre promueven actividades de observación de obras de arte haciendo que los estudiantes generen replicas a partir de sus reflexiones y el 50 % algunas veces.	Como lo mencioné antes nada está finalizado en cualquier ramas de la ciencia, considero importante rescatar esos valores culturales que de a poco se van perdiendo en nuestra juventud, lo importante sería buscar la forma de articularlos adecuadamente para favorecer el aprendizaje de los estudiantes.	En la encuesta realizada el estudiante demuestra que le gusta la creatividad y el cooperación entre compañeros de grupo, las cuales a reforzado con la motivación del docente al realizar el análisis críticos de obras de arte, para lograr cerrar la brecha se debería incentivar al docente el uso de estrategias virtuales con herramientas de consulta donde se podría exponer nuevos criterios que generan riqueza al arte.
	P26. El 73.08 % de los estudiantes informaron que siempre reconocen y respetan la diversidad cultural del patrimonio, contribuyendo a su conservación y renovación, 19.23 % casi siempre, un 3.85 % algunas veces y el 2.84 % nunca.	P26. El 50 % de docentes afirmaron que en clases siempre facilitan espacios para la expresión, la creatividad y el desarrollo emocional y el 50 % casi siempre.		En la encuesta se demuestra que la mayoría de los estudiantes tienen un respeto por la diversidad cultural del patrimonio, contribuyendo a su conservación y renovación, dejando una brecha muy pequeña que cerrar, comparada con el resto de preguntas de la encuesta.

	% algunas veces y el 3.85 % nunca.			
	P27. El 46.15 % de los estudiantes dieron a conocer que en clases siempre presentan una obra de arte basada en una reflexión, 23.08 % casi siempre, un 7.69 % alguna vez, 7.69 % casi nunca y el 15.38 % nunca.	P27. El 50 % de los encuestados dieron a conocer que casi siempre generan espacios de revalorización de los saberes culturales y artísticos, y el 50 % una vez.	Como lo mencioné antes, nada está finalizado en cualquier rama de la ciencia, considero importante rescatar esos valores culturales que de a poco se van perdiendo en nuestra juventud, lo importante sería buscar la forma de articularlos adecuadamente para favorecer el aprendizaje de los estudiantes.	En la encuesta el estudiante revela que está en un proceso de revalorización la cual ha tomado fuerza a partir de del aprendizaje de la asignatura ECA, donde el docente motiva al estudiante aprender sobre la cultura y el arte. El cual podría ser robustecido a través de guías didácticas, con link que se conecten en forma directa a la fuente, que informen el que y como realizarlo, usando estrategias virtuales aplicadas con herramientas tecnológicas.
	P28. El 69.23 % de los estudiantes informaron que siempre conocieron las manifestaciones musicales tradicionales del país, los instrumentos musicales que se emplean y los bailes que se	P28. El 100 % de los docentes afirmaron que en sus clases algunas veces se orientan hacia los intereses de los estudiantes	Considero que el aprendizaje cooperativo, emocional, receptivo, observacional, emocional, entre otros.	En base a la encuesta se tiene que aproximadamente el 26% de los estudiantes no reciben el aprendizaje a través de estrategias virtuales con el uso de herramientas tecnológicas; por lo cual se debe generar una guía didáctica donde facilite al docente capacitarse a un grado

	ejecutan, 11.54 % casi siempre, el 11.54 % algunas veces, 3.85 % raza vez y el 3.85 nunca.			de experto antes de impartir el conocimiento al estudiante en talleres o actividades grupales.
	P29 El 53.85 % de los estudiantes manifestaron que siempre participan activamente en las preparaciones y puesta en escena de una representación de danza, expresión corporal, teatro, música, títere, entre otros, 7.69 n% casi siempre, el 23.08 % algunas veces, 3.85 % raza vez y el 11.54 % nunca.		Como lo mencioné antes, nada está finalizado en cualquier rama de la ciencia, considero importante rescatar esos valores culturales que de a poco se van perdiendo en nuestra juventud, lo importante sería buscar la forma de articularlos adecuadamente para favorecer el aprendizaje de los estudiantes.	En base a las encuestas, se considera que se tiene un porcentaje considerado de estudiantes a los cuales se debe desarrollar su habilidad motriz y de pensamiento con respecto al arte y música, a través de la metodología de aprendizaje cooperativo, para una interacción entre estudiantes.
OE3: Proponer el diseño de estrategias virtuales para favorecer el aprendizaje de la	P13. El 50 % de los estudiantes manifestaron que en las clases de ECA siempre se integra la tecnología para	P13. El 50 % de los docentes mencionaron que en sus clases siempre son desarrolladas a través de	Ya que en la actualidad estamos en pandemia, podemos recurrir a formularios de Google,	Este resultado manifiesta que el están conscientes de tener un material completo y directo de manera que contribuye a la educación y se de un aprendizaje



<p>asignatura de educación cultural y artística en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Guardiania de la Lengua “Abraham Calazación”.</p>	<p>crear experiencias enriquecedoras y que este aprendizaje sirva para la vida, 19.23 % casi siempre, un 3.85 % algunas veces, 3.85 % raza vez y el 23.08 % nunca.</p>	<p>ABP, gamificación o aprendizaje cooperativo y el 50 % casi siempre, detectando que la mitad de los docentes debe fortalecer el trabajo con ABP, gamificación o aprendizaje cooperativo.</p>	<p>Khoot o Quizzes para diseñar cuestionarios, también se podría hacer mediante alguna actividad planificada con otras herramientas digitales como Genially, resúmenes publicados en Blogger, videos publicados en Youtube o archivos compartidos en Google Drive. Bueno esto va a depender del conocimiento y habilidad del docente.</p>	<p>significativo.</p>
	<p>P14. El 76.92 % de los estudiantes mencionaron que el docente de ECA siempre fue un facilitador de su aprendizaje, desarrollando sus habilidades y capacidades, 7.69 % casi siempre, el 3.85 %</p>	<p>P14. El 100 % de los docentes informaron que en sus clases siempre integran de tecnología para favorecer la creación de experiencias enriquecedoras.</p>	<p>Dependiendo del año escolar del estudiante se puede ir mejorando, en donde de acuerdo el nivel de estudio se puede dar otro grado de estudio.</p>	<p>Este resultado indica que los docentes siempre están integrando las tecnologías para facilitar el aprendizaje de los estudiantes.</p>

	algunas veces, un 3.85 % raza vez y el 7.69 % nunca.			
--	--	--	--	--