



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA

INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADOS

MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

TEMA:

FLIPPED CLASSROOM EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA

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

Autor:

Parra Cárdenas Juan Francisco.

Tutor: Lcdo.Hugo Moncayo, M.Sc.

AMBATO-ECUADOR

2022

AUTORIZACIÓN

Yo, **Parra Cárdenas Juan Francisco**, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre *“Flipped Classroom en el Área De Educación Artística”*, como requisito para optar al grado de **MAGISTER EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES** y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

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

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

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Ambato, a los 04 días del mes de marzo de 2022,

Autor: JUAN FRANCISCO PARRA CÁRDENAS.

Firma:.....

Número de Cédula: 0502737620

Dirección: Cotopaxi, Pujilí, Chimbacalle.

Correo Electrónico: jfparra04@hotmail.com

Teléfono: 0992845222.

APROBACIÓN DEL TUTOR

En calidad de Tutor del trabajo de titulación sobre el tema: **FLIPPED CLASSROOM EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA**, presentado por **PARRA CARDENAS JUAN FRANCISCO** para optar por el título de la Maestría en **PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES** de la Universidad Tecnológica Indoamérica.

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.

Ambato, abril 2022

TUTOR:



Firmado electrónicamente por:
**HUGO LUIS
MONCAYO**

.....

Lcdo. Hugo Moncayo, M.Sc.

C.I:

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 PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES**, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Ambato, abril 2022

.....

.....
JUAN FRANCISCO PARRA CÁRDENAS
CI: 0502737620

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: **FLIPPED CLASSROOM EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA**, previo a la obtención del Título de **MAGISTER EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES**, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Ambato, abril 2021



Firmado electrónicamente por:
**LIDYA DOLORES
ALULIMA
ALULIMA**

.....
Lcda. Lidya Alulima, M.Sc.

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



Firmado electrónicamente por:
**IVONNE
AUGUSTA
ANDINO SOSA**.....

Lcda. Ivonne Andino, M.Sc.
VOCAL



Firmado electrónicamente por:
**HUGO LUIS
MONCAYO**

.....
Lcda. Hugo Moncayo, M.Sc.
VOCAL

DEDICATORIA

Dedico esta tesis con todo mi corazón a mi hija, pues ella es el motor que ha impulsado mi perseverancia y deseos de superarme día a día profesionalmente y así con el transcurso de los años poder brindarle un mejor futuro.

Juan Francisco Parra Cárdenas.

AGRADECIMIENTO

Al concluir una etapa más en mi vida quiero extender un profundo agradecimiento a quienes hicieron posible este sueño, aquellos que junto a mi caminaron en todo momento y siempre fueron inspiración apoyo y fortaleza; esta mención es para Dios, mi hija y mi familia, gracias a ustedes por demostrarme que “el verdadero amor no es otra cosa que el deseo inevitable de ayudar al otro para que este se supere”

Juan Francisco Parra Cárdenas.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

TEMA.....	i
AUTORIZACIÓN.....	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL.....	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	viii
ÍNDICE DE TABLAS y/o CUADROS.....	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xi
RESUMEN EJECUTIVO.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
INTRODUCCIÓN.....	1
ÁRBOL DE PROBLEMAS.....	4
ANÁLISIS DEL ÁRBOL DE PROBLEMAS.....	5
Destinatarios del proyecto.....	7
CAPÍTULO I.....	9
ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	9
MARCO TEÓRICO.....	11
FLIPPED CLASSROOM.....	11
Objetivos de flipped classroom.....	14
Finalidad.....	14
Funcionalidad.....	15
Roles:.....	15
Aula invertida virtual.....	17
Etapas.....	20
EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA.....	25
Objetivos.....	27

Características	29
Ventajas.....	30
Currículo de ECA.....	31
Implementación del currículo de aula	32
Destrezas con criterio de desempeño	33
Enfoque de la pedagogía por proyectos.....	36
Evaluación.....	37
Guía virtual interactiva	40
CAPÍTULO II.....	43
DISEÑO METODOLÓGICO	43
ENFOQUE Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	43
Descripción de la muestra y el contexto de la investigación.....	44
Proceso de recolección de los datos.....	45
Resultado de diagnóstico situacional actual.....	50
CAPÍTULO III	64
PRODUCTO	64
Objetivos.	65
GUÍA INTERACTIVA EDUCATIVA.....	67
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	82
ANEXOS	87

ÍNDICE DE TABLAS y/o CUADROS

Tabla 1: Destrezas Priorizadas.	35
Tabla 2: Operacionalización de variables.	45
Tabla 3: Operacionalización de variables.	46
Tabla 2 Cálculo de alfa Cronbach	49
Tabla 4: Espacios online de formación.	52
Tabla 5: Procesos educativos invertidos.	53
Tabla 6: Estrategias innovadoras.	54
Tabla 7: Flipped Classroom.	55
Tabla 8: Metodología de aprendizaje.	56
Tabla 9: Estrategias didácticas interactivas.....	57
Tabla 10: Manuales interactivos.	58
Tabla 11: Actividades colaborativas.	59
Tabla 12: Procesos coordinados.....	60
Tabla 13: Gamificación lúdica	61
Tabla 14: Guía interactiva virtual.....	62
Tabla 15: Capacitación Flipped Classroom.	63

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfica 1: Árbol de Problemas.	4
Gráfica 2: Constelacion de Ideas V.D.....	11
Gráfica 3: Constelación de Ideas V.I.....	25
Gráfica 4: Escala de Alfa de Cronbach.....	50
Gráfica 5: Pantallas de trabajo de Google Forms	51
Gráfica 6: Espacios online de formación.....	52
Gráfica 7: Procesos educativos invertidos	53
Gráfica 8: Estrategias innovadoras.	54
Gráfica 9: Flipped Classroom.	55
Gráfica 10: Metodología de aprendizaje.....	56
Gráfica 11: Estrategias didácticas interactivas.	57
Gráfica 12: Manuales interactivos	58
Gráfica 13: Actividades colaborativas	59
Gráfica 14: Procesos coordinados.....	60
Gráfica 15: Gamificación lúdica.....	61
Gráfica 16: Guía interactiva virtual.	62
Gráfica 17: Capacitación Flipped Classroom.	63

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSTGRADOS
MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES**

TEMA: FLIPPED CLASSROOM EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA.

AUTOR:

Parra Cárdenas Juan Francisco.

TUTOR:

Lcdo. Hugo Moncayo, M.Sc.

RESUMEN EJECUTIVO

El ámbito educativo durante los últimos años se ha transformado en un ambiente de interacción virtual, el cual encamina a los estudiantes y docentes a ser protagonistas de un proceso de enseñanza aprendizaje en línea a través de los diversos recursos y herramientas digitales que ofrece la tecnología; el Flipped Classroom o también conocido como aula invertida ha tenido un notable impacto dentro de la educación, puesto a que es un método de instrucción que ha cobrado gran interés ante la necesidad de cambiar el sistema tradicional para lograr adaptarlo a las necesidades actuales dentro de los diferentes contextos; su principal objetivo es que el Estudiante asuma un rol mucho más activo en su proceso educativo que el que venía ocupando tradicionalmente; en esta sucesión, losel estudiante adquiere un conocimiento individual que posteriormente es trasladado a un entorno grupal y el Docente se convierte en un guía para direccionar el mismo.

La presente investigación está basada en los Docentes, los mismos que han venido adentrándose en el mundo de la tecnología, sintiendo la necesidad de auto educarse en conocimientos prácticos al utilizar las herramientas e instrumentos digitales para el desarrollo didáctico y dinámico de sus clases, es por eso que se plantea como propuesta dentro de esta proyecto, la elaboración de una Guía Interactiva Educativa relacionada con el Área de Educación Artística para los Docentes y Estudiantes del Segundo Nivel de Bachillerato de la Unidad Educativa Victoria Vásconez Cuvi.

Palabras claves: Flipped Classroom, Proceso de Enseñanza Aprendizaje, Metodología, Herramientas Digitales, Educación Artística.

**TECHNOLOGICAL UNIVERSITY INDOAMERICA
POSTGRADUATE DIRECCION
MASTER’S DEGREE IN PEDAGOGY IN DIGITAL ENVIRONMENT**

TOPIC: FLIPPED CLASSROOM IN THE ARTISTIC EDUCATION AREA

AUTHOR:

Parra Cárdenas Juan Francisco.

TUTOR:

Lcdo. Hugo Moncayo, M.Sc.

ABSTRACT

EXECUTIVE SUMMARY

The educational context has turned into an environment of virtual interaction where students and teachers are the main characters in the teaching-learning process, and technological digital resources have an important role. The flipped classroom is an instructional strategy that has a relevant impact on education, it has replaced traditional methodologies with systems to solve current academic issues and needs from different contexts. The main objective of flipped classrooms is to give learners an active role in education, where traditionalism disappears. Therefore, students acquire specific knowledge to eventually take it to contextual environments where the teachers' role is to guide. Teachers who use technology and have the need to get practical knowledge whit the use of digital tools for didactic and dynamic development are presented in this work. The proposal of this research focuses on the development of an Interactive educational guide for Artistic Education for second-year teachers and students at “Unidad Educativa Victoria Vásquez Cuví” High School.

Keywords: Keywords: artistic education, digital tools, flipped classroom

INTRODUCCIÓN

La importancia de las aulas invertidas o Flipped Classroom conllevan a una de las principales aportaciones de las Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC) a la educación, especialmente en los últimos años con la puesta en escena de aplicaciones y herramientas de la llamada Web 2.0, han sido las distintas posibilidades que aparecen en el ámbito del aprendizaje formal e informal en entornos abiertos y flexibles.

En la actualidad las Flipped Classroom son un modelo pedagógico también conocido como aula invertida, este método de enseñanza ha cobrado importancia en los últimos años ante la necesidad de cambiar el sistema tradicional de aprendizaje para adaptarlo a las necesidades actuales y, sobre todo, a los niños del siglo XXI; con el Flipped Classroom se aprende haciendo y no memorizando.

Según el Ministerio de Educación (2019) el aprendizaje en y a través de las artes y la cultura enriquece a la persona, estimula la imaginación y la innovación y proporciona experiencias únicas que perdurarán en el tiempo. La Educación Cultural y Artística ha de entenderse no solo en su singularidad como área y en su relación con otras áreas del currículo, sino también en su vinculación con la vida. En este sentido, el tratamiento del área debe tomar en consideración los intereses y las experiencias que los estudiantes adquieren fuera de la escuela y traen de sus hogares y, es el entorno comunitario que permite construir, a partir de los espacios, nuevas oportunidades de aprendizaje” (pág. 7).

La Educación cultural artística promueve un espacio de conocimiento y participación en la cultura y en el arte contemporáneo, el constante dialogo con las diferentes expresiones culturales, ancestrales y locales ha permitido fomentar el disfrute y respeto por la diversidad de costumbres y formas de expresión de las culturas; aporta con el desarrollo de destrezas, habilidades y estándares de aprendizaje que definen esta asignatura como un Área.

A nivel mundial la metodología Flipped Classroom es revolucionaria por naturaleza porque propone invertir lo que se venía haciendo hasta ahora; poniendo en duda al sistema educativo clásico y convirtiéndose en un sistema rompedor permitiendo que los estudiantes estudien y preparen las lecciones fuera de clase, accediendo en la casa a los contenidos de las asignaturas para que posteriormente sea en el aula donde hagan los deberes, interactúen y realicen actividades más participativas como analizar ideas, crear debates, ejecutar trabajos en grupo, entre otros; todo esto apoyándose de forma acentuada en las nuevas tecnologías y con profesor que actué de guía para el desarrollo del mismo.

En el Ecuador debido a la pandemia del Covid-19 la educación dio un cambio drástico en la manera como era impartida pues la metodología de enseñanza aprendizaje dentro del aula fue remplazada por aprender de forma virtual, siendo este un proceso novedoso, dinámico e interactivo, dependiendo de cada uno de los diferentes contextos familiares y educativos.

El aula invertida o Flipped Classroom es una metodología de aprendizaje que involucra a la participación de la familia desde el inicio y brinda la posibilidad de tener acceso a la planificación del proceso de enseñanza de aprendizaje de sus hijos; después de clases los estudiantes evalúan su entendimiento y muchos de ellos extiende su conocimiento utilizando espacios de autoformación; esta nueva herramienta metodológica propone darle la vuelta a la clase convencional e invertir el orden del proceso de enseñanza otorgándole al estudiante y al docente múltiples beneficios como; convertir a los estudiantes en protagonistas de su propio conocimiento, disponer de más tiempo para resolver sus dudas y consolidar diferentes ideas en clases, fomentar que el aprendizaje sea más profundo y significativo, desarrollar competencias, reforzar el trabajo individual y colaborativo y lo más considerable motivar a los estudiantes.

La Educación Cultural y Artística no es más que las manifestaciones artísticas que se hace sensible a los sentidos de las diferentes condiciones humanas, el conocimiento y experiencias de esta área se denota comprensible y se

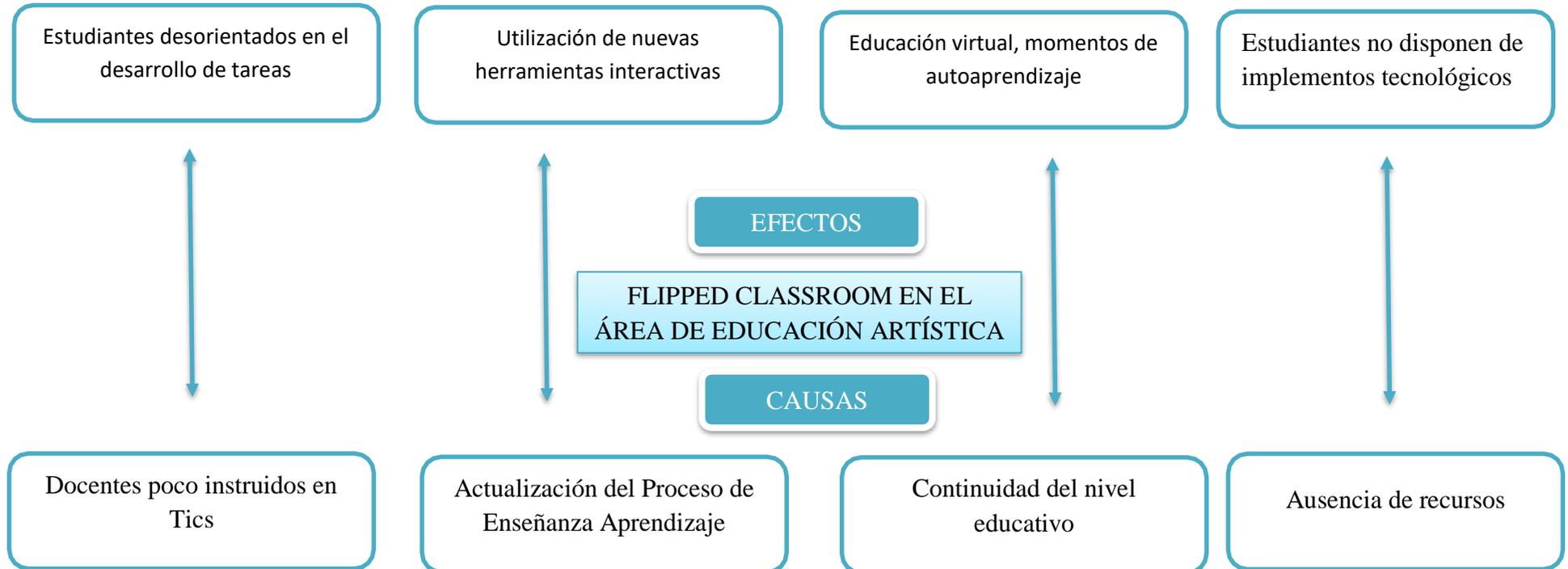
manifiesta desde las diversas perspectivas de cada entorno donde se desenvuelve el ser humano.

La presente investigación tiene como finalidad fortalecer el aprendizaje de la Educación Cultural y Artística mediante la utilización de una guía interactiva de herramientas tecnológicas que permiten la fácil implementación de aplicaciones, programas y plataformas educativas que motivan a la interacción del Docente y el Estudiante en el proceso de Enseñanza y Aprendizaje y de esta manera darle importancia a la asignatura despertando el interés de los estudiantes por aprender y poner en práctica lo aprendido con el docente a través de las Flipped Classroom; la misma estará direccionada a los Docentes que conforman el área de esta signatura, pertenecientes a la Unidad Educativa Victoria Vásquez Cuvi.

Al implementar los LMS a través de una guía de utilización dentro de la comunidad educativa se podría promover y compactar lazos de convivencia entre Directivos, Docentes, Estudiantes, Padres de Familia y la Sociedad en general y de esta forma romper antiguos paradigmas tradicionales de comunicación; hoy en día es muy considerable que todas las personas sepan utilizar y manejar la tecnología y así viajar y comunicarse con el mundo de manera interactiva y virtual.

ÁRBOL DE PROBLEMAS

¿La escasa aplicación del Flipped Classroom incide en el área de educación artística?



Gráfica 1: Árbol de Problemas.

Elaborado por: Parra Cárdenas Juan Francisco.

ANÁLISIS DEL ÁRBOL DE PROBLEMAS

Las Flipped Classroom dentro del área de Educación Cultural y Artística tiene una gran importancia pues es una asignatura que promueve al estudiante a ser práctico, imaginativo e interactivo desde varios entornos; es así que se planteó el presente árbol de problemas en el cual se da a conocer las causas por las cuales se implementó este tema con el objetivo de dar solución a los efectos encontrados; las áreas que se abordaron para determinar la problemática de investigación sobre el aporte que tienen las aulas invertidas dentro del área de Educación Artística son:

Área pedagógica: se observa que dentro del proceso de enseñanza aprendizaje aún se conserva métodos tradicionalistas que frenan la utilización de los procesos y avances tecnológicos haciendo que los estudiantes no le den importancia a la asignatura.

Área tecnológica: la mayoría de los docentes aun sienten temor por la utilización de objetos tecnológicos y herramientas digitales que facilitan una mejor comprensión del aprendizaje de manera dinámica e interactiva; además a esto se puede aportar que no todos los docentes tienen conocimiento de la utilidad de estos recursos y la importancia que es hoy en día utilizarlos para impartir de diferente manera la enseñanza.

Área social y económica: La gran parte de docentes y estudiantes no tuvieron un buen desempeño en el ámbito Educativo durante la Pandemia, pues muchos de ellos desconocían del manejo y lo conveniente que es implementar las Flipped Classroom dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, aportando también que ya mayoría no disponían de herramientas tecnológicas debido a la situación económica que se presentaba en los diferentes contextos.

Por lo tanto, existe la necesidad de implementar una guía de cómo utilizar las Flipped Classroom dentro del área de Educación Cultural y Artística, la misma

que consta de varias actividades interactivas que permiten que el Docente y el estudiante faciliten sus procesos de Enseñanza Aprendizaje.

HIPÓTESIS

¿La implementación de una guía interactiva de Flipped Classroom como herramienta pedagógica en el área de educación artística?

La Educación Cultural y Artística es una Área que constituye un papel muy significativo en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje, y por ende precisa de utilizar material didáctico llamativo a la vista de los Estudiantes; es por eso por lo que se pretende dinamizar estas horas clases utilizando la Metodología Flipped Classroom y así potenciar el proceso educativo y el desarrollo de las habilidades en los educandos.

Destinatarios del proyecto

Las personas que se beneficiaran de esta investigación y por ende de la propuesta son los Docentes del Área de Educación Cultural y Artística, y los Estudiantes de Segundo Nivel de Bachillerato de la Unidad Educativa Victoria Vásquez Cuví.

Quienes serán los actores principales para la utilización e implementación de la Guía Interactiva Educativa; la misma que estará estructurada con contenidos relevantes al área y que son de gran aporte para el diario vivir de los actores involucrados.

OBJETIVOS

Objetivo General

Determinar como el Flipped Classroom aporta en la educación artística a través de la creación de una guía interactiva como herramienta pedagógica para el mejor desempeño del proceso de enseñanza aprendizaje.

Objetivos Específicos:

- Identificar estrategias de Flipped Classroom para determinar el aporte que tiene dentro de la asignatura de Educación Cultural y artística.
- Diagnosticar el nivel de conocimiento en los docentes sobre las diferentes herramientas metodológicas digitales que se puede utilizar en el aprendizaje en el área de educación artística.
- Elaborar una guía interactiva virtual de Flipped Classroom que aporte y permita su utilidad en los docentes para el área de Educación Artística.

CAPÍTULO I

ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Scorians & Vernet (2018) indican que según Aaron Sams y Jon Bergmann, creadores del enfoque “Flipped Classroom” nos explican que Una de las principales aportaciones de las Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC) a la educación, especialmente en los últimos años con la puesta en escena de aplicaciones y herramientas de la llamada Web 2.0, han sido las distintas posibilidades que aparecen en el ámbito del aprendizaje formal e informal en entornos abiertos y flexibles , además manifiestan que el modelo tradicional, el que bien conoce nuestra sociedad, podría resumirse en la visión de que los estudiantes asisten a las lecciones que los profesores imparten y en casa, realizan los deberes que les hayan sido asignados en clase.

El aula invertida o Flipped Classroom es un método de enseñanza cuyo principal objetivo es que el estudiante asuma un rol mucho más activo en su proceso de aprendizaje que el que venía ocupando tradicionalmente; en definitiva, se puede observar una inversión con el método anterior donde los estudiantes y alumnas estudiarán por sí mismos los conceptos teóricos que el docente les facilite y el tiempo de clase será aprovechado para resolver dudas, realizar prácticas e iniciar debates relevantes con el contenido. (Scorians & Vernet, 2018, párrafo 1)

Un estudio de la literatura relevante demuestra que el método permite aprovechar importantes ventajas, independientemente del modo exacto en que se lleve a cabo. Es importante el hecho de que conlleva un gran ahorro en tiempo lectivo, los estudiantes mostrarán más interés y se sentirán más comprometidos.

En definitiva, las personas con convertimos en el protagonista del aprendizaje, gracias al uso del vídeo que nos proporciona una serie de ventajas tales como la posibilidad de visualizar los contenidos tantas veces se desee; de esta manera estoy de acuerdo que la Metodología Flipped Classroom es el camino más oportuno para compactar los conocimientos en los estudiantes y también en

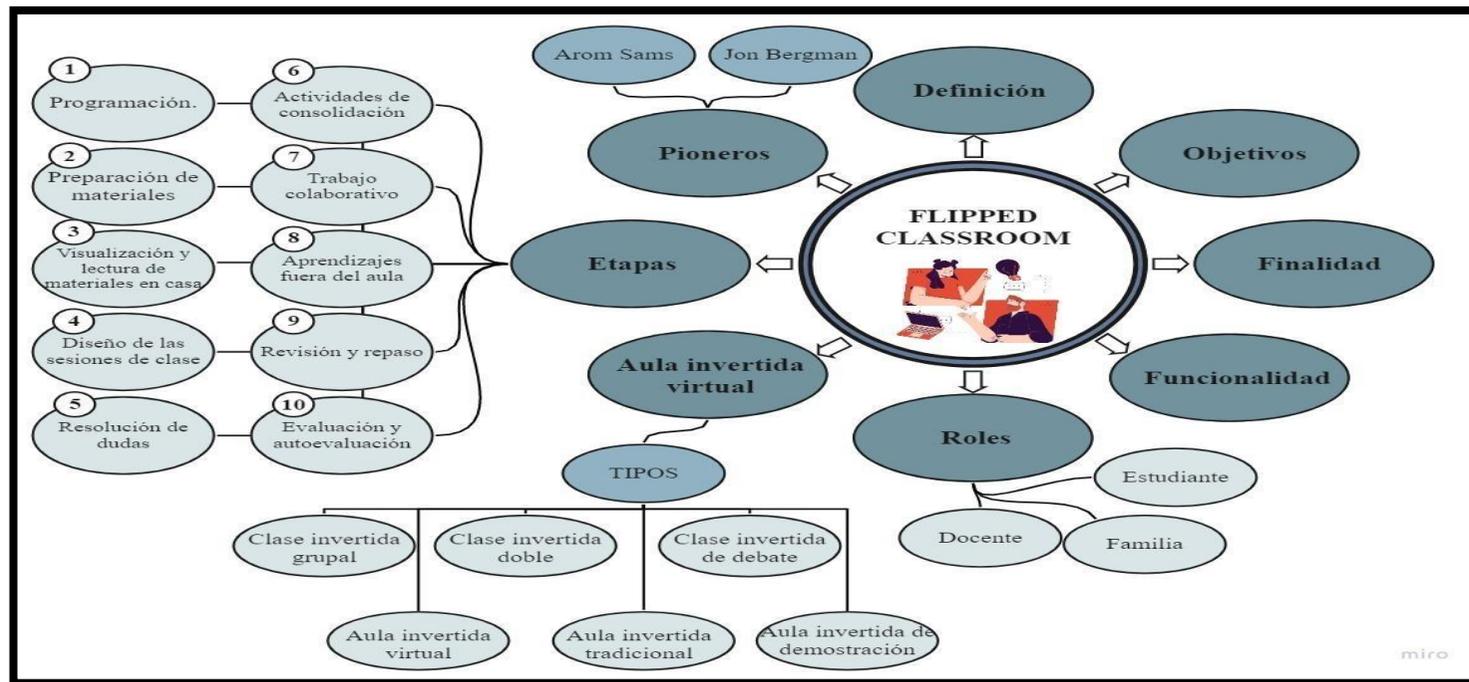
los Docentes, pues en el transcurrir de los días nos encontramos con nuevos retos y diversas formas de actualizarnos en el ámbito educativo.

Hoy en día enfrentamos un gran suceso mundial debido a la Pandemia del Covid-19; el cual en varios de los casos como Docentes hemos sido obligados a mantener una buena relación con la tecnología y las herramientas digitales educativas que ella dispone; visualizando en muchos de los acontecimientos exitosos, avances tanto de docentes y estudiantes, pues el proceso de enseñanza aprendizaje ya no será aburrido y tradicionalista sino constituirá en un proceso flexible que brinde diversas oportunidades para aprender.

MARCO TEÓRICO

FLIPPED CLASSROOM

CONSTELACIÓN DE IDEAS DE LA VARIABLE DEPENDIENTE



Gráfica 2: Constelación de Ideas V.D

Elaborado por: Parra Cárdenas Juan Francisco.

DESARROLLO TEÓRICO DEL OBJETO Y CAMPO

Definición.

UNIR (2020), alega que Flipped Classroom es un modelo pedagógico también conocido como **aula invertida**. Este método de enseñanza ha cobrado importancia en los últimos años ante la necesidad de cambiar el sistema tradicional de aprendizaje para adaptarlo a las necesidades actuales y, sobre todo, a los niños del siglo XXI. Con el Flipped Classroom se aprende haciendo y no memorizando.

La metodología Flipped Classroom es una nueva forma de aprender, la cual permite que el Proceso de Enseñanza Aprendizaje se presente de una manera interactiva y más participativa; despertando así el interés y atención de sus actores para el desarrollo de sus habilidades y destrezas, podemos aportar también que con los últimos acontecimientos a nivel Mundial, el aula invertida ha sido la mejor opción y el recurso adecuado para aprender desde casa, a través de los beneficios que nos brinda la tecnología y las diversas herramientas y recursos digitales. (Universidad de la Rioja [UNIR], 2020, párrafo 2)

Ventajas:

- **Los estudiantes son los protagonistas.**

Los estudiantes son los principales actores involucrados dentro de las Flipped Classroom pues esta metodología se implementó en beneficio de estos, priorizando su desarrollo y la importancia que tiene las aulas invertidas dentro del Proceso de enseñanza Aprendizaje para el desarrollo de cada uno de los temas que abarca el aprendizaje según los niveles educativos. (Universidad de la Rioja [UNIR], 2020, párrafo 4)

- **Consolida el conocimiento.**

En esta etapa se consolida, es decir se agrupa todos los aprendizajes a medida que se los va adquiriendo a través de las herramientas tecnológicas digitales; este proceso involucra a un sin número de aplicaciones que permiten que el Estudiante y el Docente agrupe información sobre sus intereses y así compactar y llenar falencias sobre diversas temáticas educativas. (Universidad de la Rioja [UNIR], 2020, párrafo 5)

- **Favorece la diversidad en el aula.**

Al hablar de diversidad de aula, se refiere a las diferentes herramientas que se puede utilizar dentro del aula invertida para el desarrollo dinámico de las clases, siendo estos recursos tales como menciona; videos, gráficos, actividades en línea, entre otros. (Universidad de la Rioja [UNIR], 2020, párrafo 6)

- **Aprendizaje más profundo y perdurable en el tiempo.**

El desarrollo de habilidades y destrezas a través de los medios digitales y mediante las herramientas y recursos tecnológicos en los estudiantes permiten que el aprendizaje sea significativo; es decir prealezca en sí mismo para de esta manera tener una mejor convivencia y desenvolvimiento en los diferentes entornos y contextos al que estamos expuestos. (Universidad de la Rioja [UNIR], 2020, párrafo 7)

- **Mejora el desarrollo de las competencias por el trabajo individual y colaborativo.**

Al hablar de competencias dentro del desarrollo del aprendizaje se debe destacar que tanto el trabajo individual como colectivo se destacan por adentrarse más en profundidad sobre diversos conocimientos y temáticas, haciendo de esta manera que los estudiantes desarrollen sus habilidades a través de la exploración y de la indagación. (Universidad de la Rioja [UNIR], 2020, párrafo 8)

- **Mayor motivación en el Estudiante.**

La adecuada motivación que puede tener el estudiante al momento de iniciar con el Proceso de Aprendizaje es que la Enseñanza este impartida de una manera interactiva con varios recursos y herramientas que llamen la atención de este y a su vez que permita que el Estudiante pueda indagar, explorar e investigar a profundidad sobre el tema que más le impacto; es por eso que es muy importante la auto preparación o autoeducación, pues permite que el estudiante vaya más allá de sus expectativas.

Objetivos de flipped classroom.

Ruiz et al (2021) postulò que Flipped Classroom o también conocida como aula invertida, es un proceso de enseñanza, en donde, se pretende que el Estudiante adquiera mayor participación en cuanto a su aprendizaje, logrando de esta manera cambiar su tradicional método de estudio; el conocimiento que cada Estudiante va adquiriendo es posteriormente compartido, permitiendo que en este punto el docente intercambie y encamine conocimientos con cada estudiante.

El docente establece un rol complementario, es decir, permite moderar ideas expuestas, equilibra opiniones de cada participante, y contribuye con información extra y eficaz. Sin embargo, se debe tomar en cuenta el uso de la tecnología, pues en la actualidad es una valiosa herramienta de aprendizaje y difusor de material educativo adaptable y asequible. (Ruiz et al., 2017, pág. 264)

Finalidad

El presente modelo pedagógico, busca optimar el proceso de enseñanza-aprendizaje, mediante actividades dentro y fuera del aula, para que el docente logre una interacción entre iguales, desempeñándose como mediador. (Universidad de Texas en Austin, 2018, párrafo 4)

Funcionalidad

Albaladejo (2016) expone que Flipped Classroom al permite cambiar un método tradicional de educación, proporcionando un rol mucho más activo al estudiante. Es decir, el Estudiante se proporciona una autoeducación, por medio de, diferentes herramientas, las cuales fueron proporcionadas previamente por el docente, en su mayoría hace énfasis en videos o podcasts, por consecuente, en el tiempo de clase, se podrá aclarar dudas, adicionar información y realizar actividades de retroalimentación. Al ser utilizado correctamente se podrá denominar a los estudiantes como «e-estudiantes», lo que significa cada Estudiante emplea educación autónoma dentro y fuera de las instalaciones educativas (pág. 1).

Roles:

- **Estudiante.**

Los estudiantes ejercen un rol relevante en Flipped Classroom, puesto que, durante el proceso son ellos quienes poseen la destreza de encaminar su aprendizaje. Al enfatizar entre la relación profesor-Estudiante y el aprendizaje actual, se puede mencionar que ha dado un cambio significativo, brindando un nuevo rol para ambos.

Rifkin, (2021) afirma el surgimiento de un nuevo arquetipo humano: parte de su vida la vive cómodamente en los mundos virtuales del ciberespacio; conoce bien el funcionamiento de una economía-red; está más interesado en tener experiencias excitantes y entretenidas que acumular cosas; es capaz de interaccionar simultáneamente en mundos paralelos, y de cambiar rápidamente de personalidad para adecuarse a cualquier nueva realidad, real o simulada, que se le presente. (pág. 2)

- **Docente.**

Garralòn Blas, (2017) sostiene que con este nuevo método de aprendizaje, el tiempo que se aborda en clase se vuelve lucrativa en cuanto a trabajos colaborativos, en donde el Docente se implica, como una guía y apoyo en cuanto a las actividades que se vayan realizando, además, el docente debe:

- Resolver y brindar una retroalimentación en cuanto a las dudas y preguntas del Estudiante.
- Brindar un espacio en donde se realicen habitualmente una retroalimentación
- Ofrecer tutorías académicas a cada estudiante para observar y verificar su aprendizaje.
- Proporcionar motivación y recordar a los estudiantes las tareas pendientes durante el periodo académico.
- Incentivar a que el Estudiante logre superar los obstáculos y dificultades que se le van presentando
- Cautivar a los estudiantes para que puedan expresar sus opiniones mediante correo electrónico, foros y chats abiertos.

Sin embargo, la responsabilidad que recae en los estudiantes fuera del aula de clase es investigar y reforzar independientemente sus conocimientos de acuerdo a los contenidos impartidos por su docente, y por consiguiente, dentro del aula realizar actividades propuestas por el docente; en donde se busca que el docente utilizara actividades enfocadas en: la resolución de problemas, estudios de caso, proyectos e incluso debates, cautivando la atención del Estudiante, quien será el que debe participar activamente durante el proceso. (Garralòn Blas, 2017, párrafo 1)

- ***Familia.***

Velazco (2021) menciona que, dentro del proceso educativo y formativo de las personas, el rol de la familia es muy importante, los padres pueden comprender mejor el desarrollo de la labor educativa que sus hijos cumplen dentro del aula. Los expertos educativos consideran que la familia es el terreno de observación e investigación donde se puede comprender con certeza la interacción intelectual y social de los estudiantes.

La integración con la comunidad educativa es necesaria para concebir el concepto de “familia como aula primordial”, puntualmente es el recinto donde los estudiantes estudian los primeros elementos para establecerse en sociedad. La familia no solamente es una interacción entre hijos y padres, ella es una totalidad dinámica donde se instituyen los procedimientos de diferenciación de roles, generaciones y sexos.

La familia es considerada como un sistema funcional en el marco del mundo educativo, y gracias a la ejecución del aula invertida, se puede integrar el mundo de la familia al espacio de la escuela.

Actualmente los padres pueden comunicarse directamente con los profesores y estar mucho más solícitos a los materiales e instrucciones que los estudiantes deben completar, con el uso de las nuevas tecnologías se puede encadenar el aula invertida y la familia.

El trabajo en casa es una parte significativa del proceso educativo, el diseño educacional del aula invertida y el trabajo en el hogar es una parte primordial en el seno del campo educativo. (Velazco, 2021, párrafo 10/14)

Aula invertida virtual

En la actualidad se considera un aspecto importante el encontrar estrategias innovadoras que permitan al estudiante construir y transformar conocimientos, mediante Tecnologías de Información y Comunicación; en cuanto a metodología educativa, se destaca un estrategia “aula invertida”, la cual es

utilizada, usualmente en estudiantes de educación primaria, por el contrario, se puede mencionar que así como existen herramientas que son útiles para la educación eficaz de los estudiantes; los profesores se enfrentan a herramientas TIC, o sitios web, las cuales, son poco contribuyentes a la reflexión y/o contenidos de clase, es por esto que el docente es el encargado de descifrar aquellas herramientas que permitan una verdadera construcción del conocimiento. (Rosario, 2020, párrafo 1).

Bergmann y Samns (2014) proponen un método conocido como Flipped Classroom, en donde alude “Es enfoque pedagógico, también conocido como aula invertida o clase al revés, en donde los involucrados son los encargados de observar, analizar y comprender los contenidos propuestos por el docente”. (párrafo 1).

Tipos

Garces (2021) expone un enfoque pedagógico, el cual, adquiere un aprendizaje semipresencial, en donde incentivan a los estudiantes a adquirir aprendizaje al interactuar con materiales audiovisuales de forma colaborativa, al comparar la educación tradicional con el Flipped Classroom.

Se pueden notar diferencias significativas, como el hecho de que la educación tradicional se enfoca en una difusión de conocimientos estable entre docente-estudiante, por el contrario, el Flipped Classroom utiliza diversas herramientas TIC para difundir una nueva forma de adquirir conocimientos autónomos, fuera de clase.

El tiempo en clase es utilizado para debatir y trabajar información relevante en base a las dudas que les fueron surgiendo a los estudiantes, sin embargo, es indispensable conocer que también se pueden encontrar diferentes métodos que son de gran ayuda para una instrucción óptima. (Garces, 2021, párrafo 3)

Uplanner (2017) postuló seis tipos de aula invertida para ser aplicadas dentro del ámbito de Educación Superior:

Aula Invertida Tradicional

El formato estándar permite que los estudiantes efectúan las actividades escolares, se preparan para participar en su clase con breves videos explicativos. En el transcurso de la clase aplican conceptos clave, ejercicios, debates, proyectos con retroalimentación individual, continúan con la revisión de lo aprendido y profundizan sus conocimientos. (Uplanner, 2017, párrafo 9)

Aula Invertida de Debate

Los educadores fijan materiales como TED u otros videos que permiten a los educandos planear debates y verificar ideas en la clase presencial, recurso que brinda una solución práctica e innovadora a las competencias no determinadas de la enseñanza estándar.

Se estima que este formato orientado al debate será muy útil en tópicos que pretenden originar competencias de argumentación, ya sea en ciencia política o ciertos ramos de un MBA. (Uplanner, 2017, párrafo 10)

Aula invertida de Demostración

Se encuentra enfocado en el proceso, en donde, el docente es quien crea el material audiovisual en donde se pueda constatar paso a paso la ejecución de la actividad. Es de gran beneficio, dado que, el estudiante logra estudiar, comprender y si es necesario repetir el contenido conforme lo necesite.

Si el contenido del video no es suficiente para que el estudiante comprenda, puede recurrir a otros recursos, dado que, al acudir a clase, se deberá repetir lo aprendido con el objetivo que lograr un buen resultado. (Uplanner, 2017, párrafo 11)

Aula Invertida Doble

Es un modelo en el cual los estudiantes graban sus propios videos para manifestar dominio y nuevas competencias, el acto de mostrar o enseñar cómo se

hace algo fortifica el aprendizaje. Poner al estudiante en el rol del instructor, es otra forma de enseñar que se diferencia con el modelo tradicional. Los estudiantes buscan contenidos, experimentan sus habilidades y colaboran mutuamente. Los instructores desempeñan el rol de facilitadores y orientadores, mismos que ofrecen apoyo personalizado a sus educandos. (Uplanner, 2017, párrafo 12)

Aula Invertida Virtual

La clase invertida puede excluir la necesidad de una presencial, en varias instituciones y centros de Educación Superior los profesores proporcionan material audiovisual a los estudiantes, asignan y reciben trabajos a través de plataformas online de gestión del aprendizaje; la interacción física entre ambos se facilita en sesiones de reforzamiento individuales agendadas, según las necesidades individuales de cada estudiante. (Uplanner, 2017, párrafo 13)

Clase invertida Grupal

Es el modelo que añade valor a la experiencia de aprendizaje a través de la interacción entre estudiantes. Se fundamenta en videos u otros recursos que son asimilados antes de la clase; los estudiantes deben formar equipos para elaborar juntos los contenidos. Exclusivamente, el formato alienta a los estudiantes a aprender unos de otros. Refuerza las habilidades blandas y el aprendizaje, los educandos deben conocer perfectamente la temática para explicarla a sus compañeros (Uplanner, 2017, párrafo 14).

Etapas

Planeta (2015) abarca que Flipped Classroom o también denominado pedagogía inversa, es imprescindible para lograr brindar un cambio radical a las clases tradicionales y probar diversas técnicas para mejorar el aprendizaje de cada Estudiante; es una herramienta accesible y eficaz dado que pueden revisar el material audiovisual en sus hogares, ofreciéndoles la oportunidad de adquirir un conocimientos concreto, en donde todas sus dudas las llevaran a la clase para

despejarlas, además, el presente modelo metodológico tiene diversas ventajas. Se puede encontrar diversas etapas, en las cuales, podemos encontrar

Programación Establecer el tema, objetivos y competencias que se desean desarrollar en los estudiantes. Se requiere la utilización de varios recursos para lograr cautivar y crear curiosidad, la planificación es una parte importante, para optimizar adecuadamente cada clase (Planeta, 2015, párrafo 2).

Preparación de materiales. Prepara los materiales que utilizarán los estudiantes para familiarizarse con los conceptos del tema. Elabora tus propios contenidos, como un video lección, una presentación, o selecciona otros recursos didácticos a fin de que los estudiantes examinen los principales conocimientos del tema desde casa. Al mismo tiempo, elabora un test para evidenciar si los materiales han sido revisados. (Planeta, 2015, párrafo 3)

Visualización y lectura de materiales en casa. Selecciona y elabora los respectivos materiales didácticos y envía a tus estudiantes para que preparen el tema en casa. Por medio de un cuestionario de control solicita que manifiesten sus dudas (Planeta, 2015, párrafo 4).

Diseño de las sesiones de clase. Se requiere la utilización de planificaciones para abordar cada tema, con los materiales y/o recursos necesarios para clarificar las dudas que vayan surgiendo en los estudiantes. Las actividades contribuyen a que sea más interactiva la clase, dado que se cuenta con actividades individuales, grupales e incluso colaborativas (Planeta, 2015, párrafo 5).

Resolución de dudas. Es prioridad el ofrecer un tiempo prudente antes de cada clase, para revisar los temas vistos anteriormente e incluso para abordar dudas. Para que cada Estudiante logre llegar a comprender correctamente la clase, se necesita que el docente utilice diversos materiales, fomentando de esta manera una participación adecuada dentro del aula (Planeta, 2015, párrafo 6).

Actividades de consolidación. Fortalecer cada conocimiento adquirido con la ejecución de diversas actividades. Se puede ofrecer cada actividad de acuerdo con las necesidades que presenten los estudiantes (Planeta, 2015, párrafo 7).

Trabajo colaborativo. Se puede dedicar varias clases a la realización de trabajos colaborativos, en donde el estudiante ponga a prueba sus conocimientos mediante proyectos, debates e incluso investigaciones. (Planeta, 2015, párrafo 8)

Aprendizaje fuera del aula. Incentivar a los estudiantes a utilizar entornos colaborativos con el fin de trabajar en equipo, en donde, el docente podrá supervisar su organización y evolución, además de observar áreas en donde se deberá realizar un refuerzo académico. (Planeta, 2015, párrafo 9)

Revisión y repaso. Revisa el trabajo de los estudiantes y compártelos con toda la clase. Anímalos a revelar lo aprendido y su experiencia. Ofrece unos minutos para resolver sus dudas. (Planeta, 2015, párrafo 10)

Evaluación y autoevaluación. Evalúa la tarea de los estudiantes a través de una rúbrica donde especifiquen los objetivos cognitivos y competenciales descritos al principio. Comparte con ellos y solicita que se autoevalúen y evalúen a sus compañeros. Esto tiende a desarrollar su espíritu de autocrítica y reflexionar sobre sus errores. (Planeta, 2015, párrafo 11)

Pioneros

Jon Bergman

Villa (2018) alude que Jon Bergman es un catedrático de química y uno de los pioneros del aula invertida (Flipped Classroom) adyacente con el todavía leyente de química, sitio 51. Además de ser distinguido por su manera de enseñar, Bergmann decidió cambiar este hábito "invertir" hacerlo más novedoso e interesante. Desde entonces Bergmann se ha convertido en el caudillo facilitador tecnológico de una sociedad en Illinois y ha trabajado para originar este aprendizaje en otras escuelas y universidades. Bergmann es renombrado como uno de los fundadores lo que hoy es como el vaivén del "aula invertida" o flipped

classroom Junto con Aaron Sams, empezó a formar con la noción de aprender el contenido de las clases en vídeo. El concepto era que los estudiantes miraran dichos vídeos en su hogar y que trabajaran en ejercicios y proyectos en la sala de clases, con la dirección del maestro, "invirtiendo" de este modo la ocupación para la escuela y las clases para la casa. Bergmann noto que, con este prototipo, las calificaciones de los estudiantes incrementaban. Bergmann lidera hoy en día la Fundación Flipped Learning Network, a través de la cual comparte su destreza rodeando del mundo e invita a instituciones de todos los niveles a acoger esta modalidad con la idea de llegar a los cambios que la Educación necesita en las aulas y a los estudiantes del siglo XXI. (párrafo 2)

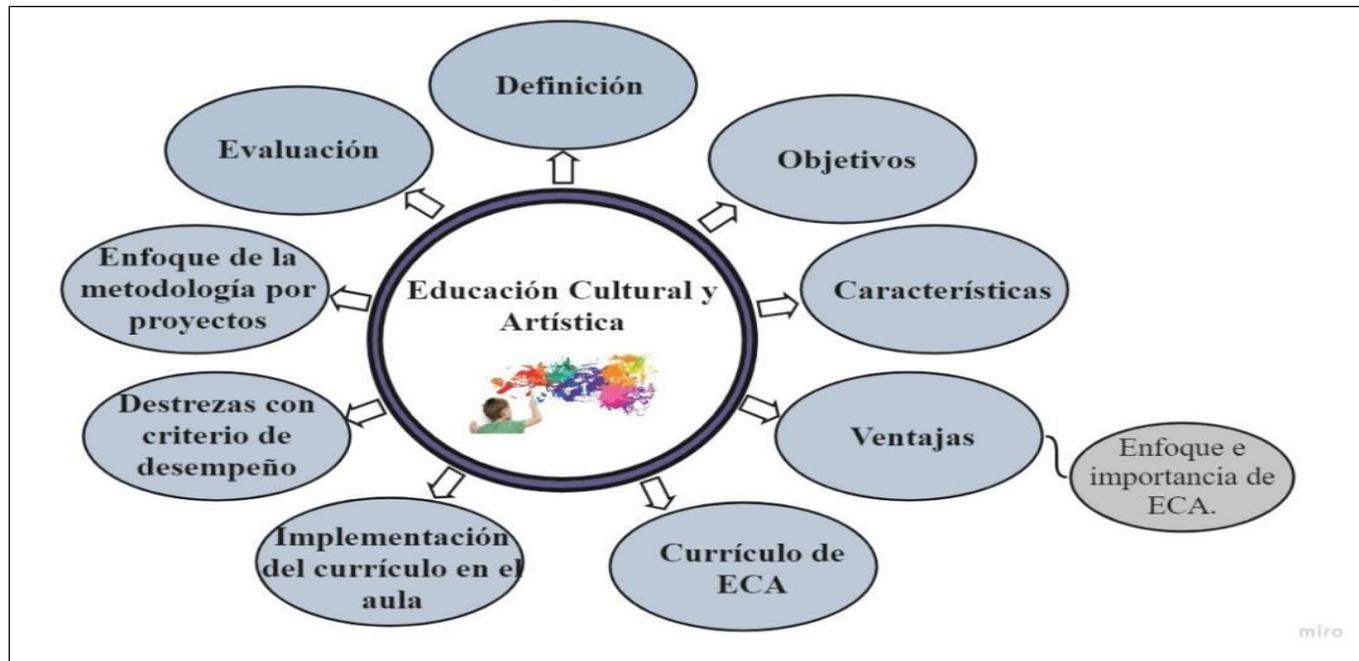
Aron Sams

Fundación Bias (2018) manifiesta la vida de Aron Sams, quien es uno de los investigadores del paradigma aula invertida referente a educación busca eliminar lo tradicional, innovarse para que los maestros puedan garantizar sesión de clase con actividades más interactivas. Sams desarrolló la noción con su colega maestro de química Jonathan Bergmann en Woodland Park High School, al comienzo para favorecer a los estudiantes que se retrasaron y posteriormente para transformarse por completo la organización de sus clases. La novedad de los videos para estudiantes que están dentro y fuera de sus clases ha llevado a Sams a tratar en conferencias y adaptar a los maestros en el método. También fue condecorado con el Premio Presidencial 2009 a la Excelencia en la Enseñanza de Matemáticas y Ciencias por su trabajo. Aron encontró una noticia en una revista de tecnología sobre programa para cincelar un PowerPoint, voz y más para originar un video para expender en línea. En ese momento, el video en línea todavía era nuevo, no obstante, entre ambos pensaron que era una buena noción proteger a los estudiantes que faltan a clase o necesitan revisión, especialmente aquellos que pasan enormemente sesión yendo y viniendo de la asociación en autobús. Luego con este programa podían publicarlas en conferencias en asunto adonde los estudiantes podían verlas y descargarlas en sus iPod; les permitió diligenciar a los estudiantes a los videos en lado de girar a mostrar el equipaje en

categoría. Posteriormente los estudiantes que habían asistido a categoría revisaban los videos, también ayer de los exámenes. (Fundación Bias, 2018, párrafo 2)

EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA

CONSTELACIÓN DE IDEAS DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE



(Parra Cárdenas, 2022)

Gráfica 3: Constelación de Ideas V.I.

Elaborado por: Parra Cárdenas Juan Francisco

Definición

Las manifestaciones artísticas son la expresión más sensible de la condición humana, también lo es, la estética que se encuentra presente en la cotidianidad, empezando por la propia naturaleza. Desde diferentes perspectivas de estudio, se ha ampliado el conocimiento y la experiencia con relación a la sensibilidad, la percepción, la creatividad, la expresión artística, como formas evidentes del desarrollo de habilidades cognitivas, de formación de personas con mentes propositivas y flexibles que puedan adaptarse con mayor facilidad a las condiciones y potenciar su propio entorno. (Ministerio de Educacion, 2018, pág. 6)

El aprendizaje en y a través de las artes y la cultura enriquece a la persona, estimula la imaginación y la innovación y proporciona experiencias únicas que perdurarán en el tiempo. La Educación Cultural y Artística ha de entenderse no solo en su singularidad como área y en su relación con otras áreas del currículo, sino también en su vinculación con la vida. En este sentido, el tratamiento del área debe tomar en consideración los intereses y las experiencias que los estudiantes adquieren fuera de la escuela y traen de sus hogares y, es el entorno comunitario que permite construir, a partir de los espacios, nuevas oportunidades de aprendizaje.

El currículo de Educación Cultural y Artística sugiere de una manera clara y flexible, objetivos, temas y contenidos que son las destrezas con criterios de desempeño, las cuales ofrecen amplias posibilidades para desarrollar una misma habilidad, adquirir determinados conocimientos o desarrollar actitudes y proponer diversas formas de organización de contenidos en la clase de arte. (Ministerio de Educacion, 2018, pág. 9)

La educación cultural artística es una asignatura que se encuentra dentro de las mallas curriculares educativas de los diferentes niveles , la misma que es muy importante impartirla pues mediante su conocimiento y practica aporta con el desarrollo de diferentes habilidades y destrezas en los estudiantes, pues promueve un espacio de conocimiento y participación dentro de la cultura y el arte, además

abarca el desarrollo de diversas expresiones y actividades culturales locales y ancestrales; fomentando siempre el respeto a las diferentes culturas, costumbres , etnias, formas de expresión entre otras.

Además, la Educación Cultural y artística constituye uno de los ejes fundamentales de la educación y de la formación integral del estudiante, durante el Proceso de enseñanza aprendizaje se desarrollan diversas actividades que parten desde la comunicación; gracias a esto se puede decir también que se involucra al desarrollo de habilidades en la expresión y comprensión oral, escrita y corporal, usando diferentes lenguajes como la música, danza, teatro, dibujo, fotografía, grafiti, entre otras.

Objetivos

El Ministerio de Educación (2016), establece los siguientes objetivos:

- OI.5.1. Analizar los diversos proyectos políticos, las propuestas de cambio democrático en una sociedad intercultural y sus efectos en diferentes ámbitos, a partir del reconocimiento de las características del origen, expansión y desarrollo, así como las limitaciones de la propia y otras culturas y su interrelación, y la importancia de sus aportes tecnológicos, económicos y científicos.
- OI.5.2. Aplicar conocimientos de diferentes disciplinas para la toma de decisiones asertivas y socialmente responsables, a partir de un proceso de análisis que justifique la validez de sus hallazgos, poniendo especial cuidado en el uso técnico y ético de diversas fuentes y demostrando honestidad académica.
- OI.5.3. Tomar decisiones considerando la relación entre individuo y sociedad en la era digital y sus influencias en las distintas producciones científicas y culturales, en un marco de reconocimiento y respeto a los derechos.

- OI.5.4. Reflexionar sobre los procesos de transformación social, los modelos económicos, la influencia de la diversidad de pensamiento, los aportes tecnológicos, económicos y científicos de diferentes culturas, y su impacto en el desarrollo de un plan de vida basado en el respeto a la diversidad.
- OI.5.5. Plantear actividades de emprendimiento en diversos ámbitos de su vida, evaluando los riesgos e impactos que comportan a través de la investigación, con el uso de las tecnologías y métodos científicos, planificando de forma adecuada sus proyectos.
- OI.5.6. Aplicar perspectivas multidisciplinares a la resolución colaborativa de situaciones problemáticas, partiendo del análisis de procesos sociales, naturales, económicos y artísticos, por medio del uso técnico y responsable de diversas fuentes, la fundamentación científica, la experimentación y la tecnología.
- OI.5.7. Elaborar argumentos, demostraciones y producciones multidisciplinares, con el apoyo de recursos audiovisuales y tecnológicos, para expresar ideas y emociones sobre problemáticas diversas, identificando y valorando su impacto.
- OI.5.8. Plantear opiniones o posturas grupales e individuales sobre diferentes temas académicos y de la cotidianidad, a partir de la selección crítica de recursos y el sustento científico, para resolver problemas reales e hipotéticos en los que se evidencie la responsabilidad social.
- OI.5.9. Asumir su responsabilidad en la construcción de una sociedad equitativa a partir del reconocimiento de la igualdad natural de los seres humanos, del enfoque de derechos y de los mecanismos de participación democrática.
- OI.5.10. Desarrollar mecanismos de participación a partir de la comprensión de los procesos de lucha social y política de diversos grupos, movimientos y culturas y su contribución a la construcción de la identidad nacional en el marco de una sociedad intercultural y multicultural de convivencia armónica.

- OI.5.11. Reflexionar y tomar decisiones respecto a una sexualidad responsable y a su participación sistemática en prácticas corporales y estéticas, considerando su repercusión en una vida saludable y la influencia de las modas en la construcción de los hábitos y de las etiquetas sociales en la concepción de la imagen corporal.
- OI.5.12. Participar en procesos interdisciplinarios de experimentación y creación colectiva, responsabilizándose del trabajo compartido, respetando y reconociendo los aportes de los demás durante el proceso y en la difusión de los resultados obtenidos.

Los objetivos de la Educación Cultural y Artística están enmarcados y específicamente direccionados a los estudiantes, pues cada uno de ellos tiene un propósito y un proceso a seguir para al final llegar a la meta que se pretende conseguir, los objetivos constituyen en un aspecto principal y primordial en el aprendizaje de los estudiantes pues cada uno de los expone actividades y destrezas que se quiere desarrollar.

Dentro del ámbito laboral en el cual me desempeño priorizo cada uno de los objetivos con un proceso y un fin deseado siempre teniendo y cuenta los diferentes entornos y contextos en el que se encuentran mis estudiantes.

Características

El área de Educación Cultural y Artística se entiende como un espacio que promueve el conocimiento y la participación en la cultura y el arte contemporáneos, en constante diálogo con expresiones culturales locales y ancestrales, fomentando el disfrute y el respeto por la diversidad de costumbres y formas de expresión. A su vez, se construye a partir de una serie de supuestos que se han de tomar en cuenta para la interpretación de los distintos elementos del currículo, es decir, los objetivos, destrezas con criterios de desempeño y estándares de aprendizaje que, en su conjunto, definen la Educación Cultural y Artística como un área:

- Centrada en la vida cultural y artística contemporánea.
- Basada en el trabajo por proyectos que integran distintos aspectos y disciplinas de las artes y la cultura (música, cine, artes visuales, teatro, danza, fotografía, gastronomía, lengua, creencias, artesanía, etc.).
- Vinculada a aprendizajes de otras áreas, a las que puede contribuir a través del diseño y desarrollo de proyectos específicos.
- Atenta a la cultura del entorno próximo, pero también a las hibridaciones propias de un mundo globalizado y a las opciones que proporciona el arte comunitario.
- Caracterizada por la acción y la participación.
- Pendiente de las capacidades expresivas y los saberes que los estudiantes adquieren fuera de la escuela y aportan en el momento de su escolarización.
- Facilitadora de espacios para la expresión, la creatividad y el desarrollo emocional.
- Generadora de espacios de inclusión que contribuyen al desarrollo armónico e integral de los estudiantes.
- Capaz de revalorizar los saberes culturales y artísticos ancestrales, propios de cada región del país, como recursos a través de los cuales reconoce y respeta la diversidad cultural del patrimonio, contribuyendo a su conservación y renovación. (Ministerio de Educación , 2018, pág. 11)

Ventajas

El Ministerio de Educación (2018) ha establecido lo siguiente:

- La educación artística debe usarse para que los estudiantes canalicen sus emociones a través de la expresión artística.
- Debe desarrollar la individualidad de cada estudiante.
- La educación artística tiene que proporcionar las herramientas necesarias y la manera de usarlas para que el estudiante actúe con ellas y explote su potencial.

- Debe utilizarse para estimular habilidades creativas que los niños necesitan.
- A través de esta educación es posible promover el auto aprendizaje, mejorar la asistencia a la escuela y agudizar las aptitudes creativas.
- No se debe coartar ninguna forma de creatividad.
- Como con el resto de las asignaturas, es importante que los estudiantes se diviertan con su aprendizaje.

Enfoque e Importancia

La Fundación AQUAE da lugar a la importancia de la educación en las artes, dado que, reside en la formación de seres humanos más sensibles, empáticos y creativos que desarrollan una mayor interacción social. Algunos de sus beneficios:

- Refuerza la calidad en el aprendizaje.
- Aumenta el entusiasmo y el interés de los estudiantes.
- Las actividades artísticas incrementan la percepción del entorno y una flexibilidad de pensamiento.
- Genera en el Estudiante seguridad y autonomía.
- Estimula las habilidades cognitivas y permiten al individuo comunicarse.
- Ofrece la oportunidad de explorar la imaginación y la capacidad de desenvolverse mejor en ámbitos sociales.
- Promueve el trabajo en equipo y crea un mejor ambiente escolar entre los estudiantes y con los docentes.
- La educación artística activa muchas partes del cerebro.

Currículo de ECA

El currículo es la expresión del proyecto educativo que los integrantes de un país o de una nación elaboran con el fin de promover el desarrollo y la socialización de las nuevas generaciones y en general de todos sus miembros; en el currículo se plasman en mayor o menor medida las

intenciones educativas del país, se señalan las pautas de acción u orientaciones sobre cómo proceder para hacer realidad estas intenciones y comprobar que efectivamente se han alcanzado.

Un currículo sólido, bien fundamentado, técnico, coherente y ajustado a las necesidades de aprendizaje de la sociedad de referencia, junto con recursos que aseguren las condiciones mínimas necesarias para el mantenimiento de la continuidad y la coherencia en la concreción de las intenciones educativas garantizan procesos de enseñanza y aprendizaje de calidad.

Las funciones del currículo son, por una parte, informar a los docentes sobre qué se quiere conseguir y proporcionarles pautas de acción y orientaciones sobre cómo conseguirlo y, por otra, constituir un referente para la rendición de cuentas del sistema educativo y para las evaluaciones de la calidad del sistema, entendidas como su capacidad para alcanzar efectivamente las intenciones educativas fijadas. (Ministerio de Educación, 2018, pág. 4)

Implementación del currículo de aula

El área de Educación Cultural y Artística está orientada a fortalecer la educación con visión integral. Actualmente el currículo nacional está planteado por subniveles y para la implementación de este es necesario que cada institución educativa lo contextualice según sus necesidades por medio de los instrumentos de planificación meso curricular: Planificación Curricular Institucional (PCI) y Planificación Curricular Anual (PCA). GUÍA DE PRESENTACIÓN Y EVALUACIÓN DE PROYECTOS DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA 12 En la PCI “se plasman las intenciones del Proyecto Educativo Institucional (PEI) que orienta la gestión del aprendizaje y tiene una duración mínima de cuatro años”.

Además, “se construye con la información pedagógica generada en el diagnóstico institucional y es de responsabilidad de las autoridades y docentes de

la institución educativa” (Mineduc, 2017). Mientras que la PCA aporta una visión general de lo que se trabajará durante todo el año escolar y es elaborada por cada docente al inicio del año escolar. (Mineduc, 2017) En el área de Educación Cultural y Artística, la planificación micro curricular al igual que en las demás áreas de conocimiento, se plasma en las unidades didácticas, donde se debe evidenciar qué, cómo y con qué enseñar; así como, qué, cómo y con qué evaluar. (Ministerio de Educacion, 2018, pág. 12)

El currículo de Educación Cultural y Artística, emitido por el Ministerio de Educación, contempla muchas habilidades y destrezas que el Estudiante puede desarrollar dentro y fuera del ámbito educativo; tomando en cuenta los diferentes contextos, en que nos desenvolvemos los seres humanos.

Al implementarlo dentro del aula estamos abriéndole paso a un sin número de actividades que destacan en la cultura y el rescate de las diferentes tradiciones y sobre todo su inserción en la educación permite que el estudiante desarrollo su imaginación y explore su mundo natural y cultural.

Destrezas con criterio de desempeño

Las destrezas con criterio de desempeño son acciones del “saber hacer” que los/las docentes deben desarrollar en sus estudiantes para que el aprendizaje sea significativo y puedan ponerlo en práctica en el presente y futuro. Los y las estudiantes como ente fundamental dentro de la educación, requieren que sus docentes sean ejes motivadores para lograr que los objetivos que se plantean en la planificación den los resultados esperados; es por eso que el presente trabajo está dirigido a los/las docentes para su respectivo análisis y emprender acciones sobre la necesidad de obtener mejoramiento de los procesos de enseñanza aprendizaje a partir de las destrezas con criterio de desempeño en el área de estudios sociales, las mismas que no se las desarrollan adecuadamente en el ciclo de aprendizaje. (Lopez, Cinthia, Rosales, & Alfredo Danilo, 2012, párrafo 1)

Las destrezas con criterio de desempeño están constituidas por el producto que se desea alcanzar en los estudiantes mediante el aprendizaje, son punto esencial de experiencias significativas; las mismas están direccionadas por el Docente, quien a través de diversas actividades trata de conseguir lo propuesto tomando en cuenta las necesidades de cada uno de sus educandos, es por eso que también se puede decir que son flexibles y sujetas a cambios.

**TABLA DE DESTREZAS PRIORIZADAS PARA EL DESARROLLO DE
LA PROPUESTA**

#	DESTREZA
1	Analiza producciones artísticas y escribe críticas o comentarios para un periódico escolar.
2	Valora eventos Culturales usando criterios técnicos.
3	Elabora un blog personal o colectivo, una red social, etc., adecuando el lenguaje al medio utilizado.
4	Analizar los recursos usados por artistas compositores, coreógrafos, dramaturgos, etc. para comunicar determinadas ideas, temas o conceptos (la naturaleza, eventos históricos, problemáticas sociales, optimismo, pesimismo, etc.)
5	Crea presentaciones multimedia que ilustren cómo se consigue el efecto deseado en cada forma de expresión artística.
6	Despierta emociones o sentimientos (alegría, tristeza, tensión, ira, etc.) en los oyentes o espectadores.
7	Buscar información sobre distintas formas de expresión en el arte contemporáneo (arte de acción, body art, instalaciones, happening, video arte, acción poética, performance, etc.)
8	Elabora una presentación o cartel (impreso o digital) que reúna los datos más importantes y algunas imágenes o videos ilustrativos.
9	Se Autoevalúa durante los procesos de creación artística usando criterios técnicos, reconociendo las propias emociones y realizando los ajustes necesarios para lograr el producto deseado.
10	Identificar un ámbito o forma de expresión artística de interés (cerámica, joyería, mimo, percusión corporal, video arte, etc.), utilizar recursos para el autoaprendizaje (libros, videos, aprendizaje
11	Aplica los conocimientos y habilidades adquiridos en la creación de un pequeño proyecto o producto artístico.
12	Elaborar un portafolio digital que reúna una muestra de las creaciones artísticas propias o en las que ha participado el estudiante.
13	Añade una breve explicación, valoración o comentario sobre cada una de las obras.

Tabla 1: Destrezas Priorizadas.

Elaborado por: Parra Cárdenas Juan Francisco.

Enfoque de la pedagogía por proyectos

Si bien la Educación Cultural y Artística admite diversas opciones en la organización y desarrollo de los contenidos del área, pensar en proyectos como base para el aprendizaje puede facilitar enormemente la planificación en todos los niveles. Los proyectos permiten desarrollar actividades de aprendizaje interdisciplinarias organizadas en torno a un tema, facilitan las tareas de indagación y exploración, mejoran la convivencia y la empatía entre el alumnado y se logra sensibilización a través de la apreciación, valoración y respeto por las ideas propias y ajenas. (Ministerio de Educación, 2018, pág. 12)

El aprendizaje basado en proyectos conlleva a una estimulación e imaginación del cual forma parte el estudiante para llevar a cabo el proceso; a través de la exploración el educando conoce y aprende no solo el tema señalado sino también se adentra en nuevos contenidos y a su vez indaga para dar posibles soluciones a los mismos.

Según el Ministerio de Educación (2018) alude que: la estrategia metodológica más apropiada para el aprendizaje de las artes es a través del desarrollo de proyectos artísticos. Desde la perspectiva del docente, y una vez considerados todos los elementos del currículo, el diseño de un proyecto artístico puede entenderse como un proceso que sigue una serie de pasos:

- Tema pregunta, problema o reto.
- Observación, exploración, experimentación, búsqueda de información, participación en procesos lúdicos creativos.
- Resolución de la pregunta, problema o reto, elaboración de un producto final.
- Evaluación del proceso y del producto.
- Presentación del proyecto.

Evaluación.

La evaluación es una parte fundamental para el reconocimiento individual de cada estudiante del progreso de las artes y en el área de Educación Cultural y artística, la evaluación se considera un aspecto de índole cualitativo durante los proyectos artísticos de aula, por tal razón en la presente guía se han incorporado técnicas e instrumentos que permiten la autoevaluación, evaluación cualitativa y cuantitativa.

Se reconoce a la evaluación como un componente de la enseñanza y el aprendizaje que permite observar los logros del grupo de estudiantes y analizar si la planificación requiere ajustes y/o cambios que contribuirán al progreso de aprendizaje individual de cada estudiante, de tal forma que se disponga de elementos para permitir que se evalúe e identifique su propio progreso en las artes. (Ministerio de Educación , 2018, pág. 19)

Evaluar surge de una necesidad básica para saber si se está avanzando en la dirección deseada, cuánto se ha avanzado y conocer si el proceso seguido es el adecuado o necesita ser modificado (MEC., 2002). Por esta aseveración en los proyectos artísticos de aula de ECA la evaluación es cualitativa y se traslada por medio de técnicas e instrumentos a una valoración cuantitativa y, las pautas al momento de evaluar los trabajos, actividades y fases de los proyectos artísticos se consideran tomando en cuenta los siguientes aspectos:

- Dar a conocer los objetivos fundamentales de la evaluación con el máximo de claridad posible.
- Clarificar en forma constante lo que se espera de las unidades.
- Informar oportunamente sobre los distintos procedimientos para evaluar con su respectiva ponderación.
- Aplicar procedimientos de evaluación que correspondan a los objetivos, contenidos y actividades.

- Reconocer distintos talentos y habilidades y generar los espacios para su evaluación. • Poner énfasis en el desarrollo del proceso de aprendizaje de los estudiantes y no en los productos finales.
- Diversificar las modalidades de evaluación para interpretar y valorar, desde diferentes puntos de vista, el proceso de enseñanza y aprendizaje. (Errázuri, 2002).

Por lo tanto, la evaluación en esta área requiere de la utilización de varias técnicas e instrumentos que nos ayuden a analizar el progreso en cada uno de los estudiantes. La técnica de la observación debe ser la más frecuente en los procesos evaluativos. A continuación, se presenta un cuadro de referencia de las técnicas e instrumentos más utilizados en el área artística:

- **Lista de cotejo.** - Consiste en un listado de actuaciones o destrezas que el estudiante va a alcanzar, cuyo desarrollo o carencia se quiere comprobar (MEC., 2002). Este instrumento permite identificar aquellas destrezas que se requiere desarrollar en el proyecto artístico y a la vez observar qué se debe ajustar o configurar para lograr mejores resultados del proyecto planificado. En la lista de cotejo se enumeran las categorías de las destrezas a observar a través de los indicadores de evaluación de aprendizaje de cada subnivel en escalas de evaluación cualitativa.
- **Portafolio Artístico.** - Es una carpeta que funciona como una herramienta que le permite al estudiante organizar sus trabajos más representativos de manera ordenada y creativa. Puede contener trabajos de varios años, ordenados por fechas, temáticas y proyectos artísticos. Este instrumento le permite al docente observar y valorar de forma cualitativa el progreso individual del estudiante desde el inicio hasta el momento de la evaluación que puede ser a través de una rúbrica con indicadores que permitan evaluar los indicadores de aprendizaje propuestos en la planificación docente y que permiten retribuir con elementos pedagógicos el aprendizaje de cada estudiante. Se complementa con una ficha en la cual se registra el tamaño de la obra, material con el que está construido, formato, técnica

utilizada, nombre, mensaje y una breve explicación de la obra y los eventos o lugares donde se exhibió. Por ejemplo, el mural de la escuela, escultura para las instalaciones externas, publicaciones a través de plataformas web, entre otras.

- **Cuaderno de bocetos.** - Este es un instrumento muy utilizado en el taller de artes, pues permite al estudiante organizar y planificar las obras y proyectos artísticos de cada clase o taller durante el año escolar. En él se organizan los materiales, se describen los formatos en los que se replicarán las obras, se identifican los espacios, los guiones, personajes de obras de teatro y demás elementos necesarios. (Ministerio de Educación , 2018, págs. 19-21)

Es importante que el cuaderno de bocetos sea un anillado armado con una gran cantidad de cartulinas tamaño A3 de entre 90 a 180 gramos, de tal forma que soporte el trabajo con algunos materiales como tinta, témperas, acuarelas, acrílicos u otros materiales que se usan en distintas técnicas. Este instrumento a través de la técnica de observación le permite al docente conocer como desarrolla los proyectos de forma individual cada estudiante y permite ir orientando la planificación de cada estudiante y motivar la participación y auto valoración de forma cualitativa, para el análisis de este documento se debe organizar un instrumento que permita reformular las actividades planificadas y de evaluación para mejorar la enseñanza aprendizaje de los proyectos artísticos.

- **Rúbricas de observación.** - Es un instrumento que permite indagar elementos del desempeño del estudiante a través de criterios o indicadores que corresponden al proyecto artístico planificado.
- **Rúbricas de exposición.** - Las rúbricas de exposición permiten identificar los elementos que componen cada proyecto artístico a través de indicadores que permiten observar qué nivel de conocimiento tiene, qué técnicas maneja, cómo resuelve un problema o pregunta, cómo demuestra

interés por las actividades o responsabilidades encargadas para el montaje de una obra de arte.

- **Escala de valoración descriptiva o numérica.** - Es un instrumento que permite observar el avance de cada estudiante en una actividad escolar y en el caso de artes permite identificar su progreso y participación en el proyecto artístico, para lo cual, en esta escala se ubican los indicadores de aprendizaje y la valoración cualitativa o cuantitativa, según sea el caso.
- **Guía de preguntas.** - Permite desarrollar la conversación intencionada (entrevista) y conocer los intereses del grupo de estudiantes, sus inquietudes y conocimientos en temas artísticos, por lo tanto, el docente puede organizar algunas preguntas y plantearlas al grupo de estudiantes.

De esta manera, identificará las prioridades del grupo y replanteará la planificación del proyecto artístico de aula (micro planificación) con actividades, juegos y procesos en los cuales estén incorporados los intereses del alumnado. (Ministerio de Educación , 2018, pág. 21)

Al hablar de evaluación dentro del ámbito educativo, nos referimos a la valoración y resultados del aprendizaje de los estudiantes ya sea de forma cualitativa o cuantitativa, siendo estas dos maneras de comprobar el nivel de aprendizaje adquirido y las falencias que se presentan en el Estudiante ; la valoración cuantitativa se refiere a que porcentaje alcanzo el nivel de aprendizaje del estudiante ; mientras que la valoración cualitativa está basada en el nivel de calidad que el estudiante contemplo su aprendizaje , para ello se utiliza diferentes herramientas de evaluación que tienen una misma finalidad ; el de medir y comprobar el nivel de aprendizaje adquirido.

Guía virtual interactiva

Constituye un recurso trascendental porque perfecciona la labor del profesor en la confección y orientación de las tareas docentes como célula básica del proceso enseñanza aprendizaje, cuya realización se controla posteriormente en

las propias actividades curriculares, las guías didácticas, como mediadoras del aprendizaje, tienen la potencialidad de incluir estrategias para el desarrollo de la autonomía del estudiante en las orientaciones para el estudio, que comprenden cinco momentos fundamentales:

- La orientación del estudio del contenido de la unidad de aprendizaje.
- Las actividades de orientación.
- Las actividades de sistematización.
- Las actividades de retroalimentación.
- Las actividades de autoevaluación.

(García Hernández & de la Cruz Blanco, 2014, párrafo 10-40)

Cuando se trata de e-learning, existe un rango de actividades y dinámicas posibles mucho más allá de lo aparente. Mientras todo el mundo se va ajustando a una realidad generada por el COVID-19, que está generando demanda nueva y diversa para reunirse, crear y aprender en línea, los equipos que diseñamos estas actividades y ambientes buscamos documentar e intercambiar buenas prácticas y aprendizajes para trabajar de manera eficiente en este contexto virtual. (Cotòn, 2020, párrafo 1)

Se considera como guía didáctica al instrumento digital o impreso que constituye un recurso para el aprendizaje a través del cual se concreta la acción del docente y los estudiantes dentro del proceso, esta se presenta de forma planificada y organizada, además brinda información técnica con relación a los diferentes contenidos y facilita al estudiante la información de cómo debe utilizarla o accionar, la guía es un documento que se fundamenta en la didáctica educativa como ciencia para generar un desarrollo cognitivo en quienes la usan. (García Hernández & de la Cruz Blanco, 2014, párrafo 12)

García Hernández & de la Cruz Blanco (2014) mencionan que, a modo de resumen, los autores conciertan sus opiniones con la bibliografía

consultada en lo referente a la caracterización general de las guías didácticas al señalar que:

- Ofrecen al estudiante información acerca del contenido y la ruta a seguir para la autogestión del conocimiento.
- Presentan orientaciones de la metodología a seguir en relación con la forma organizativa docente para cada contenido.
- Presentan indicaciones para el logro de habilidades, destrezas y aptitudes en el educando.
- Definen la metodología y los objetivos específicos para desarrollar el trabajo independiente de los estudiantes.
- Permiten la autoevaluación del estudiante, lo que provoca una reflexión sobre el desarrollo de su propio aprendizaje.

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

ENFOQUE Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Metodología.

La estructura de este proyecto propone un orden consecutivo y viceversa de conocimientos, los mismos que están enmarcados dentro del área estipulada; es así como se puede mencionar que tanto el método deductivo, inductivo y mixto conllevan a respuestas lógicas.

Método Deductivo

Este método parte de lo general a lo particular y es así que para hablar de Flipped Classroom primero debemos adentrarnos al mundo de la tecnología y sus avances, destacando la investigación y el progreso que se ha venido dando dentro del ámbito educativo; como bien sabemos la Educación Tradicional ha marcado un impacto significativo en la vida de los seres humanos y esto ha sido un factor primordial para enfatizar su desarrollo, hoy en día no es necesario asistir a un aula, basta con contar con un dispositivo tecnológico y fuentes educativas para la construcción del aprendizaje en línea.

Método Inductivo

Partiendo de lo particular a lo general podemos aportar que al hablar de Flipped Classroom estamos relacionándonos con diversas herramientas digitales, plataformas educativas, programas interactivos entre otros, y es así que los mismos se encuentran nombrados como LMS, la principal característica de estos, es que el Estudiante y el Docente pueden aprender y transmitir sus conocimientos a la par y de forma dinámica e interactiva, haciendo que el proceso de enseñanza aprendizaje sea motivacional, impactante e interesante.

Método Mixto-También hablamos de este método dentro de las Flipped Classroom pues la dinámica del aprendizaje se da tanto deductivamente como inductivamente, es decir se desarrolla en un espacio flexible que da diversas oportunidades de adquisición desde diferentes contextos educativos.

La modalidad de investigación empleada fue la aplicada y los tipos fueron:

- **Descriptivo.** - Permitió comprender los aspectos internos y externos del objeto de estudio y la forma en que se ve influenciado el proceso de enseñanza aprendizaje; ayudo a profundizar su incidencia en el Flipped Classroom y la importancia de las herramientas digitales, en esta parte se pudo recolectar la información a través de la utilización de la entrevista en línea, realizada a la Autoridad de la Institución.
- **De campo.** - El estudio parte de una realidad concreta, al identificar las diferentes variables fue posible determinar si las Flipped Classroom favorecen el proceso de enseñanza aprendizaje en cuanto a Docentes de esta área, e indagar son sus ventajas y desventajas a través de una encuesta.
- **Bibliográfico-documental.** - La presente información que sustenta la propuesta teórica se obtuvo de documentos, artículos y páginas web, las mismas que fueron de utilidad para el desarrollo del marco teórico y su total estructuración en los diferentes contenidos.

Descripción de la muestra y el contexto de la investigación

Para el desarrollo de la presente propuesta se seleccionó como muestra a Docentes del área de Educación Cultural y Artística de la Unidad Educativa Victoria Vásquez Cuví quienes se favorecerán con la misma ya que la Guía Virtual está estructurada con diversos contenidos acordes al nivel educativo impartido para de esta manera dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes y así brindar momentos de interacción y auto preparación.

Unidad de Análisis: Docentes del área de Educación Cultural y Artística.

Frecuencia: 8.

Porcentaje: 100%.

Proceso de recolección de los datos.

Tabla de operacionalización de variables

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Variable #1</p> <p>Flipped Classroom</p> <p>Es un Modelo Pedagógico también conocido como aula invertida en el cual se utiliza Métodos de Enseñanza que suprimen el sistema de educativo tradicional y promueven nuevos procesos de instrucción fuera de la clase.</p>	<p>Modelo Pedagógico.</p> <p>Metodología de enseñanza innovadora.</p> <p>Proceso de aprendizaje fuera del aula.</p>	<p>Modelos de enseñanza.</p> <p>Procesos de formación.</p> <p>Práctica educativa.</p> <p>Nuevos contextos educativos.</p> <p>Calidad educativa.</p> <p>Potencialidades del Estudiante.</p> <p>Aprendizaje lúdico.</p> <p>Aprendizaje dinámico.</p> <p>Enfoque pedagógico.</p>	<p>¿Considera usted que las Flipped Classroom es una metodología adecuada para la enseñanza y aprendizaje en los estudiantes?</p> <p>¿Considera usted que es fundamental el diseñar un manual interactivo virtual que permita facilitar el manejo de las LMS dentro de las Flipped Classroom?</p>	<p>Encuesta.</p> <p>Entrevista.</p>

Tabla 2: Operacionalización de variables.

Elaborado por: Parra Cárdenas Juan Francisco.

Tabla de operacionalización de variables

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Variable #2 Educación Artística Es un espacio que promueve el conocimiento y la participación en la cultura y el arte, además contribuye al progreso integral de los niños, jóvenes y adultos, enriqueciendo el desarrollo cognitivo y desarrollando habilidades y destrezas como la creatividad y la curiosidad.</p>	<p>Desarrollo Integral. Desarrollo Cognitivo Habilidades y Destrezas.</p>	<p>Enfoque. Proceso coordinado. Manifestaciones del ser. Capacidades sensoriales. Proceso de conocimientos. Aprendizaje y experiencia. Aptitud innata. Actividades físicas. Manejo de emociones y sentimientos.</p>	<p>¿Estaría usted de acuerdo en manejar una guía interactiva virtual que le permita mejorar el manejo de los LMS en los procesos de enseñanza aprendizaje para el área de Educación Cultural y Artística?</p>	<p>Encuesta.</p>

Tabla 3: Operacionalización de variables.

Elaborado por: Parra Cárdenas Juan Francisco.

Técnicas e instrumentos.

Para conocer en la actualidad la importancia que tienen las Flipped Classroom en el Área de Educación Cultural y Artística y los diferentes aportes de los docentes encuestados con relación al tema planteado, se utilizaron los siguientes:

Técnicas:

Entrevista. Se realizó una entrevista dirigida a la Autoridad de la Institución la misma que se ejecutó online a través de la plataforma Google Forms, la cual pretendía dar a conocer los diferentes puntos de vista y opiniones sobre el tema planteado.

Encuesta. Se aplicó la encuesta a 8 Docentes de manera online a través de plataforma Google Forms, con 12 preguntas estructuradas con la escala de Likert, las cuales tenía la finalidad de definir el porcentaje sobre la importancia de las Flipped Classroom en el área de Educación Cultural y Artística.

Observación. La observación es un elemento primordial en una investigación, porque permite visualizar circunstancias y hechos que no se puede contemplar en las encuestas y entrevista, e incluso el palpar la realidad de los problemas por medio de la percepción y así aportar de manera positiva a la comprensión del tema.

Instrumentos:

Cuestionario. se aplicó 8 encuestas a Docentes y una entrevista a la Autoridad de la Institución de manera online sobre la importancia de las Flipped Classroom en el área de Educación Cultural y Artística.

Ficha de observación. Se realizó algunos apuntes sobre las Flipped Classroom, su importancia y el aporte que tiene dentro del área de Educación Cultural y Artística, los mismos que se utilizó para realizar el análisis e interpretación de resultados.

Validez y confiabilidad de los instrumentos empleados

Con el propósito de contar con instrumentos de investigación eficientes y validos se procedió a realizar una revisión y aprobación de la encuesta (anexo 1) y entrevista (anexo 2) por parte de una docente familiarizada con el área.

Docente de Educación Cultural y Artística.

Johana Riera, Magíster en Docencia Universitaria, ha desempeñado el cargo de docente del área de Educación Cultural y Artística por 7 años.

Confiabilidad a Través Del Alfa De Cronbach

Es un coeficiente utilizado para conocer la fiabilidad de una encuesta, es decir; determinar la ausencia de errores de medida; para el presente cálculo se aplicó a ocho docentes del área de educación cultural y artística.

Varianza de los Ítems

$$\alpha = \frac{K}{1} \left[1 - \frac{\sum Vi}{Vt} \right]$$

Dónde:

α = Alfa de Cronbach

K = Número de ítems

Vi = Varianza de cada ítem

Vt = Varianza del total

A continuación, se presenta los resultados de las encuestas de los ítems encontrados, dónde se asignó 1= Siempre; 2 = La mayoría de las veces sí; 3= Algunas veces sí, algunas veces no; 4= La mayoría de las veces no; y 5= Nunca.

# ESTUDIANTES	ÍTEM 1	ÍTEM 2	ÍTEM 3	ÍTEM 4	ÍTEM 5	ÍTEM 6	ÍTEM 7	ÍTEM 8	ÍTEM 9	ÍTEM 10	ÍTEM 11	ÍTEM 12	Vi
P1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	15
P2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	21
P3	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	13
P4	3	3	2	2	4	3	5	2	5	3	1	1	34
P5	2	2	1	2	3	2	3	1	3	3	1	1	24
P6	2	2	1	2	3	2	2	2	1	2	2	1	22
P7	1	1	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	19
P8	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	1	20
Varianza	0,3594	0,4375	0,25	0,2344	0,9375	0,4375	1,6094	0,25	1,6094	0,6094	0,1875	0,1094	

Tabla 4: Cálculo de alfa Cronbach.

Fuente: Encuesta aplicada a docentes del Área de Educación Cultural y Artística

α (Alfa) 0,87483995

K (Número de ítems) 12

Vi= (Varianza de cada ítem) 7,03125

Vt= (Varianza del total) 35,5

Para determinar el análisis del coeficiente del alfa de Cronbach se utiliza la siguiente escala:

Por lo tanto, según los datos obtenidos para el análisis de la consistencia interna, el valor mínimo aceptable es de 0,70; los números inferiores a estos se define con una estabilidad baja. Al obtener el **0,87** se indica con una fiabilidad y consistencia **alta**, por lo que, se concluye que la encuesta es totalmente eficaz y viable para adquirir información veraz que sirva al desarrollo de la propuesta.

ALFA DE CRONBACH

Análisis de consistencia o confiabilidad de un instrumento realizado a docentes de La Unidad Educativa Victoria Vasconez Cuví



Gráfica 4: Escala de Alfa de Cronbach.

Elaborado Por: Parra Cárdenas Juan Francisco.

Resultado de diagnóstico situacional actual

Se aplicó una Encuesta de manera online desarrollada en Google Forms que es una herramienta gratuita, con funciones flexibles de planificación y creación de encuestas; fácil de usar, que facilita el trabajo de tabulación ya que al realizar estas indagaciones en línea los datos que se ingresan son almacenados en una hoja de cálculo lo cual nos ayuda con el trabajo y con los resultados obtenidos.

A continuación, se presenta el URL de la Encuesta a realizar:

<https://forms.gle/LotpGHgaLbhXnu78A>

Seguidamente se realizó el análisis estadístico para representar porcentajes; para determinar los datos y la interpretación de forma cuantitativa y cualitativa sobre la creación e implementación de una Guía Interactiva para docentes del Área de Educación Cultural y Artística.

Gráfica 5: Pantallas de trabajo de Google Forms

Fuente: (Google Forms, 2022)



Análisis de los resultados

El presente trabajo de investigación se realizó dentro del campo virtual, debido a la actual eventualidad que estamos atravesado por la Pandemia del Covid-19, por este motivo se ejecutó la toma de datos y recolección de los resultados de forma online.

Es importante recalcar que para la recolección de información del trabajo de investigación se tomó una muestra de 8 personas, todas Docentes del Área de Educación Artística de la Unidad Educativa Victoria Vascones Cuvi.

En este capítulo se desarrolla el estudio interpretativo de la información recolectada en el trabajo de campo, sobre la base de.

- Ítems básicos.
- Cuadro estadístico.
- Representación gráfica.
- Análisis cuantitativo.
- Interpretación cualitativa.

Análisis e interpretación de las encuestas aplicadas a los docentes

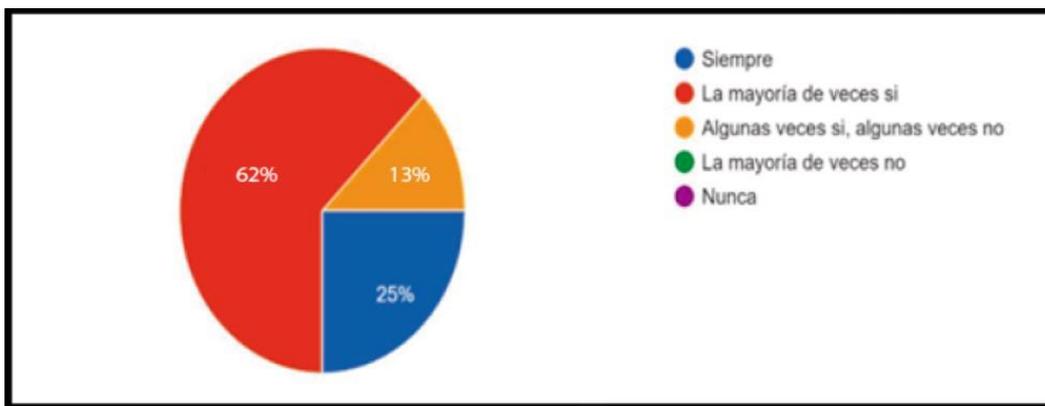
1. ¿A través del aprendizaje dinámico Ud. ha creado espacios online de formación educativa con los estudiantes?

Tabla 5: Espacios online de formación.

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
Siempre	2	25%
La mayoría de las veces si	5	62%
Algunas veces sí, algunas veces no	1	13%
La mayoría de las veces no	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	8	100%

Fuente: Encuesta.

Elaborado por: Parra Cárdenas Juan Francisco.



Gráfica 6: Espacios online de formación

Análisis e Interpretación:

Los encuestados respondieron a las alternativas en un 62% que la mayoría de las veces; el 25% siempre; el 13% algunas veces sí, algunas veces no, es así como se constató que la mayor parte de docentes han creado espacios online de formación educativa con los estudiantes; esto es muy satisfactorio pues se puede evidenciar que el Proceso de Enseñanza Aprendizaje está tomando un camino exitoso en la virtualidad y de esta manera innovando el contexto Educativo.

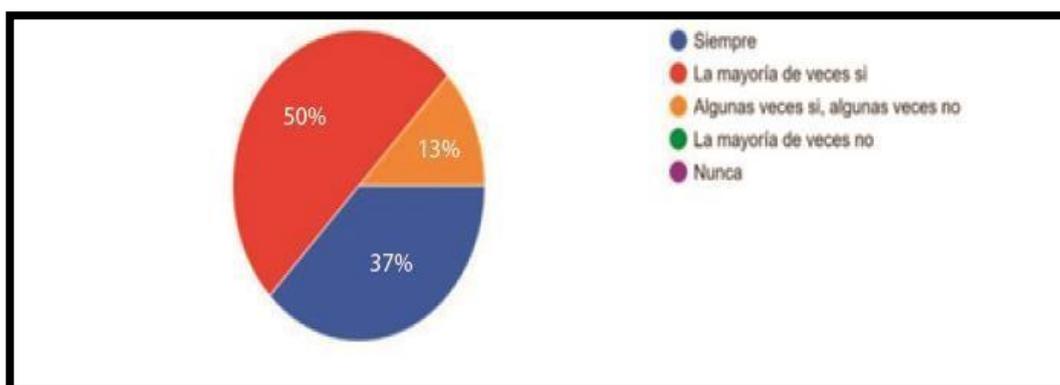
2. ¿Con que frecuencia utiliza usted procesos educativos invertidos online para la enseñanza/aprendizaje de sus clases?

Tabla 6: Procesos educativos invertidos.

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
Siempre	3	37%
La mayoría de las veces si	4	50%
Algunas veces sí, algunas veces no	1	13%
La mayoría de las veces no	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	8	100%

Fuente: Encuesta.

Elaborado por: Parra Cárdenas Juan Francisco.



Gráfica 7: Procesos educativos invertidos

Análisis e Interpretación:

Los encuestados respondieron a las alternativas en un 50% que la mayoría de las veces sí; el 37% siempre; el 12% algunas veces sí, algunas veces no; por tal razón se comprobó que la mayor parte de docentes encuestados sí utilizan con frecuencia procesos educativos invertidos online para el desarrollo de proceso de Enseñanza Aprendizaje de sus clases; con la educación virtual estamos dando paso a que los Docentes se involucren e interesen más en desarrollar su instrucción de manera interactiva.

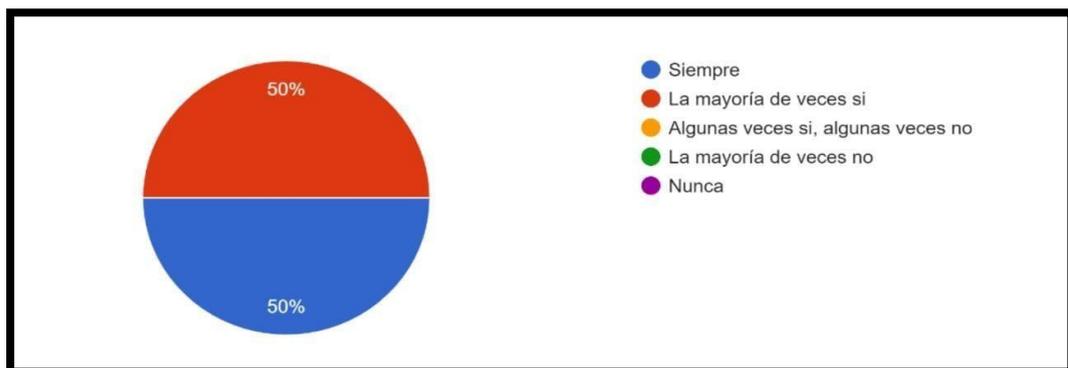
3. ¿Utiliza usted estrategias innovadoras que mejoren las prácticas educativas y fortalezcan el aprendizaje dinámico en los estudiantes?

Tabla 7: Estrategias innovadoras.

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
Siempre	4	50%
La mayoría de las veces si	4	50%
Algunas veces sí, algunas veces no	0	0%
La mayoría de las veces no	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	8	100%

Fuente: Encuesta.

Elaborado por: Parra Cárdenas Juan Francisco.



Gráfica 8: Estrategias innovadoras.

Análisis e Interpretación:

Los encuestados respondieron a las alternativas en un 50% que la mayoría de las veces sí; el 50% siempre; y es así como se comprobó que la mayor parte de docentes encuestados sí utilizan con frecuencia estrategias innovadoras que mejoran las prácticas educativas y fortalecen el aprendizaje dinámico en los estudiantes; siendo esto un aporte positivo pues al hablar de innovación estamos adentrándonos al mundo de la interacción virtual.

4. ¿Considera usted que la Flipped Classroom es una metodología adecuada para la enseñanza y aprendizaje en los estudiantes?

Tabla 8: Flipped Classroom.

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
Siempre	3	38%
La mayoría de las veces si	5	62%
Algunas veces sí, algunas veces no	0	0%
La mayoría de las veces no	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	8	100%

Fuente: Encuesta.

Elaborado por: Parra Cárdenas Juan Francisco.

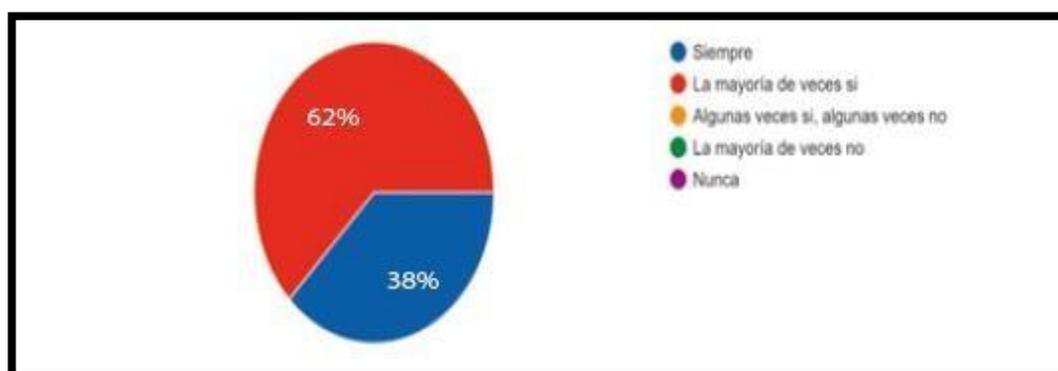


Gráfico 9: Flipped Classroom.

Análisis e Interpretación:

Los encuestados respondieron a las alternativas en un 62% que la mayoría de las veces sí; el 38% siempre; por ende, se evidenció que la mayor parte docentes encuestados consideran que las Flipped Classroom son una metodología adecuada para la enseñanza y aprendizaje en los estudiantes, esto es un aporte sustancial pues el aula invertida está siendo considerada fructífera y significativa para el ámbito Educativo.

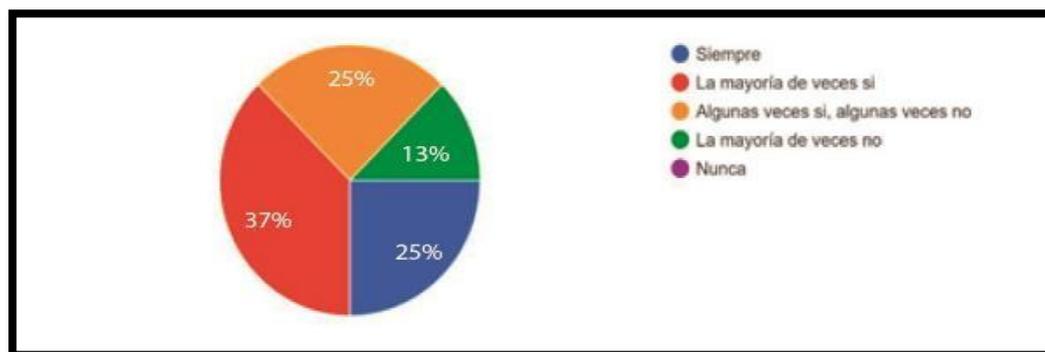
5. ¿Con que frecuencia ha utilizado usted el aula invertida como metodología de aprendizaje para sus clases dentro de su área de conocimiento?

Tabla 9: Metodología de aprendizaje.

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
Siempre	2	25%
La mayoría de las veces si	3	37%
Algunas veces sí, algunas veces no	2	25%
La mayoría de las veces no	1	13
Nunca	0	0%
TOTAL	8	100%

Fuente: Encuesta.

Elaborado por: Parra Cárdenas Juan Francisco.



Gráfica 10: Metodología de aprendizaje.

Análisis e Interpretación:

Los docentes encuestados, de acuerdo con la pregunta propuesta respondieron de la siguiente manera a las alternativas citadas, 25% siempre, 37% la mayoría de veces si, 25% algunas veces sí, algunas veces no, 13% la mayoría de veces no; por tanto realizando un cálculo de todas las respuestas a la interrogante se puede constatar que la mayoría de los docentes, aportan con respuestas positivas y defienden que en muchos de los casos han utilizado frecuentemente el aula invertida como metodología de aprendizaje para sus clases dentro de su área de conocimiento.

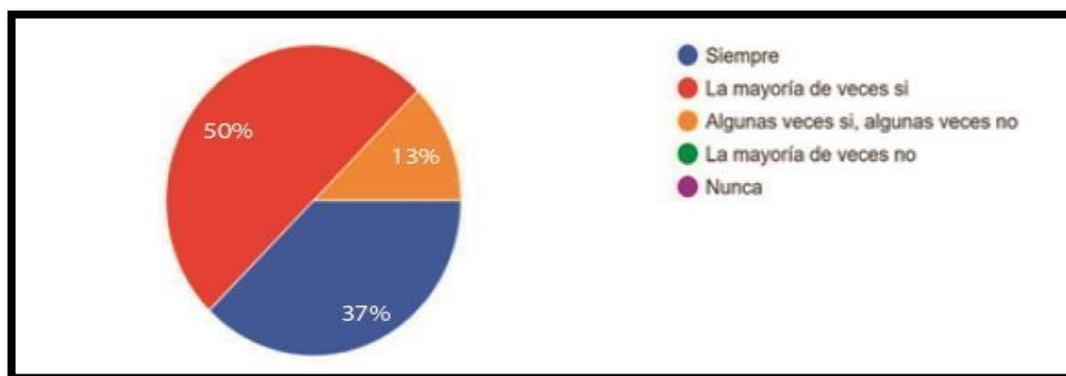
6. ¿Usted ha implementado estrategias didácticas interactivas creativas online, para el desarrollo de sus clases?

Tabla 10: Estrategias didácticas interactivas.

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
Siempre	3	37%
La mayoría de las veces si	4	50%
Algunas veces sí, algunas veces no	1	13%
La mayoría de las veces no	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	8	100%

Fuente: Encuesta.

Elaborado por: Parra Cárdenas Juan Francisco.



Gráfica 11: Estrategias didácticas interactivas.

Análisis e Interpretación:

Los docentes encuestados, de acuerdo con la pregunta propuesta respondieron de la siguiente manera a las alternativas citadas, 37% siempre, 50% la mayoría de veces si, 13% algunas veces sí, algunas veces no; es preciso destacar con estas respuestas se puede evidenciar que dentro del Procesos de Enseñanza Aprendizaje los Docentes si han implementado estrategias didácticas interactivas creativas online, para el desarrollo de sus clases y de este modo mejorar y motivar el interés por aprender en los estudiantes.

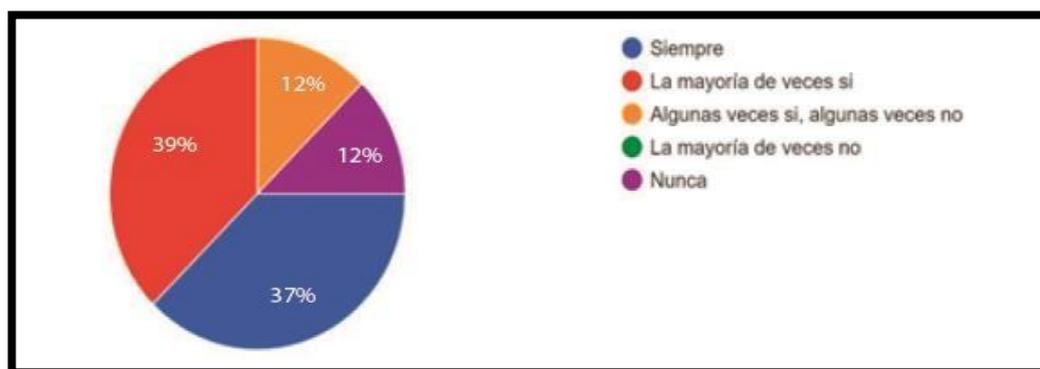
7. ¿Con que frecuencia diseña manuales interactivos que permita facilitar el manejo de las LMS dentro de las Flipped Classroom?

Tabla 11: Manuales interactivos.

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
Siempre	3	37%
La mayoría de las veces si	3	38%
Algunas veces sí, algunas veces no	1	12%
La mayoría de las veces no	0	0%
Nunca	1	13%
TOTAL	8	100%

Fuente: Encuesta.

Elaborado por: Parra Cárdenas Juan Francisco.



Gráfica 12: Manuales interactivos

Análisis e Interpretación:

En las encuestas realizadas, los docentes encuestados, de acuerdo con la pregunta propuesta respondieron de la siguiente manera a las alternativas citadas, 37% siempre, 38% la mayoría de veces si, 12% algunas veces sí, algunas veces no y el 13% responden nunca; por cuanto se puede considerar que 7 de cada 8 Docentes con frecuencia diseñan manuales interactivos que permita facilitar el manejo de las LMS dentro de las Flipped Classroom, con el propósito de mejorar su relación y atraer al estudiante a que sea innovador utilizando nuevas herramientas digitales.

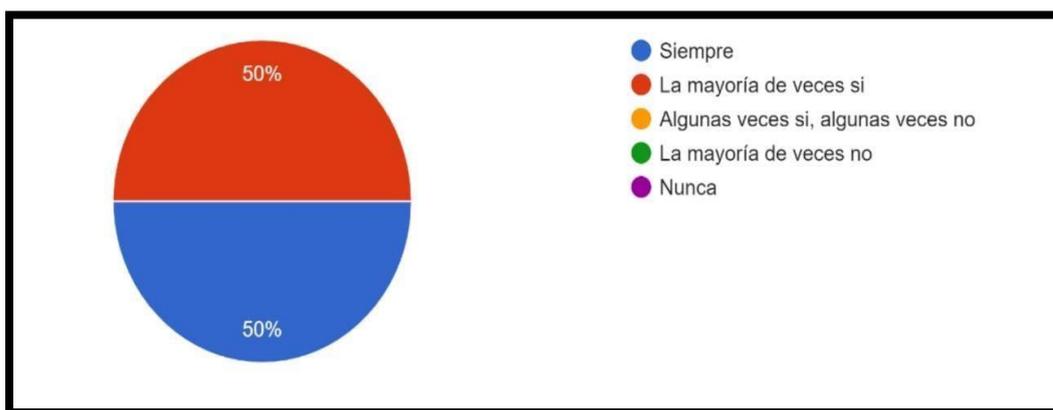
8. ¿Realiza actividades colaborativas que permitan desarrollar la educación artística y las diferentes manifestaciones del ser humano?

Tabla 12: Actividades colaborativas.

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
Siempre	4	50%
La mayoría de las veces si	4	50%
Algunas veces sí, algunas veces no	0	0%
La mayoría de las veces no	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	8	100%

Fuente: Encuesta.

Elaborado por: Parra Cárdenas Juan Francisco.



Gráfica 13: Actividades colaborativas

Análisis e Interpretación:

En las encuestas realizadas, los docentes, de acuerdo con la pregunta propuesta respondieron de la siguiente manera a las alternativas citadas, 50% siempre, 50% la mayoría de las veces sí; por tal razón se pudo evidenciar que los Docentes realizan actividades colaborativas que permitan desarrollar la educación artística y las diferentes manifestaciones del ser humano, siendo este un aporte fundamental dentro de los ejes de aprendizaje.

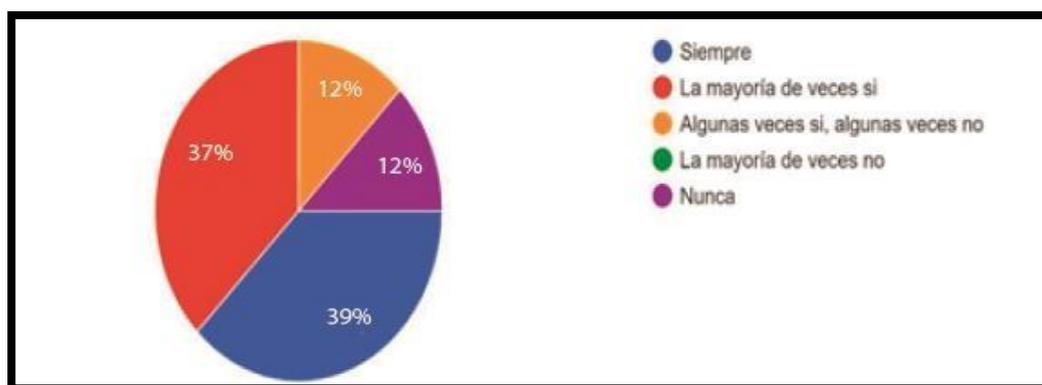
9. ¿Ha implementado Ud. procesos coordinados trabajados por centros de interés en línea que permitan desarrollar habilidades artísticas con los estudiantes?

Tabla 13: Procesos coordinados.

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
Siempre	3	38%
La mayoría de las veces si	3	37%
Algunas veces sí, algunas veces no	1	13%
La mayoría de las veces no	0	0%
Nunca	1	12%
TOTAL	8	100%

Fuente: Encuesta.

Elaborado por: Parra Cárdenas Juan Francisco.



Gráfica 14: Procesos coordinados.

Análisis e Interpretación:

En las encuestas realizadas, los docentes, de acuerdo con la pregunta propuesta respondieron de la siguiente manera a las alternativas citadas, 38% siempre, 37% la mayoría de veces si, 12.5% algunas veces sí, algunas veces no, el 12% responden nunca; al evidenciar los resultados obtenidos con respecto a la interrogante plasmada se puede decir que la mayor parte de docentes desde diferentes contextos implementan procesos coordinados trabajados por centros de interés en línea que permitan desarrollar habilidades artísticas en sus estudiantes.

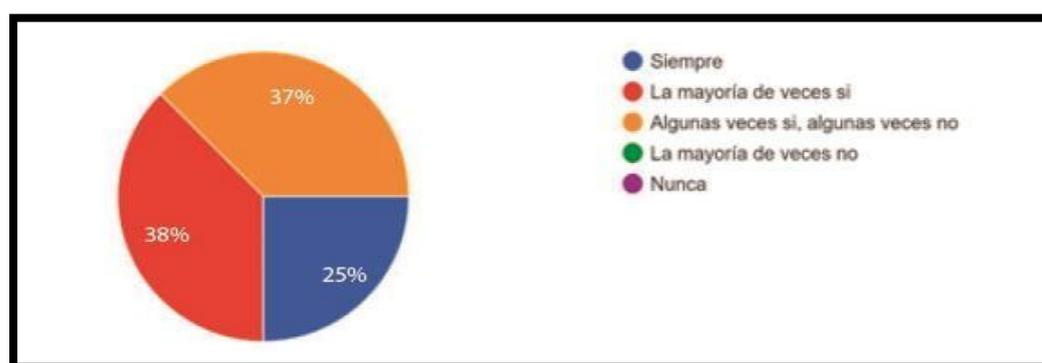
10. ¿Utiliza la gamificación lúdica con actividades educativas programadas que permitan desarrollar destrezas sensoriales de los estudiantes?

Tabla 14: Gamificación lúdica.

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
Siempre	2	25%
La mayoría de las veces si	3	38%
Algunas veces sí, algunas veces no	3	37%
La mayoría de las veces no	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	8	100%

Fuente: Encuesta.

Elaborado por: Parra Cárdenas Juan Francisco.



Gráfica 15: Gamificación lúdica.

Análisis e Interpretación:

En las encuestas realizadas, los docentes, de acuerdo con la pregunta propuesta respondieron de la siguiente manera a las alternativas citadas, 25% siempre, 37% la mayoría de las veces si, 38% algunas veces sí, algunas veces no; con los resultados obtenidos podemos constatar que los Docentes si utilizan la gamificación lúdica juntamente con actividades educativas programadas las mismas que permitirán desarrollar destrezas sensoriales en los estudiantes.

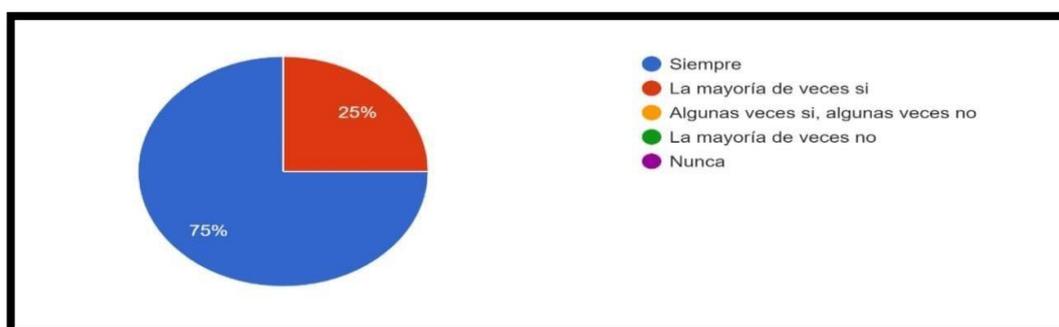
11. ¿Estaría usted de acuerdo en manejar una guía interactiva virtual que le permita mejorar el manejo de los LMS en los procesos de enseñanza aprendizaje para el área de Educación Cultural y Artística?

Tabla 15: Guía interactiva virtual.

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
Siempre	6	75%
La mayoría de las veces si	2	25%
Algunas veces sí, algunas veces no	0	0%
La mayoría de las veces no	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	8	100%

Fuente: Encuesta.

Elaborado por: Parra Cárdenas Juan Francisco.



Gráfica 16: Guía interactiva virtual.

Análisis e Interpretación:

En las encuestas realizadas, los docentes, de acuerdo con la pregunta propuesta respondieron de la siguiente manera a las alternativas citadas, 75% siempre, 25% la mayoría de las veces sí; es así como se evidencia el interés de los docentes por manejar una guía interactiva virtual la misma que permitirá mejorar el manejo de los LMS en los procesos de enseñanza aprendizaje para el área de Educación Cultural y Artística y haciendo de esta una asignatura novedosa y didáctica.

12. ¿Le gustaría ser partícipe de un taller de capacitación para la correcta utilización de una guía interactiva digital en beneficio de las flipped classroom?

Tabla 16: Capacitación Flipped Classroom.

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
Siempre	7	87%
La mayoría de las veces sí	1	13%
Algunas veces sí, algunas veces no	0	0%
La mayoría de las veces no	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	8	100%

Fuente: Encuesta.

Elaborado por: Parra Cárdenas Juan Francisco.

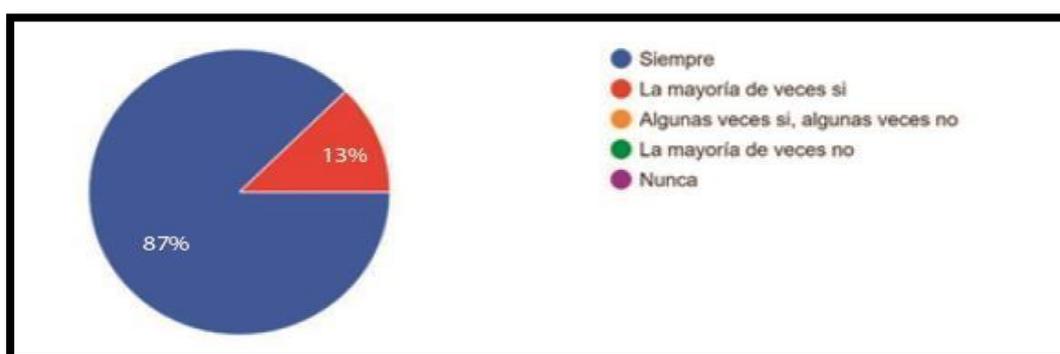


Gráfico 17: Capacitación Flipped Classroom.

Análisis e Interpretación:

En las encuestas realizadas, los docentes, de acuerdo con la pregunta propuesta respondieron de la siguiente manera a las alternativas citadas, 87% siempre, 13% la mayoría de las veces sí; de este modo al analizar los resultados obtenidos de la presente interrogativa, es muy interesante evidenciar que se cuenta con el apoyo de los docentes por participar en un taller de capacitación para la correcta utilización de una guía interactiva digital en beneficio de las flipped classroom.

CAPÍTULO III

PRODUCTO

Nombre de la Propuesta: Guía interactiva Educativa de Flipped Classroom para el área de Educación Artística.

Datos informativos. -

- **Institución Educativa:** Unidad Educativa Victoria Vásquez Cuví.
- **Sostenimiento:** Fiscal.
- **Provincia:** Cotopaxi.
- **Cantón:** Latacunga.
- **Beneficiarios:** Docentes del área de Educación Cultural y Artística, nivel Bachillerato; Estudiantes del nivel.

Definición del producto. -

Se elaborará una guía interactiva virtual de Flipped Classroom para los docentes del área de Educación Artística del nivel de Bachillerato; de esta forma ellos puedan impartir sus clases de manera didáctica a través de herramientas y recursos digitales y así sobresalir del contexto educativo tradicional abriéndole paso al entorno digital también conocido como aula invertida.

Esta guía está estructurada en un esquema secuencial con diferentes contenidos que resaltan las etapas de la Flipped Classroom; en la misma se puede visualizar contenidos que le dan realce al Área de aprendizaje citada, los cuales serán consecutivamente presentados de manera progresiva a través de botones de acción y manteniendo una atracción visual novedosa, al mismo que permitirá llamar la atención de los usuarios.

El modelo Flipped Classroom ha sembrado tendencia dentro del Sistema Educativo pues con él se trata de priorizar el proceso de enseñanza aprendizaje de una manera virtual, promoviendo y despertando el interés del estudiante por aprender de forma creativa, dinámica e interactiva a través de diversos

mecanismos digitales; es así que esta propuesta de guía Interactiva virtual para el Área de Educación Cultural y Artística, está enfocada en ayudar y facilitar al Docente a impartir sus clases de forma activa en un ambiente online que permitirá que los estudiantes se interesen y al mismo tiempo indaguen sobre los nuevos conocimientos en las múltiples herramientas tecnológicas.

Además, con esta guía se pretende incentivar al estudiante a que participe, explore, indague e investigue nuevos contenidos a través de los medios tecnológicos y con la ayuda de las diferentes herramientas digitales, y es así como se propone esta propuesta la misma que está constituida con temas referentes al área de aprendizaje, por ende, podrá encontrar videos multimedia, actividades recreativas y evaluativas en línea, imágenes y contenido de entretenimiento educativo.

Objetivos. -

Objetivo General:

Fortalecer la relación Docente y Estudiante en el Proceso de enseñanza Aprendizaje del Área de Educación Cultural y artística a través de la creación de una guía interactiva virtual para facilitar e incentivar la Metodología de la Flipped Classroom.

Objetivos Específicos:

- Desarrollar la creatividad a través del Flipped Classroom y expresarla preferentemente, con la subjetividad de su expresión personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.
- Relacionarse con otras personas y participar en actividades de grupo, adoptando actitudes de flexibilidad, solidaridad, interés y tolerancia, superando estereotipos, con el fin de establecer una adecuada comunicación a través de los medios tecnológicos.

- Apreciar las posibilidades expresivas que ofrece los medios tecnológicos, con diversas actividades visuales educativas para afianzar y fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Apreciar el hecho artístico como fuente de goce estético e integrante de un patrimonio cultural, contribuyendo activamente a su respeto, conservación, divulgación y mejora.

GUÍA INTERACTIVA EDUCATIVA

Utilización Guía Interactiva.

La utilización de un recurso distinto al habitual en el aprendizaje siempre es bienvenida por los estudiantes. Salir a otra aula, en este caso la de informática, produce muy buenas perspectivas sobre los estudiantes. Dicho instrumento interactivo cuenta con el soporte de Adobe Ilustrador y Macromedia Flash® para apreciar las animaciones. Dentro de este material interactivo encontramos recursos referentes a la asignatura de Educación Cultural y Artística. Una vez ingresado, aparece la pantalla de inicio:

- **La pantalla de INICIO.** Cuenta con botones de acción de selección, en las cuales encontraremos unidades didácticas, de la materia de Educación Cultural y Artística.



- **Botón de Introducción.** Al momento de accionar el icono introducción se desplegará la pantalla en la cual consta un texto referente a la presentación de la Guía, Al ingresar a cada pulsador encontraremos contenido de mucha utilidad, para docentes y estudiantes, como el BOTÓN (Introducción), que nos ayudará a conocer cuál es el objetivo de este material interactivo, y de qué manera se encuentra estructurado, cada uno de sus elementos.



- **Botón Objetivos.** Aquí podremos encontrar cual es el propósito y finalidad de la Guía



- **Botones de información.** Se puede encontrar información sobre las etapas utilizadas para la aplicación de la Flipped Classroom y las destrezas con criterio de desempeño de las actividades que los estudiantes ejecutaran posteriormente del uso de la guía interactiva.

ETAPAS
FLIPPED CLASSROOM

Programación
Establecer el tema, objetivos y competencias que se desean desarrollar en los estudiantes. Se requiere la utilización de varios recursos para lograr cautivar y crear curiosidad. La planificación es una parte importante, para optimizar adecuadamente cada clase.

Preparación de materiales
Prepara los materiales que utilizarán los alumnos para familiarizarse con los conceptos del tema. Elabora tus propios contenidos, como una video lección, una presentación, o selecciona otros recursos didácticos a fin de que los alumnos examinen los principales conocimientos del tema desde casa. Al mismo tiempo, elabora un test para evidenciar si los materiales han sido revisados.

Visualización y lectura de materiales en casa.
Selecciona y elabora los respectivos materiales didácticos y envía a tus alumnos para que preparen el tema en casa. Por medio de un cuestionario de control solicita que manifiesten sus dudas.

Diseño de las sesiones de clase.
Se requiere la utilización de planificaciones para abordar cada tema, con los materiales y/o recursos necesarios para clarificar las dudas que vayan surgiendo en los alumnos. Las actividades contribuyen a que sea más interactiva la clase, dado que se cuenta con actividades individuales, grupales e incluso colaborativas.

Resolución de dudas.
Es primordial el ofrecer un tiempo prudente antes de cada clase, para revisar los temas vistos anteriormente e incluso para abordar dudas. Para que cada alumno logre llegar a comprender correctamente la clase, se necesita que el docente utilice diversos materiales, fomentando de esta manera una participación adecuada dentro del aula.

Actividades de consolidación.
Fortalecer cada conocimiento adquirido con la ejecución de diversas actividades. Se puede ofrecer cada actividad de acuerdo con las necesidades que presentan los alumnos.

Trabajo colaborativo.
Se puede diseñar varias clases a la realización de trabajos colaborativos, en donde el estudiante ponga a prueba sus conocimientos mediante proyectos, debates e incluso investigaciones.

Aprendizaje fuera del aula.
Incentivar a los estudiantes a utilizar entornos colaborativos con el fin de trabajar en equipo, en donde, el docente podrá supervisar su organización y evolución, además de observar áreas en donde se deberá realizar un refuerzo académico.

Revisión y repaso.
Revisa el trabajo de los alumnos y compártelos con toda la clase. Anímalos a revelar lo aprendido y su experiencia. Ofrece unos minutos para resolver sus dudas.

Evaluación y autoevaluación.
Evalúa la tarea de los alumnos a través de una rúbrica donde especifiquen los objetivos cognitivos y competenciales descritos al principio. Comparte con ellos y solicita que se autoevalúen y evalúen a sus compañeros. Esto tiende a desarrollar su espíritu de auto-crítica y reflexionar sobre sus errores.




DESTREZAS
EDUCACIÓN ARTÍSTICA

Las destrezas con criterio de desempeño están constituidas por el producto que se desea alcanzar en los estudiantes mediante el aprendizaje, son punto esencial del aprendizaje significativo; las mismas están direccionadas por el Docente.

DESTREZA

- 1.- Analiza producciones artísticas y escribe críticas o comentarios para un periódico escolar.
- 2.- Valora eventos Culturales usando criterios técnicos.
- 3.- Elabora un blog personal o colectivo, una red social, etc., adecuando el lenguaje al medio utilizado.
- 4.- Analizar los recursos usados por artistas compositores, coreógrafos, dramaturgos, etc. para comunicar determinadas ideas, temas o conceptos (la naturaleza, eventos históricos, problemáticas sociales, optimismo, pesimismo, etc.)
- 5.- Crea presentaciones multimedia que ilustren cómo se consigue el efecto deseado en cada forma de expresión artística.
- 6.- Despierta emociones o sentimientos (alegría, tristeza, tensión, ira, etc.) en los oyentes o espectadores.
- 7.- Buscar información sobre distintas formas de expresión en el arte contemporáneo (arte de acción, body art, instalaciones, happening, video arte, acción poética, performance, etc.)
- 8.- Elabora una presentación o cartel (impreso o digital) que reúna los datos más importantes y algunas imágenes o videos ilustrativos.
- 9.- Se Autoevalúa durante los procesos de creación artística usando criterios técnicos, reconociendo las propias emociones y realizando los ajustes necesarios para lograr el producto deseado.
- 10.- Identificar un ámbito o forma de expresión artística de interés (cerámica, joyería, mimo, percusión corporal, video arte, etc.), utilizar recursos para el autoaprendizaje (libros, videos, aprendizaje entre pares, consulta a especialistas).
- 11.- Aplica los conocimientos y habilidades adquiridos en la creación de un pequeño proyecto o producto artístico.
- 12.- Elaborar un portafolio digital que reúna una muestra de las creaciones artísticas propias o en las que ha participado el estudiante.
- 13.- Añade una breve explicación, valoración o comentario sobre cada una de las obras.




- Diseño de las sesiones
- Resolución de dudas

- **Botón Contenidos.** Teniendo en cuenta la cantidad de estudiantes de Bachillerato, el desarrollo de componentes en la materia de Educación Cultural y Artística en la guía interactiva se sustenta en material multimedia como Archivos PDF, Videos y Podcast; que se basa a temas importantes de área. Aquí se podrá encontrar contenidos para el Nivel de Bachillerato con temáticas de danza, teatro, pintura y música.



- **Teatro.** Aquí se podrá encontrar conceptos y varias actividades relacionadas con el teatro.

Arte *Teatro*

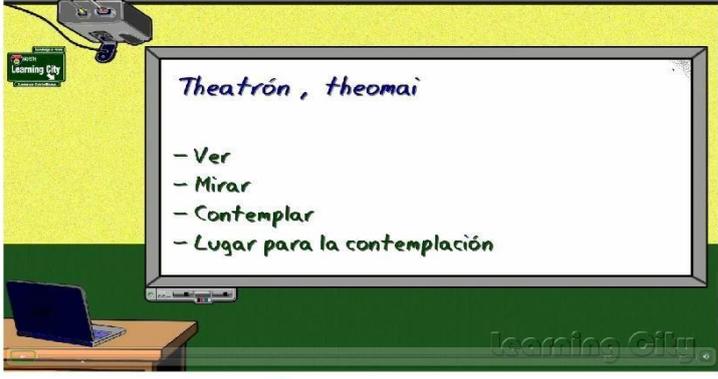
Hoy en día nos es difícil conocer las características exactas de las representaciones del pasado. Como en la antigüedad no había posibilidad de registrar los acontecimientos de un modo directo, lo que sabemos ha sido investigado a partir de pinturas o grabados antiguos, restos arqueológicos (de construcciones teatrales) y especialmente de textos teatrales escritos en distintos momentos de la historia.

En el teatro vivimos por un tiempo una realidad distinta y, para eso, llegamos a algunos acuerdos con los demás sobre cómo entender esta nueva realidad. Estos acuerdos tienen que ver con quiénes somos, dónde estamos, en qué momento nos imaginamos que ocurre la historia que vamos a contar, qué objetos y qué ropa usaremos, cómo expresaremos que pasamos de un tiempo o espacio a otro: de pronto, la silla de la casa puede convertirse en un camión; una casaca, en armadura y con un silbido podemos anunciar que viajamos de una ciudad a las

LEER MÁS > <http://www.minedu.gob.pe/pdf/ed/historia-del-teatro.pdf>

Visualización y lectura

Visualización y lectura



Theatrón, *theomai*

- Ver
- Mirar
- Contemplar
- Lugar para la contemplación

Learning City

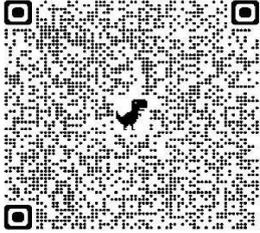


Navigation icons: Home, Previous, Next

Detailed description: This slide features a whiteboard with the Greek word 'Theatrón, theomai' and its meanings: 'Ver', 'Mirar', 'Contemplar', and 'Lugar para la contemplación'. The whiteboard is set against a yellow background with a green base. A laptop is visible on a desk to the left. A small 'Learning City' logo is in the top left corner. A red banner in the top right corner reads 'Visualización y lectura'. At the bottom, there are navigation icons for home, previous, and next, along with a small illustration of a woman in traditional dress.

Visualización y lectura

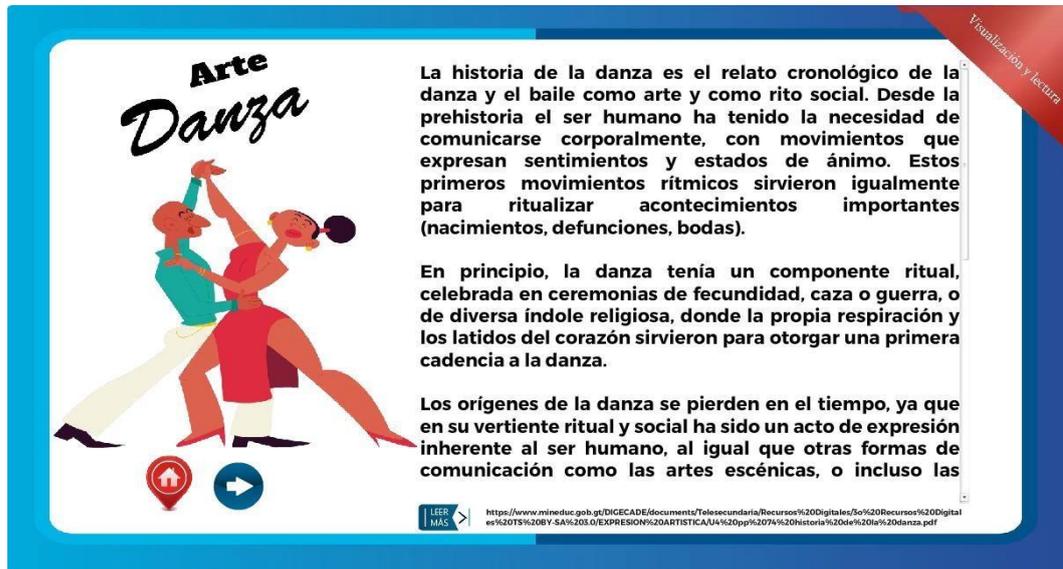
PODCAST



Navigation icons: Home, Previous

Detailed description: This slide is titled 'PODCAST' and features a QR code on the left. On the right, there is an illustration of a person wearing a headset and recording a podcast at a desk with a microphone, laptop, and books. A red banner in the top right corner reads 'Visualización y lectura'. At the bottom, there are navigation icons for home and previous.

- **Danza.** En esta parte se encontrará actividades relacionadas con la Danza.



Arte Danza

La historia de la danza es el relato cronológico de la danza y el baile como arte y como rito social. Desde la prehistoria el ser humano ha tenido la necesidad de comunicarse corporalmente, con movimientos que expresan sentimientos y estados de ánimo. Estos primeros movimientos rítmicos sirvieron igualmente para ritualizar acontecimientos importantes (nacimientos, defunciones, bodas).

En principio, la danza tenía un componente ritual, celebrada en ceremonias de fecundidad, caza o guerra, o de diversa índole religiosa, donde la propia respiración y los latidos del corazón sirvieron para otorgar una primera cadencia a la danza.

Los orígenes de la danza se pierden en el tiempo, ya que en su vertiente ritual y social ha sido un acto de expresión inherente al ser humano, al igual que otras formas de comunicación como las artes escénicas, o incluso las

Visualización y lectura

LEER MÁS <https://www.mineduc.gob.gt/DICECADE/documents/Telesecundaria/Recursos%20Digitales/5o%20Recursos%20Digitales%20TS%20BY-SA%20S.O/EXPRESSION%20ARTISTICA/U4%20pp5%2074%20historia%20de%20la%20danza.pdf>



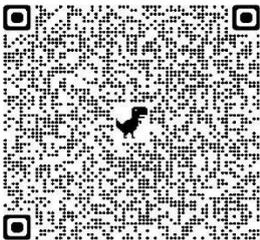
Más allá de la DANZA

Visualización y lectura

Visual player interface showing a video titled "Más allá de la DANZA". The video content shows a woman in traditional dress. Navigation controls (home, back, forward) are visible below the player.

Visualización y lectura

PODCAST



Home icon | Back icon



- **Pintura.** Se podrá encontrar actividades relacionada con la pintura.

Visualización y lectura

ARTE

Pintura



Home icon | Next icon

La pintura es el arte de la representación gráfica utilizando pigmentos mezclados con otras sustancias aglutinantes orgánicas o sintéticas. En este arte se emplean técnicas de pintura, conocimientos de teoría del color y de composición pictórica, y el dibujo. La práctica del arte de pintar, consiste en aplicar, en una superficie determinada una hoja de papel, un lienzo, un muro, una madera, un fragmento de tejido, etc. una técnica determinada, para obtener una composición de formas, colores, texturas, dibujos, etc. dando lugar a una obra de arte según algunos principios estéticos.

El arquitecto y teórico del clasicismo André Félibien, en el siglo XVII, en un prólogo de las Conferencias de la Academia francesa hizo una jerarquía de géneros de la pintura clásica: «la historia, el retrato, el paisaje, los mares, las flores y los frutos».

La pintura es una de las expresiones artísticas más

LEER MÁS > <https://www.mineduc.gub.gt/DIGECADE/Documentos/Telesecundaria/Recursos%20Digitales/0%20Recursos%20Digitales%20T%20Licencia%20CC%20BY-SA%203.0/04%20EXPRESION%20ARTISTICA/09%20pp%20180%20Pintura.pdf>

- **Música.** Contenido relacionado con la música.

Visualización y lectura

Arte Música



Primeras manifestaciones musicales

No se sabe con exactitud cuándo empezó la música, pero los relatos populares cuentan que la música tuvo un origen divino y que su sonido representaba el mensaje de la naturaleza y del hombre. El ser humano sintió la necesidad de expresarse y de comunicarse. Buscaba cómo hacerlo: emitía ruidos, gritaba, gemía, imitaba, en fin, ansiaba un lenguaje, y ¡nació la música! Esto ocurrió hace aproximadamente 40 mil años, cuando el primer hombre (Homo sapiens) fue capaz de imitar los sonidos de la naturaleza, que eran diferentes a los que hacía cuando estructuraba su lenguaje. A este hombre se le conoce como Homo musicus. Así, la música fue el medio de expresión colectiva de la vida diaria y estuvo presente en rituales funerarios, cacerías y ceremonias vinculadas a la fertilidad de la tierra.

Los primeros instrumentos musicales se crearon hace

LEER MAS > <http://www.minedu.gob.pe/pdf/ed/musica-1.pdf>

Visualización y lectura

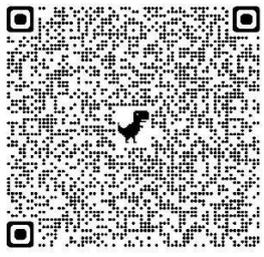






Visualización y lectura

PODCAST







- **Pantalla de Actividades.** En esta unidad disponemos de actividades de temas relacionados con los contenidos anteriores para los estudiantes, para el desarrollo dinámico e interactivo en el aprendizaje, y de la misma manera ayudar y facilitar al docente a impartir sus clases de forma dinámica, con recursos digitales educativos.



- **Actividades para estudiantes.** En esta parte se podrá visualizar las actividades de cada tema, direccionadas para los estudiantes



- Teatro:

Actividades de consolidación

Teatro

Lee el fragmento de la obra de teatro y ubica sus partes.

Título

Personajes

Acotación

Escena

HANSEL Y GRETEL

Hansel (hijo), Padre, Bruja, Gretel (hija), Madre.

Cada personaje se sitúa en el lugar que le corresponde: el padre hace la cena, la madre corta leña, Hansel y su hermana Gretel hacen la tarea.

Madre: (Dirigiéndose a los niños)
Hanse y Gretel, tendrán que ir al bosque a buscar fresas.
No tenemos comida ni tampoco dinero para ir al mercado.



- Danza:

Actividades de consolidación

Danza

Descubre las danzas de la historia.

SOPA DE LETRAS

S	Q	A	C	I	T	N	A	M	O	R
Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P	A
I	S	D	F	G	H	J	K	L	N	T
G	X	C	V	P	B	N	M	A	S	S
L	F	S	E	L	A	M	I	N	A	I
E	M	E	D	I	E	V	A	L	I	N
S	Y	T	X	N	Q	W	Q	A	Z	O
I	W	S	X	P	E	A	C	R	A	I
A	F	V	T	A	C	B	N	T	Y	S
S	P	F	E	O	H	E	S	H	L	E
U	T	E	R	R	T	E	H	D	M	R
A	D	R	G	Y	I	J	R	T	I	P
C	A	T	O	N	R	E	D	O	M	X
B	E	Y	U	K	O	Y	S	V	N	E

- Medieval
- Barroca
- Romántica
- Expresionist
- Moderno





- **Pintura:**

En un minuto, localiza varias imágenes que están en el retrato.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

Pintura

Ilusión Óptica

Niveles de consolidación

- **Música:**

Coloca cada palabra en su lugar correspondiente.

Fosas nasales 5

cabeza 6

7

8

2

3

4

7

1

pulmones

boca

cuerdas vocales laringe

cavidad torácica

La voz humana se produce de la siguiente manera: al espirar, el aire que sale de los 1 por la 2.

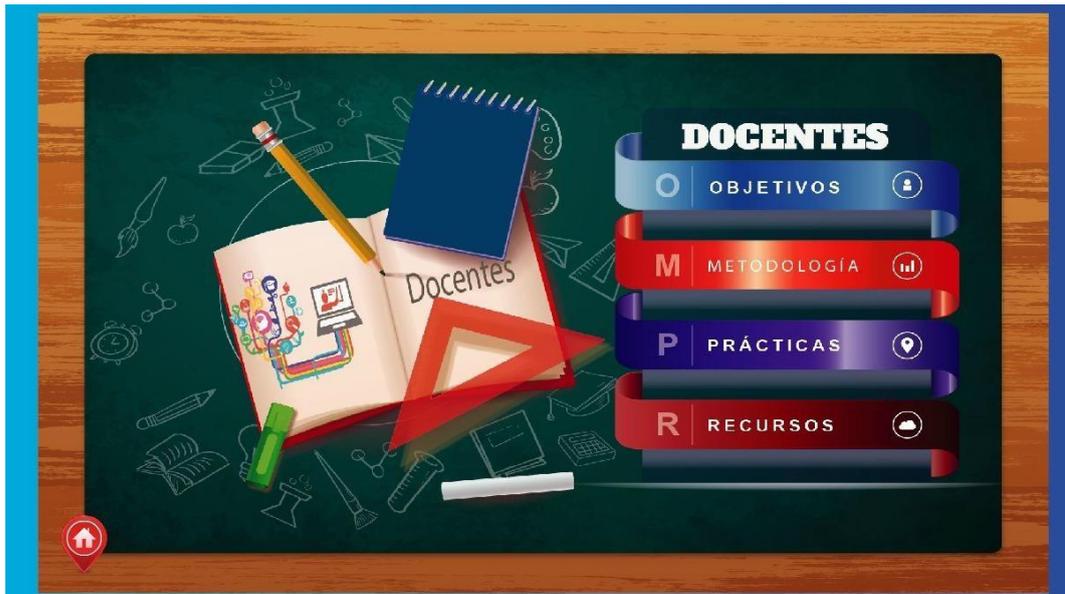
De allí hace vibrar las 3 produciendo sonido.

El sonido de la voz se amplifica en la 4, las 5, la 6 y la 7, que hacen una función similar a la de la caja de resonancia de los instrumentos musicales

Música

Niveles de consolidación

- **Actividades para docentes.** En este apartado se podrá visualizar los objetivos y metodologías utilizadas en el área de Educación Cultural y Artísticas y recursos digitales de apoyo para los Docentes, cuyo contenido está basado en un subíndice de recursos digitales Educativos y LMS.



- **Objetivos del Área.**



Objetivos Específicos:

- Desarrollar la creatividad a través del Flipped Classroom y expresarla preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.
- Relacionarse con otras personas y participar en actividades de grupo, adoptando actitudes de flexibilidad, solidaridad, interés y tolerancia, superando estereotipos, con el fin de establecer una adecuada comunicación a través de los medios tecnológicos.
- Apreciar las posibilidades expresivas que ofrece los medios tecnológicos, con diversas actividades visuales educativas para afianzar y fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Apreciar el hecho artístico como fuente de goce estético y como integrante de un patrimonio cultural, contribuyendo activamente a su respeto, conservación, divulgación y mejora.

Objetivo General de Área:

Fortalecer la relación Docente y Estudiante en el Proceso de enseñanza Aprendizaje del Área de Educación Cultural y artística a través de herramientas interactivas virtuales para facilitar e incentivar la Metodología de la Flipped Classroom.



- **Metodología:**

Metodología:

La estructura de este proyecto propone un orden consecutivo y viceversa de conocimientos, los mismos que están enmarcados dentro del área estipulada ; es así que se puede mencionar que tanto el método deductivo, inductivo y mixto conllevan a respuestas lógicas.

Método Deductivo: Este método parte de lo general a lo particular y es así que Para hablar de Flipped Classroom primero debemos adentrarnos al mundo de la tecnología y sus avances por todo el mundo, destacando la investigación y los avances que se ha venido dando dentro del ámbito educativo; como bien sabemos la Educación Tradicional ha marcado un impacto muy importante en la vida de los seres humanos y esto a sido un factor primordial para destacar sus avances en la actualidad, hoy en día no es necesario asistir a un aula, basta con contar con un dispositivo tecnológico y fuentes educativas para la construcción del aprendizaje en línea.

Método Inductivo: Partiendo de lo particular a lo general podemos aportar que al hablar de Flipped Classroom estamos relacionándonos con diversas herramientas digitales, plataformas educativas, programas interactivos entre otros, y es así que los mismos se encuentran nombrados como LMS, la principal característica de estos, es que el Estudiante y el Docente pueden aprender y transmitir sus conocimientos a la par y de forma dinámica e interactiva, haciendo que el proceso de enseñanza aprendizaje sea motivacional, impactante e interesante.

Método Mixto: También hablamos de este método dentro de las flipped Classroom pues la dinámica del aprendizaje se da tanto deductivamente como inductivamente, es decir se desarrolla en un espacio flexible que da diversas oportunidades de adquisición del aprendizaje desde diferentes contextos educativos.

- **Práctica.** En este apartado se podrá encontrar diversa información que servirá de orientación para el docente.

GUIA INTERACTIVA Educativa

Utilizar Guía Interactiva:

La utilización de un recurso digital es habitual en el aula, siempre es bienvenido por los alumnos. Salir a otro aula, en este caso la de informática, produce muy buenas perspectivas sobre los alumnos.

Este recurso interactivo cuenta con el soporte de Adobe Illustrator y Macromedia Flash® para ver las animaciones.

Dentro de este material interactivo encontramos recursos sobre la asignatura de Educación Cultural y Artística. Una vez ingresado, aparece la pantalla de inicio.

La pantalla de INICIO cuenta con botones de acción de selección en los cuales encontramos unidades didácticas, es la motora de Educación Cultural y Artística.

ACTIVIDADES

En esta unidad disponemos de actividades de temas relacionados a los contenidos anteriores para los estudiantes para el desarrollo dinámico e interactivo en el aprendizaje, y de la misma manera ayuda y facilita al docente a impartir sus clases de forma dinámica, con recursos digitales educativos.

CONTENIDOS

Teniendo en cuenta el nivel de los alumnos de Bachillerato, el desarrollo de contenidos en el material de Educación Cultural y Artística en esta guía interactiva, se basa en mucho el material de curso: A través PDF, Videos y Podcast; que se pasa a temas importantes de área.

INTRODUCCIÓN

Al ingresar a cada botón encontramos contenido de mucha utilidad, para docentes y estudiantes, como el BOTÓN (introducción) que nos ayudará a conocer cuál es el objetivo de este material interactivo, y como se encuentra estructurado, cada uno de sus elementos.

EVALUACION

También en esta guía, tenemos las actividades de evaluaciones que se propone, podemos pasar a la actividad de autoevaluación. Esta no pretende por ser una autoevaluación, es un recurso para los alumnos que pueden ser usados para detectar su conocimiento o su falta de conocimiento.

- **Recursos.**

RECURSOS

Apps y plataformas para docentes

- Creación de contenido
- Comunicación y comunidad
- Evaluación del aprendizaje
- Organización de ideas y pizarrones
- Gestión de contenido
- Contenido educativo

Elaborador por: Juan Parra

Aprendizaje fuera del aula

RECURSOS

Apps y plataformas para docentes

- Creación de contenido
- Comunicación y comunidad
- Evaluación del aprendizaje
- Organización de ideas y pizarrones
- Gestión de contenido
- Contenido educativo

Elaborador por: Juan Parra

Aprendizaje fuera del aula

- **Bibliografía.** Aquí se podrá encontrar algunas fuentes de información relacionadas con las temáticas y además bibliografía que se utilizó para el desarrollo de la Guía.

Abad, J. (2012) Experiencia Estética y Arte de Participación: Juego, Símbolo y Celebración. En http://www.oei.es/artistica/experiencia_estetica_artistica.pdf. (Consultado el 6 de junio de 2013)

Ciffone, S. (coord.) (2013) El conocimiento artístico en la escuela. Enseñar y aprender Artes Visuales, Música, Expresión Corporal, Teatro y Literatura. Montevideo: Camus Ediciones Chiriboga, M. (2017). Educación Cultural y Artística. Quito: Editoria Didactica.

Fusco, Renato de (2008). El placer del arte. Comprender la pintura, la escultura, la arquitectura y el diseño. Barcelona: Editorial GG SALAS, ROGER, Papelería sobre la Danza (Y el Ballet), Volumen II, Ediciones Cumbres, Madrid-Barcelona, 2014.

TELLO, Nerio 2006 Historia del teatro para principiantes. Buenos Aires: Era Naciente

Ceballos, E. (2002). LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA: UNA PROPUESTA PARA EL DESARROLLO HUMANO. PRAXIS, 2. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5907212.pdf> City, L. (Febrero de 2020). Obtenido de El teatro: definición, orígenes, características, estructura y elementos : https://www.youtube.com/watch?v=CC_L00kWbx1&lc=UgzCWxwQ67q0tGOHJqJ4AaABAg

Horta Mesa, A. A. (1999). El componente pedagógico en la formación artística y cultural (0 del trasluz civilizatorio). Paideia Surcolombiana, 7, 41–46. <https://doi.org/10.25054/01240307.993> Martín Rodríguez, D., & Santiago Campión, R. (2016). “Flipped Learning” en la formación del profesorado de secundaria y

- **Botón de Evaluación.** Tras leer los contenidos, desarrollar las actividades de ayuda que se propone, podemos pasar a la actividad de autoevaluación. Esta no pretende poner nota a los estudiantes, es un recurso para los estudiantes que pueden aprovechar para detectar su conocimiento o su falta de conocimiento.

Evaluación

1 Teatro
<https://es.liveworksheets.com/bn285353ki>

2 Danza
<https://es.liveworksheets.com/jy1019013d>
<https://es.liveworksheets.com/jy1019013dd>

3 Pintura
<https://es.liveworksheets.com/f1f513454vp>

4 Música
<https://es.liveworksheets.com/di2584212pr>

Evaluación y autoevaluación

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones:

- El Sistema Educativo se fortalece con la aplicación y utilización de las diferentes herramientas y recursos metodológicos digitales que nos ofrecen los medios tecnológicos.
- A través de la creación de la Guía Interactiva Educativa se realizan actividades que facilitan el aprendizaje significativo en cada uno de los estudiantes, ayudando al desarrollo de destrezas y habilidades que comprende la asignatura de Educación Cultural y Artística.
- Los Docentes y los Estudiantes obtienen una experiencia única y fructífera, ya que, compactarán su aprendizaje a través de la utilización de herramientas tecnológicas, el cual permitirá llegar a un conocimiento significativo y que está sujeto a las exigencias de la era digital.
- Es muy evidente la muestra de interés por parte de los actores educativos (estudiantes, docentes) el de construir su conocimiento a través de la utilización de una Guía interactiva, la cual le permite desarrollar y destacar las habilidades y potencialidades y fomentar un aprendizaje significativo.
- La metodología Flipped Classroom fortalece las habilidades y competencias de los Docentes como una estrategia útil para la aplicación dentro de sus clases de Educación Cultural y Artística, esto conlleva a mejorar los Procesos de Enseñanza Aprendizaje y de esta manera, fomentar el buen uso de la tecnología en los estudiantes como un factor principal para un crecimiento integral.

Recomendaciones:

- Es primordial que los docentes del área de Educación Cultural y Artística utilicen herramientas digitales, para de esta manera dominar con mejor facilidad las aplicaciones encaminadas al Procesos de Enseñanza Aprendizaje.
- Aplicar la Guía Interactiva Educativa para el desarrollo y fortalecimiento de destrezas en el Área de Educación Cultural y artística y a través de sus conocimientos previos en el ámbito tecnológico, lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes.
- Para la aplicación de la Metodología del Flipped Classroom es fundamental contar con la guía de profesionales que dominen y tengan conocimientos básicos del tema, ya que con su experiencia aportan ideas nuevas encaminadas a mejorar el Proceso de Enseñanza Aprendizaje.
- Lograr una percepción de experticia por parte de los Docentes y estudiantes con la utilización de la Guía interactiva y así disfrutar del aprendizaje colaborativo a través de un buen liderazgo del Docente en función de la potencialización de sus conocimientos.
- Promover el conocimiento basado en proyectos para de esta manera involucrar más al estudiante a ser participativo-colaborativo y que le conlleve a la utilización de la Guía Interactiva, permitiéndole ser el constructor de su propio conocimiento.

REFERENCIAS

- Aduvi Velasco, R. (2021). Aula invertida, el rol de la familia y los aportes tecnológicos. *EDUCACIÓN 2.0*.
- Albaladejo, C. (2016). *Departamento de Derecho civil Universidad de Alicante* . Recuperado el 2 de FEBRERO de 2022, de <https://web.ua.es/es/ice/jornadas-redes-2016/documentos/tema-2/805139.pdf>
- BIAS, F. (2018). *FUNDACION BIAS*. Obtenido de FUNDACION BIAS: https://hmong.es/wiki/Aaron_Sams
- Cotòn, X. (2020). *Guías y herramientas para la creación de aprendizaje en línea – de punto a punto*. Obtenido de ELEARNING BID: <https://blogs.iadb.org/conocimiento-abierto/es/guias-aprendizaje-en-linea/>
- Educacion, M. d. (2019). *GUÍA DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA. ECUADOR*.
- GARCES, D. (2021). *COMO FUNCIONA LA CLASE INVERTIDA. GRUPO EDUCAR*. Recuperado el 2022, de ¿Cómo funciona clase invertida?
- García Hernández, I., & de la Cruz Blanco, G. D. (30 de Mayo de 2014). *Scielo*. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742014000300012
- Garralòn Blas, M. (13 de mayo de 2017). *flippedlearn*. Obtenido de <https://www.theflippedclassroom.es/y-el-rol-del-profesor-en-el-modelo-flipped-classroom/>
- Google Forms. (2022). *Encuestas de manera Español*. Obtenido de <https://forms.gle/kBkwdgyo92C9VPMc9>
- Learning, P. D. (29 de 01 de 2021). *SOLUCIONES DIGITALES DE APRENDIZAJE*. Recuperado el 2 de 01 de 2022, de <https://pmkvirtual.com/blog/aula-invertida/>
- Lopez, D., C. A., Rosales, D., & Alfredo Danilo. (2012). *Destrezas con criterio de desempeño en el área de estudios sociales para mejorar la calidad de aprendizaje en los estudiantes del octavo año de educación básica del colegio fiscal compensatorio*. Obtenido de <http://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/551>

- Ministerio de Educación . (2018). *CURRÍCULO DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA*. Obtenido de CURRÍCULO DE ECA.
- Ministerio de Educación. (AGOSTO de 2018). *GUÍA DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA. GUÍA DE PRESENTACIÓN Y EVALUACIÓN DE PROYECTOS DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA*. QUITO, PICHINCHA, ECUADOR.
- Parra Cárdenas, J. F. (2022).
- Parra, J. (2021). *Cómo calcular ALFA DE CRONBACH*.
- Planeta, A. (2015). *AULA PLANETA*. Recuperado el ENERO de 2022, de <https://www.aulaplaneta.com/2015/05/13/educacion-y-tic/como-aplicar-la-pedagogia-inversa-o-flipped-classroom-en-diez-pasos>
- Rifkin, J. (19 de MARZO de 2021). *TECH SCHOOL OF TEACHING*. Recuperado el 2 de FEBRERO de 2022, de <https://www.techtitute.com/ec/educacion/blog/papel-alumnos-flipped-classroom>
- Rosario, C. E. (2020). Aula invertida una estrategia motivadora de enseñanza para estudiantes de educación general básica. *REVISTA CIENTIFICA DOMINIO DE LAS CIENCIAS*.
- Ruiz, A., Cristian, Manzano, L., Ana, Martinez Moreno, I., Lozano Segura, M., Carla. (2017). EL MODELO FLIPPED CLASSROOM. *INFAD* , 264.
- Scorians, E. E., & Vernet, M. (2018). Flipped classroom: la clase invertida. *Repositorio Institucional de la UNLP*.
- Sites, G. (s.f.). *GOOGLE SITES*. Obtenido de GOOGLE SITES: <https://sites.google.com/site/flippedclassroomnaty/rol-del-docente-y-alumno>
- UNIR. (9 de 10 de 2020). *LA UNIVERSIDAD EN INTERNET*. Recuperado el 02 de 01 de 2022, de <https://ecuador.unir.net/actualidad-unir/flipped-classroom-las-claves-de-una-metodologia-rompedora/>
- Universidad de Texas en Austin, F. d. (2018). *Digital Family*. Obtenido de <https://digitalfamily.mx/metodologias-activas-aula-invertida-o-flipped-classroom/#:~:text=Se%20trata%20de%20un%20modelo,cumpliendo%20una%20funci%C3%B3n%20de%20mediador.>
- Uplanner, B. (JUNIO de 2017). Recuperado el ENERO de 2022, de <https://www.uplanner.com/es/blog/aula-invertida-6-tipos/>

UPLANNER, B. (JUNIO de 2017). Recuperado el ENERO de 2022, de
<https://www.uplanner.com/es/blog/aula-invertida-6-tipos/>

Vila, D. A. (2018). Comunicación Institucional de la Universidad Iberoamericana.
Auditorio Crescencio Ballesteros, Edificio F, planta baja. Mexico .

ANEXOS

ANEXO # 1: Formato de encuesta docentes.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN ENTORNOS
DIGITALES**

**TEMA: FLIPPED CLASSROOM EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN
ARTÍSTICA**

Estimado Docente: Con la finalidad de conocer la importancia de la Flipped Classroom como herramienta de aprendizaje en el área de Educación Artística; le solicito muy respetuosamente, contestar el presente cuestionario de una manera real y confiable.

Los resultados ayudarán a la elaboración de una propuesta en beneficio de la institución.

El mismo que está sometido al juicio del encuestado mediante un listado de opción múltiple enmarcada en la escala valorativa de Likert.

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

N O.	PREGUNTAS	OPCIONES DE RESPUESTA				
		SIEMPRE	LA MAYORÍA DE LAS VECES SI	ALGUNAS VECES SI, ALGUNAS	LA MAYORÍA DE LAS	NUNCA
1	¿A través del aprendizaje dinámico Ud. ha creado espacios online de formación educativa con los estudiantes?					
2	¿Con que frecuencia utiliza usted procesos de educativos invertidos online para la enseñanza/aprendizaje de sus clases?					
3	¿Utiliza usted estrategias innovadoras que mejoren las prácticas educativas y fortalezcan el aprendizaje dinámico en los estudiantes?					
4	¿Considera usted que la Flipped Classroom es una metodología adecuada para la enseñanza y aprendizaje en los estudiantes?					
5	¿Con que frecuencia ha utilizado usted el aula invertida como metodología de aprendizaje para sus clases dentro de su área de conocimiento?					
6	¿Usted ha implementado estrategias didácticas interactivas creativas online, para el desarrollo de sus clases?					
7	¿Con que frecuencia diseña					

	manuales interactivos que permita facilitar el manejo de las LMS dentro de las Flipped Classroom?					
8	¿Realiza actividades colaborativas que permitan desarrollar la educación artística y las diferentes manifestaciones del ser humano?					
9	¿Ha implementado Ud. procesos coordinados trabajados por centros de interés en línea que permitan desarrollar habilidades artísticas con los estudiantes.?					
10	¿Utiliza la gamificación lúdica con actividades educativas programadas que permitan desarrollar destrezas sensoriales de los estudiantes?					
11	¿Estaría usted de acuerdo en manejar una guía interactiva virtual que le permita mejorar el manejo de los LMS en los procesos de enseñanza aprendizaje para el área de Educación Cultural y Artística?					
12	¿Le gustaría ser partícipe de un taller de capacitación para la correcta utilización de una guía interactiva digital en beneficio de las flipped classroom?					

ANEXO # 2: Formato de entrevista director.

**TEMA: FLIPPED CLASSROOM EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN
ARTÍSTICA**

Estimado Directivo: Con la finalidad de conocer la importancia de la Flipped Classroom como herramienta de aprendizaje en el área de Educación Artística; le solicito muy respetuosamente, contestar el presente cuestionario de una manera real y confiable.

Los resultados ayudarán a la elaboración de una propuesta en beneficio de la institución.

1. ¿Qué tan importante es el aprendizaje dinámico que permite la creación de espacios online de formación para los estudiantes?

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

2. ¿Qué tipo de procesos de enseñanza invertidos online para la enseñanza/aprendizaje de sus clases utilizan los docentes de la institución?

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

3. ¿Qué tipo de estrategias innovadoras que mejoren las prácticas educativas y fortalezcan el aprendizaje dinámico en los estudiantes deben ser utilizados por los docentes?

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

4. El Flipped Classroom es una metodología adecuada para la enseñanza y aprendizaje en los estudiantes. ¿Cuál sería el proceso didáctico adecuado que deberían utilizar los docentes?

-
-
-
5. ¿Qué tipo de estrategias didácticas interactivas creativas online, para el desarrollo de sus clases deberían ser utilizadas por los docentes?
-
-
-
6. ¿Cuáles son los manuales interactivos que la institución educativa diseña para facilitar el manejo de las LMS dentro de la Flipped Classroom?
-
-
-
7. ¿Qué actividades colaborativas que permitan desarrollar la educación artística en las diferentes manifestaciones del ser humano, son utilizadas por los docentes?
-
-
-
8. ¿Ha implementado Ud. procesos coordinados trabajados por centros de interés en línea que permitan desarrollar metodologías con sus docentes?
-
-
-
9. ¿Cuáles son las actividades de gamificación lúdica programadas que permitan desarrollar destrezas sensoriales en los estudiantes deberían ser utilizadas por los docentes?
-
-
-
10. ¿Estaría usted de acuerdo en apoyar la elaboración de una guía interactiva virtual que permita mejorar el manejo de los LMS en los procesos de

enseñanza aprendizaje para el área de Educación Cultural y Artística de los docentes?

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

11. ¿Apoyaría Ud. ¿La aplicación de un taller de capacitación para la correcta utilización de una guía interactiva digital en beneficio de las Flipped Classroom?

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

Agradezco a Ud. por el tiempo invertido y dedicado a la contestación de esta entrevista que dará a conocer varias alternativas que serán un aporte en beneficio de la institución.

Gracias.

ANEXO # 3: Organigrama de las Líneas de Investigación por Maestría.



(Indoamérica, 2020)

Fuente: Unidad de Posgrado de Indoamérica

ANEXO # 4: FICHA DE VALORACION DE ESPECIALISTAS 1

FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

Título de la Propuesta:

**GUÍA INTERACTIVA EDUCATIVA DE FLIPPED CLASSROOM
PARA EL ÁREA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA.**

1. Datos Personales del Especialista

Fecha: 21 de febrero 2022

Nombres y apellidos: M.Sc. Ruth Zambrano

Grado académico (área): Educación Superior

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

2. Autovaloración del especialista

Marcar con un "X"

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas la propuesta.	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	X		
(Otros que se requiera de acuerdo con la particularidad de cada trabajo)	X		
TOTAL	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 (leguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados	X				
Otros que quieran ser puestos a consideración del especialista					
TOTAL	4				
Observaciones :					

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

Att.



M.Sc. Ruth Zambrano

ANEXO # 5: FICHA DE VALORACION DE ESPECIALISTAS 2

FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

Título de la Propuesta:

GUÍA INTERACTIVA EDUCATIVA DE FLIPPED CLASSROOM
PARA EL ÁREA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA.

1. Datos Personales del Especialista

Fecha: 21 de febrero 2022

Nombres y apellidos: M.Sc. Lidya Alulima

Grado académico (área): Educación Superior

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

2. Autovaloración del especialista

Marcar con un "x"

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

3. Valoración de la propuesta

Marcar con "x"

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

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

Att.



M.Sc. Lidya Alulima

ANEXO # 6: FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS EN EL ÁREA.



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS DEL ÁREA

TEMA: FLIPPED CLASSROOM EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA

Objetivo general: Determinar como el Flipped Classroom incide en la Educación Artística.

1. Datos Personales del Especialista

Fecha: 12 de Enero del 2022.

Nombres y apellidos: Johana Jaqueline Riera Jiménez.

Grado académico (área): Educación Basica Superior.

Experiencia en el área: Docente.

2. Autovaloración del especialista

Marcar con un "x"

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre los instrumentos	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre el área	x		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas con el área	x		
Referencias de aplicación en otros contextos	x		
(Otros que se requiera de acuerdo con la particularidad de cada trabajo)	x		
TOTAL			
Observaciones:			

3. Valoración de los instrumentos

Marcar con "x"

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de los instrumentos	X				
Claridad de la redacción (leguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de las preguntas	X				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados	X				

Número de preguntas a utilizar en el instrumento	X				
Observaciones					

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

Att.



Lic, Msc. Johana Jaqueline Riera Jiménez
CI : 0503557589