



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA

INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACION CON ENFOQUE EN PEDAGOGIA

TEMA:

EL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS DIRIGIDO A LA ENSEÑANZA DE LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO.

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en Educación

Autor: Quisimalin Velastegui Luis Gonzalo

Tutora: Psc. Paulina Margarita Ruiz López, Mg.

AMBATO – ECUADOR

2020

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

Yo, Luis Gonzalo Quisimalín Velasteguí, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre “ El Aprendizaje Basado en Proyectos dirigido a la enseñanza de la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de primer año de bachillerato.”, como requisito para optar al grado de Magister en Educación 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 31 días del mes de Mayo de 2020, firmo conforme:

Autor: Luis Gonzalo Quisimalín Velastegui



Firma:

Número de Cédula: 1803445087

Dirección: Tungurahua, Ambato, Augusto N. Martínez

Correo Electrónico: luis85quisimalin@hotmail.com

Teléfono: 0998889117

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “El Aprendizaje Basado en Proyectos dirigido a la enseñanza de la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de primer año de bachillerato” presentado por Luis Gonzalo Quisimalín Velasteguí, para optar por el Título de Magister en Educación.

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, 31 de Mayo del 2020.



.....
Psc. Paulina Margarita Ruiz López, Mg.

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

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

Ambato, 31 de Mayo 2020.



.....
Luis Gonzalo Quisimalín Velasteguí

C.I.: 180344508-7

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: EL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS DIRIGIDO A LA ENSEÑANZA DE LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO, previo a la obtención del Título de Magister en Educación, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Ambato, 30 de Julio de 2020



.....
Ing. Aracelly Fernanda Núñez Naranjo, Mg.
PRESIDENTA DEL TRIBUNAL



.....
Lic. Freddy Robert Castro Acosta, Mg.
VOCAL DEL TRIBUNAL



.....
Psc. Paulina Margarita Ruiz López, Mg.
VOCAL DEL TRIBUNAL / DIRECTORA

DEDICATORIA

El presente trabajo lo dedico a mi Madre, quién fue el más noble impulso para cumplir mis objetivos durante toda mi vida, también lo dedico a mis hermanos quienes fueron el pilar fundamental y soporte incondicional para mi crecimiento personal y profesional, a mis amigos profesores los compañeros eternos de las aulas, a mis estimados docentes de Maestría quienes supieron acompañarme y guiarme durante el transcurso de esta etapa constructiva profesional.

Luis Quisimalin V.

AGRADECIMIENTO

El agradecimiento eterno a Dios, a mi Madre, a mis hermanos, a las Autoridades de la U.E. José Joaquín Olmedo por su acogida y colaboración, a todos los docentes que impartieron conocimientos en el desarrollo de la Maestría quienes supieron hacer de su experiencia un campo de aprendizaje y hacer de nosotros profesionales de calidad tanto humana como en el ámbito educativo.

A ellos un eterno ¡GRACIAS!

Luis Quisimalin V.

INDICE DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
AUTORIZACIÓN PARA EL REPOSITORIO DIGITAL.....	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL.....	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
INDICE DE CONTENIDOS.....	viii
INDICE DE CUADROS.....	x
INDICE DE GRÁFICOS.....	xi
RESÚMEN EJECUTIVO.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
INTRODUCCIÓN.....	1
Importancia y actualidad.....	1
Justificación (macro, meso, micro).....	5
Planteamiento del problema.....	10
Objetivos.....	10
Objetivo general.....	10
Objetivos específicos.....	10
CAPITULO I	
MARCO TEORICO	
Antecedentes de investigación.....	12
Desarrollo teórico del objeto y campo	14
El Aprendizaje Basado en Proyectos	14
Introducción a la enseñanza de la Educación Cultural y Artística.....	27

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Paradigma y tipo de investigación.....	38
Procedimiento para la búsqueda y procesamiento de datos.....	39
Población.....	39
Operacionalización de variables.....	41
Procedimiento de recolección de la información.....	43
Métodos y técnicas.....	43
Procesamiento y análisis de la información.....	43

CAPÍTULO III

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Encuesta aplicada a estudiantes.....	45
Entrevista aplicada a docentes.....	58

CAPÍTULO IV

PRODUCTO/RESULTADO

Definición.....	62
Objetivos.....	63
Elementos.....	64
Premisas para su implementación.....	64
Desarrollo del producto.....	65
Validación en práctica del producto.....	109
Conclusiones.....	111
Recomendaciones.....	112
Bibliografía.....	113
ANEXOS.....	122

INDICE DE CUADROS

Cuadro No. 1: Población.....	40
Cuadro No. 2: Operacionalización Aprendizaje Basado en Proyectos.....	41
Cuadro No. 3: Operacionalización metodología de enseñanza de E.C.A.....	42
Cuadro No.4: Análisis e interpretación pregunta 1.....	46
Cuadro No.5: Análisis e interpretación pregunta 2.....	47
Cuadro No.6: Análisis e interpretación pregunta 3.....	48
Cuadro No.7: Análisis e interpretación pregunta 4.....	49
Cuadro No.8: Análisis e interpretación pregunta 5.....	50
Cuadro No.9: Análisis e interpretación pregunta 6.....	51
Cuadro No.10: Análisis e interpretación pregunta 7.....	52
Cuadro No.11: Análisis e interpretación pregunta 8.....	53
Cuadro No.12: Análisis e interpretación pregunta 9.....	54
Cuadro No.13: Análisis e interpretación pregunta 10.....	55
Cuadro No. 14: Contenidos de las etapas del plan.....	73
Cuadro No.15: Cronograma de aplicación del plan.....	74

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico No.1: Análisis e interpretación pregunta 1.....	46
Gráfico No.2: Análisis e interpretación pregunta 2.....	47
Gráfico No.3: Análisis e interpretación pregunta 3.....	48
Gráfico No.4: Análisis e interpretación pregunta 4.....	49
Gráfico No.5: Análisis e interpretación pregunta 5.....	50
Gráfico No.6: Análisis e interpretación pregunta 6.....	51
Gráfico No.7: Análisis e interpretación pregunta 7.....	52
Gráfico No.8: Análisis e interpretación pregunta 8.....	53
Gráfico No.9: Análisis e interpretación pregunta 9.....	54
Gráfico No.10: Análisis e interpretación pregunta 10.....	55
Gráfico No.11: Estructura del plan “Cultura, Arte y ABPr”.....	72
Gráfico No.12: Estructura del plan de acción.....	74

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

TEMA: “EL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS DIRIGIDO A LA ENSEÑANZA DE LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO”.

AUTOR: Luis Gonzalo Quisimalín Velastegui

TUTORA: Psc. Paulina Margarita Ruiz López, Mg.

RESUMEN EJECUTIVO

El arte y la cultura hacen al ser humano convivir como un ente creativo y exponente de ideas, este trabajo de investigación centra su enfoque en dar solución a una educación tradicionalista al momento de enseñar la asignatura de Educación Cultural y Artística en jóvenes del primer año de bachillerato. A partir de este antecedente se plantea la aplicación del Aprendizaje Basado en Proyectos como estrategia para enfatizar el aprendizaje participativo de los estudiantes de primer año de bachillerato en un entorno cultural y artístico, se identifican distintas herramientas colaborativas al momento de trabajar con estudiantes que siendo jóvenes necesitan ser motivados para el estudio de esta asignatura que prioriza la creatividad y expresión. Así mismo, se brinda un aporte en la creación de un plan de aplicación de esta metodología, convirtiéndose en una guía para los docentes, dando así una visión innovadora profesional que establece verdaderas herramientas de fortalecimiento educativo. La investigación se realizó con base en un análisis minucioso de la problemática, obteniendo resultados que fortalecen la importancia de contar con estrategias de aprendizaje adecuadas para los estudiantes con énfasis en demostrar una clase participativa y dinámica. Los resultados de campo ayudaron al cumplimiento de los objetivos, simplificando la solución a la problemática con la creación de un plan de aplicación de la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos radicando la importancia de la asignatura, motivando a los estudiantes y generando la participación conjunta en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Se propone una alternativa organizada y funcional, con etapas, estrategias, métodos, destrezas acorde al Currículo Nacional de Educación. Los temas abordados son de carácter educativo, cultural y artístico, el profesor es motivador y el estudiante es creador, participativo, expresivo y resalta la práctica como eje de adquisición de saberes.

DESCRIPTORES: Arte, cultura, estrategias didácticas, aprendizaje, ABPr.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

THEME: LEARNING BASED ON PROJECTS TO THE TEACHING OF CULTURAL AND ARTISTIC EDUCATION IN FIRST- YEAR HIGH SCHOOL STUDENTS

AUTHOR: Luis Gonzalo Quisimalín Velastegui
TUTOR: Psc. Paulina Margarita Ruiz López, Mg.

ABSTRACT

Culture and arts give human beings the opportunity to coexist as creative individuals who are able to expose ideas and thoughts. Therefore, the current research aim is to change the paradigm of traditional education specifically when teaching cultural and artistic education in first- year high school students. Granted that, the deployment of learning based on projects has been suggested as a proposal due to the fact that it is considered as a strategy which highly enhances participatory learning in cultural and artistic environments. In this order, it was vital to address the collaborative learning tools being used during the performance of lessons bearing in mind the fact that learning tools play a very important role during the instruction of young students who strongly need motivation. It is equally essential to say that the effective learning of the mentioned subject prioritizes creativity and artistic expression from students. Consequently, it was recommended the implementation of a methodological plan through the creation of a teaching guide in order to give education an innovative vision with the use of reliable instructive resources. This research was carried out through a detailed analysis from the identified problem; additionally, the results showed that the application of proper learning strategies was crucial as it leads lessons to become dynamic and interactive. This work is a field research and the fulfilment of objectives were achieved due to the fact that the deployment of the methodological plan called learning based on projects was performed. Besides, this plan gives importance to the instruction of cultural and artistic education because it motivates students to actively participate during learning and instructional processes. Hence, the functional and organized proposal embraced certain stages, strategies, methods and skills which were related to the national educational curriculum. On the one hand, the role of the teacher is to motivate, and on the other hand the role of students is to create, participate and express thoughts by taking practice as an axis of knowledge acquisition.

KEYWORDS: ABPr, art, culture, didactic strategies, learning.

**TEMA: EL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS DIRIGIDO A LA
ENSEÑANZA DE LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN CULTURAL Y
ARTÍSTICA EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE
BACHILLERATO**

**AUTOR: Luis Gonzalo Quisimalin Velastegui
TUTORA: Psc. Paulina Margarita Ruiz López, Mg.**

INTRODUCCIÓN

Importancia y actualidad

El sistema educativo actual desde hace algunos años atrás ha tratado de manejar un aprendizaje participativo y centrado en la práctica como herramienta para mejorar la enseñanza, por ende el presente trabajo de investigación tiene por tema el Aprendizaje Basado en Proyectos dirigido a la enseñanza de la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes del primer año de bachillerato, estableciendo así una renovación de la enseñanza a través de la aplicación de estrategias metodológicas que ayuden a fortalecer el actual sistema educativo.

En virtud de lo mencionado, se propone la investigación que se desarrolla dentro del área de educación y corresponde a la línea de investigación de mediación pedagógica, cuya finalidad refiere a la forma en que el profesor o maestro, desarrolla su práctica docente, poniendo énfasis en su metodología de aprendizaje. La investigación será de tipo cualitativa y cuantitativa respondiendo a las condiciones de análisis y razonamiento lógico que en la actualidad amerita nuestro sistema de educación.

El centro de estudio de la educación, constituye una preocupación de organismos internacionales y de la política educativa del Ecuador. Es así que la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNESCO (2015) se refiere en su literal C: “Promover el desarrollo integral del niño y de la niña, principalmente el desarrollo de sus capacidades comunicativas a través del arte, el juego, la representación, la música, la tradición oral y literaria”. (p.6)

Acorde con el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia UNICEF (2015) los niños son creativos naturales. También son muy conscientes y están profundamente preocupados por los desafíos que enfrentan sus conocimientos. Fomentar la creatividad, el cooperativismo, el trabajo en equipo y el pensamiento crítico es la clave para ayudarlos a desarrollar su potencial y ser capaces de enfrentar estos problemas.

Del mismo modo, la Constitución de la República del Ecuador (2008) Art: 23 numeral 3 menciona que la educación proporcionará la destreza para la eficacia en el trabajo y la producción; estimulará la creatividad y el pleno desarrollo de la personalidad y las habilidades natas. Así también, el Plan Decenal de Educación (2015) hace referencia a ampliar y fortalecer la formación artística y la expresión creativa, con prioridad para niños, niñas y adolescentes, promoviendo la educación laica, basada en la centralidad del pensamiento crítico, el razonamiento lógico y la creatividad.

Así mismo, el artículo 26 divisado en la Constitución de la República, propaga que: “la educación es un derecho inexcusable de las personas a lo largo de su vida”. Así también, el Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021 “Toda una vida” garantiza los derechos con visión integral e inclusiva por medio de las políticas públicas y programas para el desarrollo de la convivencia social y humana. En pocas palabras, resulta importante potenciar la educación práctica, participativa y colaborativa, incorporando proyectos pedagógicas, aprendiendo con experiencia propia, trabajo de grupo, investigación y posibilidades que establezcan los aprendizajes propuestos en las bases curriculares de la educación y así enriquecer los ambientes educativos con alineaciones y recursos materiales acordes a estándares de calidad tan necesarios en los años superiores de preparación académica. (Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo, 2017)

La Ley Orgánica de Educación Intercultural Bilingüe (2011) Art. 2. Hace alusión a la actividad educativa que se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son: investigación, construcción de conocimientos, fomento de la creatividad y de la producción lo que conlleva a la innovación educativa.

La ley se promulga con base en reglamentos y acuerdo establecidos, es así que el Ministerio de Educación, en su acuerdo ministerial Nro.00020–A (2016), menciona:

Los currículos de educación general básica para los subniveles de preparatoria elemental, media, superior, y el currículo de nivel de bachillerato general unificado,

con sus respectivas cargas horarias que entraron en vigencia en el régimen sierra septiembre de 2016 y en el régimen costa abril 2017. Tiene como objetivo interrelacionar destrezas con criterio de desempeño mediante la creación de experiencias de aprendizajes prácticos siendo el estudiante un ente innovador en busca de transformar la educación. Por cuanto se debe tomar en cuenta que en el nivel del bachillerato general unificado es la cimiento para que el estudiante tome énfasis en su carrera universitaria. Dicho de otra manera, es el desarrollo de la capacidad creativa que se pone a prueba en la asignatura de Educación Cultural y Artística la que representa una variante de innovación, en el sentido de que el estudiante tiene libertad para expresar sus emociones en varios temas referentes a la sociedad, cultura, recreación y desarrollo competitivo, y porque no decir como un ente de innovación y emprendedor ya que se brinda libertad a la expresión y creación de diferentes manifestaciones artísticas, generando aprendizaje motriz, expresivo y creativo dentro del marco de desarrollo del conocimiento social, cultural y educativo.

Los profesores de Educación Cultural y Artística en el nivel básica y bachillerato, al no tener en algunos casos formación específica en el área, ya que generalmente son licenciados en otros campos del conocimiento, no se sienten realmente preparados para orientar dicha asignatura. Por esto recurren a aprender en cursos no formales algunas técnicas plásticas para ocupar a sus estudiantes. Esta situación permite entender que, en las clases de Educación Cultural y Artística, estos docentes no aprovechan al máximo los favores del arte en el desarrollo global del hombre. (García, 2015, p.80)

En el mismo sentido el autor Andaluz (2016) argumenta que la creatividad es el desarrollo práctico de las conexiones neuronales que se manifiestan en los primeros años de vida por ende son trascendentales ya que los niños, reciben estímulos de su entorno y se guían por sus impulsos de experimentar, indagar, relacionar; en definitiva, de crear su propio mundo donde ellos son los protagonistas expresándose libremente mediante emociones, sentimientos, actitudes propias de su ser. Cuando la creatividad no se aplica en el medio que la persona se desenvuelve da como resultado un aprendizaje limitado provocando personas poco imaginativas.

Considerando lo expuesto, se puede establecer que la enseñanza es mejor cuando se aplica la creatividad de forma expresiva, en otras palabras aplicar la creatividad en el desarrollo de un proyecto colectivo donde exista la participación conjunta que al final muestre un resultado y logre conocimiento propio. Sin embargo en la educación existen diversas estrategias que ayudan al maestro a involucrar al estudiante directamente con el proceso de enseñanza aprendizaje, es así que el autor Taipicaña (2016) menciona la importancia de la implementación de estrategias para estimular la imaginación e iniciativa del estudiante, pues es obvio que hay un problema con la interacción del niño, ellos no entienden las instrucciones del maestro para las cuales las metas de la clase no siempre se cumplen, por lo que debe buscar configuraciones de actividades basadas en proyectos apropiados o actividades amenas, no solo teóricas sino también prácticas y grupales que permitan el desarrollo de la creatividad.

La investigación realizada por Signcho (2013) considera que la insuficiente utilización de estrategias en el proceso de aprendizaje por parte de los docentes ha creado dificultad en sus alumnos para leer e interpretar hechos, ideas y vivencias con facilidad. Uno de los problemas más alarmantes que se manifiestan en los niños es la falta de originalidad y la dificultad para resolver problemas, el uso limitado de las estrategias de aprendizaje del maestro ha causado problemas en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Conjuntamente con lo dicho y dentro de los parámetros pedagógicos existen diversas metodologías de enseñanza, el Aprendizaje Basado en Proyectos ABPr, es uno de los métodos de enseñanza y aprendizaje que ha tenido mayor aceptación entre las instituciones de educación en los últimos años. Es así como el ABPr ha sido utilizado como una estrategia general a lo largo del plan de estudios de una carrera profesional, implementado como estrategia de trabajo a lo largo de cursos específicos, e incluso como una técnica didáctica aplicada para la revisión de ciertos objetivos de aprendizaje. (Echazarreta & Haudemand, 2009; Kurt & Ayas, 2012, Rosado et al., 2008; Painean et al., 2012)

Es así que, considerando la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos se llega a determinar que el tema propuesto tiene un carácter de necesario,

al punto en que se pretende mejorar la enseñanza y desarrollo de la creatividad dentro de la asignatura de Educación Cultural y Artística, pensando que en el nivel del bachillerato existe una motivación más explícita y el deseo de los jóvenes es más predeterminado por demostrar su capacidad participativa, innovadora y creativa.

Justificación

En la actualidad en países como España y México podemos destacar que el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABPr), debe ser una de las herramientas fundamentales para el desarrollo de las competencias, la creatividad, resolución de problemas, habilidad de investigar, trabajar de forma colaborativa, motivación y uso de redes sociales, entre otras, que se van a potenciar en los sistemas educativos del Siglo XXI. Comparando entornos de enseñanza tradicional con otros en los que se aplica el Aprendizaje Basado en Proyectos, se ha demostrado que los estudiantes de entornos ABPr muestran una mejor capacidad para la resolución de problemas (Finkelstein et al., 2010, p.32).

Ahora bien en la práctica la enseñanza tradicional predomina lo que ocasionan que los estudiantes no logren un enlace entre teoría y práctica, y son clasificados como más comprometidos, más autosuficientes y con mayor capacidad atencional (Thomas, 2000; Walker et al., 2009, p.43).

La necesidad de vincular el aprendizaje con proyectos reales se aplica en el ámbito educativo prácticamente desde hace 100 años, cuando en la década de 1910 en la Harvard Business School empiezan a desarrollar el Estudio de Casos. En la década de 1960, es la Facultad de Medicina de la Universidad de McMaster en Canadá la que innova su curriculum a partir del Aprendizaje Basado en Proyectos (Woods, 2006, p.53).

En Europa, dos de las instituciones de referencia en la aplicación de estas metodologías son la Universidad de Maastrich en Holanda y la Universidad de Aalborg en Dinamarca (Kjersdam & Enemark, 1994). En el ámbito del Project Based Learninges necesario citar también el BuckInstitute of Education de California (pbl-online.org; biepbl.blogspot.com.es), aunque hasta ahora ha

trabajado sobre todo en los niveles preuniversitarios. (Markham, Karmer & Ravitz, 2003; Lamer, 2009, p.69)

En España se han celebrado dos Jornadas Estatales de Aprendizaje Basado en Proyectos (San Sebastián, 2011 y Sevilla, 2012), y se pueden encontrar interesantes páginas en internet en los que la comunidad que está trabajando con el ABPr comparte sus experiencias. (Vará & Valero, 2010, p.101)

Sin embargo, Imaz (2014) argumenta que cuando se trabaja con proyectos, en la mayoría de los casos se evalúa tanto el producto final como el proceso. Esto supone que mientras los alumnos desarrollan sus tareas el profesor debe estar supervisando la actividad (planes, fuentes de información, borradores, primeras versiones). De esta forma, los estudiantes aprenden además que el buen trabajo no sale al primer intento y que está en perpetua revisión. Para ello, se utilizan además de la evaluación del profesor, la autoevaluación y la evaluación por pares (peer review). Esta revisión presume que cada grupo de estudiantes revisa periódicamente el trabajo de otros grupos y los valora de acuerdo con los criterios que toda la clase conoce y comparte, de esta manera se mejora el trabajo, pero también el del grupo revisor, que tiene la posibilidad de comprobar su proyecto con el que está supervisando.

En América Latina, específicamente en Colombia y Argentina se habla en cuanto a la organización del trabajo escolar, es así que Quintina (2004) afirma que el aprendizaje basado en proyectos es el que se refiere al intercambio y desarrollo del conocimiento que se da en pequeños grupos de iguales, que están encaminados hacia objetivos académicos específicos. En el mismo sentido Vélez (s.f.), también expone que la estrategia de proyectos colaborativos facilita un gran número de experiencias que llevan a vivir el proceso de aprendizaje como un paso que conduce a potenciar el procesamiento de información en el alumno, de tal manera que permite el desarrollo y crecimiento de éste en su construcción de elaboraciones teóricas, interpretaciones creativas y prácticas contextualizadas.

Las contribuciones de autores como Díaz Barriga (2005) y de De Fillipi (2001), permiten afirmar que el trabajo por proyectos facilita la integración del

conocimiento y su aplicación a situaciones de la realidad, es así que, dicha integración se da a partir de la asignación de una tarea con objetivos específicos o enseñanza programada (conocimiento explícito), y su relación con un tópico o problema real, o bien cuestionamientos derivados de la interpretación de la experiencia (conocimiento tácito).

Con respecto a las experiencias de docentes en la aplicación del aprendizaje basado en proyectos, las referencias consultadas dan cuenta de algunos casos. Por ejemplo, Toro (2004) refiere su hábito al aplicar el aprendizaje por proyectos con alumnos de primaria en el área de español. De igual manera, Foulger y Jiménez (2007) afirman que en la enseñanza del inglés el aprendizaje por proyectos ha demostrado ser efectivo para reforzar el proceso de escritura.

Pero la cuestión es, según Galaburri, M. (2006) quien indica: “si la planificación de proyectos se constituye en una alternativa en la búsqueda de soluciones al problema de la enseñanza, habrá que distinguir qué problemas pretende resolver y de qué manera” (p.48).

En resumen, para que el Aprendizaje Basado en Proyectos se convierta en un método que contribuya en el desarrollo del proceso de enseñanza, se requiere de una metodología y diseño organizado de objetivos a cumplir los cuales deben servir como guía de los esfuerzos del docente y de los estudiantes.

En Ecuador el Aprendizaje Basado en Proyectos para García (2015) converge en el avance tecnológico y las renombradas TICs, las experiencias pedagógicas pudieron suprimir la creación de proyectos intelectuales en los estudiantes. Las instituciones educativas tienen un estilo arrogante y no acogen con beneplácito el trabajo práctico, a pesar de eso se procura demostrar lo que la innovación pedagógica refiere en los métodos de enseñanza y aprendizaje.

La enseñanza en el Ecuador necesita concentrarse en un estilo nuevo, cambiante y progresivo enfocando y enfatizando los proyectos innovadores, los intereses de la escuela que promueven la tolerancia a la ambigüedad, se evitan ante la motivación del proceso, uno de los factores clave en el desarrollo de la creatividad, se desmorona ante una perspectiva muy estrecha hacia la meta o el

resultado. En este caso, priva a la recompensa externa y socava el desarrollo del trabajo creativo y práctico, porque la sensación de conducción creativa interna no es palpable. (Zambrana, 2013, p.113)

Recogiendo lo más importante, se distingue que la creatividad parte del incentivo del alumno por aprender más sobre un tema, el Aprendizaje Basado en Proyectos es una herramienta que en nuestro país necesita una mayor implantación y apoyo en el ámbito educativo, precisamente por sus características esenciales de trabajo práctico, apoyo conjunto de ideas y un proceso educativo evaluador.

De la misma manera, el autor Cerda (2015) pone énfasis en que las ideas creativas son de suma importancia en el aprendizaje por proyectos, es evidente que estos entornos proporcionan dinámica en las aulas, no obstante, no ha sido suficiente solo generar entornos de trabajo grupal si el docente no posee la capacidad de aprovecharlos para motivar la creatividad en sus estudiantes.

La Provincia de Tungurahua, es una región netamente cultural, posee lugares atractivos donde se profundiza la conservación de las tradiciones y costumbres, en las instituciones educativas se propaga la libertad de cultura resaltando los orígenes nativos de cada pueblos asentado en esta provincia. De ahí que, los establecimientos educativos como parte de la formación permiten revisar el estado del conocimiento, y analizar la importancia que conlleva el involucrar el Aprendizaje Basado en Proyectos como forma de incentivar la creatividad y promover la cultura de la región. (Beltrán, Garzón & Burgos, 2016, p.103)

Así pues, es importante entender que en las instituciones educativas de la Provincia de Tungurahua la mayoría de docentes forman parte de un aprendizaje naturalista tradicional, desde este punto de vista, Cerda (2015) establece que la poca motivación para la creatividad es un problema ya que se reconoce en las aulas la escasa pedagogía y peor aún un aprendizaje basado en la aplicación práctica que conlleve a la realización de un proyecto, en conjunto y la entrega de un producto es notablemente necesario. Si no inicia una educación práctica para mejorar los procesos de enseñanza se puede esperar que ocurra una menor motivación por ser

individuos emprendedores y que esperan ser motivados correctamente por el docente.

La ciudad de Ambato cuenta con varias instituciones educativas en el área urbana y rural, en la Parroquia rural de Ambatillo se encuentra ubicada la Unidad Educativa “José Joaquín Olmedo”, actualmente la institución cuenta con 675 estudiantes, distribuidos en dos jornadas, matutina y vespertina, cuenta con los subniveles de educación inicial I y II, básica elemental, media y superior, además de los cursos de bachillerato general unificado en ciencias. El número de docentes es de 40 distribuidos con su respectiva carga horaria y especialización en el campo educativo, esto considerando los datos expuestos por las autoridades de la institución.

Con respecto al tema propuesto, el Aprendizaje Basado en Proyectos, se puede mencionar que actualmente la institución cuenta con 2 docentes encargados de la asignatura de Educación Cultural y Artística, las clases son dictadas de manera tradicional, los estudiantes cuentan con un libro de trabajo que es desarrollado de manera conjunta entre el docente y estudiante, Sin embargo, la propuesta de trabajar con base en la aplicación del Aprendizaje Basado en Proyectos es una razón de motivación en cada estudiante, además de que brinda la oportunidad de optar por una nueva metodología de enseñanza, donde el estudiante sale de las aulas y se convierte en un ente investigador, buscador de soluciones, colaborador, participativo, creativo, innovador, por sobre todo demuestra su talento y conocimiento en un producto real, que será capaz de presentarlo ante el resto de estudiantes sustentándolo con bases explícitas en su propio descubrimiento, fundamentar sus conocimientos adquiridos en relación a un producto final que se vea asentado en el trabajo colaborativo y la práctica constructiva.

Las estrategias aplicadas actualmente no han sido adecuadas al momento de la enseñanza de la asignatura de Educación Cultural y Artística en el primer año de bachillerato general unificado en ciencias, la actual metodología que se aplica para enseñar esta asignatura es teórica tradicionalista, el estudiante en la actualidad necesita desarrollar mejor sus destrezas, imaginación y creatividad con el uso de la investigación, socialización, participación, aplicación práctica y presentación de un

producto final que sea capaz de sustentarlo con sus propios conocimientos adquiridos en el proceso del cual formo parte, obtuvo conocimientos, experimento, compartió ideas y por sobre todo participó en la formación de un conocimiento significativo, esto es lo que motiva a realizar el presente trabajo de investigación el mismo que tiene una base en un problema identificado con anterioridad y se maneja en un modelo constructivista social.

Planteamiento del Problema

¿Cómo el Aprendizaje Basado en Proyectos ayuda al desarrollo de la enseñanza en la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes del primer año de bachillerato general unificado en ciencias de la Unidad Educativa “José Joaquín Olmedo”?

Objeto

Aprendizaje Basado en Proyectos

Campo de estudio

Metodología de enseñanza en la asignatura de Educación Cultural y Artística.

Objetivos

General

- Proponer un plan para desarrollo del Aprendizaje Basado en Proyectos como metodología de enseñanza en la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes del primer año de bachillerato general unificado en ciencias de la Unidad Educativa “José Joaquín Olmedo”.

Específicos

- Analizar procesos de enseñanza en la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de primer año de bachillerato general unificado en ciencias para el estudio de la funcionalidad del Aprendizaje Basado en Proyectos como método de enseñanza y aprendizaje.

- Describir herramientas del Aprendizaje Basado en Proyectos que se utilizaran para el mejoramiento de la enseñanza en la asignatura de Educación Cultural y Artística.
- Diseñar un plan para la aplicación del Aprendizaje Basado en Proyectos enfatizando la enseñanza de la asignatura de Educación Cultural y Artística para los estudiantes de primer año de bachillerato general unificado en ciencias.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la Investigación

Acerca de investigaciones realizadas anteriormente, el autor Almansa (2014), investigó la metodología del aula, dicho trabajo permitió apuntar al desarrollo de los aprendizajes basados en proyectos o trabajo colaborativo estos son pertenecientes a las tres dimensiones constitutivas de la capacidad creativa utilizando los contenidos propios del plan de estudios. El proceso de la actividad creativa que desarrollan los estudiantes en relación con cada temática que consiste en unos pasos consecutivos de exploración, indagación, reflexión, imaginación y creación con un enfoque en un proyecto a entregar. Los pasos mencionados implican la participación de habilidades cognitivas y meta cognitivas, tales como observación, comparación, clasificación, ordenación, evaluación, representación, etc., colaboren durante el proceso de formación educativa del estudiante.

Así mismo, Malpartida (2018) aclara que las investigaciones existentes vienen demostrando que el empleo de metodología de participación activa, como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABPr), en el proceso educativo superior permite alcanzar las competencias, habilidades, actitudes y valores. De allí nace el interés de mejorar los procesos educativos para estar acorde al mundo actual y al modelo educativo basado en competencias. En ese sentido, las investigaciones orientadas a

reflexionar y experimentar estos cambios han aumentado vertiginosamente en los últimos años.

Resaltando en criterio de Barron (2013) la motivación por aprender, las destrezas de lectura y escritura en un individuo generan un interés indagatorio y curiosidad hacia la vida que le rodea, y que el aprendizaje de estas destrezas no deben ser un fin en sí mismo, sino que debe servir a un objetivo superior de participar, intercambiar conocimientos, indagar y resolver una interrogante planteada de ahí que es muy frecuente que un individuo desarrolle sus destrezas en la aplicación de un aprendizaje que genere un proyecto el cual lleve a dar solución a este problema. Finalmente, el ambiente del aula debe abrir la puerta a la flexibilidad, permitir que el estudiante desarrolle su capacidad de pensamiento y se involucre en un proyecto creativo e innovador que invita a la expresión de ideas y libre creación, se constituye en un elemento clave para la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos.

Casasola, Pérez y Álvarez (2012) aplicaron la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos y el trabajo en equipo en el curso sistemas contables informatizados en la Universidad Pablo de Olavide de Sevilla, España, con el objetivo de que el estudiante desarrolle creatividad, aprendizaje autónomo y las relaciones interpersonales que les servirán cuando ejerzan su profesión en un ente económico. Los resultados mostraron que los alumnos al acercarse a la realidad por medio del manejo de una empresa simulada en un software se sintieron más motivados en el proceso de registro y control contable. Además, se evidenció que el estudiante se esfuerza más cuando conoce los indicadores a ser evaluados en el proyecto. En ese sentido, las rúbricas de evaluación implementadas sirvieron para que los estudiantes se autoevalúen.

Así mismo, una investigación cuyo propósito fue examinar el desarrollo de competencias investigativas básicas, mediante el Aprendizaje Basado en Proyectos, en los estudiantes de los semilleros de investigación de la Institución Universitaria Latina (Unilatina), los resultados mostraron que el ABPr se constituye en una excelente metodología complementaria y alternativa para trabajar la investigación formativa en los espacios universitarios, aunque indudablemente no es una

herramienta novedosa, sí es innovadora en el sentido de permitir desarrollar la enseñanza de manera diferente a la convencional, en las cuales el papel del estudiante sea más activo. Por medio de su implementación, el ABPr mostró ser innovador en el caso de Unilatina. (Luque, Quinteros & Villalobos, 2012, p.44)

Desarrollo Teórico del Objeto y Campo

Durante los últimos años la enseñanza en la sociedad ha sido primordial, más aún cuando existe un total desconocimiento de metodologías de aprendizaje, es aquí donde es necesario considerar una forma renovadora de enseñar pero con práctica, teoría y un autoaprendizaje, al hablar de estos métodos pedagógicos se recae en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABPr).

El Aprendizaje Basado en Proyectos

Determinar el origen de la metodología denominada Aprendizaje Basada en Proyectos (ABPr), es demasiado complejo por las diversas posturas de los autores que hacen más difícil la tarea de precisar con exactitud su uso; sin embargo, se encuentra consenso en que se inició juntamente con el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) en la década de los 60 en la Escuela de Medicina de la Universidad de McMaster de Canadá, en las Escuelas de Ingeniería de las Universidades de Roskilde y Aalborg en Dinamarca. Si bien sus fundamentos son similares, este último tiene como finalidad la elaboración de un producto final (Espuelas, 2014, p. 5; Gómez & Santos, 2012, p. 21).

La enseñanza con la utilización de distintas herramientas pedagógicas constituye un método de innovación para lograr un desarrollo de conocimiento. De acuerdo con la definición que proponen los manuales de ABPr para profesores el Aprendizaje Basado en Proyectos es un conjunto de tareas de aprendizaje basada en la resolución de preguntas y/o problemas, que implica al alumno en el diseño y planificación del aprendizaje, en la toma de decisiones y en procesos de investigación, dándoles la oportunidad para trabajar de manera relativamente autónoma durante la mayor parte del tiempo, que culmina en la realización de un producto final presentado ante los demás. (Jones, Rasmussen, & Moffitt, 1997). Se puede manifestar que directamente el alumno es quien logra su aprendizaje de

manera práctica. Según Thomas (2000) manifiesta: “los proyectos deben ser el centro del currículo, no algo periférico”. Según este autor, el ABPr es el método a través del cual los alumnos pueden aprender los contenidos de una manera diferente a la instrucción tradicional.

De igual manera Blank y Harwell (1997) mencionan que el Aprendizaje Basado en Proyectos es una metodología didáctica de aparición relativamente reciente y de interés progresivo, se trata de un modelo de aprendizaje en el que los estudiantes son quienes planean, implementan y evalúan diferentes proyectos, cuya aplicación va más allá del aula, vinculando el aprendizaje y la creatividad con el mundo real.

Así también el autor Ciro (2012) manifiesta: El Aprendizaje Basado en Proyectos busca incluir paralelo al desarrollo de las clases, la realización de proyectos que permitan la integración de teoría, práctica, creatividad y trabajo cooperativo, reflejando la aplicabilidad de los conocimientos de las diferentes áreas, adquiridos a través de la formación académica, y aprovechando también la oportunidad para verificar, confrontar y socializar los que se obtienen por medio de la observación y la experiencia individual.

Considerando este modelo de enseñanza que tiene su fundamento en la realización de un proyecto relacionado con situaciones reales mediante el trabajo en equipo, a través del cual los estudiantes desarrollan sus capacidades, habilidades, creatividad y valores. Con la realización de los proyectos se busca unificar teoría y práctica al igual que relacionar diferentes materias, estudiadas de manera separada en la tan conocida metodología tradicional de aprendizaje.

El Aprendizaje Basado en Proyectos persigue alcanzar ciertas metas más allá de los objetivos curriculares y favorece la formación integral de los alumnos. Además, vincula a los estudiantes con una actividad, en la que estos tienen que aplicar conocimientos y estrategias, desarrollar el pensamiento crítico y creativo, promoviendo así el aprendizaje activo para llevar a cabo este método de aprendizaje usualmente se forman equipos de alumnos heterogéneos, en los que cada uno de los miembros tiene unas características y habilidades particulares y diferentes a las del

resto. Todos los miembros del grupo deben trabajar juntos y de manera coordinada para conseguir ejecutar un proyecto propuesto. Para que la ejecución del proyecto sea exitosa es necesario diseñar correctamente el proyecto siguiendo una serie de pasos, definir una serie de roles dentro del aula y del propio grupo y fundamentar el diseño del proyecto. (Ciro, 2012, p.107)

Fundamento del Aprendizaje Basado en Proyectos

El Aprendizaje Basado en Proyectos se centra en el constructivismo que tuvo sus orígenes y desarrollo a partir de los trabajos de Vygotsky, Bruner, Piaget y Dewey. Este enfoque enfatiza su principio en que “se apoya en la creciente comprensión del funcionamiento del cerebro humano, en cómo almacena y recupera información, cómo aprende y cómo el aprendizaje acrecienta y amplía el aprendizaje previo” (Galeana, 2016, p. 2). En este proceso, el alumno para que pueda aprender no basta llenarle de información y contenidos, para que lo memorice y luego lo aplique, sino que es necesario generar situaciones problemáticas que permita generar esfuerzos autónomos para enfrentar la resolución del problema a través de la construcción y la investigación autónoma.

Ahora bien según el constructivismo, el aprendizaje es el resultado de construcciones mentales. Es decir, los estudiantes construyen nuevos conceptos e ideas a partir de los conocimientos previos y actuales, es así que para que se produzca el aprendizaje hay que dar herramientas al alumno para que este pueda modificar sus ideas y generar otras nuevas, siendo el aprendizaje un proceso constante y proactivo.

El Aprendizaje Basado en Proyectos aparece por primera vez en el artículo “The Project Method”, de William Heard Kilpatrick en 1918, apoyándose en las teorías de Dewey. Se comenzó a aplicar en la Universidad de Nueva York, pero tuvo poca popularidad y cayó en el olvido, hasta 1970 cuando se volvió a plantear. (González, 2016, p.21)

Según Vygotsky (1979) y su Teoría del Aprendizaje Sociocultural, el contexto ocupa un lugar fundamental en el aprendizaje. Los instrumentos que el niño encuentra en el ambiente (entre los que se encuentra el lenguaje) favorecen el

desarrollo de inteligencias y el papel de adultos y compañeros es fundamental, pues la interacción social permite el desarrollo. Se introduce el concepto de “zona de desarrollo próximo”, definido como la separación entre lo que el individuo es capaz de hacer y lo que no puede conseguir por sí solo.

Bruner (1961), en su Teoría de Enseñanza por Descubrimiento explica que el alumno debe adquirir los conocimientos por sí mismo, descubriéndolos progresivamente. La labor del docente no es explicar los contenidos, sino suministrar los materiales para guiar al alumno y que se sienta motivado por la curiosidad.

Por su parte, la Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel (1968) expone que el aprendizaje depende de las ideas o conocimientos previos, que se relacionan con la adquisición de nueva información, que, a su vez, modifica y reestructura los anteriores durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

La Teoría del Pragmatismo de Dewey (1933) formula que para que el pensamiento se transforme en conocimiento, éste debe ser comprobado mediante acciones, correspondiendo directamente a la relación teoría y práctica.

Teoría de Vygotsky y su relación con el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABPr)

Vygotsky citado en Ingver (2016), afirma que los niños nacen con un repertorio básico de habilidades que permiten su desarrollo intelectual con asistencia y no de forma independiente, considera que la interacción con los pares juega un rol poderoso en la asimilación del conocimiento. Por lo que, sugiere a los docentes utilizar ejercicios de aprendizaje cooperativo donde los niños y niñas menos competentes puedan desarrollar habilidades con la ayuda de los más hábiles, por lo que resulta primordial el desarrollo de la atención, sensación, percepción y memoria, funciones mentales que están inmersas en las estrategias de enseñanza y que facilitan la manipulación con mayor eficacia adaptativa.

La teoría expuesta da a entender que la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) es el área donde se debe instruir u orientar de manera más sensible, puesto que

ayuda a desarrollar habilidades básicas para el desarrollo de las funciones mentales superiores. Entonces, partiendo de que la zona de desarrollo proximal es “la distancia entre el nivel real de desarrollo determinado por la solución independiente de problemas y el nivel del desarrollo posible, precisado mediante la solución de problemas con la guía de adulto o la colaboración de otros compañeros más diestros. En este sentido, establece que el conocimiento debe ser presentado como el proceso de interacción entre el sujeto y el medio sea físico, social o cultural, para su efectiva construcción. Además, señala que en cualquier punto del desarrollo se presentan problemas y que el niño debe aprender a resolverlos con el apoyo de una cierta estructura, donde un proyecto de enseñanza es la mejor herramienta que le motive a llegar a cumplir su objetivo planteado. (Ingver, 2016, p.53)

Para esta teoría existe una relación entre aprendizaje y desarrollo; es decir, los procesos de aprendizaje ponen en marcha los procesos de desarrollo, marcando una diferenciación con otros planteamientos teóricos, donde el desarrollo antecede el aprendizaje. En sí, es fundamental, considerar dos niveles bien marcados en la capacidad de un estudiante: Por un lado el límite de lo que él solo puede hacer, denominado nivel de desarrollo real y por otro, el límite de lo que puede hacer con ayuda, el nivel de desarrollo potencial.

En conclusión, un aprendizaje basado en proyectos es válido para definir con precisión las posibilidades del sujeto, especialmente porque delimita en que espacio o zona debe realizarse una acción de enseñanza y qué papel tiene en el desarrollo de las capacidades humanas. En esta zona de desarrollo próximo es donde el docente debe situar los procesos de enseñanza y de aprendizaje, porque aquí se desencadena el proceso de construcción de conocimiento del estudiante y se avanza en el desarrollo. En consecuencia, se convierte en un referente de partida para la realización de actividades educativas y el diseño de estrategias de enseñanza. (Ingver, 2016, p.60)

Características del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABPr)

El Aprendizaje basado en proyectos se identifica, entre otros aspectos, por su carácter interdisciplinar, puesto que se armoniza el aprendizaje de conceptos

relacionados con diferentes áreas o materias y los relaciona entre sí. Así mismo, pone en práctica aspectos teóricos estudiados anteriormente, de manera que su entendimiento y afianzamiento se hace más sencillo para el desarrollo educativo del alumno. (González, 2016, p.80)

Es preciso saber que la característica fundamental del ABPr aborda que los temas sobre los que se asientan los proyectos son afines a circunstancias reales, aumentando la motivación de los alumnos. Además, los proyectos suelen estar relacionados con situaciones del mundo laboral. Con ello, se acerca este escenario a los alumnos, que les parece tan lejano, y se potencia su futura inserción en el mismo. (Collins, 1997, p.29)

Hay que destacar que es importante que los proyectos propuestos generen interés en los alumnos y que éstos se sientan involucrados, pues de esta manera tendrá lugar a un aprendizaje significativo. Por lo tanto, la elección de los proyectos debe estar enfocada a las necesidades e intereses de los alumnos.

La organización de los alumnos, como ya se ha comentado anteriormente, suele realizarse en pequeños grupos en los que cada uno de ellos deberá llevar a cabo tareas concretas de manera autónoma. Aspectos como los objetivos a conseguir con el proyecto, la planificación o las acciones a realizar son decididos por los alumnos. Deberán organizarse, investigar, tomar decisiones no siempre supervisados por el docente. La cooperación y la comunicación son fundamentales para que el funcionamiento del grupo durante el desarrollo del proyecto sea adecuado. (González, 2016, p.82)

Objetivos que se persiguen con el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABPr)

De los objetivos del Aprendizaje Basado en Proyectos que se recogen en Coria (2005) y Maldonado (2008) podemos destacar los siguientes:

- Hacer partícipes a los alumnos de su propio aprendizaje, de manera que cada uno de ellos construya su propio conocimiento.

- Potenciar el trabajo colaborativo, fomentar la participación, la toma de decisiones de manera autónoma, el pensamiento crítico y promover la responsabilidad.
- Afrontar el aprendizaje de manera interdisciplinar, en el que el conjunto de áreas o materias de conocimiento que se relacionan y superponen y no son tratadas de manera aislada.
- Desarrollar competencias y habilidades y aplicar conocimientos.
- Aumentar la motivación de los alumnos.

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABPr) como estrategia didáctica

Como estrategia, el ABPr define lo que se va hacer en la adquisición del conocimiento, permitiendo transferir conocimientos a escenarios de la vida real que estén relacionados con la formación del estudiante, convirtiéndolo en un sujeto activo y gestor de su aprendizaje, en el cual aprenderá a través de la experiencia y despertará el pensamiento crítico y el trabajo colaborativo, al desarrollar el proyecto sobre una problemática real, de tal manera que adquiera las capacidades y habilidades pertinentes. (Jerez, 2015, p.212; Rekalde & García, 2015, p.129; Arroyo, 2012, p.54; Fernández, 2006, p.219).

En este contexto, el ABPr tratado como estrategia es adecuado cuando los estudiantes trabajan en equipos para diseñar un producto o servicio dentro de un determinado periodo. La estimulación que se recibe al aplicarse como estrategia permite que los estudiantes se sientan motivados y comprometidos en desarrollar sus actividades y fortalecer de manera autónoma su aprendizaje. (Arantes, Gonçalves, & Hess, 2015, p.120).

Maldonado Pérez (citado en Bron, 2016) explica que el emplear el ABPr como estrategia didáctica se considera relevante en la experiencia educativa, al considerar que: (a) la metodología de proyectos es una estrategia para el aprendizaje que permite el logro de aprendizajes significativos, porque surgen de actividades relevantes para los estudiantes, y contemplan muchas veces objetivos y contenidos que van más allá que los curriculares. (b) Permite la integración de asignaturas, reforzando la visión de conjunto de los saberes humanos. (c) Permite organizar

actividades en torno a un fin común, definido por los intereses de los estudiantes y con el compromiso adquirido por ellos. (d) Fomenta la creatividad, la responsabilidad individual, el trabajo colaborativo y la capacidad crítica, entre otros.

Sin embargo, el ABPr se ha convertido en una metodología didáctica ya que el trabajo colaborativo desarrollado en un entorno grupal hace más notable el pensamiento creativo y la investigación propia, más aún cuando se sigue un proceso donde se introduce al estudiante a ser parte de un trabajo final, mediante este proceso el estudiante desarrolla integralmente sus capacidades, habilidades, actitudes y valores. (Maldonado, 2008; Estrada, 2012, p.122; Torrez, 2011, p.70).

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABPr) como metodología de enseñanza

Las competencias de aprendizaje son procesos complejos que integran el saber ser, el saber conocer y el saber hacer. Dicho de otra forma, comprenden las capacidades, habilidades y actitudes que el sujeto adquirió en su formación profesional inicial, para luego poner en práctica en el desempeño de una labor de manera eficiente. En ese sentido, el docente deja su papel protagonista y actúa como acompañante, porque el estudiante es el autor de su propio aprendizaje (Tobón, 2008; López L., 2015; Tuning, 2006; Zapata, 2015, p.24; Tacca, 2011, p.163; Correa, 2007, p.33).

En armonía con este enfoque, la práctica docente también debe cambiar, pasando de la enseñanza discursiva, expositiva, bancaria a introducir metodologías orientado a la innovación, la creatividad, la participación activa para resolver problemas y generar espacios de aprendizaje autónomo en los estudiantes (Jiménez, Hernández, & González, 2013, p. 47). En este proceso, el docente es un auspiciador y retroalimenta los desempeños (Irigoyen, Jiménez, & Acuña, 2011, p.243).

Es necesario utilizar metodologías de participación activa que conlleva a un cambio de paradigma del enseñar al aprender, en el cual el estudiante ejecuta tareas, participa activamente en los procesos complejos de su aprendizaje, deja de ser un simple receptor de información, de tal forma que le prepara para la vida, le brinda

capacidad para estar a la vanguardia de los cambios y aprender de forma permanente (Jerez, 2015, p.201; Ávila, 2016, p.83).

Otro punto interesante del Aprendizaje Basado en Proyectos, es la razón del estudiante que es el protagonista de la adquisición de sus propios conocimientos y de esta manera usa las herramientas que el docente propone y otorga en el punto de partida del proceso, se convierte en un sujeto activo y autor de su conocimiento al ser quien sortea los obstáculos y crea nuevos caminos para alcanzar y sobrepasar los objetivos planteados. (Bron, 2016, p.13)

Al respecto, Fernández, A. (2006) agrega que “favorece el intercambio de conocimientos y experiencias, estimula el trabajo colaborativo, promueve la aplicación práctica de lo que se aprende, engancha al alumno al placer del conocimiento y le estimula a aprender haciendo” (p. 313).

Considerando que dentro de las metodologías activas se encuentran el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje cooperativo, el aprendizaje colaborativo, el aprendizaje por descubrimiento, el estudio de casos, entre otras que resaltan el protagonismo del estudiante y hacen de este un ser participativo de la creación de su conocimiento. (Moreno, 2011, p.71).

En relación a lo mencionado las metodologías trascienden, como indica el educador Paulo Freire, la educación bancaria, donde el maestro es el que tiene la última palabra y el estudiante debe aceptar pasivamente lo que el docente dice. Esta forma de educar hace que los alumnos sean dóciles de los opresores (Ocampo, 2008; Gadotti, 2007). Bajo este contexto, el ABPr es parte de la metodología activa que va acorde a los nuevos paradigmas de la educación superior. Como ya se ha definido el ABPr, solo cabe recordar que es una metodología que permite asegurar la educación basada en competencias que exigen de manera drástica el pensamiento crítico, desarrollo creativo, participación y la participación en un entorno social.

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABPr) como metodología planificada

La importancia de la aplicación del Aprendizaje Basado en Proyectos y el uso de una planificación para esta metodología es una novedad en educación secundaria, ya que cada día se perpetúan más los métodos de enseñanza tradicionales que generan ambientes educativos conductistas y que restringen el desarrollo de la autonomía moral e intelectual del estudiantado, la importancia de la planificación del aprendizaje y aún más frecuente el uso de un proyecto planificado con anterioridad es necesario para prevenir los conflictos en el desarrollo del Aprendizaje Basado en Proyectos. (Orozco & Díaz 2018, p.38).

Ahora bien los autores Gayo, Lanvin, Salvador y del Río (2006) en su investigación sobre herramientas colaborativas resaltan:

En investigaciones del tipo de aplicación del Aprendizaje Basado en Proyectos la utilización de técnicas de aprendizaje que constan dentro de un plan estratégico, ha supuesto una novedad considerable para los profesores de varias asignaturas, los cuales carecían de formación en este tipo de técnicas y han tenido que improvisar en numerosas ocasiones. Sin embargo, la experiencia puede considerarse positiva; posiblemente los estudiantes hayan aprendido menos cosas en torno a un aprendizaje tradicional, pero sí parece claro que han aprendido más de otras habilidades como trabajo en equipo, búsqueda de información, uso de herramientas colaborativas, gestión del tiempo, etc., es lo innovador cuando se trabaja en razón a un plan detallado y más aún cuando se describen estrategias dentro de un plan utilizando la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos. (p.396)

Así mismo, la duda que se plantea es, si el equilibrio alcanzado del conocimiento es suficiente, sería interesante desarrollar un estudio comparativo entre alumnos sometidos a distintos tipos de aprendizaje donde el docente tenga una planificación y también el aprendizaje improvisado donde el docente tenga solo sus conocimientos previos, el resultado de este efecto en relación al Aprendizaje Basado en Proyectos se vio reflejado en dos inherentes consecuencias. La primera, el papel del profesor tradicional que impartía una materia mediante clases magistrales sin

ninguna planificación, la desmotivación y poca participación posteriormente al finalizar el curso donde se realizaba un examen de dicha materia ha sido cuestionado en gran cantidad de ocasiones y se buscan nuevos modelos. En la segunda circunstancia un profesor que utilizaba una planificación centrada en dar seguimiento a la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos mostro el carácter de los estudiantes donde debían decidir cómo afrontar los proyectos planteados y qué actividades llevar a cabo para solucionarlos. (Gayo, Lanvin, Salvador, & del Río, 2006, p.402).

Este tipo aprendizaje por proyectos basados en una planificación previa puede tener un gran valor al fomentar el desarrollo de habilidades genéricas como la coordinación, trabajo en equipo, búsqueda de información, planificación y organización, etc., para generar nuevo conocimiento en razón de la misma participación activa.

Paradigma y Aprendizaje Basado el Proyectos (ABPr)

El Aprendizaje Basado en Proyectos no es un recién llegado al mundo de la educación. Como se ha podido ver, se está hablando de un tema que ha estado presente desde años atrás y que ha sido objeto de multitud de investigaciones que demuestran su efectividad en relación con los logros académicos y el desarrollo afectivo, cognitivo y social del individuo.

En este sentido, Sáez, F. (2002) en su estudio sobre aprendizajes cooperativos habla de los paradigmas generales del Aprendizaje Basado en Proyectos como modelos constructivistas amparados en la pedagogía social de gran alcance. Sin lugar a duda, optar por el Aprendizaje Basado en Proyectos, en una u otra forma, implica cambios en la tradición de enseñanza, puesto que esta tradición está fuertemente anclada en el denominado paradigma formal y el Aprendizaje Basado en Proyectos es parte del llamado paradigma procesual. Esto significa que los profesores deberán someter su práctica a un proceso de reflexión y acción que les conduzca a la mejora y la calidad. (p. 158)

Begoña Gros (citado en Bron, 2016) en torno al Aprendizaje Basado en Proyectos realiza una clara diferenciación entre cooperación y colaboración, afirma

sobre el particular que mientras la cooperación subdivide tareas independientes y requiere una coordinación final que ensamble las partes, la colaboración supone una articulación sincrónica en donde se conserva el concepto de un problema común a lo largo de todo el proceso. Esto implica que el trabajo colaborativo en el aprendizaje por proyectos, desde una perspectiva pedagógica, resulta más complejo en tanto deberá promover que las redes de aprendizaje logren establecer este nivel de ensamblaje, requiriendo de una consigna de trabajo organizado y planificado que lo haga viable o al menos, no lo obstaculice deliberadamente, ha esto denomina un paradigma colaborativo de entorno sociocultural.

En la misma línea de análisis continúa el autor Gros, B. (2011) señalando que el Aprendizaje Basado en Proyectos direcciona un paradigma colaborativo, necesita un diseño pedagógico centrado en la actividad, porque si no poco sería viable su aplicación. De esta manera este tipo de propuestas pedagógicas, tanto como los recursos y en forma primordial el acompañamiento docente deben estar subordinados a la tarea que se les propone a los alumnos. (p.10)

El Aprendizaje Basado en Proyectos al ser una innovación, una novedad, conlleva un gran desafío, por lo que la experimentación en nuevas formas de docencia se convierten en una necesidad. Es allí donde aparece el paradigma de la cultura colaborativa y la apertura para el estudiante de construir su propio conocimiento y ser participante activo de su propio aprendizaje. (Bron, M. 2016, p.11)

Fases para la implementación del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABPr)

Se ha precisado que existen varias formas de planificar un proyecto esto debido a la revisión bibliográfica efectuada, se ha encontrado algunas variantes entre autores, pero que en esencia se conjugan en tres grandes fases, es el caso de Estrada (2012) quien indica:

La Primera, las etapas iniciales de planificación; segunda, la fase de desarrollo en donde se ejecuta el proyecto; y, tercera, presentación de los resultados y conclusiones.

De la misma manera el mismo autor señala los siguientes pasos:

1. Formular y dar a conocer las metas a alcanzar en los proyectos a los estudiantes.
2. Plantear el problema a resolver.
3. Describir el objetivo del proyecto y la metodología para resolver el problema planteado.
4. Describir los indicadores de logro o desempeño que el proyecto debe cumplir.
5. Organizar el proyecto en tiempo y metas.
6. Listado de los participantes en el proyecto y de los roles que se les asignaron.
7. Evaluación. Establecer criterios de evaluación.

En este orden de ideas, Jerez (2015) establece tres fases que relevan la aplicación del ABPr, en las cuales se diagnostica el problema, se diseña la hoja de ruta, se ejecuta y analiza el problema y la fase evaluativa tanto del proceso como del producto final, Así:

- Fase inicial: ruta iniciativa, especificaciones del profesor
- Diseño e implementación: Identificación del proyecto, diagnóstico, objetivos, estrategias, acciones y resultados.
- Fase final: proceso de evaluación de resultados.

De lo antes mencionado el autor Espuelas (2014), Ciro (2012) y Galeana (2016) coinciden con Estrada (2012) respecto a las fases del ABPr, dan énfasis a la importancia de precisar los criterios de calidad que el proyecto debe cumplir e indican que estos deben ser claros y socializados con los estudiantes. Asimismo, señalan que se debe precisar las instrucciones, el tiempo, las tareas, las metas, en el proceso de ejecución, búsqueda de información y análisis de resultados. Respecto a la evaluación, es necesario indicar los estándares sobre el cual se valorará el desempeño de los alumnos, debe ser determinado por el profesor y dar a conocer a los estudiantes.

La diferencia de la evaluación tradicional con el ABPr es que en este se utilizan diversas técnicas de evaluación, cuya característica principal es que no se efectúa solo al final del proyecto, sino en el proceso mismo de su desarrollo (Gómez & Santos, 2012, p.12).

Es así que el autor Galeana (2016) indica que “un buen sistema de evaluación debe motivar, estimular y premiar esa conducta de ensayo y error en que los estudiantes desarrollan su proyecto, en lugar de castigarla. Inclusive, los alumnos participan en su propia evaluación y, por tanto, aprenden a evaluar su propio trabajo” (p. 8).

En definitiva, la principal ventaja del Aprendizaje Basado en Proyectos es que se proponen a los alumnos problemas vinculados a situaciones reales, en los que es necesario recurrir a conocimientos de diversas áreas para resolverlos, dando lugar a un aprendizaje significativo. Este método facilita la comprensión de conceptos de manera lógica, de manera que es más fácil que éstos sean retenidos. Permite a los alumnos experimentar, poner en práctica conocimientos, aprender de los errores y superar retos (Jerez, 2015, p.202).

Introducción a la enseñanza de la Educación Cultural y Artística

La importancia de aplicar el concepto de cultura y educación a través del arte, en teoría significa que la enseñanza a través del arte se vale de los mismos recursos que la creación artística, como el observar, analizar e imaginar, para proponer nuevos objetos o ideas. En el caso del espectador éste se sensibiliza en el arte porque es bombardeado e influenciado por diversas corrientes o expresiones artísticas que forman sus experiencias estéticas cotidianas. Día a día de manera holística las influencias de hábitos, costumbres, recursos tecnológicos influyen y forman la cultura de la sociedad, pero hay que recordar las conexiones, relación y beneficios del arte con el ser humano (Torres, 2015, p.72).

Así mismo, la cultura y las artes desempeñan un papel fundamental en la vida de las personas y, como tales, promueven experiencias y aprendizajes básicos para todos los ciudadanos, sobre esa base el recurso privilegiado a la hora de descubrir quiénes somos y cómo nos relacionamos, posibilitando formas de

pensamiento tan rigurosas como las de las ciencias o las matemáticas, y tan divergentes como las de la filosofía o la literatura (Guía Didáctica de Educación Cultural y Artística, 2016).

No obstante, Giraldez y Palacios (2014) hacen énfasis en que el valor educativo de las artes y la cultura es un hecho constatado no solo por las numerosas experiencias de éxito que día a día así lo demuestran, sino también por diversas investigaciones científicas. Sin embargo, cada año miles y miles de niños y niñas se suman a aquellas personas que nunca han tenido la oportunidad de aprender a través de las artes o, eventualmente, que han tenido alguna asignatura artística en su programa escolar sin las necesarias garantías en cuanto al cumplimiento de los mínimos requeridos en otras áreas. La excepción es, entonces, lo que debería ser la regla: que la música, la danza, las artes visuales, el teatro y otros lenguajes y formas de expresión artística formen parte de los currículos escolares y, en el caso de hacerlo, que su impartición efectiva esté garantizada.

Ahora bien, considerando lo estipulado en la Guía Didáctica de Educación Cultural y Artística (2016) el área de Educación Cultural y Artística se la entiende como un espacio que promueve el conocimiento, la participación en la cultura y el arte contemporáneos, en constante diálogo con expresiones culturales locales y ancestrales, fomentando el disfrute, el respeto por la diversidad de costumbres y formas de expresión. Asimismo, contribuyen a que nuestras vidas sean más plenas en todos los sentidos, generando una parte significativa del capital intelectual, creativo, personal y social.

Como se ha dicho, es necesario el fortalecimiento de la educación cultural y artística necesita múltiples iniciativas en diferentes ámbitos e instituciones para alcanzar sus objetivos. Entre ellas hay que destacar la investigación, pues nos proporciona datos, informaciones e interpretaciones que nos ayudan a tomar conciencia de la situación en la que se encuentra y nos orienta para adoptar las decisiones más adecuadas, desde este punto de vista las iniciativas ponen de manifiesto que la educación cultural y artística ha de formar parte del currículo escolar, pero también debe estar presente en las actividades complementarias que

diferentes instituciones pueden ofrecer para una educación más completa de todos los alumnos (Giraldez & Palacios, 2014, p.66).

Por lo tanto, la Educación Cultural y Artística es el fluido del relato que se comparte y construye en el espacio educativo, entendido también como contexto social y simbólico para la celebración del ser y estar juntos. Los objetos, las imágenes, las acciones, las palabras sirven para representar y recordar estos procesos que presentan los sucesos del día a día en una dimensión estética conllevando a la experiencia del aprendizaje, que propone nuevas formas de relación y acceso al conocimiento (Guía Didáctica de Educación Cultural y Artística, 2016).

La Educación Cultural y Artística en el proceso de enseñanza y aprendizaje

El lenguaje, y a través de él la cultura, tienen una influencia decisiva en el proceso de enseñanza individual. El desarrollo de las conductas superiores es una consecuencia de la internalización de las pautas de relación con los demás. Por lo tanto, las posibilidades de aprendizaje pueden ser elevadas como consecuencia de la relación social. Aquí es importante diferenciar las posibilidades de aprendizaje que el niño es capaz de ejercer por sí solo, de las que podría desarrollar en un marco social adecuado, que es lo que Vigostky denomina desarrollo potencial (Ros, s.f).

Tomando como referencia a Contreras (citado en Meneces, 2017) pone a consideración que entendemos los procesos enseñanza aprendizaje como: “simultáneamente un fenómeno que se vive y se crea desde dentro, esto es, procesos de interacción e intercambio regidos por determinadas intenciones, en principio destinadas a hacer posible el aprendizaje; y a la vez, es un proceso determinado desde fuera, en cuanto que forma parte de la estructura de instituciones sociales entre las cuales desempeña funciones que se explican no desde las intenciones y actuaciones individuales, sino desde el papel que juega en la estructura social, sus necesidades e intereses”. Quedando, así, planteado el proceso enseñanza aprendizaje como un “sistema de comunicación intencional que se produce en un marco institucional y en el que se generan estrategias encaminadas a provocar el aprendizaje”. (p.32)

Así mismo, los niños y niñas adquieren rápidamente ideas sobre lo que es bonito y atractivo o feo y desagradable y utilizarán esos criterios en sus decisiones cotidianas es decir que manifestarán una evolución muy notable en su manera de representar la figura humana, los árboles o las casas durante sus años escolares, y serán capaces de fantásticos juegos simbólicos en los que cualquier objeto podrá representar o transformarse, de acuerdo con sutiles normas y acuerdos, en el escenario o el instrumento de la acción deseada (Martin, 2013, p.52).

Ahora bien, de entre la variedad y multiplicidad de imágenes, objetos o artefactos con los que convivimos, algunos adquieren una gran relevancia social, hablando así el caso de las obras de arte, en el ámbito del lenguaje verbal con la literatura, en el dominio sonoro con la música o en la actividad corporal con la danza llegando así a relacionar las ideas y teorías sobre Educación Cultural y Artística con las concepciones educativas y los movimientos artísticos (Martin, 2013, p. 56).

Sin embargo, Burgos (2015) establece que la Educación Cultural y Artística es una materia o asignatura obligatoria del currículo de Primaria y Secundaria, es una de las áreas de actividades en la Educación Infantil. El alumnado entiende que la Educación Artística o plástica consiste en pintar y dibujar. Actualmente, la estructura conceptual, el campo de conocimientos, y el desarrollo de capacidades, destrezas, saberes y valores que son propios de esta asignatura, es decir, incluye muy variadas estrategias y sistemas de creación de imágenes y objetos, como la fotografía, el vídeo y la computadora, incluye así el uso de materiales como la madera, los tejidos, las piedras, los plásticos. Tradicionalmente, esta materia se llamó dibujo a partir de mediados del siglo XX comenzaron a utilizarse un nuevo tipo de denominaciones: artes plásticas, expresión plástica, educación visual, que siguen cambiando con motivo de las habituales reformas educativas.

Existen muchos criterios sobre el proceso de enseñanza aprendizaje en relación a esta asignatura, es el caso de Martin (2013) que describe el marco de conocimientos y aprendizajes distintivos de la Educación Cultural y Artística en cinco categorías diferentes:

- Hechos, objetos y situaciones que estudia la Educación Artística: Todas las imágenes visuales, las obras de arte, los símbolos culturales, señales visuales, la publicidad, los objetos ancestrales, artefactos, construcciones, edificios patrimoniales, los paisajes, animales, materiales, fenómenos naturales, todo lo visible y tangible como las costumbres y tradiciones de una nación.
- Tipos de conocimiento característicos: Pensamiento visual y creativo; Intencionalidad artística y estética; Función imaginativa y emancipadora; Expresión popular; Arte Callejero; Profesiones artísticas.
- Campos del conocimiento y actividades profesionales de los que emanan los contenidos de la materia: Las artes visuales; Las disciplinas o ciencias que estudian esas imágenes y objetos; Las ciencias y tecnologías implicadas en los fenómenos de la luz y el color y en la construcción, reproducción, transmisión y conservación de imágenes.
- Conductas y capacidades básicas que pone en juego: Percepción visual, táctil y cenestésica, creatividad, inteligencia espacial, pensamiento visual, memoria visual, sensibilidad estética, conciencia cultural.
- Lenguajes, sistemas rotacionales, materiales y acciones distintivas en Educación Artística: Dibujo y sistemas de representación objetiva del espacio; Pigmentos, arcillas, papeles y cartones, telas, maderas, plásticos, piedras, espacios y luces, reutilización de objetos y de imágenes; Creación de imágenes, objetos y construcciones.

De igual manera el autor Ros, N. (s.f) puntualiza que la Educación Cultural y Artística trabaja tanto los fenómenos de la naturaleza tales como los colores del arco iris o la plasticidad de la arcilla, los objetos, artefactos, utensilios, construcciones e imágenes que constituyen la cultura material como patrimonio de una nación.

Otro punto de análisis es también el hecho de distinguir parámetros de estudio dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de la Educación Cultural y Artística, es así que el autor Martin (2013) establece cinco zonas visuales de importante interés en el marco de la enseñanza de esta asignatura:

- La visión y sugestión visual de los fenómenos naturales, sobre esta base resaltan aquellos como los acontecimientos históricos que marcan una relación de la cultura con el ser humano, en otras palabras las vivencias consideradas como tradición y costumbre popular de un pueblo, se pueden mencionar a las leyendas populares, bailes, mitos, música y muchos más que tratan de recordar a la sociedad la realidad cultural.
- Las cualidades sensibles, la presencia visual y las posibilidades constructivistas de los materiales naturales y artificiales que a través de un proceso pueden llegar a convertirse en arte como la artesanía en madera y los tejidos coloridos que resaltan una vestimenta tradicional.
- Las cualidades formales, semánticas y pragmáticas de los objetos, artefactos y construcciones que constituyen la cultura material antigua y contemporánea. Todo lo artificial, lo construido y transformado por los seres humanos está sometido a decisiones sobre su forma, su tamaño, su color y textura final. Muchas de estas decisiones vienen determinadas por las características propias del material, por el uso y función que deba tener ese objeto, por los significados y valores que le otorguemos, es este caso se habla de la arquitectura, cerámica, escultura que hacen notar el arte como elemento transformador.
- Un tipo de objetos de especial relevancia para la Educación Artística son las imágenes, ya sean bidimensionales o tridimensionales. Son objetos prioritariamente visuales y su función es básicamente representativa dentro del patrimonio cultural tangible e intangible. Las imágenes de cualquier tipo y condición nos remiten, como el lenguaje verbal, a otros ámbitos y aluden a otras realidades, a través de estrategias, convenciones y claves de representación, muy variadas y diversas, que tenemos que aprender a reconocer e interpretar, el mejor ejemplo de lo mencionado son las fotografías, los fotomontajes, el arte en 3D, el cine, entre otros.
- Las obras de arte, que son los objetos e imágenes, realizados con una intención abiertamente artística y estética. Algunas obras, por su innovación u originalidad, exactitud y perfección, o por su repercusión posterior,

adquieren o se les atribuye una importancia excepcional. Son las que llamamos grandes obras de arte.

Ahora bien, de acuerdo con Sacristán (citado en Bravo y Cáceres, 2017) la pedagogía por objetivos responde a un modelo cerrado de programación que se limita a comprobar el logro de un objetivo. Mientras que la enseñanza, al ser un modelo abierto y flexible, debe considerar el proceso seguido por cada alumno. En pocas palabras los objetivos del proceso de enseñanza-aprendizaje constituyen los fines o resultados, previamente concebidos como un proyecto abierto y flexible, que guían las actividades de profesores y estudiantes para alcanzar las transformaciones necesarias en estos últimos. Como expresión del encargo social que se plantea a la escuela reflejan el carácter social del proceso de enseñanza, sirviendo así de vínculo entre la sociedad y la escuela.

En efecto, como se deduce de lo anterior, los objetivos constituyen el componente que mejor refleja el carácter social, cultural y educativo del proceso de enseñanza-aprendizaje e instituyen la imagen del hombre que se intenta formar, en correspondencia con las exigencias sociales que compete cumplir a la escuela. Además de esta característica, juega una función de orientación dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que equivale a decir que influye en el desarrollo de los restantes elementos de este proceso (Bravo & Cáceres, 2017, p.28).

En definitiva, las actividades culturales, artísticas y estéticas se distinguen no tanto por el tipo de objetos o materiales que estamos manejando, sino por el modo como pensamos y por el sentido o intenciones que dirigen nuestra actividad, desde este punto de vista se recae en la relación directa entre la enseñanza de Educación Artística y su modelo de aprendizaje basado en objetivos comunes que conllevan a concebir el conocimiento con un fundamento cultural y artístico considerando objetivos concretos en el proceso de enseñanza aprendizaje de esta asignatura (Martín, 2013, p.55).

La creatividad en la enseñanza de la Educación Cultural y Artística

La creatividad es producir ideas de la nada que permiten generar un proceso para dar rienda suelta a la imaginación dejando que las ideas se plasmen en acciones

y se conviertan en algo real valorando el potencial nato de cada persona, por ende, no hay pautas que seguir todo fluye a medida de lo que se quiere lograr y el arte se convierte en la mejor forma de expresar la creatividad pura (Cerde, 2015, p.22).

Es importante pensar en la creatividad como elemento esencial de la enseñanza, el autor Mosquera (2015) indica: la creatividad es la actitud que todos tienen, algunos más y otros menos, se desarrolla para engendrar ideas y nuevas soluciones. Por lo tanto, la creatividad es un proceso en el cual el problema se manifiesta claramente (ya sea al figurarse, visualizarlo, asumirlo, meditarlo, etc.) para luego generar nuevas líneas no convencionales a partir de la idea, concepto, significación o sistema. (p.45)

Ahora bien, un análisis del concepto de creatividad y de sus compendios ofrece la alternativa de exhibir una visión más explícita de esta dimensión humana que surge como una característica definida en todas las personas, al mismo tiempo que establece ciertas pautas metodológicas y pedagógicas para la educación. En este sentido, existe el gigantesco desafío planteado por una revolución educativa dirigida a crear nuevos modelos de aprendizaje que empujen al desarrollo de la creatividad de los niños y niñas desde el nivel inicial. Los componentes en el transcurso del aprendizaje educativo que son primordiales para el desarrollo del elemento creador describen en esta investigación, como la capacidad creativa tanto del docente, el diseño y uso de estrategias de enseñanza y aprendizaje en el aula, el estímulo a una atmósfera creativa y la aparición de la creatividad estudiantil como un valor innovador, único e irrepetible. Varios enfoques metodológicos y educativos se consideran parte de una invitación didáctico-pedagógica para promover la creatividad al incluir al estudiante en la habilidad de aprender en forma o situación dentro del aula. (Klimenko citado en Sánchez & Pulgar, 2017, p.184).

Así mismo, la creatividad es un aspecto fundamental en la búsqueda de soluciones las mismas que no deben ser monótonas, sino utilizar la originalidad como alternativa para resolver de manera creativa los inconvenientes que se presenten en el accionar diario, generando nuevas perspectivas que dé como resultado acciones innovadoras. Tomando en cuenta la espontaneidad como una característica actitudinal para cumplir los objetivos planteados que conlleven el

manejo adecuado de emociones, cuando se enseña es de vital importancia la creatividad, el maestro en si debe ser espontáneo al momento de practicar la doctrina del aprendizaje y más aún cuando la materia que se trata de impartir es la misma rama artística y cultural (Espinosa, 2014, p.28).

De Bono citado en Valle, Rodríguez, Cisneros, Cabanillas & Castillo (2018), postula que la creatividad es una competencia mental y una destreza del pensamiento, por lo que considera que un alto número de personas tiende a utilizar el Pensamiento Vertical o Lógico que faculta el análisis y el razonamiento y es considerado como una forma de pensamiento efectivo que impide visualizar nuevas perspectivas de aprendizaje, experiencia y solución, a partir de este análisis Edward de Bono concibe el Pensamiento Lateral o Creativo como aquel que encierra un conjunto de actividades en las que el protagonista del aprendizaje es considerado competente, dependiendo del desarrollo de habilidades con las que se identifique y de los procesos mentales lógicos, debido a que este tipo de pensamiento vertical, utiliza experiencias y suposiciones que empiezan de situaciones afines apoyadas en la lógica pero que a veces este proceso presenta límites que sólo se pueden superar dejando de lado las suposiciones y orientando el problema desde el pensamiento lateral que se identifica por ser libre, asociativo y permite llegar a una solución tras el incentivo, ingenio y creatividad. Bajo estos parámetros, es fundamental acotar que ambos pensamientos son importantes sin embargo con la ayuda del pensamiento lateral el ingenio y la creatividad se incentivan proponiendo distintas direcciones, nuevas e ingeniosas respuestas como alternativas de cambio y transformación para los conflictos humanos.

En definitiva la aplicación de la creatividad en un proyecto educativo permite que se la vea como herramienta no solo como resultado lo cual determina que puede desarrollarse a través del proceso enseñanza y aprendizaje. Entonces, los autores citados anteriormente consideran que la creatividad predomina en todos los seres humanos ya sea por inventiva, técnica o descubrimiento dando lugar a construir algo nuevo generando soluciones a problemas priorizando la transformación de los aprendizajes dando lugar al desarrollo de destrezas, potencializando las individualidades, fortaleciendo habilidades mentales e

intelectuales que conllevan a lograr un aprendizaje completo y a la vez un fortalecimiento del conocimiento teórico y práctico en el individuo.

Arte, cultura y ciencia en el desarrollo integral del ser humano

El autor Hugo Burgos (2015) se cuestiona si ¿es posible dissociar el hacer del pensar? Y si ¿es posible dissociar el pensar del hacer?, esto en relación a la constante manifestación de la separación entre la teoría con la práctica. La producción artística y el entendimiento de la cultura siempre han estado bajo la mirada inquisidora de las ciencias exactas como punto de validación. De esta manera, artistas y productores creativos no tienen un equivalente medible que los valide dentro del mundo académico, es decir que al momento los criterios son aún emergentes y no se cimientan en algo certeramente oficial. Así, la producción de conocimiento es asumida como un proceso ajeno al mundo del arte o la cultura. Sin embargo, hay una relación dual y bidireccional entre la teoría y la praxis, no existiría la pretensión de nombrar al artista como un investigador o teórico bajo criterios ajenos al suyo; más bien se apunta a mostrar cómo su actividad también es productora de investigación y conocimiento.

Así mismo, se manifiesta que el conocimiento artístico es creativo, la estética y la cultura son aspectos esenciales del conocimiento, pues se lo hace desde la convicción de que nuestro conocimiento de la realidad está lleno de ejercicios de intuición y de metáforas. Se trataría de otro paradigma de comprensión del mundo, en el que es esencial un sistema de metáforas y en el que la metáfora guía: ya no es más el acto de captar (cartografiar) sino el hecho de habitar, de compartir desde el respeto al otro y el respeto a la cultura propia (García, 2015, p.51).

Ahora bien al comparar arte y ciencia, en cuanto a métodos y procesos, se puede explicar algunas características que los diferencia, para luego mostrar el posible diálogo interdisciplinar que hay y se propone entre dos campos, el científico y el artístico, pues resulta de suma importancia, con el objetivo de avanzar en una dirección integradora. A la ciencia se la puede definir como explicación de lo visible, explicación con métodos y pasos científicos que sigue el observador/experimentador. Mientras que al arte y la cultura podemos verlos como

la intuición de lo invisible, de lo que está ahí pero no se ve con los instrumentos de observación o la disposición ordinaria de un observador. La ciencia persigue como objeto “la verdad”, el arte, por otro lado, en sus distintas manifestaciones, y en algunos casos intenta alcanzar la belleza como ideal estético. El arte de este modo, atraviesa las cosas, va más allá tanto de lo real como de lo imaginario. Así, el artista recorre un largo camino en el que se fusionan forma y sustancia, lo sensible al lado de lo intangible, pero tomando nuevas maneras para intentar expresar lo existente pero que es invisible e inaccesible mediante métodos científicos (Burgos, 2015, p.23).

De lo expuesto, Novo (2012) manifiesta que el arte permite encontrar el valor de la diversidad cultural, la resistencia de lo pequeño, lo descentralizado; el valor de los contextos y también de las historias, el reconocimiento de los sistemas vivos como ámbitos de posibilidades y no de determinismo. Estar abierto a estos valores emergentes significa dejar de ver el mundo desde arriba, con los ojos ajenos de quienes imponen, y atreverse a mirarlo desde abajo, con nuestros propios ojos, dejar de verlo por fuera y luchar hasta poder mirarlo por dentro; significa un cambio en la mirada.

En conclusión, como en la ciencia, en el arte, el método también es fundamental ya que se trata de un método distinto, que orienta procesos diferentes, y produce respuestas de otro orden que las del saber científico. El arte se basa en el acto de implicación del artista en su obra, para que la imaginación creadora posibilite un acto de comunicación entre la persona que crea y la que recrea la obra al acercarse a ella. El arte deja la explicación final no como algo construido previamente sino como algo que se construye, un encuentro entre dos subjetividades, por ejemplo, la del artista creador y la del espectador intérprete, lo que hace que la obra de arte sea algo vivo, abierto, por esencia inacabado a su vez permite imaginar mundos posibles, culturas diferentes e incluso darles forma, es un espacio para la creación y la comunicación, un ámbito para el florecimiento de la diversidad cultural ancestral, que hace posible la búsqueda y la interpretación de ideas en el sentido más centrado en la belleza y la expresión cultural de un pueblo (Burgos, 2015, p.28).

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Paradigma y tipo de investigación

La investigación enmarca lo cualitativo y cuantitativo, a partir de estos parámetros se efectuó una observación directa de la problemática en la institución educativa, seguidamente de un análisis de la situación en el campo, del proceso de enseñanza y aprendizaje actual en la asignatura de Educación Cultural y Artística, recayendo así en el paradigma mixto expuesto en lo cuantitativo y cualitativo, enfatizando un pensamiento realista y punto de vista subjetivo en el desarrollo de la investigación.

La investigación es cualitativa, porque enfatiza el proceso de indagación profunda y de criterio propio ante una problemática educativa detectada en cuanto a conocimientos y habilidades, tiene una base bibliográfica para sustentar lo identificado y se relaciona directamente con las nuevas técnicas de enseñanza en nuestra realidad, así mismo exalta las estrategias metodológicas que se están aplicado en la actualidad, además se aplicó una entrevista al docente de la asignatura quien corroboró la información establecida en la problemática.

De igual manera tiene una investigación cuantitativa, porque se mide e interpreta datos a través de un cuestionario utilizando el programa estadístico SPSS para verificar hipótesis válidas e identificar el grado de desarrollo de conocimientos y destrezas alcanzadas en el proceso de aprendizaje en la asignatura de Educación Cultural y Artística.

La modalidad de la investigación es básica porque parte de un sustento escrito para su fundamentación, hace énfasis en la utilización de los conocimientos que se adquieren y se reflejan al momento de la investigación, así mismo, se encuentra estrechamente vinculada en la medida que requiere de un marco teórico y un apoyo filosófico. En este sentido se establece como propuesta la aplicación de una metodología de enseñanza que recae en el Aprendizaje Basado en Proyectos como forma innovadora de enseñar una determinada asignatura.

Para el desarrollo del trabajo de investigación se utilizaron los siguientes tipos de investigación:

Explicativa: la investigación con base en la observación de hechos reales, lugar y sitio donde se presentó el problema, precisamente, en los estudiantes del primer año de bachillerato general unificado en ciencias de la Unidad Educativa José Joaquín Olmedo.

Bibliográfica: en este ámbito se efectuó un análisis de contenidos de documentos encontrados de manera impresa, así como digital que fueron minuciosamente revisados y analizados para respaldar el tema, esto permitió la amplia reflexión conceptual sobre los diferentes argumentos que sirvieron para estructurar la investigación dentro de un marco teórico.

Descriptiva: Se apoyó en el análisis de la problemática de investigación, así como en la descripción de los resultados de la indagación de campo que permitieron el desarrollo de una propuesta con base en resultados obtenidos, analizados y sustentados a través de porcentajes y datos numéricos.

Procedimiento para la búsqueda y procesamiento de datos

Población

La población directa para la investigación la constituyen los estudiantes de la Unidad Educativa “José Joaquín Olmedo”, del primer año de bachillerato general unificado en ciencias, jornada matutina y vespertina, con un total de 47 estudiantes y un docente del área de Educación Cultural y Artística, al tratarse de una población pequeña se trabajara con la totalidad de la misma.

Cuadro No. 1: Población

Informantes	Frecuencia
Estudiantes primer año de bachillerato general unificado en ciencias Matutina	26
Estudiantes primer año de bachillerato general unificado en ciencias Vespertina	21
Docente	1
Total	48

Elaborado por: Quisimalin, 2020

Fuente: Unidad Educativa José Joaquín Olmedo

Cada una de las pruebas estadísticas realizadas sirvieron de sustento para cada tipo de investigación aplicada a la población directa centrada en los estudiantes del primer año de bachillerato general unificado y sustentando de manera estadística la problemática planteada con base en los resultados obtenidos de la investigación de campo.

Cuadro No. 2: Operacionalización Aprendizaje Basado en Proyectos

Concepto	Dimensiones	Indicadores	Items	Técnicas e instrumentos
Es una metodología didáctica de aparición relativamente reciente y de interés progresivo, se trata de un modelo de aprendizaje en el que los estudiantes son quienes planean, implementan y evalúan diferentes proyectos, cuya aplicación va más allá del aula, vinculando el aprendizaje y la creatividad con el mundo real.(Blank & Harwell, 1997)	Metodología didáctica	<ul style="list-style-type: none"> • Planificación (plantear el problema y formular las metas a alcanzar) • Ejecución (describir objetivos e indicadores de logro) • Presentación de resultados (organizar, asignar roles de trabajo y evaluación) 	En la clase se realiza una planificación, organización y presentación del trabajo para fomentar el desarrollo de sus conocimientos.	Técnica: Encuesta Entrevista Instrumento: Cuestionario
	Modelo de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Constructivismo • Participación activa • Trabajo cooperativo 	Durante la clase se incentiva la participación, permitiéndole a usted aportar ideas y recibir críticas constructivas por parte de sus compañeros. El desarrollo de la clase se efectúa de manera cooperativa a través de grupos de trabajo donde se intercambia ideas y conocimientos.	Técnica: Encuesta Entrevista Instrumento: Cuestionario
	Creatividad	<ul style="list-style-type: none"> • Pensamiento crítico • Imaginación • Unificación teoría con la práctica. 	En la clase se permite el desarrollo de habilidades y destrezas de los estudiantes mediante la interacción, dinámica y comunicación activa entre el grupo. El docente realiza una clase memorista, de lectura tradicional, centrándose en conceptos teóricos y no prácticos.	Técnica: Encuesta Entrevista Instrumento: Cuestionario

Elaborado por: Quisimalín, 2020

Fuente: Investigación directa

Cuadro No. 3: Operacionalización metodología de enseñanza de la Educación Cultural y Artística

Concepto	Dimensiones	Indicadores	Items	Técnicas e instrumentos
Es el fluido del relato que se comparte y construye en el espacio educativo, entendido también como contexto social y simbólico para la celebración del ser y estar juntos. Los objetos, las imágenes, las acciones, las palabras sirven para representar y rememorar estos procesos que presentan los sucesos del día a día en una dimensión estética conllevando a la experiencia del aprendizaje, que propone nuevas formas de relación y acceso al conocimiento (Guía Didáctica de Educación Cultural y Artística, 2016).	Espacio educativo	<ul style="list-style-type: none"> Participación Comunicación 	<p>En la realización de la clase el docente explica de manera práctica, dinámica y participativa.</p> <p>Usted realiza durante la clase procesos de investigación, experimentación y aplicación de conocimientos de forma práctica.</p>	<p>Técnica: Encuesta Entrevista</p> <p>Instrumento: Cuestionario</p>
	Experiencia de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> Procesos Saberes Valores 	<p>Cree usted que se fomenta los saberes y valores de carácter social, cultural, educativo de manera práctica e interactiva en la clase.</p>	<p>Técnica: Encuesta Entrevista</p> <p>Instrumento: Cuestionario</p>
	Conocimiento	<ul style="list-style-type: none"> Aplicación Evaluación 	<p>Considera usted que los conocimientos se adquieren mejor a través de la práctica, participación y comunicación.</p> <p>En la clase de Educación Cultural y Artística predomina una evaluación memorista centrada solo en conceptos.</p>	<p>Técnica: Encuesta Entrevista</p> <p>Instrumento: Cuestionario</p>

Elaborado por: Quisimalín, 2020

Fuente: Investigación directa

Procedimiento de recolección de la información

Métodos

Analítico - sintético: directamente aplicado en el análisis de resultados de la investigación de campo que involucra la problemática en estudio, también dentro del marco teórico investigativo para llegar a delimitar conclusiones y proponer una solución.

Método estadístico: utilizado para el análisis e interpretación de los datos obtenidos de los instrumentos de la investigación de campo.

Inductivo - Deductivo: ya que se partió desde los hechos particulares hasta llegar a las conclusiones generales, de igual forma se utilizó datos generales hasta llegar a la conclusión de carácter particular.

Técnicas

La técnica es la encuesta y el instrumento un cuestionario aplicado a los estudiantes del primer año de bachillerato general unificado en ciencias de la Unidad Educativa José Joaquín Olmedo, así también se aplicó una entrevista al docente del área de Educación Cultural y Artística de la misma institución, estos sirvieron para recoger información mediante la elaboración cuidadosa de preguntas e indicadores previamente analizados en la operacionalización de las variables.

Procesamiento y análisis de la información

Para el procesamiento de datos se utilizó el programa informático IBM SPSS Statics, esta herramienta tecnológica sirvió para realizar una contrastación de la hipótesis, con este tipo de prueba se buscó un sustento estadístico donde el principal fundamento era resaltar que el Aprendizaje Basado en Proyectos si influye en la enseñanza de la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de primer año de bachillerato. Así mismo se realizó pruebas estadísticas a través del Chi-cuadrado para establecer una comparación de factibilidad de la problemática y determinar una estadística descriptiva para ver reacciones entre variables sustentándose en la información obtenida en la investigación de campo.

Partiendo de lo mencionado se consideró los siguientes pasos:

Diseño de instrumentos: Se consideró instrumentos acordes a las necesidades de la investigación para los estudiantes se utilizó una encuesta elaborada en relación a la operacionalización de las variables, para el docente se utilizó una entrevista con el fin de obtener un enfoque real de la situación del problema.

Ordenación de la información: Se procedió a organizar cada pregunta en relación a los objetivos de la investigación y en relación a la población.

Revisión crítica de la información: De manera simultánea se procedió a realizar el proceso de validación ante tres expertos del instrumento a aplicarse, es decir, del cuestionario que fue diseñado de manera específica para esta investigación.

Aplicación de instrumentos: Considerando la población directa se procedió a aplicar la encuesta a 47 estudiantes de la Unidad Educativa “José Joaquín Olmedo”, del primer año de bachillerato general unificado en ciencias, jornada matutina y vespertina, así mismo se aplicó la respectiva entrevista al docente del área de la Unidad Educativa objeto de la investigación.

Interpretación de los resultados: En el caso de los estudiantes los resultados fueron interpretados de forma estadística obteniendo conclusiones concretas en relación a cuadros y gráficos porcentuales y cantidades específicas para dar cumplimiento los objetivos planteados. Así también en la entrevista aplicada al docente del área se consideró un análisis minucioso en relación al instrumento aplicado en el marco de la investigación se enfocó directamente a interpretar la actual forma de enseñanza y los resultados obtenidos en el proceso de aprendizaje.

El proceso y análisis de la información a través de lo antes citado mantuvo un soporte estadístico, sistemático y por sobre todo busco dar énfasis a la problemática sustentándola en datos porcentuales que aseveran el trabajo investigativo y la búsqueda de solución a lo planteado.

CAPÍTULO III

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Encuesta aplicada a los estudiantes del Primer año de Bachillerato General Unificado en ciencias de la Unidad Educativa José Joaquín Olmedo

- 1) **En la clase se realiza una planificación, organización y presentación del trabajo para fomentar el desarrollo de sus conocimientos.**

Cuadro No. 4: Análisis e interpretación pregunta 1

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	0	0
Casi siempre	2	4
Algunas veces	15	32
Muy pocas veces	22	47
Nunca	8	17
Total	47	100

Elaborado por: Quisimalín, 2020

Fuente: Investigación directa

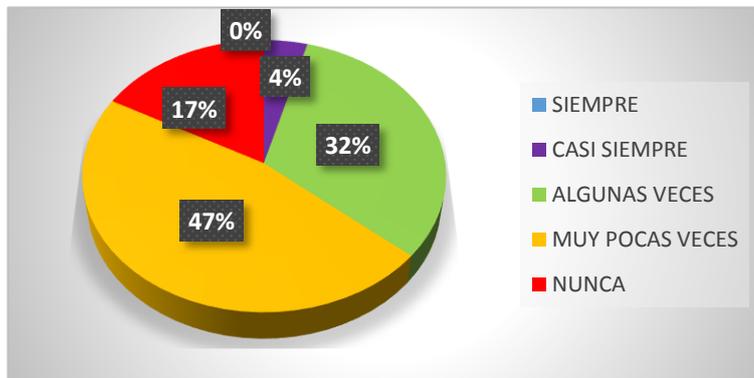


Gráfico No.1: Análisis e interpretación pregunta 1

Elaborado por: Quisimalín, 2020.

Fuente: Investigación directa

Análisis

Los resultados obtenidos de la Encuesta dirigida a los estudiantes del primer año de bachillerato general unificado de la U.E. José Joaquín Olmedo desprenden que en un 47% respondieron muy pocas veces, en un 32% algunas veces, en un 17% nunca y en un 4% casi siempre, mientras que hay un registro del 0% de la categoría siempre.

Interpretación

Es muy evidente que en un porcentaje mayoritario el docente muy pocas veces realiza una planificación, organización y presentación del trabajo efectuado por los estudiantes en la clase esto con el fin de fomentar el desarrollo de conocimientos, de ahí que, es evidente la necesidad del manejo de una debida planificación al momento de impartir conocimientos para llegar de manera acertada a cumplir con los objetivos de aprendizaje.

2) Durante la clase se incentiva la participación, permitiéndole a usted aportar ideas y recibir críticas constructivas por parte de sus compañeros.

Cuadro No. 5: Análisis e interpretación pregunta 2

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	2	4
Casi siempre	1	2
Algunas veces	11	23
Muy pocas veces	11	23
Nunca	22	47
Total	47	100

Elaborado por: Quisimalín, 2020

Fuente: Investigación directa

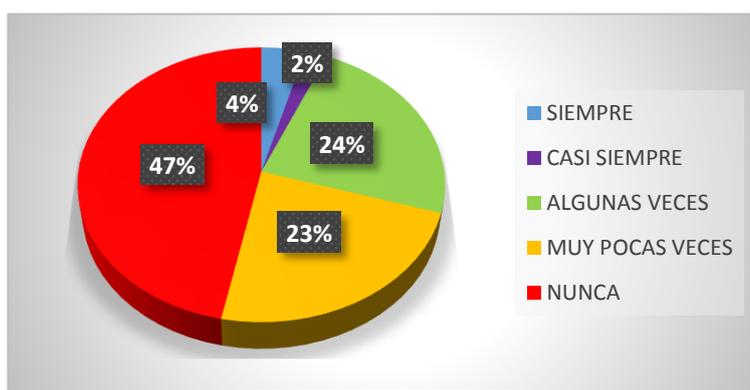


Gráfico No.2: Análisis e interpretación pregunta 2

Elaborado por: Quisimalín, 2020.

Fuente: Investigación directa

Análisis

Los resultados obtenidos de la Encuesta dirigida a los estudiantes del primer año de bachillerato general unificado de la U.E. José Joaquín Olmedo desprenden que en un 47% respondieron nunca, en un 24% algunas veces, en un 23% muy pocas veces, en un 4% siempre y en un 2% casi siempre.

Interpretación

Es muy importante la participación del estudiante dentro del salón de clase, sin embargo se puede referir a los datos obtenidos que son preocupantes ya que se entiende que nunca el docente incentiva la participación, permitiéndole al estudiante aportar ideas y recibir críticas constructivas por parte de sus compañeros, reflejando esto la totalidad despreocupación por la participación activa del estudiante al momento de realizar una actividad educativa.

3) El desarrollo de la clase se efectúa de manera cooperativa a través de grupos de trabajo donde se intercambia ideas y conocimientos.

Cuadro No. 6: Análisis e interpretación pregunta 3

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	2	4
Casi siempre	2	4
Algunas veces	11	23
Muy pocas veces	27	57
Nunca	5	11
Total	47	100

Elaborado por: Quisimalín, 2020

Fuente: Investigación directa

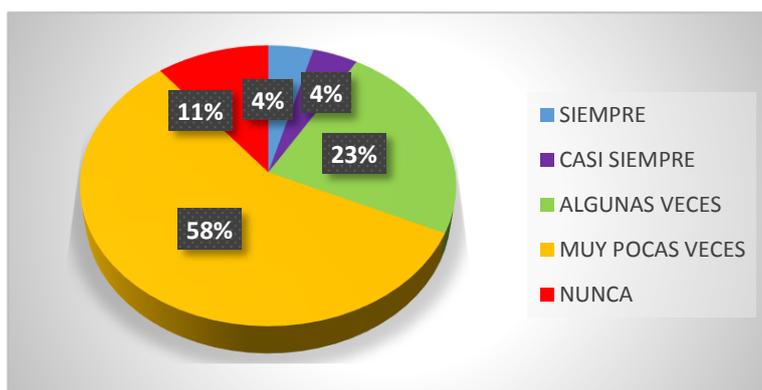


Gráfico No.3: Análisis e interpretación pregunta 3

Elaborado por: Quisimalín, 2020.

Fuente: Investigación directa

Análisis

Los resultados obtenidos de la Encuesta dirigida a los estudiantes del primer año de bachillerato general unificado de la U.E. José Joaquín Olmedo arrojaron que los encuestados en un 58% respondieron muy pocas veces, en un 23% algunas veces, en un 11% nunca, en un 4% casi siempre y en un 4% siempre.

Interpretación

Son muy pocas veces que el desarrollo de la clase se efectúa de manera cooperativa a través de grupos de trabajo donde se intercambia ideas y conocimientos, demostrando así que la clase se torna aburrida y carece de la participación conjunta de los estudiantes al momento de trabajar de manera colaborativa.

- 4) En la clase se permite el desarrollo de habilidades y destrezas por parte de los estudiantes mediante la interacción, dinámica y comunicación activa entre el grupo.

Cuadro No. 7: Análisis e interpretación pregunta 4

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	0	0
Casi siempre	1	2
Algunas veces	5	11
Muy pocas veces	30	64
Nunca	11	23
Total	47	100

Elaborado por: Quisimalín, 2020

Fuente: Investigación directa

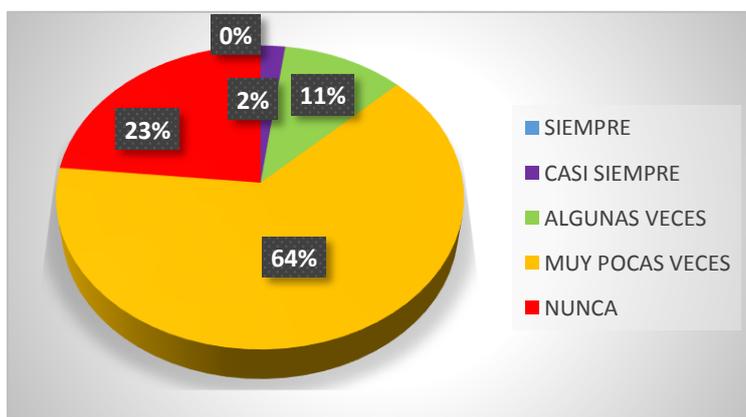


Gráfico No.4: Análisis e interpretación pregunta 4

Elaborado por: Quisimalín, 2020.

Fuente: Investigación directa

Análisis

Los resultados obtenidos de la Encuesta dirigida a los estudiantes del primer año de bachillerato general unificado de la U.E. José Joaquín Olmedo, desprenden que los encuestados en un 64% respondieron muy pocas veces, en un 23% nunca, en un 11% algunas veces y en un 2% casi siempre, concluyendo así también que un 0% respondieron siempre.

Interpretación

Se puede así mismo determinar en relación a los resultados que el docente muy pocas veces permite el desarrollo de habilidades y destrezas mediante la interacción, dinámica y comunicación activa entre el grupo, reiterando así que la metodología aplicada es insuficiente para logra un aprendizaje significativo.

5) El docente realiza una clase memorista, de lectura tradicional, centrándose en conceptos teóricos y no prácticos.

Cuadro No. 8: Análisis e interpretación pregunta 5

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	35	74
Casi siempre	8	17
Algunas veces	4	9
Muy pocas veces	0	0
Nunca	0	0
Total	47	100

Elaborado por: Quisimalín, 2020

Fuente: Investigación directa

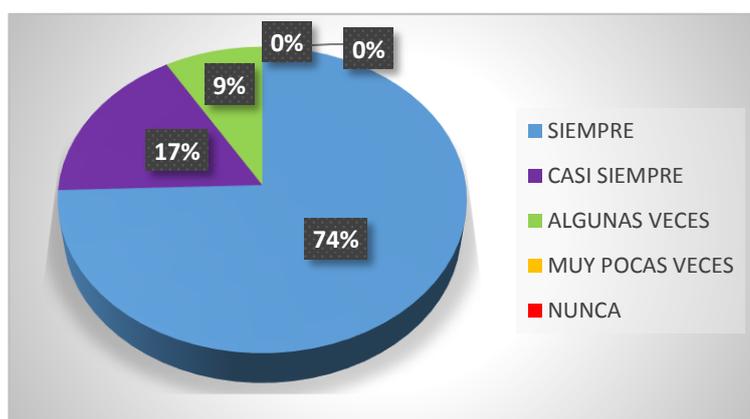


Gráfico No.5: Análisis e interpretación pregunta 5

Elaborado por: Quisimalin, 2020.

Fuente: Investigación directa

Análisis

Los resultados obtenidos de la Encuesta dirigida a los estudiantes del primer año de bachillerato general unificado de la U.E. José Joaquín Olmedo muestran que los encuestados en un 74% respondieron siempre, en un 17% casi siempre y en un 9% algunas veces.

Interpretación

En la actualidad es necesario que el estudiante interactúe, participe, la clase sea dinámica y motivadora para captar la atención, encaminando al estudiante a adquirir conocimientos significativos, sin embargo los resultados manifiestan que el docente siempre realiza una clase memorista, de lectura tradicional, centrándose en conceptos teóricos y no prácticos, recayendo así en la escasa utilización de una estrategia correcta al momento de impartir los conocimientos.

6) En la realización de la clase el docente explica de manera práctica, dinámica y participativa.

Cuadro No. 9: Análisis e interpretación pregunta 6

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	0	0
Casi siempre	8	17
Algunas veces	9	19
Muy pocas veces	21	45
Nunca	9	19
Total	47	100

Elaborado por: Quisimalín, 2020

Fuente: Investigación directa

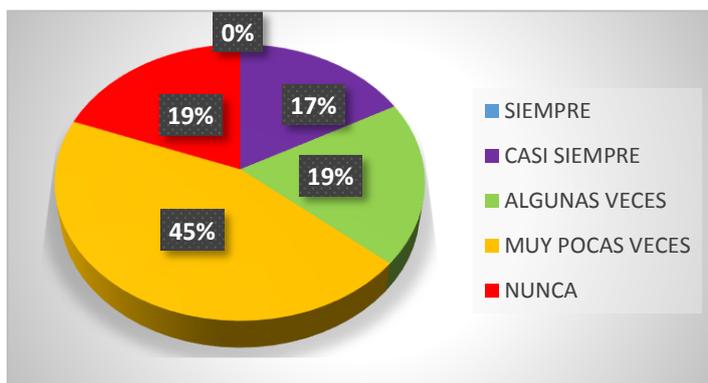


Gráfico No.6: Análisis e interpretación pregunta 6

Elaborado por: Quisimalín, 2020.

Fuente: Investigación directa

Análisis

Los resultados obtenidos de la Encuesta dirigida a los estudiantes del primer año de bachillerato general unificado de la U.E. José Joaquín Olmedo, reflejan que los encuestados en un 45% respondieron muy pocas veces, en un 19% algunas veces, 19% nunca y en un 17% casi siempre, así mismo un 0% respondieron siempre.

Interpretación

En muy evidente la poca actividad dentro de la clase, el docente muy pocas veces explica de manera práctica, dinámica y participativa, la mayor parte de estudiantes aprenden con la práctica y activación de sus habilidades, a pesar de esto se recogen resultados de la poca didáctica en que actualmente se está tratando la clase que se imparte.

7) Usted realiza durante la clase procesos de investigación, experimentación y aplicación de conocimientos de forma práctica.

Cuadro No. 10: Análisis e interpretación pregunta 7

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	0	0
Casi siempre	7	15
Algunas veces	14	30
Muy pocas veces	26	55
Nunca	0	0
Total	47	100

Elaborado por: Quisimalín, 2020

Fuente: Investigación directa

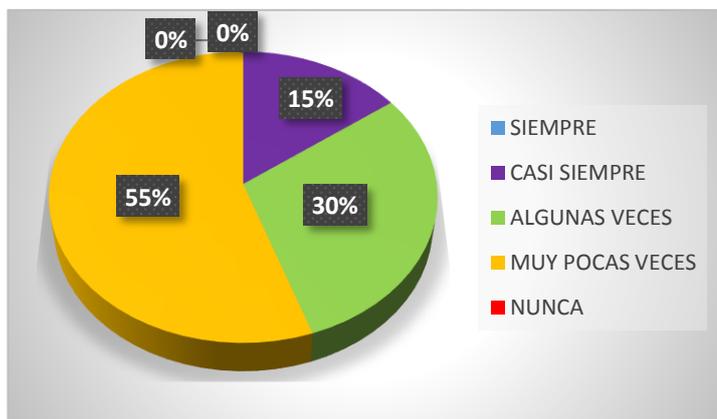


Gráfico No.7: Análisis e interpretación pregunta 7

Elaborado por: Quisimalín, 2020.

Fuente: Investigación directa

Análisis

Los resultados obtenidos de la Encuesta dirigida a los estudiantes del primer año de bachillerato general unificado de la U.E. José Joaquín Olmedo, desprenden que los encuestados en un 55% respondieron muy pocas veces, en un 30% algunas veces y en un 15% casi siempre.

Interpretación

Actualmente los estudiantes requieren ser investigadores y aplicar su investigación en la práctica, a pesar de esto los resultados reflejan que muy pocas veces los estudiantes realizan procesos de investigación, experimentación y aplicación de conocimientos de forma práctica, reiterando así la problemática del aprendizaje que recae en un aprendizaje tradicionalista y sin práctica.

8) Cree usted que se fomenta los saberes y valores de carácter social, cultural, educativo de manera práctica e interactiva en la clase.

Cuadro No. 11: Análisis e interpretación pregunta 8

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	0	0
Casi siempre	4	9
Algunas veces	8	17
Muy pocas veces	17	36
Nunca	18	38
Total	47	100

Elaborado por: Quisimalín, 2020

Fuente: Investigación directa

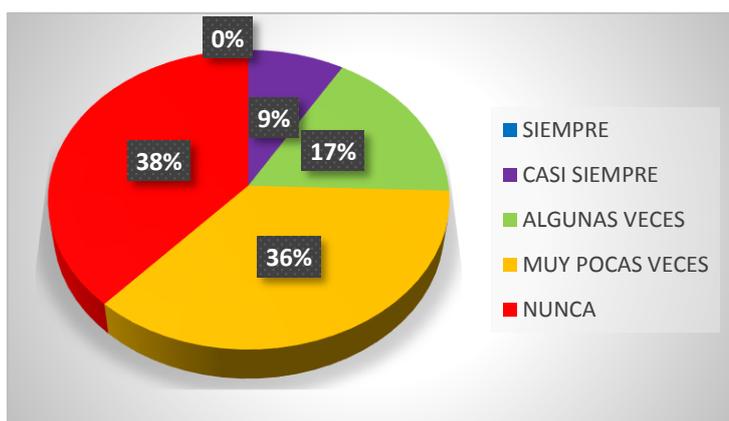


Gráfico No.8: Análisis e interpretación pregunta 8

Elaborado por: Quisimalín, 2020.

Fuente: Investigación directa

Análisis

Los resultados obtenidos de la Encuesta dirigida a los estudiantes del primer año de bachillerato general unificado de la U.E. José Joaquín Olmedo, desprenden que los encuestados en un 38% respondieron nunca, en un 36% muy pocas veces, en un 17% algunas veces y en un 9% casi siempre.

Interpretación

Al momento de impartir una clase es necesario que el estudiante asimile los aprendizajes, relacione con el medio donde vive y se desarrolla, con este antecedente es importante resaltar que según la investigación en un porcentaje mayoritario el docente nunca fomenta los saberes y valores de carácter social, cultural, educativo de manera práctica e interactiva, hay que considerar que la materia que se imparte está enfocada a este tipo de saberes sin embargo se refleja que no existe la adquisición de este tipo de conocimientos.

9) **Considera usted que los conocimientos se adquieren mejor a través de la práctica, participación y comunicación.**

Cuadro No. 12: Análisis e interpretación pregunta 9

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	21	45
Casi siempre	18	38
Algunas veces	5	11
Muy pocas veces	3	6
Nunca	0	0
Total	47	100

Elaborado por: Quisimalín, 2020

Fuente: Investigación directa

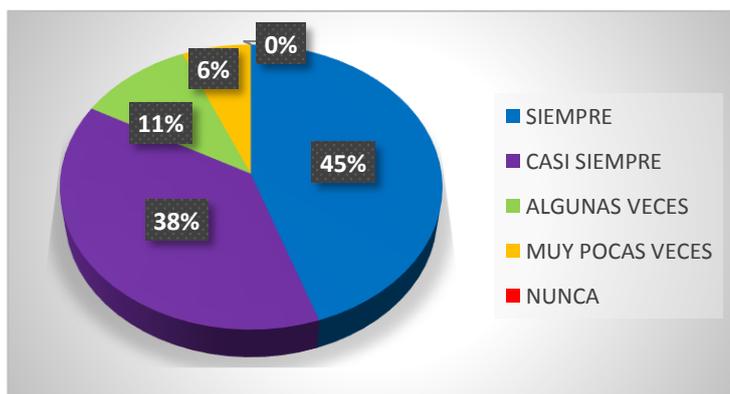


Gráfico No.9: Análisis e interpretación pregunta 9

Elaborado por: Quisimalín, 2020.

Fuente: Investigación directa

Análisis

Los resultados obtenidos de la Encuesta dirigida a los estudiantes del primer año de bachillerato general unificado de la U.E. José Joaquín Olmedo, reflejan que los encuestados en un 45% respondieron siempre, en un 38% casi siempre, en un 11% algunas veces y en un 6% muy pocas veces

Interpretación

La opinión del estudiante al momento de impartir una clase es importante, en este sentido los estudiantes manifiestan según lo investigado que siempre los conocimientos se adquieren mejor a través de la práctica, participación y comunicación, son muy importantes estos criterios ya que ayudan a enfocar los aprendizajes, utilizar herramientas adecuadas y por supuesto mejorar la metodología de enseñanza.

10) En la clase de Educación Cultural y Artística predomina una evaluación memorista centrada solo en conceptos.

Cuadro No. 13: Análisis e interpretación pregunta 10

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	22	47
Casi siempre	18	38
Algunas veces	6	13
Muy pocas veces	1	2
Nunca	0	0
Total	47	100

Elaborado por: Quisimalín, 2020

Fuente: Investigación directa

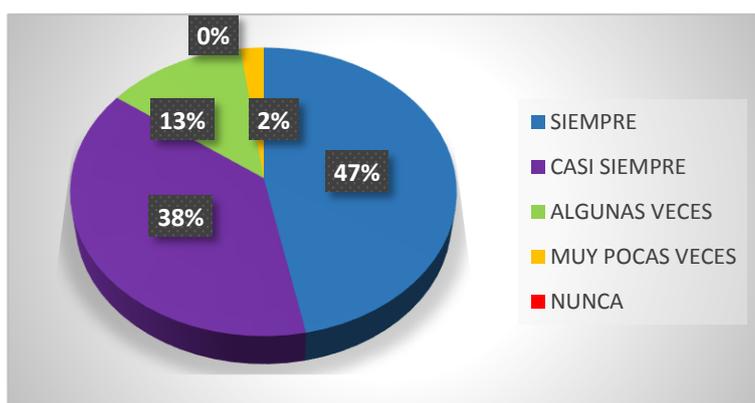


Gráfico No.10: Análisis e interpretación pregunta 10

Elaborado por: Quisimalín, 2020.

Fuente: Investigación directa

Análisis

Los resultados obtenidos de la Encuesta dirigida a los estudiantes del primer año de bachillerato general unificado de la U.E. José Joaquín Olmedo, desprenden que los encuestados en un 47% respondieron siempre, en un 38% casi siempre, en un 13% algunas veces y en un 2% muy pocas veces.

Interpretación

Al momento de evaluar siempre ha surgido inconvenientes, dado esto se desprende que siempre en la clase de Educación Cultural y Artística predomina una evaluación memorista centrada solo en conceptos, es meritoria la necesidad de la práctica en la asignatura sin olvidar la teoría pero resulta muy factible que al momento de evaluar se considere parámetros como la participación, practica y producto final para así lograr un desarrollo correcto dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

Contrastación de la Hipótesis

- Ho: El Aprendizaje Basado en Proyectos NO influye la enseñanza de la asignatura de educación cultural y artística en los estudiantes de primer año de bachillerato
- H1: El Aprendizaje Basado en Proyectos SI influye la enseñanza de la asignatura de educación cultural y artística en los estudiantes de primer año de bachillerato.

Para la verificación de hipótesis se ha realizado un cuadro estadístico con la ayuda del programa informático IBM SPSS Statics, aplicando el estadístico del Chi² por lo tanto se utilizará el siguiente enunciado:

Si X^2 es menor que ,005 se rechaza la hipótesis nula (Ho) y se acepta la hipótesis alterna (H1).

Si X^2 es mayor que ,005 se rechaza la hipótesis alterna (H1) y se acepta la hipótesis nula (Ho)

Se realizó un cotejo minucioso de combinación de frecuencias con la Encuesta dirigida a los estudiantes del primer año de bachillerato general unificado de la U.E. José Joaquín Olmedo para el análisis de las variables independiente y dependiente.

Pruebas Estadísticas Chi-cuadrado

Preguntas de variables	El docente incentiva la participación, permitiéndole a usted aportar ideas y recibir críticas constructivas por parte de sus compañeros.	El docente en la clase realiza una planificación, organización y presentación del trabajo para fomentar el desarrollo de sus conocimientos.	El docente permite el desarrollo de habilidades y destrezas mediante la interacción, dinámica y comunicación activa entre el grupo. ndizaje2	El desarrollo de la clase se efectúa de manera cooperativa a través de grupos de trabajo donde se intercambia ideas y conocimientos.	En la clase de Educación Cultural y Artística predomina una evaluación memorista centrada solo en conceptos.	Considera usted que los conocimientos se adquieren mejor a través de la práctica, participación y comunicación.
Chi-cuadrado	30,77	19,13	42,11	46,94	24,91	21,00
df	4	3	3	4	3	3
Sign. Asint.	,000	,000	,000	,000	,000	,000
Preguntas de variables	En la realización de la clase el docente explica de manera práctica, dinámica y participativa.	El docente realiza una clase memorista, de lectura tradicional, centrándose en conceptos teóricos y no prácticos.	El docente fomenta los saberes y valores de carácter social, cultural, educativo de manera práctica e interactiva.	Usted realiza durante la clase procesos de investigación, experimentación y aplicación de conocimientos de forma práctica.		
Chi-cuadrado	9,77	36,30	11,98	11,79		
df	3	2	3	2		
Sign. Asint.	,001	,000	,005	,005		

Resumen aplicación Chi-cuadrado

Conforme a los resultados obtenidos de la prueba del CHI cuadrado menores a ,005 se rechaza la hipótesis nula (Ho) y se acepta la hipótesis H1: “El aprendizaje basado en proyectos SI influye en la enseñanza de la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de primer año de bachillerato”, por lo tanto la hipótesis de trabajo es aprobada, la cual mantiene un sustento estadístico, resaltando así que el Aprendizaje Basado en Proyectos SI influye en la enseñanza de la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de primer año de bachillerato.

Análisis de Resultados

Entrevista aplicada al Docente del área de Educación Cultural y Artística en de la Unidad Educativa José Joaquín Olmedo

Pregunta 1

En la clase usted realiza una planificación, organización y presentación de los trabajos para fomentar el desarrollo de conocimientos entre sus estudiantes.

Respuesta: Se realiza una planificación normal contemplada en el plan anual y la planificación por unidad con las respectivas destrezas con criterios de desempeño, en relación a los trabajos los estudiantes resuelven cuestionarios que vienen prescritos en los textos de trabajo.

Pregunta 2

Durante la clase se incentiva la participación activa aportando ideas y recibiendo críticas constructivas por parte de estudiantes y docente.

Respuesta: La participación es de manera general, se dicta la clase y se realiza preguntas a cada estudiante, de igual manera la participación es con la realización de organizadores gráficos, exposiciones con carteles y trabajos en grupo que los estudiantes trabajan durante la hora de clase.

Pregunta 3

El desarrollo de la clase lo realiza de forma cooperativa a través de grupos de trabajo donde se intercambia ideas y conocimientos.

Respuesta: Si, se combinan trabajos en grupo durante el desarrollo de toda la unidad se realizan el promedio de 2 trabajos grupales, los estudiantes organizan un pequeño mapa conceptual del tema que se lo propone, luego elaboran un cartel y finalmente se presenta una exposición en una hora clase.

Pregunta 4

En la clase sus estudiantes demuestran habilidades y destrezas con la interacción, dinámica y comunicación activa entre el grupo.

Respuesta: Si, lo demuestran porque a la vez que se siguen los temas del texto de trabajo se envía tareas a casa, así mismo, realizan talleres de dibujo y prácticas con distintos materiales como revistas usadas, papel brillante, cartón, etc., dando como resultado que perfeccionan sus habilidades motrices.

Pregunta 5

Usted realiza lectura tradicional, centrándose en conceptos teóricos durante el desarrollo de la clase.

Respuesta: En relación a los textos escritos, creo es muy importante porque los estudiantes necesitan conocer conceptos teóricos para saber sobre los distintos temas que se van manejando en conjunto con el texto de trabajo.

Pregunta 6

En la realización de la clase, usted radica su explicación de manera práctica, dinámica y participativa.

Respuesta: Si, es muy importante que el estudiante asimile el conocimiento expuesto en el texto, como docente veo la necesidad de traer material visual como láminas, algunos videos o imágenes impresas para que la observación sea el canal para transmitir y ejemplificar lo descrito o explicado en la clase.

Pregunta 7

Realiza usted una clase donde predominan procesos de investigación, experimentación y aplicación de conocimientos de forma práctica.

Respuesta: Se envía una o dos consultas para que los estudiantes profundicen mejor los conceptos, en relación a experimentar o practicar casi no es posible por el tiempo y también el espacio físico de la institución.

Pregunta 8

En la clase usted fomenta los saberes y valores de carácter social, cultural, educativo de manera práctica e interactiva.

Respuesta: Se trata de fomentar valores de tipo cultural en relación a los temas que en el texto de trabajo se describen, en lo relacionado a la práctica interactiva si es difícil porque no se cuenta con una acogida por parte de los estudiantes ya que no les gusta trabajar o están desmotivados.

Pregunta 9

Considera usted que los conocimientos de la clase se adquieren mejor a través de la práctica, participación y comunicación.

Respuesta: Por supuesto, la práctica es la mejor forma de que el estudiante aprenda, pero es difícil cuando no se cuenta con temas que vayan acorde al espacio que se dispone, la participación del estudiante solo se limita a talleres de dibujo, mas no a realizar cosas en conjunto como dramatizaciones o ese tipo de actividades.

Pregunta 10

Al momento de evaluar a sus estudiantes, usted utiliza reactivos para medir el grado de conocimientos adquiridos.

Respuesta: Las evaluaciones que se aplican son al finalizar cada unidad, la evaluación por cada Quimestre, estas están dentro de un cuestionario estructurado que consta de 10 preguntas, las mismas que son revisadas por el Vicerrector académico.

Interpretación general sobre la entrevista al docente

La entrevista realizada al docente de la asignatura de Educación Cultural y Artística permitió evidenciar la aplicación de un enseñanza tradicional, regida por el seguimiento de textos con poca práctica experimental dentro del campo artístico y cultural, así mismo, se pudo determinar que la actual enseñanza se rige por consultas y desarrollo de textos escritos por parte de los estuantes, en referencia a la situación del estudiante se refleja la desmotivación por asistir a la clase sin embargo también se notó el esfuerzo del docente por tratar de realizar una clase creativa sin embargo el no contar con herramientas necesarias han dado como resultado el centrarse en la aplicación de un método tradicionalista de enseñanza.

Así también, se evidenció la existencia de un trabajo grupal pero con falencias en el enfoque de aprendizaje ya que no hay mucha conciencia de los estudiantes por aprender sobre la asignatura, en el mismo sentido, hay muy poca asimilación de conocimientos por parte de los estudiantes ya que ellos buscan que esta asignatura se más atractiva y práctica al momento de su desarrollo.

Finalmente se notó el gran esfuerzo del docente por brindar conocimientos y las ganas de los estudiantes por una clase dinámica y motivadora, sin embargo, las características educativas y la falta de un instrumento que guie de forma práctica para el desarrollo de esta asignatura hace que se vea un reflejo de desmotivación y desinterés tanto de los estudiantes como del docente.

CAPÍTULO IV

PRODUCTO/RESULTADO

Definición

Plan para la aplicación del Aprendizaje Basado en Proyectos en la enseñanza de la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de primer año de bachillerato general unificado en ciencias.

El producto está enfocado a direccionar la implementación de la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos como instrumento pedagógica para mejorar la enseñanza en la asignatura de Educación Cultural y Artística, está fundamentada en la consideración de esta estrategia metodológica como herramienta que busca transferir conocimientos con escenarios de la vida real directamente ligados a la formación del estudiante en el aspecto sociocultural, artístico y educativo, convirtiéndolo en un sujeto activo y gestor de su aprendizaje, en el cual a través de la experiencia despertará el pensamiento crítico y el trabajo en conjunto, la propuesta planteada radica temas de interés cultural a nivel del país, así mismo enfatiza la parte artística al momento de desarrollar un proyecto de interés común, esto conlleva a que el estudiante adquiera conocimientos y desarrolle habilidades dentro de la asignatura de Educación Cultural y Artística.

Los contenidos académicos a tratarse en el Plan propuesto van acorde a lo que dicta el Currículo Nacional de la asignatura de Educación Cultural y Artística, de esta manera se establece el vínculo interdisciplinar con el resto de asignaturas, es así que el producto elaborado se enmarca en la lógica del cumplimiento legal y promueve una estrategia metodológica renovadora donde predomina el aprendizaje hacia el estudiante con un enfoque constructivista radicado en práctica sin dejar a un lado el aspecto teórico y que profundiza contenidos, fortalece conocimientos sobre la asignatura llevando así a lograr un conocimiento vasto es el aspecto sociocultural y artístico.

Objetivos

General

- Diseñar un plan para aplicación del Aprendizaje Basado en Proyectos en la enseñanza de la asignatura de Educación Cultural y Artística para los estudiantes del primer año de bachillerato general unificado en ciencias.

Específicos

- Determinar actividades del plan del ABPr como estrategia innovadora según etapas de implementación en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes del primer año de bachillerato general unificado en ciencias.
- Mejorar el proceso de enseñanza profundizando el pensamiento crítico y la creatividad en los estudiantes con relación a los conocimientos adquiridos en la asignatura de Educación Cultural y Artística.
- Formular un aporte metodológico con la aplicación del ABPr para el alcance de un aprendizaje significativo, enfatizando valores de carácter educativo, cultural y artístico en los estudiantes del primer año de bachillerato.
- Validar la propuesta a través de la aprobación de la organización para su implementación.

Elementos

El Plan para aplicación del Aprendizaje Basado en Proyectos en la enseñanza de la asignatura de Educación Cultural y Artística para los estudiantes del primer año de bachillerato general unificado en ciencias consta de una estructura dividida en 2 quimestres, a la vez se subdividen en 6 periodos y estos en 10 etapas, cada una de estas posee sus respectivos parámetros de aplicación, de la misma manera conllevan al cumplimiento de objetivos y al desarrollo de determinadas destrezas y habilidades por parte de los estudiantes.

La distribución básica del Plan de aplicación es la siguiente:

- Año escolar: 10 meses
- Quimestres: 2 cada uno 5 meses.
- Periodos: 6 acorde a las unidades didácticas que se trabaja según distributivo dado por el Ministerio de Educación.
- Etapas: 10 , se propone realizar 2 actividades dentro de cada periodo o unidad didáctica, a excepción de la etapa 5 y 6 donde solo se realiza una actividad por cada etapa.

Cada etapa contiene un tema o contenido académico, tipo de actividad a realizarse dentro de la etapa, además, la etapa posee una planificación detallada que consta de objetivos, resultados esperados, técnicas, recursos, plan de acción e instrumentos para evaluar al estudiante.

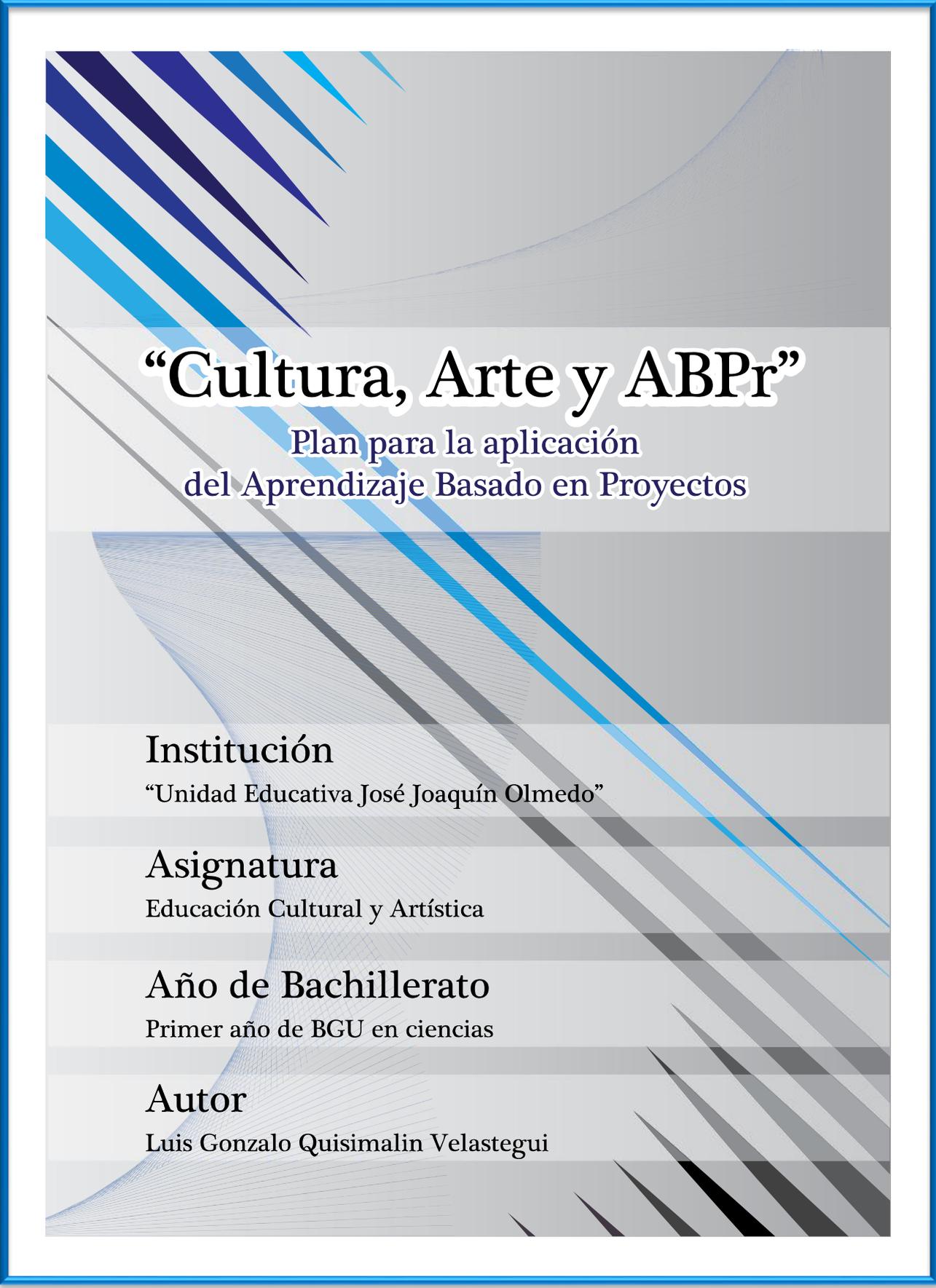
Premisas para su implementación

Para la aplicación del presente trabajo son necesarias algunas consideraciones a tomar en cuenta para su buena aplicación:

- Docentes: conocimientos suficientes sobre las características del aprendizaje Basado en Proyectos o a su vez se prevé la realización de una capacitación necesaria en este ámbito para prevenir aspectos de desconocimiento sobre la metodología a aplicarse.

- Infraestructura: el espacio físico debe ser muy bien considerado esto en relación a patios, canchas, laboratorios de computación y demás espacios que son necesarios al momento de la realización de las actividades prácticas.
- Estudiantes: mantener siempre la preocupación por la organización y adaptación de los estudiantes a la metodología de trabajo del aprendizaje basado en proyectos, como también al momento de realizar los grupos, precautelar de igual manera la integridad física y mental de los estudiantes.
- Materiales: los materiales de trabajo son necesariamente útiles durante el proceso en el desarrollo de cada etapa, es por eso que deben ser muy bien planificados tanto su utilización como la adquisición, materiales como cartulina, hojas de papel, materiales de oficina, indumentaria, etc., que según el caso de la etapa estén programados utilizarse.

Desarrollo del producto



“Cultura, Arte y ABPr”

Plan para la aplicación
del Aprendizaje Basado en Proyectos

Institución

“Unidad Educativa José Joaquín Olmedo”

Asignatura

Educación Cultural y Artística

Año de Bachillerato

Primer año de BGU en ciencias

Autor

Luis Gonzalo Quisimalin Velastegui

Plan para la aplicación del Aprendizaje Basado en Proyectos en la enseñanza de la asignatura de Educación Cultural y Artística para los estudiantes de primer año de bachillerato general unificado en ciencias.

CONTENIDOS

TEMA	Pág.
INTRODUCCIÓN	64
OBJETIVOS	65
REFERENCIAS A CONSIDERAR	66
PREMISAS PARA LA IMPLEMENTACIÓN	67
ESTRUCTURA DEL PLAN ESTRATÉGICO	68
ESTRUCTURA MODULAR DEL PLAN EN CADA ETAPA	69
CRONOGRAMA DE APLICACIÓN.....	69
ETAPAS: MATRIZ DE CONTENIDOS.....	70
ETAPAS DEL PLAN	
ETAPA 1.....	72
ETAPA 2.....	75
ETAPA 3.....	78
ETAPA 4.....	81
ETAPA 5.....	84
ETAPA 6.....	87
ETAPA 7.....	90
ETAPA 8.....	93
ETAPA 9.....	96
ETAPA 10.....	100

INTRODUCCIÓN

Con el presente plan se pretende direccionar la implementación de la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos como herramienta pedagógica para mejorar la enseñanza en la asignatura de Educación Cultural y Artística, considerando que este tipo de metodología permite transferir conocimientos a escenarios de la vida real que estén relacionados con la formación del estudiante, convirtiéndolo en un sujeto activo y gestor de su aprendizaje, en el cual aprenderá a través de la experiencia y despertará el pensamiento crítico y el trabajo colaborativo, al desarrollar el proyecto sobre un tema de interés cultural y artístico, de tal manera que adquiera las capacidades y habilidades pertinentes en esta asignatura.

En lo que se refiere a los contenidos académicos a tratarse dentro de cada etapa, estos van acorde a lo que dicta el Currículo Nacional de la asignatura de Educación Cultural y Artística para de esta manera establecer el vínculo interdisciplinar con el resto de asignaturas, es así que la presente propuesta se enmarca en la lógica del cumplimiento legal y promueve una estrategia renovadora donde predomina el aprendizaje hacia el estudiante con un enfoque constructivista y colaborativo.

La motivación que reciban al aplicar esta metodología permitirá que los estudiantes se sientan motivados y comprometidos en desarrollar sus actividades y fortalecer de manera autónoma su aprendizaje, a la vez que enriquecerán su valor moral, social, cultural y educativo.

OBJETIVOS

- Desarrollar la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos en el aspecto cultural y artístico para el establecimiento de un conocimiento completo de la asignatura de Educación Cultural y Artística.
- Involucrar a los estudiantes en procesos de aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística donde se integre su capacidad de investigación, solución de problemas, práctica, trabajo cooperativo y responsabilidad conjunta.
- Lograr la unificación de la teoría con la práctica en un proceso de aprendizaje constructivo donde el estudiante sea el principal interventor del conocimiento, desarrollador de soluciones a problemas y situaciones planteadas.

REFERENCIAS A CONSIDERAR	
Institución donde se aplicará:	Unidad Educativa “José Joaquín Olmedo”
Beneficiarios directos:	Estudiantes del primer año de Bachillerato General Unificado en ciencias
Beneficiarios indirectos:	Autoridades, Docentes y comunidad educativa
Ubicación Geográfica:	País: Ecuador Provincia: Tungurahua Cantón: Ambato Parroquia: Ambatillo
Dirección:	Ambatillo Centro, calles Madrid y Valencia.
Responsable:	Investigador

DISTRIBUCIÓN BÁSICA DEL PLAN	
Duración por tiempo:	10 meses (un año escolar)
Número de Quimestres:	2 quimestres
Número de periodos o unidades didácticas:	6 periodos o unidades didácticas
Número de etapas:	10 etapas

PREMISAS A CONSIDERAR	
DOCENTE	El docente deberá tener conocimientos suficientes sobre las características del Aprendizaje Basado en Proyectos o a su vez se prevé la realización de una capacitación necesaria en este ámbito para prevenir aspectos de desconocimiento sobre la metodología a aplicarse.
INFRAESTRUCTURA	En lo referente al espacio físico este deberá ser acorde a cada actividad que se disponga a cumplir dentro del plan donde existe la parte referente a la práctica tales como son laboratorios de computación, patios, canchas, etc.
MATERIALES	Los recursos materiales son verdaderamente necesarios al momento de aplicar la práctica, es por eso que se debe considerar los distintos materiales para su preparación, esto según el tipo de actividad y etapa que este planificada dentro del plan de aplicación de la metodología del ABPr.
TIEMPO	El tiempo se debe considerar el establecido en cada etapa del plan, hay que tomar en cuenta los imprevistos como clima, eventos masivos de concentración de personas, etc., que surjan durante cada etapa y las posibles soluciones a estos.

ESTRUCTURA DEL PLAN “CULTURA, ARTE Y ABPr.”

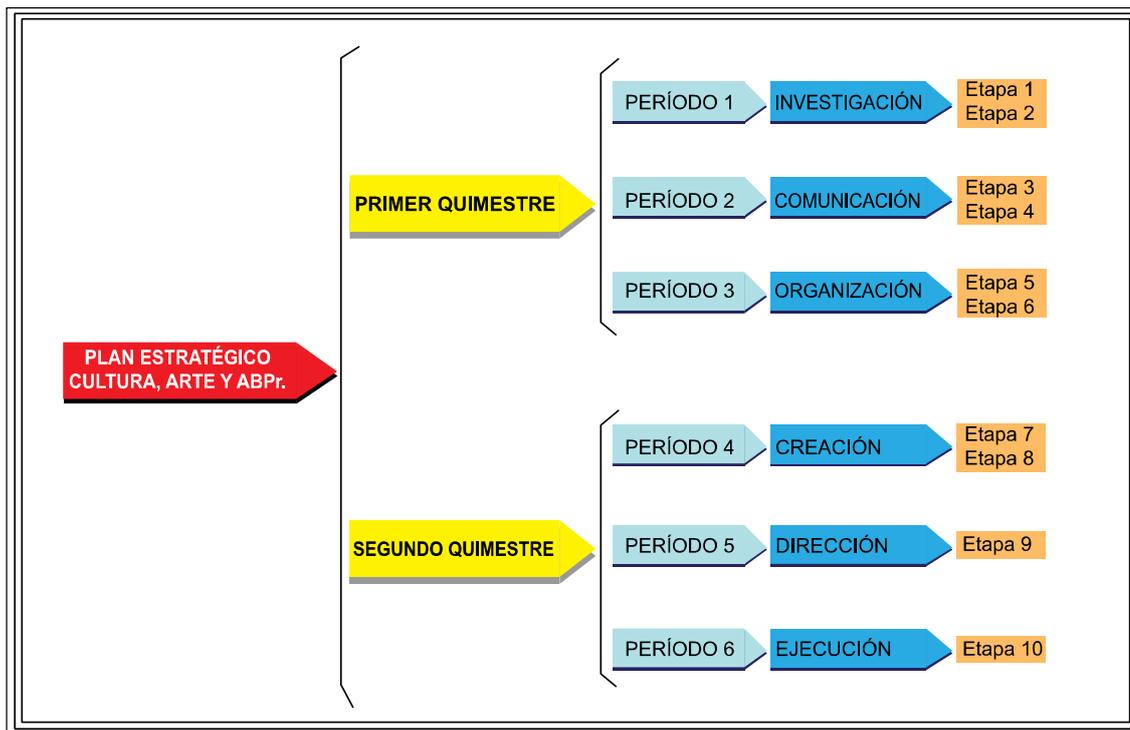


Gráfico No.11: Estructura Plan “Cultura, Arte y ABPr.”

Elaborado por: Quisimalin, 2020.

Fuente: Investigación directa

TABLA DE CONTENIDOS DEL PLAN

Cuadro No. 14: Contenidos de las etapas del Plan “Cultura, Arte y ABPr.”

Etapa	Tema o contenido académico	Tipo de actividad	Nombre-actividad
Etapa 1	Mitos, historias y leyendas de mi cultura	Dramatización	Inventando voy actuando
Etapa 2	Patrimonio artístico y cultural	Casa abierta Origami	Patrimonio de papel
Etapa 3	Culturas ancestrales	Álbum Ilustrativo e histórico	Trazos de cultura
Etapa 4	Artistas contemporáneos	Catálogo fotográfico	Rostros de arte
Etapa 5	Ritmos tradicionales de nuestra cultura	Coreografía	Bailando aprendo
Etapa 6	Gestos y expresiones	Obra teatral	Mi rostro actoral
Etapa 7	Grafitis y arte urbano	Grafiti humano	Vivo mi arte
Etapa 8	Comic y novela gráfica	Personaje de comic	Mi superhéroe
Etapa 9	Presentaciones audiovisuales	Programa de TV	Yo en TV
Etapa 10	Portafolio artístico	Collage digital	Mi arte en digital

Elaborado por: Quisimalin, 2019.

Fuente: Investigación propia

ESTRUCTURA MODULAR DEL PLAN DE ACCIÓN EN CADA ETAPA



Gráfico No.12: Estructura del plan de acción

Elaborado por: Quisimalin, 2020.

Fuente: Investigación directa

CRONOGRAMA DE APLICACIÓN

Cuadro No. 15: Cronograma de aplicación del Plan “Cultura, arte y ABPr.”

PLAN ABPr.	Primer Quimestre												Segundo Quimestre																	
	1er. Período Investigación			2do. Período Comunicación			3er. Período Organización			4to. Período Creación			5to. Período Dirección			6to. Período Ejecución														
	Semanas																													
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
Etapa 1	■	■	■																											
Etapa 2				■	■	■																								
Etapa 3							■	■	■																					
Etapa 4										■	■	■																		
Etapa 5													■	■	■															
Etapa 6																■	■	■												
Etapa 7																			■	■	■									
Etapa 8																						■	■	■						
Etapa 9																									■	■	■			
Etapa 10																												■	■	■

Elaborado por: Quisimalin, 2020.

Fuente: Investigación propia

ETAPAS: MATRIZ DE CONTENIDOS - FORMATO ESTRUCTURAL

<p>NÚMERO DE ETAPA: Ubicar el número de orden de la etapa a aplicarse.</p>	<p>TÍTULO: es el tema a tratarse durante el desarrollo de la etapa, tiene relación directa con el Currículo Nacional de la asignatura de Educación Cultural y Artística.</p>	<p>METODOLOGÍA ASOCIADA: directamente corresponde a la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos</p>	
<p>NIVEL ACADÉMICO: Año de educación donde se aplica, en el caso de estudio es el Primer año de Bachillerato General unificado en ciencias.</p>		<p>MODELO PEDAGÓGICO: Modelo a utilizar en relación a la metodología asociada, en este caso y en correspondencia con la metodología es el modelo Constructivista.</p>	
<p>NÚMERO DE ESTUDIANTES: acorde al número total de estudiantes que participan en la actividad.</p>		<p>TIEMPO: La duración por semanas de trabajo e imprevistos, tiene relación directa con la carga horaria asignada para la asignatura de Educación Cultural y Artística según el Currículo Nacional de Educación vigente.</p>	
<p>OBJETIVOS: Detalle del objetivo general y 3 específicos que se pretenden alcanzar con la actividad a realizar en corresponsabilidad con la etapa.</p>		<p>RESULTADOS ESPERADOS: Tipos de conocimiento, habilidades o destrezas que se pretende llegar a desarrollar en los estudiantes, se convierten en los indicadores de logro.</p>	
		<p>DESTREZA CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO: Detalle de la destreza a desarrollar con la actividad planteada, consta de su respectivo código tal como establece el Currículo Nacional para el área de Educación Cultural y Artística.</p>	
<p>ACTIVIDAD: Descripción del tipo de actividad o producto final a realizarse y que será evaluado.</p>	<p>CONTENIDOS: Temas conceptuales y teóricos que ayudaran al cumplimiento de la actividad, van en relación directa con el Currículo Nacional de la asignatura de Educación Cultural y Artística.</p>	<p>LUGAR: Sitio donde se desarrollaran las actividades dentro de la etapa.</p>	<p>RECURSOS: Los que se utilizan durante el proceso</p>
<p>PLAN DE ACCIÓN:</p> <p>Descripción detallada de los pasos a seguir para el proceso de aplicación del Aprendizaje Basado en Proyectos.</p>			
<p>EVALUACIÓN:</p> <p>Técnicas e instrumentos que se utilizaran para evaluar los resultados esperados o indicadores de logro en la etapa.</p>			

Plan “Cultura, Arte y ABPr.”

ETAPAS

ETAPA 1	TÍTULO: Mitos, historias y leyendas de mi cultura		METODOLOGÍA ASOCIADA: Aprendizaje Basado en Proyectos
NIVEL ACADÉMICO: Primer año de Bachillerato General Unificado en ciencias	MODELO PEDAGÓGICO: Constructivista		
NÚMERO DE ESTUDIANTES: 20 (si sobrepasa el número de estudiantes el docente deberá considerar la reestructuración de los grupos de trabajo)	TIEMPO: 3 semanas, 4 horas académicas por cada semana. (total 12 horas clase)		
<p>OBJETIVOS:</p> <p>General</p> <p>Demostrar la importancia del mito, las historias y leyendas a través del trabajo colaborativo para comunicar la esencia de nuestro patrimonio cultural intangible.</p> <p>Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar el verdadero significado del mito, la historia y la leyenda como representaciones del legado cultural intangible. - Comprender la importancia de las manifestaciones intangibles de nuestra cultura. - Respetar el legado cultural que se muestra a través de las distintas formas de expresión de la cultura popular. - Participar de manera activa en la creación de una dramatización que conlleve a la conservación de la cultura ancestral. 	<p>RESULTADOS ESPERADOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconocer las diferencias entre mitos, historias y leyendas, su realidad y el cuento como elemento descriptivo de acontecimientos. - Describir características, diferencias y similitudes esenciales de los términos tradicionales de nuestra cultura como base de una redacción. - Representar la narrativa textual, verbal e ilustrativa de un mito, historia o leyenda como referente de nuestra identidad. - Entender el proceso de creación de una producción artística colectiva, desde su planificación, organización, dirección y aplicación. - Participar en el trabajo de equipo aportando ideas y ayudando a resolver problemas. <p>DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO: Leer u observar distintas versiones de la representación de un mito, historias o leyendas populares, crear o interpretar una versión propia, contextualizándola en un momento cultural e histórico contemporáneo; revisar la adaptación, debatir acerca de las opciones creativas y comentar qué elementos de la historia permanecieron iguales y cuáles cambiaron. (Ref. ECA.5.2.7.)</p> <p>Utilizar fuentes escritas, conversaciones informales o entrevistas formales para investigar sobre mitos, historias y leyendas de la memoria cultural del entorno, y elaborar un producto que recoja los hallazgos obtenidos. (Ref. ECA.5.3.2.)</p>		
ACTIVIDAD:	CONTENIDOS: Mitos, historias y leyendas Conceptualización Características	LUGAR: Salón de clase Patio de la Institución	RECURSOS: Materiales de escritorio Computador Cámara fotográfica Bibliografía de consulta

<p>Tipo: Dramatización en base de un relato de propia creación.</p> <p>Nombre de la Actividad: “Inventando voy actuando”</p>	<p>Semejanzas Diferencias Ejemplos</p>		<p>Carteles o Pancartas Equipos de sonido Vestuario Accesorios de utilería</p>
<p>PLAN DE ACCIÓN: Considerando parámetros de la metodología del ABPr</p> <p>Paso 1.- Inicio (1 hora clase)</p> <p>Indagación de saberes previos con base en preguntas y respuestas para identificar conocimientos previos de los estudiantes. Inducción Teórica por parte del docente: conceptualización de lo que es el mito, historia y leyenda Selección del tema y planteamiento de la pregunta base: uso de la técnica lluvia de ideas para formular opiniones y plantear preguntas en relación al tema propuesto. Inducción de temas como la construcción de un guion técnico y los elementos del mismo.</p> <p>Paso 2.- Formación de equipos de trabajo (1 hora clase)</p> <p>Conformación de grupos: considerar la técnica del mapeo para identificar estudiantes con habilidades específicas que ayuden al buen manejo de la metodología en cada grupo de trabajo, cada grupo de trabajo tendrá un líder quien coordine al grupo y este pendiente del cumplimiento de cada tarea de los integrantes del grupo. Grupos: se formaran 3 equipos de trabajo con un número mínimo de 6 estudiantes por grupo.</p> <p>Paso 3.- Definición de los objetivos y descripción del productos a desarrollar (20 minutos)</p> <p>Planteamiento de objetivos: el docente debe mediar el establecimiento de parámetros para el cumplimiento de la actividad, con fechas límite y tiempos de entrega de avances del producto. Producto: establecer y acordar lineamientos de cumplimiento y responsabilidad con la entrega del producto final. Cada grupo trabaja de manera colaborativa y realizará una dramatización como producto final.</p> <p>Paso 4.- Organización y planificación de tareas (20 minutos)</p> <p>Cada grupo realizara una dramatización, es así que el Grupo 1 realizará la presentación de un mito, Grupo 2 una Leyenda y finalmente el Grupo 3 una Historia. El producto final es la Dramatización, por consiguiente el docente deberá asignar las tareas y responsabilidades guiándose en los siguientes parámetros: Cada grupo deberá realizar las actividades siguientes y bajo la responsabilidad de un estudiante líder que siempre estará monitoreando el trabajo y deberá presentar informes al Docente guía, cada grupo presentará: el argumento o lo que se conoce como guion técnico, escogerán cualquier mito, leyenda o historia según el caso. Deben crear el argumento en relación a su iniciativa propia, es decir el cuento es una invención propia, su imaginación desde su argumento, personajes, escenarios, etc. Parte técnica, lo relacionado con la parte de audio, indumentaria, escenario, utilería. También se realizará la sustentación mediante evidencias como fotografías, videos cuando ya se presente el producto. La actuación trata de la representación completa del mito, leyenda o historia según sea el caso, se debe considerar el argumento escrito con anterioridad y las distintas pautas en la parte de la escenografía y parte técnica.</p> <p>Paso 5.- Desarrollo y recopilación de información requerida. (4 horas clase)</p> <p>Desarrollo: cada grupo deberá comenzar a realizar cada una de sus tareas, es decir el estudiante líder identificará las necesidades y realizara la verificación de cada tarea, si es necesario de más información sobre el tema este deberá ser investigado y compartido en cada hora clase con el resto de grupos.</p>			

Cada grupo deberán ya estar trabajando en la parte de la actuación, coordinación de personajes, estudio de los libretos, repasos y más parámetros.

Paso 6.- Debate, planteamiento de nuevas preguntas y retroalimentación (4 horas clase)

Cada grupo compartirá información y necesidades las mismas que serán compartidas y discutidas. Abra la retroalimentación del docente y revisión de resultados que se han obtenido en cada grupo. Existirá la revisión de avances por parte del docente a cada grupo.

Paso 7.- Presentación, evaluación y autoevaluación (1 hora clase)

El producto final que es la Dramatización será presentado y expuesto. La evaluación: Luego de la presentación el producto será evaluado por el docente y también por los mismos estudiantes, los participantes tendrán la capacidad de considerar sus errores y valorar su trabajo.

EVALUACIÓN: El docente deberá realizar un monitoreo permanente de la actividades asignadas, deberá corregir falencias y verificar el cumplimiento de las responsabilidades.

Los componentes a ser evaluados en el instrumento son los que constan en el ítem: Resultados esperados. La evaluación queda a libre decisión del docente si la realiza de manera individual o grupal.

Técnica: Observación

Instrumento: Rúbrica

Modelo de instrumento a aplicar:

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ESCALA DE VALORACIÓN										TOTAL
	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
Reconoce las diferencias entre mitos, historias y leyendas, su realidad y el cuento como elemento descriptivo de acontecimientos.											
Describe características, diferencias y similitudes esenciales de los términos tradicionales de nuestra cultura como base de una redacción.											
Representa la narrativa textual, verbal e ilustrativa de un mito, historia o leyenda como referente de nuestra identidad.											
Entiende el proceso de creación de una producción artística colectiva, desde su planificación, organización, dirección y aplicación.											
Participa en el trabajo de equipo aportando ideas y ayudando a resolver problemas.											
PROMEDIO DE PUNTAJE OBTENIDO											

ETAPA 2		TÍTULO: Patrimonio artístico y cultural		METODOLOGÍA ASOCIADA: Aprendizaje Basado en Proyectos		
NIVEL ACADÉMICO: Primer año de Bachillerato General Unificado en ciencias			MODELO PEDAGÓGICO: Constructivista			
NÚMERO DE ESTUDIANTES: 20 (si sobrepasa el número de estudiantes el docente deberá considerar la reestructuración de los grupos de trabajo)			TIEMPO: 3 semanas, 4 horas académicas por cada semana. (total 12 horas clase)			
OBJETIVOS: General Comprender las manifestaciones de patrimonio artístico y cultural, a través de la creatividad manual para demostrar la importancia del patrimonio tangible e intangible como legado de nuestra identidad. Específicos <ul style="list-style-type: none"> - Determinar la importancia del patrimonio como elemento de nuestra cultura resaltando sus valores artísticos y culturales. - Definir los diferentes tipos de patrimonio cultural tangible e intangible como legado de nuestra identidad. - Elaborar representaciones del arte origami resaltado el valor histórico y artístico del patrimonio como esencia de nuestra cultura. 			RESULTADOS ESPERADOS: <ul style="list-style-type: none"> - Identificar las principales características del patrimonio artístico y cultural. - Describir representaciones de patrimonio cultural tangible e intangible. - Diseñar una manifestación de patrimonio cultural tangible e intangible. - Reconocer el legado cultural que el patrimonio ha dejado durante el pasar del tiempo como referente de nuestra identidad. - Establecer características del arte del Origami aplicado a la demostración del patrimonio cultural tangible e intangible. 			
			DESTREZA CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO:			
ACTIVIDAD: Tipo: Casa abierta de Origami Nombre de la Actividad: “Patrimonio de papel”			CONTENIDOS: Patrimonio cultural Conceptualización Patrimonio cultural tangible e intangible Técnica del Origami Ejemplos		LUGAR: Salón de clase Patio de la Institución	RECURSOS: Materiales de dibujo Goma, tijeras, cinta adhesiva Papel de distintas texturas y colores. Mesas Carteles didácticos Fotografías Computador Bibliografía de consulta

PLAN DE ACCIÓN: Considerando parámetros de la metodología del ABPr

Paso 1.- Inicio (2 horas clase)

Indagación de saberes previos en relación al trabajo del origami y la apertura a preguntas por parte de los estudiantes.

Inducción Teórica por parte del docente: conceptualización de Patrimonio y tipos, ejemplificación.

Selección del tema y planteamiento de la pregunta base: técnica lluvia de ideas para formular opiniones y plantear preguntas en relación al tema propuesto.

Visualización de un video sobre patrimonio cultural tangible e intangible.

Inducción al producto final con definiciones de la técnica Origami características y ejemplos.

Paso 2.- Formación de equipos de trabajo (1 hora clase)

Conformación de grupos: uso de la técnica del mapeo para identificar estudiantes con habilidades específicas que ayuden al buen manejo de la metodología en cada grupo de trabajo, cada grupo de trabajo tendrá un líder quien coordine al grupo y este pendiente del cumplimiento de cada tarea de los integrantes del grupo.

Grupos: se formaran 5 equipos de trabajo con un número mínimo de 4 estudiantes por grupo.

Paso 3.- Definición de los objetivos y descripción del productos a desarrollar (20 minutos)

Planteamiento de objetivos: el docente debe mediar el establecimiento de parámetros como fechas, tiempos, revisión periódica de avances del proyecto y forma de presentación.

Producto: establecer y acordar responsabilidades con la entrega del producto final.

Paso 4.- Organización y planificación de tareas (20 minutos)

El producto final es la casa abierta donde se expondrá la técnica grafo plástica del Origami.

Son 5 grupos de trabajo, cada grupo tiene un tema específico dentro del contenido académico de estudio.

Cada integrante del grupo debe realizar una figura de Origami dentro del tema del grupo al cual pertenece.

El docente deberá asignar las tareas y responsabilidades considerando el siguiente ejemplo:

Grupo 1: Patrimonio cultural tangible (Construcciones, ejemplo: iglesias, ciudades, museos, etc.)

Grupo 2: Patrimonio cultural intangible (Costumbres y tradiciones, ejemplo: Diablada Pillareña, Festival Montubio, etc.)

Grupo 3: Patrimonio cultural tangible (Natural, ejemplo: reservas ecológicas, parques silvestres, animales en extinción, etc.)

Grupo 4: Patrimonio cultural intangible (Técnicas artesanales, ejemplo: Tejidos de Otavalo, Sombrero de paja Toquilla, etc.)

Grupo 5: Organizara la presentación de la casa abierta, tendrá la responsabilidad de la decoración interior para la presentación, ubicación de stands, elaboración de carteles, ilustraciones decorativas, actividades de protocolo, invitaciones, todo en relación al tema a exponer y temática de trabajo.

Paso 5.- Desarrollo y recopilación de información requerida. (6 horas clase)

Desarrollo: Según las tareas asignadas cada grupo deberá comenzar a realizar cada una de sus tareas, es decir el estudiante líder identificará las necesidades y realizara la verificación de cada tarea, si es necesario de más información sobre el tema este deberá ser investigado y compartido en cada hora clase con el resto de grupos.

Dentro de cada grupo de trabajo existirá la presentación de 4 figuras de Origami, es decir cada estudiante realiza su figura propia dentro de la misma temática grupal.

Paso 6.- Debate, planteamiento de nuevas preguntas y retroalimentación (1horas clase)

Se realiza retroalimentación del docente y revisión de resultados que se han obtenido en cada grupo.

Existirá la revisión de avances por parte del docente a cada grupo.

Paso 7.- Presentación, evaluación y autoevaluación (1 hora clase)

La casa abierta de Origami, sobre el tema del Patrimonio será expuesta y evaluada por el docente, así también los mismos estudiantes tendrán la capacidad de considerar sus errores y evaluar su trabajo.

EVALUACIÓN: El docente deberá realizar un monitoreo permanente de la actividades asignadas, corregir falencias y verificar el cumplimiento de las responsabilidades.
 Los componentes a ser evaluados en el instrumento son los que constan en el ítem: Resultados esperados.
 La evaluación queda a consideración del docente si la hace de forma grupal o individual.

Técnica: Observación
Instrumento: Rúbrica

Modelo de instrumento a aplicar:

INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN										TOTAL
	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
Identifica las principales características del patrimonio artístico y cultural.											
Describe representaciones de patrimonio cultural tangible e intangible.											
Diseña una manifestación de patrimonio cultural tangible e intangible.											
Reconoce el legado cultural que el patrimonio ha dejado durante el pasar del tiempo como referente de nuestra identidad.											
Establece características del arte del Origami aplicado a la demostración del patrimonio cultural tangible e intangible.											
PROMEDIO DE PUNTAJE OBTENIDO											

ETAPA 3		TÍTULO: Culturas ancestrales		METODOLOGÍA ASOCIADA: Aprendizaje Basado en Proyectos	
NIVEL ACADÉMICO: Primer año de Bachillerato General Unificado en ciencias			MODELO PEDAGÓGICO: Constructivista		
NÚMERO DE ESTUDIANTES: 20 (si sobrepasa el número de estudiantes el docente deberá considerar la reestructuración de los grupos de trabajo)			TIEMPO: 3 semanas, 4 horas académicas por cada semana. (total 12 horas clase)		
OBJETIVOS: General Determinar la importancia del legado de identidad de las culturas ancestrales utilizando la iniciativa del álbum como símbolo representativo de la cultura de nuestro país. Específicos <ul style="list-style-type: none"> - Conocer las distintas culturas ancestrales identificando características relevantes que hicieron de estos símbolos de identidad cultural. - Establecer rasgos de identidad cultural a través del estudio de la historia de las culturas ancestrales y su legado. - Realizar una representación artística que refleje la identidad de las culturas ancestrales y sirva como medio de difusión de nuestra identidad. 			RESULTADOS ESPERADOS: <ul style="list-style-type: none"> - Reconocer el legado cultural que dejaron las culturas ancestrales como símbolo de identidad propia. - Transmitir las principales características de las culturas ancestrales como símbolo de nuestra historia cultural. - Elaborar un dibujo, ilustración, gráfico que refleje la identidad cultural dejada por las culturas ancestrales de nuestro país. - Identificar distintas culturas ancestrales que sobresalieron por sus distintas formas de supervivencia y que fueron consideradas como baluarte en la cultura. - Definir términos relacionados con las culturas ancestrales. 		
			DESTREZA CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO: Asociar determinadas manifestaciones de la cultura ancestral con formas de pensar, modas o movimientos estéticos del presente y del pasado, elaborar medios impresos o digitales que muestren la relación entre los distintos elementos de la identidad cultural ancestral. (Ref. ECA.5.3.8.)		
ACTIVIDAD: Tipo: Álbum Ilustrativo e histórico. Nombre de la Actividad: “Trazos de cultura”		CONTENIDOS: Culturas ancestrales Conceptos Nombre de culturas ancestrales Características y su historia. Legado cultural Ejemplos		LUGAR: Salón de clase	
				RECURSOS: Materiales de dibujo Goma, tijeras Hojas de papel Cartulinas Temperas Carboncillo Mesas Fotografías Computador Bibliografía de consulta	

PLAN DE ACCIÓN: Considerando parámetros de la metodología del ABPr

Paso 1.- Inicio (3 horas clase)

Indagación y lluvia de preguntas para identificar los saberes previos de los estudiantes en relación al tema a proponerse.

Inducción Teórica por parte del docente: conceptos, características, historia sobre las distintas culturas ancestrales.

Selección del tema y planteamiento de la pregunta base: técnica lluvia de ideas para plantear preguntas en relación al tema propuesto.

Visualización de un video sobre las culturas ancestrales

Inducción al producto final con énfasis en técnicas de dibujo e ilustración.

Ejemplificación de como estructurar una ficha técnica de un trabajo a exponer.

Paso 2.- Formación de equipos de trabajo (20 minutos)

Conformación de grupos: el grupo de trabajo estará compuesto por el número total de estudiantes, existirá únicamente un grupo de trabajo ya que cada estudiante realizará su propia ilustración o dibujo.

Se escogerá un estudiante a libre consideración para que se encargue del diseño de la portada del álbum, la misma que ira acorde a los contenidos a exponerse.

En la última semana de trabajo será donde se consolide el grupo y se unifique para organizar y agrupar los trabajos dentro de un solo compendio o portafolio.

Paso 3.- Definición de los objetivos y descripción del productos a desarrollar (20 minutos)

Planteamiento de objetivos: el docente debe mediar el establecimiento de parámetros como fechas, tiempos, revisión periódica de avances del proyecto y forma de presentación.

Producto: establecer y acordar responsabilidades con la entrega del producto final.

Paso 4.- Organización y planificación de tareas (2 horas clase)

El producto final es un álbum ilustrativo e histórico que tendrá un orden alfabético.

Cada página del álbum contendrá una ficha descriptiva de la ilustración, esta información debe estar bien detallada y con sus respectivas acotaciones técnicas.

Cada estudiante deberá elabora su dibujo o ilustración y además debe estructurar su ficha técnica descriptiva sobre su trabajo realizado.

La técnica plástica queda a criterio del estudiante, ejemplo: acuarela, témpera, carboncillo, pasteles, etc.

Paso 5.- Desarrollo y recopilación de información requerida. 4 horas clase)

Desarrollo: Cada estudiante debe iniciar su trabajo, es decir debe escoger el tipo de dibujo o ilustración que realizará, escogerá sus materiales, soportes, colores, formas, etc.

Por la existencia de varias culturas ancestrales, no se pueden repetir, el docente será el mediador cuando exista la intención de realizar un trabajo sobre la misma cultura ancestral.

Se puede considerar el siguiente ejemplo:

Cultura Tolita: Ilustración sobre la máscara en conmemoración a Dios Sol (con su respectiva Ficha Técnica)

Cultura Valdivia: Ilustración sobre las conocidas cerámicas Venus. (con su respectiva Ficha Técnica)

Paso 6.- Debate, planteamiento de nuevas preguntas y retroalimentación (1 horas clase)

Se realiza retroalimentación del docente y revisión de avance de trabajo

Revisión constante de la estructuración de la ficha técnica de cada estudiante

Disposición de pautas finales para la recopilación y organización de trabajos

Paso 7.- Presentación, evaluación y autoevaluación (1 hora clase)

Estructuración del Álbum Ilustrativo Histórico: se procede a organizar de forma alfabética cada uno de los trabajos, el estudiante encargado de la portada empezara ubicando la primera parte y luego de forma organizada los siguientes trabajos.

Se considera orden alfabético y evolución histórica de cada una de las culturas que fueron escogidas por los estudiantes en pasos anteriores.
Finalmente se hará una pequeña exposición del Álbum y se someterá a una evaluación de manera conjunta en el salón de clase.

EVALUACIÓN: El docente deberá realizar un monitoreo permanente de la actividades asignadas, corregir falencias y verificar el cumplimiento de las responsabilidades.
Los componentes a ser evaluados en el instrumento son los que constan en el ítem: Resultados esperados.
Para la evaluación de esta actividad se considerará el aporte de los estudiantes, se reflexiona opiniones constructivas hacia el trabajo, se evalúa el proceso así como el producto final.

Técnica: Observación

Instrumento: Rúbrica

Modelo de instrumento a aplicar:

INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN										TOTAL
	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
Reconoce el legado cultural que dejaron las culturas ancestrales como símbolo de identidad propia.											
Transmite las principales características de las culturas ancestrales como símbolo de nuestra historia cultural.											
Elabora un dibujo, ilustración, gráfico que refleje la identidad cultural dejada por las culturas ancestrales de nuestro país.											
Identifica distintas culturas ancestrales que sobresalieron por sus distintas formas de supervivencia y que fueron consideradas como baluarte en la cultura.											
Define términos relacionados con las culturas ancestrales.											
PROMEDIO DE PUNTAJE OBTENIDO											

ETAPA 4		TÍTULO: Artistas Contemporáneos		METODOLOGÍA ASOCIADA: Aprendizaje Basado en Proyectos	
NIVEL ACADÉMICO: Primer año de Bachillerato General Unificado en ciencias			MODELO PEDAGÓGICO: Constructivista		
NÚMERO DE ESTUDIANTES: 20 (si sobrepasa el número de estudiantes el docente deberá considerar la reestructuración de los grupos de trabajo)			TIEMPO: 3 semanas, 4 horas académicas por cada semana. (total 12 horas clase)		
<p>OBJETIVOS:</p> <p>General</p> <p>Identificar la importancia del trabajo realizado por artistas contemporáneos en varios ámbitos artísticos a través de la recopilación de fotografías en donde se aprecie el legado de ellos en la cultura de nuestro país.</p> <p>Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconocer la vida y obras de artistas contemporáneos en el desarrollo artístico y cultural. - Investigar los procesos formativos de los distintos artistas contemporáneos y la importancia de su legado para con la sociedad. - Dejar constancia en medios impresos de la labor del artista contemporáneo y su importancia como elemento básico para la conservación de nuestra cultura e identidad. 			<p>RESULTADOS ESPERADOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Registrar el legado cultural que dejaron los distintos artistas contemporáneos. - Determinar la importancia del legado cultural de los distintos artistas contemporáneos. - Valorar el trabajo y formación del artista contemporáneo como esencia de la cultura de un país. - Definir los diferentes ámbitos artísticos existentes y su importancia como forma de expresión y medio de subsistencia para los artistas contemporáneos. - Desarrollar un catálogo de trabajos y trayectoria de los distintos artistas contemporáneos de nuestra cultura. <p>DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO:</p> <p>Expresar las opiniones y sentimientos que suscita la observación de obras artísticas de diferentes características, a través de la participación en diálogos o la elaboración de breves productos artísticos de creación propia. (Ref. ECA.5.1.3.)</p> <p>Investigar cómo diferentes artistas han representado o documentado, a través del dibujo o la fotografía, gestos y expresiones que nacen de las emociones personales en momentos específicos (problemas sociales, guerras, celebraciones, etc.) y elaborar un catálogo de dibujos o fotografías relacionados con un momento o tema concreto. (Ref. ECA.5.1.4.)</p>		
ACTIVIDAD:		CONTENIDOS:		LUGAR:	
<p>Tipo: Catálogo fotográfico</p>		<p>Artistas contemporáneos</p> <p>Formación en el ámbito artístico</p> <p>Tipos de arte</p>		<p>Salón de clase</p>	
				RECURSOS:	
				<p>Materiales de dibujo</p> <p>Goma, tijeras</p> <p>Cartulinas tamaño A3</p> <p>Temperas, Marcadores</p> <p>Mesas</p>	

Nombre de la Actividad: “Rostros de arte”	Conceptos Características Legado cultural Ejemplos de catalogo		Computador Fotografías Recortes de revista Bibliografía de consulta
<p>PLAN DE ACCIÓN: Considerando parámetros de la metodología del ABPr</p> <p>Paso 1.- Inicio (2 horas clase) Indagación de saberes previos a través de preguntas formuladas por parte de los estudiantes. Inducción Teórica por parte del docente: La formación de un artista, tipos de arte y sus características. Selección del tema y planteamiento de la pregunta base: técnica lluvia de ideas para plantear preguntas esenciales y compartir criterios. Visualización de un video sobre la vida y obra de un artista reconocido. Ejemplificación de la estructura de un catálogo</p> <p>Paso 2.- Formación de equipos de trabajo (20 minutos) Conformación de grupos: se estructura en relación a 5 grupos de trabajo, 4 integrantes por grupo. Cada grupo trabajará en relación a un campo artístico o tipo de arte en base a los siguientes: Pintura, Música, Actuación, Escultura y Danza. Se debe considerar las habilidades y destrezas de cada estudiante al momento de la conformación de los grupos, esto depende de la visión del docente.</p> <p>Paso 3.- Definición de los objetivos y descripción del productos a desarrollar (20 minutos) Planteamiento de objetivos: el docente debe mediar el establecimiento de parámetros como fechas, tiempos, revisión periódica de avances del proyecto y forma de presentación. Producto: establecer y acordar responsabilidades con la entrega del producto final.</p> <p>Paso 4.- Organización y planificación de tareas (2 horas clase) El producto final a presentar es un catálogo fotográfico. Los 5 grupos de trabajo, 4 estudiantes por cada grupo. Se propone la siguiente distribución: Grupo 1: Pintura, los estudiantes deberán trabajar en la investigación de 4 artistas destacados en el ámbito de la pintura, toda la información debe ser seleccionada y puesta a consideración. Deberán además elaborar una ficha informativa de cada artista seleccionado. Grupo 2: Música, así mismo seleccionaran 4 artistas destacados en el arte de la música y cumplir los mismos parámetros del grupo anterior. Grupo 3: Actuación, mismas directrices de los grupos anteriores. Grupo 4: Escultura, mismas directrices de los grupos anteriores. Grupo 5: Danza, mismas directrices de los grupos anteriores. Cada grupo tiene que elaborar el muestrario del catálogo que luego se ira adjuntando y se consolidará en uno solo. Cada página del catálogo debe contener ficha de información del artista y sus principales aportes a la cultura. El material a utilizar es: Soporte: Cartulina tamaño A3 (varios colores) Contenido: Imágenes obtenidas vías web, recortes de revista, ilustraciones impresas de buena calidad. Técnica grafo plástica: Marcadores, collage, témpera. En el caso de artistas contemporáneos que no existan suficientes fotografías, el estudiante puede dibujar o pintar la imagen del artista, si existe la necesidad.</p> <p>Paso 5.- Desarrollo y recopilación de información requerida. 4 horas clase) Desarrollo: Cada grupo debe diseñar su ficha informativa y su muestrario para incluir en el catálogo final. El docente debe estar monitoreando el trabajo que realice cada grupo, puede ayudarse seleccionando un estudiante jefe.</p>			

Durante las 4 horas deberán trabajar para brindar un avance del producto, se debe considerar que con anterioridad ya existe la distribución de tareas dentro de cada grupo, esto lo puede hacer el estudiante jefe con la mediación del docente.

Paso 6.- Debate, planteamiento de nuevas preguntas y retroalimentación (1 horas clase)

Se realiza retroalimentación del docente y revisión de avance de trabajo
 Se procede a realizar una visualización de cada muestrario antes de realizar la unificación en un solo conjunto, realizando correcciones y acotaciones positivas sobre el trabajo realizado.
 Revisión constante de la estructuración de la ficha informativa que consta en cada página del catálogo.
 Disposición de pautas finales para la recopilación y organización de trabajos

Paso 7.- Presentación, evaluación y autoevaluación (1 hora clase)

Se realizará una pequeña presentación a través de un conversatorio dirigido por cada grupo, cada integrante expondrá su página del catálogo y lo ira presentando.
 Finalmente se hará una exposición del catálogo y se someterá a una evaluación de manera conjunta en el salón de clase.

EVALUACIÓN: El docente deberá realizar un monitoreo permanente de la actividades asignadas. Los componentes a ser evaluados en el instrumento son los que constan en el ítem: Resultados esperados. Considerar el aporte de los estudiantes y sus opiniones constructivas hacia el trabajo, se evalúa el proceso y producto final.

Técnica: Observación

Instrumento: Rúbrica

Modelo de instrumento a aplicar:

INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN										TOTAL
	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
Registra el legado cultural que dejaron los distintos artistas contemporáneos.											
Determina la importancia del legado cultural de los distintos artistas contemporáneos.											
Valora el trabajo y formación del artista contemporáneo como esencia de la cultura de un país.											
Define los diferentes ámbitos artísticos existentes y su importancia como forma de expresión y medio de subsistencia para los artistas contemporáneos.											
Desarrolla un catálogo de trabajos y trayectoria de los distintos artistas contemporáneos de nuestra cultura.											
PROMEDIO DE PUNTAJE OBTENIDO											

ETAPA 5		TÍTULO: Ritmos tradicionales de nuestra cultura		METODOLOGÍA ASOCIADA: Aprendizaje Basado en Proyectos	
NIVEL ACADÉMICO: Primer año de Bachillerato General Unificado en ciencias			MODELO PEDAGÓGICO: Constructivista		
NÚMERO DE ESTUDIANTES: 20 (si sobrepasa el número de estudiantes el docente deberá considerar la reestructuración de los grupos de trabajo)			TIEMPO: 3 semanas, 4 horas académicas por cada semana. (total 12 horas clase)		
OBJETIVOS: General Transmitir la esencia de las emociones y sentimientos que se transmiten a través de los diferentes ritmos tradicionales referentes de nuestra cultura tradicional. Específicos <ul style="list-style-type: none"> - Reconocer los diferentes ritmos tradicionales de nuestra cultura popular. - Explicar la importancia de los diferentes ritmos tradicionales de nuestra cultura como referentes de identidad. - Representar un ritmo tradicional para compartir el legado cultural que se muestra a través de los ritmos tradicionales de nuestro país. 			RESULTADOS ESPERADOS: <ul style="list-style-type: none"> - Identificar características de los diferentes ritmos tradicionales de nuestro país que resaltan la identidad propia. - Examinar la importancia de los ritmos tradicionales de nuestra cultura como base para conservar nuestra identidad. - Comprender de forma eficaz el proceso de creación de una producción artística colectiva, desde su planificación, organización, dirección y aplicación. - Participar de manera activa en un baile tradicional determinando su importancia como baluarte de nuestra cultura. - Ejecutar acciones de trabajo colaborativo en cuanto a participación y ejecución de una representación artística propia. 		
			DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO: Ensayar y presentar obras de arte de distintas versiones de una representación artística (musical, dramática, corporal, etc.), revisar las diferentes versiones y reflexionar en grupo sobre los aspectos positivos y mejorables de cada una de ellas. (Ref. ECA.5.2.4.) Realizar producciones artísticas (una canción, danza, etc.) a partir de temas de interés personal para la juventud. (Ref. ECA.5.1.1.)		
ACTIVIDAD:		CONTENIDOS:		LUGAR:	
Tipo: Presentación de Danza (Coreografía) Nombre de la Actividad: “Bailando aprendo”		Ritmos tradicionales de nuestra cultura Tipos de Ritmos tradicionales Conceptualización Características Ejemplos		Salón de clase Patio de la Institución	
				RECURSOS:	
				Materiales de escritorio Computador Cámara fotográfica Bibliografía de consulta Carteles o Pancartas Equipos de sonido Vestuario Accesorios de utilería	
PLAN DE ACCIÓN: Considerando parámetros de la metodología del ABPr					

Paso 1.- Inicio (1 hora clase)

Inducción Teórica por parte del docente: ritmos tradicionales, tipos, características.

Selección del tema y planteamiento de la pregunta base: uso de la técnica lluvia de ideas para formular opiniones y plantear preguntas en relación al tema propuesto.

Visualización de un video motivador

Paso 2.- Formación de equipos de trabajo (20 minutos)

Conformación de grupos: considerar la técnica del mapeo para identificar estudiantes con habilidades específicas que ayuden al buen manejo de la metodología en cada grupo de trabajo, cada grupo de trabajo tendrá un líder quien coordine al grupo y este pendiente del cumplimiento de cada tarea de los integrantes del grupo.

Grupos: se formaran 2 equipos de trabajo con un número mínimo de 10 estudiantes por grupo.

Paso 3.- Definición de los objetivos y descripción del productos a desarrollar (20 minutos)

Planteamiento de objetivos: el docente debe mediar el establecimiento de parámetros para el cumplimiento de la actividad, con fechas límite y tiempos de entrega de avances del producto.

Producto: establecer y acordar lineamientos de cumplimiento y responsabilidad con la entrega del producto final.

Los estudiantes deberán escoger un ritmo tradicional por cada grupo de trabajo, el mismo que será presentado como producto final.

Paso 4.- Organización y planificación de tareas (1 hora clase)

El producto final es la presentación de un baile tradicional tipo coreografía, por consiguiente el docente deberá asignar las tareas y responsabilidades así:

Grupo1: Seleccionar un ritmo tradicional, por ejemplo: Un San Juanito “Pobre corazón”

Grupo 2: Seleccionar un ritmo tradicional, por ejemplo: Un Pasacalle “Ambato tierra de flores”

Cada grupo será el responsable de la parte técnica, lo relacionado con la búsqueda de la pista de baile, indumentaria, escenario, utilería y más accesorios que sean necesarios para la presentación.

La indumentaria o vestimenta tendrá la característica de ser elaborada con materiales de reciclaje, ejemplo: cartón, plástico.

Paso 5.- Desarrollo y recopilación de información requerida. (4 horas clase)

Desarrollo: cada grupo deberá comenzar a realizar cada una de sus tareas, es decir, actividades de práctica y repaso, el estudiante líder tiene la responsabilidad de verificar el cumplimiento de cada tarea, si es necesario de más información sobre el tema este deberá ser investigado y compartido con el grupo.

Paso 6.- Debate, planteamiento de nuevas preguntas y retroalimentación (4 horas clase)

Cada grupo compartirá información y necesidades las mismas discutidas debidamente.

Una breve retroalimentación del docente y revisión de resultados que se han obtenido en cada grupo.

Revisión de avances por parte del docente a cada grupo en relación a la estructura de la coreografía y aspectos técnicos así como refuerzo de temas referentes al proceso.

Paso 7.- Presentación, evaluación y autoevaluación (1 hora clase)

El producto final será presentado y expuesto, será evaluada por el docente y también por los mismos estudiantes, los participantes tendrán la capacidad de considerar sus errores y valorar su trabajo.

El primer grupo observara y evaluará al segundo grupo y luego viceversa.

EVALUACIÓN: El docente deberá realizar un monitoreo permanente de la actividades asignadas, deberá corregir falencias y verificar el cumplimiento de las responsabilidades.

Los componentes a ser evaluados en el instrumento son los que constan en el ítem: Resultados esperados.

La evaluación queda a libre decisión del docente si la realiza de manera individual o grupal, pero deberá considerar la coevaluación que se realizó con los estudiantes.

Técnica: Observación
Instrumento: Rúbrica

Modelo de instrumento a aplicar:

INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN										TOTAL
	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
Identifica características de los diferentes ritmos tradicionales de nuestro país que resaltan la identidad propia.											
Examina la importancia de los ritmos tradicionales de nuestra cultura como base para conservar nuestra identidad.											
Comprende el proceso de creación de una producción artística colectiva, desde su planificación, organización, dirección y aplicación.											
Participa en un baile tradicional determinando su importancia como baluarte de nuestra cultura.											
Ejecuta acciones de trabajo colaborativo en cuanto a participación y ejecución de una representación artística propia.											
PROMEDIO DE PUNTAJE OBTENIDO											

ETAPA 6	TÍTULO: Gestos y expresiones - Teatro		METODOLOGÍA ASOCIADA: Aprendizaje Basado en Proyectos
NIVEL ACADÉMICO: Primer año de Bachillerato General Unificado en ciencias		MODELO PEDAGÓGICO: Constructivista	
NÚMERO DE ESTUDIANTES: 20 (si sobrepasa el número de estudiantes el docente deberá considerar la reestructuración de los grupos de trabajo)		TIEMPO: 3 semanas, 4 horas académicas por cada semana. (total 12 horas clase)	
<p>OBJETIVOS:</p> <p>General</p> <p>Interpretar el valor estético de las emociones a través del uso de los gestos y movimientos corporales para transmitir un mensaje que ayude al entendimiento del arte del teatro.</p> <p>Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Establecer la importancia del teatro como herramienta de comunicación de mensajes e ideas en relación a las emociones del ser humano. - Comunicar el legado cultural, su convergencia con el arte como forma renovadora de expresar gestos y emociones unido a un mensaje de ayuda social. - Desarrollar una puesta en escena que enfatice un tema social y transmita un mensaje de gran valor moral y ético. 		<p>RESULTADOS ESPERADOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconocer la importancia de los gestos y movimientos como referentes de comunicación de mensajes a la sociedad. - Determinar características del teatro y su esencia en el marco de la comunicación por medio de gestos y movimientos. - Comprender el proceso de creación de una obra de teatro a través de los procesos de planificación, producción colectiva y presentación. - Aportar ideas que ayuden a la comunicación de un mensaje que involucre el beneficio social, moral y cultural. - Crear una obra teatral utilizando la narrativa textual, verbal a través de los gestos y movimientos enfatizando mensajes que traten sobre un problema social y delimite su importancia. 	
		<p>DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO:</p> <p>Identificar y describir los elementos fundamentales (actuación, tiempo, movimiento, sonido e iluminación) y las ideas principales, símbolos, personajes y mensajes de obras teatrales. (Ref. ECA.5.3.3.)</p> <p>Planificar de forma razonada los procesos propios de creación o interpretación artística, considerando las necesidades de expresión, comunicación y elaborar un guion con los pasos a seguir y los recursos necesarios para la actuación. (Ref. ECA.5.1.6.)</p>	
<p>ACTIVIDAD:</p> <p>Tipo: Obra teatral</p> <p>Nombre de la Actividad: “Mi rostro actoral”</p>	<p>CONTENIDOS:</p> <p>Gestos y movimientos</p> <p>El teatro</p> <p>Conceptualización</p> <p>Características</p> <p>Elementos del teatro</p>	<p>LUGAR:</p> <p>Salón de clase</p> <p>Patio de la Institución</p>	<p>RECURSOS:</p> <p>Materiales de escritorio</p> <p>Computador</p> <p>Cámara fotográfica</p> <p>Bibliografía de consulta</p> <p>Carteles o Pancartas</p> <p>Equipos de sonido</p> <p>Vestuario</p>

	Componentes de una obra teatral Ejemplos		Accesorios de utilería
<p>PLAN DE ACCIÓN: Considerando parámetros de la metodología del ABPr</p> <p>Paso 1.- Inicio (1 hora clase) Inducción Teórica por parte del docente: conceptualización de teatro, elementos, características y componentes. Selección del tema y planteamiento de la pregunta base: lluvia de ideas para formular opiniones y plantear preguntas esenciales para el tema propuesto. Inducción de temas como la observación de un video sobre una obra teatral.</p> <p>Paso 2.- Formación de equipos de trabajo (1 hora clase) Conformación de grupos: para conformar grupos se puede utilizar juegos y dinámicas para identificar estudiantes con habilidades específicas que ayuden al control de cada grupo de trabajo, en cada grupo debe existir un líder quien coordina y supervisa el cumplimiento de cada tarea de los integrantes del grupo. Grupos: se formaran 4 equipos de trabajo con un número mínimo de 5 estudiantes por grupo.</p> <p>Paso 3.- Definición de los objetivos y descripción del productos a desarrollar (20 minutos) Planteamiento de objetivos: el docente debe mediar el establecimiento de parámetros para el cumplimiento de la actividad, con fechas límite y tiempos de entrega de avances del producto. Producto: establecer y acordar lineamientos de cumplimiento y responsabilidad con la entrega del producto final. El docente debe establecer tiempos, fechas para el cumplimiento de cada tarea.</p> <p>Paso 4.- Organización y planificación de tareas (20 minutos) El producto final es la puesta en escena de un obra teatral, por consiguiente el docente deberá asignar las tareas y responsabilidades así: Argumento y guion teatral: su estructura está determinada por las diferentes problemáticas de índole social, el argumento debe ser real o ficticio, es decir de invención propia o basada en hechos reales, pueden incluir escenarios de tragedia, comedia, drama con una guía técnica que involucre un mensaje positivo para quienes lo aprecien. Grupo1: Escribir el argumento y guion teatral, escogerán un tema de tipo social, partiendo de la identificación de problemáticas sociales y debe manifestar un mensaje positivo para el público. Grupo 2: Parte técnica, lo relacionado con el sonido musical y audio, indumentaria, escenario, utilería. Este grupo también será quien realice la sustentación mediante evidencias como fotografías, videos cuando ya se presente el producto. Grupo 3 y 4: Actuación, se encargaran de la representación teatral, el guion será facilitado por el grupo 1.</p> <p>Paso 5.- Desarrollo y recopilación de información requerida. (4 horas clase) Desarrollo: cada grupo deberá comenzar a realizar cada una de sus tareas, es decir el estudiante líder identificará las necesidades y realizara la verificación de cada tarea, si es necesario de más información sobre el tema este deberá ser investigado y compartido en cada hora clase con el resto de grupos. En el caso del grupo 3 y 4 ellos deberán ya estar trabajando en la parte de la actuación, coordinación de personajes, estudio de los libretos, repasos y más parámetros.</p> <p>Paso 6.- Debate, planteamiento de nuevas preguntas y retroalimentación (4 horas clase) Cada grupo compartirá información y necesidades las mismas que serán compartidas y discutidas. Abra la retroalimentación del docente y revisión de resultados que se han obtenido en cada grupo. Existirá la revisión de avances por parte del docente a cada grupo.</p>			

Paso 7.- Presentación, evaluación y autoevaluación (1 hora clase)

La obra teatral será puesta en escena, evaluada por el docente y también por los mismos estudiantes, los participantes tendrán la capacidad de considerar sus errores y valorar su trabajo.

EVALUACIÓN: El docente deberá realizar un monitoreo permanente de la actividades asignadas, deberá corregir falencias y verificar el cumplimiento de las responsabilidades.

Los componentes a ser evaluados en el instrumento son los que constan en el ítem: Resultados esperados.

La evaluación queda a libre decisión del docente si la realiza de manera individual o grupal.

Técnica: Observación

Instrumento: Rúbrica

Modelo de instrumento a aplicar:

INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN										TOTAL
	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
Reconoce la importancia de los gestos y movimientos como referentes de comunicación de mensajes a la sociedad.											
Determina eficazmente características del teatro y su esencia en el marco de la comunicación por medio de gestos y movimientos.											
Comprende el proceso de creación de una obra de teatro a través de los procesos de planificación, producción colectiva y presentación.											
Aporta ideas que ayuden a la comunicación de un mensaje que involucre el beneficio social, moral y cultural.											
Crea una obra teatral utilizando la narrativa textual, verbal a través de los gestos y movimientos enfatizando mensajes tratan sobre un problema social y delimite su importancia.											
PROMEDIO DE PUNTAJE OBTENIDO											

ETAPA 7		TÍTULO: Grafitis y arte urbano		METODOLOGÍA ASOCIADA: Aprendizaje Basado en Proyectos	
NIVEL ACADÉMICO: Primer año de Bachillerato General Unificado en ciencias			MODELO PEDAGÓGICO: Constructivista		
NÚMERO DE ESTUDIANTES: 20 (si sobrepasa el número de estudiantes el docente deberá considerar la reestructuración de los grupos de trabajo)			TIEMPO: 3 semanas, 4 horas académicas por cada semana. (total 12 horas clase)		
OBJETIVOS: General Reconocer el arte urbano como herramienta de comunicación de ideas sociales considerando parámetros de pertenencia cultural y ampliando la visión de valores del ser humano. Específicos <ul style="list-style-type: none"> - Identificar ideas y mensajes que distintos artistas de arte urbano y grafiti trataron de transmitir como ejemplo de bien social y participación en la cultura idealista de valores. - Comprender el legado artístico y de bien social que se puede dejar a través del grafiti como elemento de comunicación. - Crear una obra de grafiti o arte urbano donde se presente una ideología en valores y bien social resaltando características culturales. 			RESULTADOS ESPERADOS: <ul style="list-style-type: none"> - Establecer la importancia del grafiti y arte urbano como forma de comunicación de ideales sociales. - Valorar el arte urbano como forma de expresión y conservación de la cultura. - Entender el pensamiento social a partir de parámetros culturales y artísticos reflejando un criterio de pensamiento crítico frente a una problemática de nuestra sociedad. - Participar en la comunicación de ideas y mensajes que ayuden a la sociedad en el sentido moral y cultural. - Desarrollar una obra de grafiti o arte urbano propia resaltando los valores éticos, sociales, educativos y culturales. 		
			DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO:		
			Producir grafitis y otras obras de arte urbano utilizando las técnicas apropiadas y respetando las normativas para utilizar lugares públicos. (Ref. ECA.5.2.10.) Reconocer los materiales, las herramientas y las técnicas del grafiti y otras formas de arte urbano mediante la observación del entorno cotidiano o fotografías de estas representaciones en las ciudades, y crear una exposición de obras relacionadas con el tema. (Ref. ECA.5.3.12.)		
ACTIVIDAD:		CONTENIDOS:		LUGAR:	
Tipo: Grafiti humano		Grafiti y arte urbano		Salón de clase Patio de la Institución	
Nombre de la Actividad: “Vivo mi arte”		Conceptualización Características Beneficios Limitaciones Ejemplos		RECURSOS:	
				Materiales de escritorio Computador Bibliografía de consulta Carteles o Pancartas Vestuario Accesorios de utilería Pintura en aerosol Espacio o soporte	

PLAN DE ACCIÓN: Considerando parámetros de la metodología del ABPr

Paso 1.- Inicio (1 hora clase)

Indagación de saberes previos a través de lluvia de ideas y formulación de preguntas.

Inducción Teórica por parte del docente: conceptualización, características, limitaciones del grafiti y arte urbano.

Selección del tema y planteamiento de la pregunta base: lluvia de ideas para formular opiniones y plantear preguntas esenciales para el tema propuesto.

Inducción de temas como la observación de un video.

Paso 2.- Formación de equipos de trabajo (1 hora clase)

Conformación de grupos: Identificar estudiantes con habilidades específicas que ayuden al control de cada grupo de trabajo, en cada grupo debe existir un líder quien coordina y supervisa el cumplimiento de cada tarea de los integrantes del grupo.

Grupos: se formaran 4 equipos de trabajo con un número mínimo de 5 estudiantes por grupo.

Paso 3.- Definición de los objetivos y descripción del productos a desarrollar (20 minutos)

Planteamiento de objetivos: el docente debe mediar el establecimiento de parámetros para el cumplimiento de la actividad, con fechas límite y tiempos de entrega de avances del producto.

Producto: establecer y acordar lineamientos de cumplimiento y responsabilidad con la entrega del producto final.

Paso 4.- Organización y planificación de tareas (20 minutos)

El producto final un grafiti vivo, es decir realizado con personas vivas que tomaran la forma de un grafiti con la combinación de un fondo o espacio artístico.

Cada grupo debe realizar un grafiti vivo, la temática tiene relación con problemáticas sociales, el fondo debe ser pintado y los estudiantes serán los personajes vivos que se fusionan con el fondo y unifican la idea formando el grafiti. El fondo puede ser realizado en la pared, tela, cartón, etc.

El docente coordina las tareas y responsabilidades, puede considerar el siguiente ejemplo:

Grupo 1: Tres estudiantes que interactúan como elementos vivos del grafiti, dos estudiantes dibujaran o pintaran el fondo o espacio escénico.

La temática es la Guerra, el mensaje la paz.

Fondo o espacio escénico pintado en la pared, este va en relación con un espacio de guerra, destrucción, gente muerta, etc.

Los estudiantes vestirán ropa desgarrada y rota, algunas heridas en el cuerpo y existirá un estudiante vestido de soldado que trae una flor en el fusil.

Grupo 2: Considerar ejemplo en relación al grupo anterior.

Grupo 3: Considerar ejemplo en relación al grupo anterior.

Grupo 4: Considerar ejemplo en relación al grupo anterior.

Todos los grupos deben elaborar un cronograma de actividades a desarrollar dentro del plazo establecido.

Paso 5.- Desarrollo y recopilación de información requerida. (4 horas clase)

Desarrollo: cada grupo deberá comenzar a realizar cada una de sus tareas, es decir el estudiante líder identificará las necesidades y realizara la verificación de cada tarea, si es necesario de más información sobre el tema este deberá ser investigado y compartido en cada hora clase con el resto de grupos.

Paso 6.- Debate, planteamiento de nuevas preguntas y retroalimentación (3 horas clase)

Cada grupo compartirá información y necesidades las mismas que serán compartidas y discutidas.

Retroalimentación del docente y revisión de resultados que se han obtenido en cada grupo.

Los grupos de trabajo deben encontrarse en proceso de elaboración del producto, deben estar realizando cada actividad asignada según un cronograma de actividades que previamente hayan realizado cada grupo.

Paso 7.- Presentación, evaluación y autoevaluación (2 horas clase)

El grafiti vivo será expuesto de manera ordenada según los grupos, serán observados por el resto de compañeros, quienes elaboran un registro de sugerencia y opiniones positivas y negativas en relación al trabajo.

Los estudiantes que observan deben interpretar el mensaje que sus compañeros quieren transmitir con el grafiti vivo.

Finalmente en el salón de clases se realizará un foro de discusión sobre los criterios observados en el trabajo de cada grupo.

Cada observación realizada por los estudiantes es un referente para que el docente pueda realizar una evaluación dentro del trabajo efectuado.

EVALUACIÓN: El docente deberá realizar un monitoreo permanente de las actividades asignadas.

Los componentes a ser evaluados en el instrumento son los que constan en el ítem: Resultados esperados.

La evaluación queda a libre decisión del docente si la realiza de manera individual o grupal.

Técnica: Observación

Instrumento: Rúbrica

Modelo de instrumento a aplicar:

INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN										TOTAL
	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
Establece la importancia del grafiti y arte urbano como forma de comunicación de ideales sociales.											
Valora el arte urbano como forma de expresión y conservación de la cultura.											
Entiende el pensamiento social a partir de parámetros culturales y artísticos reflejando un criterio de pensamiento crítico frente a una problemática de nuestra sociedad.											
Participa en la comunicación de ideas y mensajes que ayuden a la sociedad en el sentido moral y cultural.											
Desarrolla una obra de grafiti o arte urbano propia resaltando los valores éticos, sociales, educativos y culturales.											
PROMEDIO DE PUNTAJE OBTENIDO											

ETAPA 8	TÍTULO: Comic y Novela Gráfica		METODOLOGÍA ASOCIADA: Aprendizaje Basado en Proyectos
NIVEL ACADÉMICO: Primer año de Bachillerato General Unificado en ciencias		MODELO PEDAGÓGICO: Constructivista	
NÚMERO DE ESTUDIANTES: 20 (si sobrepasa el número de estudiantes el docente deberá considerar la reestructuración de los grupos de trabajo)		TIEMPO: 3 semanas, 4 horas académicas por cada semana. (total 12 horas clase)	
<p>OBJETIVOS:</p> <p>General</p> <p>Entender las características relevantes del comic y la novela gráfica utilizando el dibujo como herramienta para dar un referente del arte desde un enfoque cultural, educativo y profesional.</p> <p>Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexionar sobre la utilidad del comic y la novela gráfica como referente artística y comunicacional que ayude a formar principios culturales y ver esto como una profesión emprendedora. - Utilizar la creatividad para el desarrollo de un personaje de propia autoría que tenga un fin educativo y cultural demostrando una identidad propia. - Comprender que el arte del comic y novela gráfica son referentes de una profesión que llevan al establecimiento de un criterio propio y a la vez representan el sentir del ser humano. 		<p>RESULTADOS ESPERADOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Señalar el significado artístico del comic y la novela gráfica como referente de la comunicación visual. - Reconocer el legado profesional del comic y novela gráfica como referente de la historia del arte. - Diseñar un comic o novela gráfica que identifica las características esenciales de este tipo de arte. - Representar el sentir del ser humano a través del dibujo o gráfico de un personaje que conjugue emociones o sentimientos de la persona. - Expresar una idea o mensaje a través de la creación propia de un comic. 	
		<p>DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO:</p> <p>Seleccionar un cómic o una novela gráfica, crear finales alternativos para la historia y elaborar una nueva presentación ilustrada de comic o novela gráfica de su propia creación. (Ref. ECA.5.1.8.)</p> <p>Representar historias reales o inventadas a través de un guion gráfico, novela gráfica, comic, etc. que represente el ideal propio. (Ref. ECA.5.2.2.)</p>	
<p>ACTIVIDAD:</p> <p>Tipo: Personaje de comic</p> <p>Nombre de la Actividad: “Mi Superhéroe”</p>	<p>CONTENIDOS:</p> <p>Comic</p> <p>Novela Gráfica</p> <p>Conceptualización</p> <p>Características</p> <p>Ejemplos</p>	<p>LUGAR:</p> <p>Salón de clase</p>	<p>RECURSOS:</p> <p>Materiales de dibujo</p> <p>Cartulinas tamaño A3</p> <p>Témperas</p> <p>Lápiz de color</p> <p>Carboncillo</p> <p>Mesas</p> <p>Computador</p> <p>Bibliografía de consulta</p>

PLAN DE ACCIÓN: Considerando parámetros de la metodología del ABPr

Paso 1.- Inicio (2 horas clase)

Indagación de saberes previos a través de preguntas formuladas por estudiantes.

Inducción Teórica por parte del docente: conceptualización de Comic y Novela gráfica con sus características

Selección del tema y planteamiento de la pregunta base: técnica lluvia de ideas para formular opiniones y plantear preguntas en relación al tema propuesto.

Visualización de un video sobre la historia del comic

Inducción al producto final con ejemplos.

Paso 2.- Formación de equipos de trabajo (20 minutos)

Conformación de grupos: seleccionar un líder quien coordine al grupo y este pendiente del cumplimiento de cada tarea de los integrantes del grupo.

Grupos: 5 equipos de trabajo con un número mínimo de 4 estudiantes por grupo.

Paso 3.- Definición de los objetivos y descripción del productos a desarrollar (20 minutos)

Planteamiento de objetivos: el docente debe mediar el establecimiento de parámetros como fechas, tiempos, revisión periódica de avances del proyecto y día de entrega del producto.

Producto: establecer y acordar responsabilidades con la entrega del producto final.

Paso 4.- Organización y planificación de tareas (1 hora clase)

El producto final es una Novela Gráfica: secuencia compuesta de 4 cuadros o pestañas.

En cada grupo existirán 4 personajes de comic creados por cada uno de los estudiantes, es decir un personaje de comic por cada estudiante.

El grupo se unifica para formar la novela gráfica utilizando cada personaje diseñado por cada estudiante.

Al finalizar se deberá tener un novela gráfica de 4 pestañas creada con los personajes de cada estudiante

La novela gráfica será presentada en un papelote o cartel de tamaño visible, se recomienda tamaño A1.

Además cada estudiante deberá tener su afiche o cartel con su personaje dibujado o ilustrado de manera individual.

Son 5 equipos de trabajo, por consiguiente en la exposición final existirán 5 novelas gráficas de distinta creación y con personajes propios creados por cada estudiante.

El docente deberá asignar las tareas y responsabilidades, a la vez que debe realizar un monitoreo constante de las actividades.

Paso 5.- Desarrollo y recopilación de información requerida. (6 horas clase)

Desarrollo: Según las tareas asignadas cada grupo deberán comenzar a realizar cada una de sus tareas, es decir, cada estudiante inicia por realizar un esbozo de su personaje de comic, luego lo perfeccionara individualmente y finalmente formara de manera conjunta la novela gráfica.

Deberá considerarse una secuencia lógica al momento de unificar los personajes en la novela gráfica.

El estudiante líder verificara las actividades y revisara el cumplimiento de tareas.

Paso 6.- Debate, planteamiento de nuevas preguntas y retroalimentación (1 hora clase)

Se realiza retroalimentación del docente y revisión de resultados que se han obtenido en cada grupo.

Existirá la revisión de avances por parte del docente a cada grupo.

Paso 7.- Presentación, evaluación y autoevaluación (1 hora clase)

La presentación se la realizará en el salón de clase.

Un papelote o cartel donde este ilustrada la novela gráfica con sus 4 pestañas, así también los 4 afiches con cada uno de los personajes diseñados por cada integrante del grupo.

Será expuesto y se mantendrá un foro de discusión acotando criterios positivos sobre los trabajos realizados.

EVALUACIÓN: El docente deberá realizar un monitoreo permanente de la actividades asignadas, corregir falencias y verificar el cumplimiento de las responsabilidades.

Los componentes a ser evaluados en el instrumento son los que constan en el ítem: Resultados esperados. La evaluación queda a consideración del docente si la hace de forma grupal o individual.

El docente debe considerar las opiniones del resto de los estudiantes al momento de asignar una valoración a cada trabajo.

Técnica: Observación

Instrumento: Rúbrica

Modelo de instrumento a aplicar:

INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN										TOTAL
	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
Señala el significado artístico del comic y la novela gráfica como referente de la comunicación visual.											
Reconoce el legado profesional del comic y novela gráfica como referente de la historia del arte.											
Diseña un comic o novela gráfica que identifica las características esenciales de este tipo de arte.											
Representa el sentir del ser humano a través del dibujo o gráfico de un personaje que conjugue emociones o sentimientos de la persona.											
Expresa una idea o mensaje a través de la creación propia de un comic.											
PROMEDIO DE PUNTAJE OBTENIDO											

ETAPA 9		TÍTULO: Presentaciones Audiovisuales		METODOLOGÍA ASOCIADA: Aprendizaje Basado en Proyectos	
NIVEL ACADÉMICO: Primer año de Bachillerato General Unificado en ciencias			MODELO PEDAGÓGICO: Constructivista		
NÚMERO DE ESTUDIANTES: 20 (si sobrepasa el número de estudiantes el docente deberá considerar la reestructuración de los grupos de trabajo)			TIEMPO: 6 semanas, 4 horas académicas por cada semana. (total 24 horas clase)		
OBJETIVOS: General Examinar el funcionamiento de las presentaciones audiovisuales aplicadas en prácticas artísticas que conlleven a nuevas formas de comunicación partiendo del proceso de creación de una producción. Específicos <ul style="list-style-type: none"> - Planificar el desarrollo de un programa de televisión en relación a las vivencias dentro de la institución educativa. - Asumir distintos roles y responsabilidades en proyectos audiovisuales y de creación colectiva en base a un tema de interés personal o social. - Utilizar medios audiovisuales y tecnologías digitales para el conocimiento de una producción de arte y cultura. 			RESULTADOS ESPERADOS: <ul style="list-style-type: none"> - Identificar el proceso de creación de un producto audiovisual y su interrelación con la comunicación. - Participar de manera activa en la obtención de la información. - Desempeñar distintos roles dentro de la producción audiovisual como entrevistador, presentador, director, camarógrafo, escritor, etc. - Aportar ideas creativas para la presentación de un producto audiovisual basado en contenidos de carácter educativo. - Participa en la creación de un programa de Televisión que enfatice la vida estudiantil dentro de la comunidad educativa. 		
			DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO: Seleccionar, ensayar e interpretar obras audiovisuales (musicales, video, tv, etc.) asumiendo distintos roles (actor, director, camarógrafo, escenógrafo, etc.) y contribuyendo a la consecución del resultado esperado. (Ref. ECA.5.2.1.) Documentar con fotografías, registros sonoros o audiovisuales, los procesos creativos. las exposiciones o representaciones colectivas realizadas, y crear programas radiofónicos o audiovisuales cortos u otros productos que den cuenta de los mismos. (Ref. ECA.5.2.5.)		
ACTIVIDAD: Tipo: Simulación de un Programa de Tv		CONTENIDOS: Presentaciones Audiovisuales Conceptualización Tipos Características		LUGAR: Salón de clase Pacios de la Comunidad educativa	
				RECURSOS: Materiales de escritorio Computador Cámara fotográfica Filmadora Bibliografía de consulta	

Nombre de la Actividad: “Yo en Tv”	Procesos para crear una producción audiovisual El guion gráfico Elementos Ejemplos		Equipos de sonido Carteles Vestuario Escenografía
<p>PLAN DE ACCIÓN: Considerando parámetros de la metodología del ABPr</p> <p>Paso 1.- Inicio (1 hora clase)</p> <p>Indagación de saberes previos a través de lluvia de ideas y formulación de preguntas por parte de los estudiantes. Inducción Teórica por parte del docente: conceptualización, características, tipos y procesos que involucra una presentación audiovisual. Selección del tema y planteamiento de la pregunta base: lluvia de ideas para formular opiniones. Foro de discusión para plantear preguntas esenciales para el tema propuesto. Introducción a la propuesta con la observación de un video de un programa de Tv.</p> <p>Paso 2.- Formación de equipos de trabajo (2 horas clase)</p> <p>Programación: El tipo de programa de Tv a presentar es la simulación de un noticiero. Conformación de grupos: para formar grupos se puede utilizar juegos y dinámicas tradicionales para identificar estudiantes con habilidades específicas que ayuden al control de cada grupo de trabajo, en cada grupo debe existir un líder quien coordina y supervisa el cumplimiento de cada tarea de los integrantes del grupo. Grupos: se formaran 4 equipos de trabajo con un número mínimo de 5 estudiantes por grupo. Los grupos están en relación a los siguientes elementos y actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Producción: escenografía, presentadores de tv, edición de noticias - Dirección: realizar las entrevistas, estructurar el libreto, realiza el guion gráfico. - Montaje: capturar las imágenes, realizar videos, editar videos. - Técnico y logística: presentación, coordinar escenas, maquillaje, vestimenta. <p>Las actividades de cada grupo deben ser socializadas por el docente e instruidas cada una de ellas para determinar responsabilidades.</p> <p>Paso 3.- Definición de los objetivos y descripción del productos a desarrollar (1 hora clase)</p> <p>Planteamiento de objetivos: el docente debe mediar el establecimiento de parámetros para el cumplimiento de la actividad, con fechas límite y tiempos de entrega de avances del producto. Producto: establecer y acordar lineamientos de cumplimiento y responsabilidad con la entrega del producto final. El docente debe establecer tiempos, fechas para el cumplimiento de cada tarea. En este instante del proyecto deben estar totalmente definidos los integrantes de cada grupo y debe elaborarse una tabla de actividades para cada miembro de grupo de trabajo. En este punto existe una retroalimentación por parte del docente, donde se tratará temas relacionados con los programas utilizados para la edición de fotografías y proyección de videos.</p> <p>Paso 4.- Organización y planificación de tareas (2 horas clase)</p> <p>El producto final es la simulación de un noticiero en tv, por consiguiente el docente deberá asignar las tareas y responsabilidades así: El tema a tratarse en el programa de Tv, queda a libre discusión siempre debe ser relacionado con el ámbito educativo, cultural y social manteniendo los respectivos parámetros de respeto, fomentando valores y sin perjuicio alguno.</p>			

Los temas pueden ser: Un día de clase, Los juegos deportivos de la institución, La aproximación de exámenes, mensajes de los estudiantes de los últimos años, etc.

Grupo 1: Producción, coordinar quien o quienes van desempeñarse como presentadores de noticias, quienes elaborarán la escenografía y quien editara las noticias recopiladas.

Grupo 2: Dirección, coordinar quienes serán los entrevistadores, reporteros, escritura de entrevistas, el guion gráfico debe contener paso a paso las distintas escenas que se realizaran.

Las entrevistas serán realizadas a estudiantes, autoridades y docentes de la misma institución educativa.

Grupo 3: Montaje, participaran de manera conjunta con el grupo 2 en la parte de entrevistas, además editaran los videos y tomas fotográficas realizadas, estos videos e imágenes serán presentadas durante la simulación del programa de noticias.

Grupo 4: Técnico y logística, el trabajo de este grupo está centrado en coordinar con el grupo 1 sobre la escenografía, además coordinar el vestuario de los presentadores, además también coordinar el vestuario de los entrevistadores y reporteros.

En las 3 semanas antes de la entrega del producto se deberá realizar una coordinación de cada jefe de grupo para establecer un repaso general del trabajo final.

Cada grupo con su respectivo líder debe iniciar con el trabajo.

Debe existir una retroalimentación constante del docente.

Si es necesario el grupo puede investigar distintos parámetros que sean necesarios para cada actividad.

Paso 5.- Desarrollo y recopilación de información requerida. (14 horas clase)

Desarrollo: cada grupo deberá comenzar a realizar cada una de sus tareas, es decir el estudiante líder identificará las necesidades y realizara la verificación de cada tarea, si es necesario de más información sobre el tema este deberá ser investigado y compartido en cada hora clase con el resto de grupos.

Todos los grupos deben estar ya trabajando en repasos, grabación de las entrevistas, diseño del guion gráfico, montaje de la escenografía.

En esta parte el docente debe realizar una retroalimentación con cada tema o duda que los estudiantes tengan durante el proceso de elaboración del producto.

Las 14 semanas son netamente de trabajo cooperativo y repaso general.

Paso 6.- Debate, planteamiento de nuevas preguntas y retroalimentación (3 horas clase)

Cada grupo compartirá información y necesidades las mismas que serán compartidas y discutidas.

Abra la retroalimentación del docente y revisión de resultados que se han obtenido en cada grupo.

En este punto se realiza un ensayo final del trabajo, se corrige errores, falencias, se determina necesidades y se deja finiquitado la tarea.

Paso 7.- Presentación, evaluación y autoevaluación (1 hora clase)

La simulación del noticiero de Tv será puesta en escena, será evaluada por el docente y también por los mismos estudiantes, los participantes tendrán la capacidad de considerar sus errores y valorar su trabajo.

Puede realizarse una invitación a autoridades y resto de la comunidad educativa para el disfrute de la actividad.

EVALUACIÓN: El docente deberá realizar un monitoreo permanente de la actividades asignadas, deberá corregir falencias y verificar el cumplimiento de las responsabilidades.

Los componentes a ser evaluados en el instrumento son los que constan en el ítem: Resultados esperados.

La evaluación queda a libre decisión del docente si la realiza de manera individual o grupal.

Técnica: Observación

Instrumento: Rúbrica

Modelo de instrumento a aplicar:

INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN										TOTAL
	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
Identifica el proceso de creación de un producto audiovisual y su interrelación con la comunicación.											
Participa de manera activa en la obtención de la información.											
Desempeña distintos roles dentro de la producción audiovisual como entrevistador, presentador, director, camarógrafo, escritor, etc.											
Aporta ideas creativas para la presentación de un producto audiovisual basado en contenidos de carácter educativo.											
Participa en la creación de un programa de Televisión que enfatice la vida estudiantil dentro de la comunidad educativa.											
PROMEDIO DE PUNTAJE OBTENIDO											

ETAPA 10	TÍTULO: Collage Digital	METODOLOGÍA ASOCIADA: Aprendizaje Basado en Proyectos
NIVEL ACADÉMICO: Primer año de Bachillerato General Unificado en ciencias	MODELO PEDAGÓGICO: Constructivista	
NÚMERO DE ESTUDIANTES: 20 (si sobrepasa el número de estudiantes el docente deberá considerar la reestructuración de los grupos de trabajo)	TIEMPO: 6 semanas, 4 horas académicas por cada semana. (total 24 horas clase)	
<p>OBJETIVOS:</p> <p>General</p> <p>Valorar en trabajo realizado durante el proceso de aprendizaje integrando saberes y valores como una forma de alcanzar objetivos y desarrollar habilidades en el ámbito digital e interactivo.</p> <p>Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar un Collage digital conjugando todo el trabajo y demostrando la actitud colaborativa dentro del grupo. - Asociar distintos criterios como el respeto, la solidaridad, compañerismo, etc., logrando así la formación integral de seres humanos. - Utilizar medios artísticos y digitales como formas de comunicación que incentiven el trabajo y dejen un legado cultural para otras generaciones. 	<p>RESULTADOS ESPERADOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Colaborar en el proceso de creación de un producto artístico colectivo donde se priorice la formación de seres humanos. - Demostrar la participación activa en la obtención de un fin común donde se prioriza el arte, la cultural y la identidad propia. - Dejar constancia de la importancia de hacer arte y cultura como ejemplo de superación y constancia. - Elaborar un collage digital donde se muestre ideas creativas y se demuestre el valor artístico y cultural. - Fomentar la actitud colaborativa como formas de trabajo y aprendizaje artístico, cultural y social. <p>DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO:</p> <p>Elaborar un arte digital que reúna una muestra de las creaciones artísticas propias o en las que ha participado el estudiante y añadir una breve explicación, valoración o comentario sobre cada una de las obras. (Ref. ECA.5.1.9.)</p> <p>Autoevaluarse durante los procesos de creación artística usando criterios técnicos, reconociendo las propias emociones y las del resto realizando los ajustes necesarios para lograr el producto deseado. (Ref. ECA.5.1.2.)</p>	

ACTIVIDAD: Tipo: Collage Digital Nombre de la Actividad: “Mi arte en digital”	CONTENIDOS: Collage Conceptualización Características Procesos Ejemplos	LUGAR: Salón de clase Pacios de la Comunidad educativa	RECURSOS: Materiales de escritorio Computador Cámara fotográfica Filmadora Bibliografía de consulta Equipos de sonido Carteles
---	--	---	--

PLAN DE ACCIÓN: Considerando parámetros de la metodología del ABPr

Paso 1.- Inicio (2 horas clase)

Indagación de saberes previos e introducción al tema a través de la presentación de breves ejemplos de collage digital.

El producto final son 2 Collage Digital: Los temas o el contenido de cada Collage digital corresponde a la conjugación de todos los trabajos realizados durante las 9 etapas anteriores del Plan propuesto. El primer Collage digital trata de todas las actividades realizadas durante el primer quimestre del Plan y el segundo es el resto, es decir correspondiente al segundo quimestre.

Se considera además que durante el desarrollo de las actividades de las respectivas etapas anteriores se fue realizando una documentación tanto con fotografías, videos de todo el trabajo realizado esto ayudará a la estructuración de la propuesta planteada para esta etapa final.

Considerando lo anotado, se recomienda lo siguiente:

Inducción Teórica por parte del docente: conceptualización, características y proceso para la creación de un collage.

Selección del tema y planteamiento de la pregunta base: lluvia de ideas para formular opiniones.

Foro de discusión para plantear preguntas esenciales para el tema propuesto.

Introducción a la propuesta con la observación de un video sobre grandes artistas del Collage.

Análisis de varios productos de collage digital presentados a través de videos.

Paso 2.- Formación de equipos de trabajo (2 horas clase)

Conformación de grupos: para formar grupos es necesario identificar estudiantes con habilidades específicas que ayuden al control de cada grupo de trabajo, en cada grupo debe existir un líder quien coordina y supervisa el cumplimiento de cada tarea de los integrantes del grupo.

Grupos: se forman 4 equipos de trabajo con un número mínimo de 5 estudiantes por grupo. El grupo 1 y 2 trabajará con el material correspondiente al primer quimestre y el grupo 3 y 4 con el material correspondiente al segundo quimestre.

Los grupos están en relación a las siguientes actividades:

Grupo 1: Recolección y organización de todo el material, es decir fotografías, videos, datos, etc. (etapas desde la 1 a la 6), pueden además organizar o programar una presentación del trabajo (queda a libre criterio puede ser una exposición casa abierta, exposición tipo cine, etc.)

Grupo 2: Edición directa del video, esto con el fin de organizar datos para formar el Collage digital. (etapas desde la 1 a la 6)

Grupo 3: Recolección y organización de todo el material, es decir fotografías, videos, datos, etc. (etapas desde la 7 a la 9), pueden además organizar o programar una presentación del trabajo (queda a libre criterio puede ser una exposición casa abierta, exposición tipo cine, etc.)

Grupo 4: Edición directa del video, esto con el fin de organizar datos para formar el Collage digital. (etapas desde la 7 a la 9)

Es de vital importancia que el docente este directamente trabajando y en constante retroalimentación ya que por tratarse de un tema netamente tecnológico los estudiantes necesitan de una guía.

Paso 3.- Definición de los objetivos y descripción del productos a desarrollar (2 hora clase)

Planteamiento de objetivos: el docente debe mediar el establecimiento de parámetros para el cumplimiento de la actividad, designación de tareas específicas, con fechas límite y tiempos de entrega de avances del producto.

Producto: establecer y acordar lineamientos de cumplimiento y responsabilidad con la entrega del producto final.

El docente debe establecer tiempos, fechas para el cumplimiento de cada tarea.

En este instante del proyecto deben estar totalmente definido los integrantes de cada grupo y debe elaborarse una tabla de actividades para cada miembro de grupo de trabajo, esto con el fin de llevar un control, de actividades.

En este punto existe una retroalimentación por parte del docente, donde se tratará temas relacionados con los programas utilizados para la edición de fotografías y proyección de videos.

Paso 4.- Organización y planificación de tareas (2 horas clase)

El producto final es 2 Collage Digital, por consiguiente el docente deberá asignar las tareas y responsabilidades.

El docente deberá escoger un estudiante líder por cada grupo de trabajo, además deberá verificar la tabla de actividades asignada para cada estudiante.

Coordinara el docente con el grupo 1 y grupo 3 respectivamente la forma como se va a hacer el lanzamiento o presentación del Collage digital.

Existirá otra retroalimentación en relación al tema de presentación.

Paso 5.- Desarrollo y recopilación de información requerida. (12 horas clase)

Desarrollo: cada grupo deberá comenzar a realizar cada una de sus tareas, es decir el estudiante líder identificará las necesidades y realizara la verificación de cada tarea, si es necesario de más información sobre el tema este deberá ser investigado y compartido en cada hora clase con el resto de grupos.

Todos los grupos deben estar ya trabajando en recopilación de información, fotografías, edición de videos, montaje de la presentación.

Si se detecta la necesidad de algún material extra se debe implementar en esta parte y corregir falencias que se hayan detectado.

Paso 6.- Debate, planteamiento de nuevas preguntas y retroalimentación (2 horas clase)

Cada grupo compartirá información y necesidades las mismas que serán compartidas y discutidas.

Abra la retroalimentación del docente y revisión de resultados que se han obtenido en cada grupo.

Se hará una visualización previa de cada Collage digital.

Se corrige errores y se verifica tiempos establecidos.

Se finiquita las actividades planificadas por el Grupo 1 y Grupo 3, en relación a la exposición o presentación del producto.

Paso 7.- Presentación, evaluación y autoevaluación (2 hora clase)

La Presentación se la realizará de acuerdo a lo planificado, será evaluada por el docente y también por los mismos estudiantes, los participantes tendrán la capacidad de considerar sus errores y valorar su trabajo.

Puede realizarse una invitación a autoridades y resto de la comunidad educativa para el disfrute de la actividad.

EVALUACIÓN: El docente deberá realizar un monitoreo permanente de la actividades asignadas, deberá corregir falencias y verificar el cumplimiento de las responsabilidades.

Los componentes a ser evaluados en el instrumento son los que constan en el ítem: Resultados esperados.

La evaluación queda a libre decisión del docente si la realiza de manera individual o grupal.

Técnica: Observación
Instrumento: Rúbrica

Modelo de instrumento a aplicar:

INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN										TOTAL	
	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1		
Colabora en el proceso de creación de un producto artístico colectivo donde se priorice la formación de seres humanos.												
Demuestra la participación activa en la obtención de un fin común donde se prioriza el arte, la cultural y la identidad propia.												
Deja constancia de la importancia de hacer arte y cultura como ejemplo de superación y constancia.												
Elabora un collage digital donde se muestre ideas creativas y se demuestre el valor artístico y cultural.												
Fomenta la actitud colaborativa como formas de trabajo y aprendizaje artístico, cultural y social.												
PROMEDIO DE PUNTAJE OBTENIDO												

VALORACIÓN TEÓRICA O VALIDACIÓN DE LA APLICACIÓN PRÁCTICA; PARCIAL O TOTAL DE LA PROPUESTA.

Validación de la aplicación práctica de la propuesta.

El proceso de validación en práctica del producto consideró el cumplimiento de los parámetros exigidos por la Universidad Tecnológica Indoamérica, con este antecedente se optó por realizar la aprobación a través de la organización para la implementación de la propuesta, en el cual se requiere que exista una resolución del Organismo colegiado o la máxima autoridad en donde se certifique que se ha revisado la propuesta y que ésta se podrá aplicar en el corto o mediano plazo. Es así que, se procedió a realizar la presentación del producto a las autoridades respectivas de la Unidad Educativa José Joaquín Olmedo, para que este sea revisado por este organismo educativo, así mismo, se cumplió algunos proceso y requerimientos necesarios para llevar cabo la validación del producto.

Aprobación de la organización para la implementación

La Unidad Educativa José Joaquín Olmedo, es una institución de carácter fiscal, por ende está bajo un sostenimiento gubernamental, es por esto que, consta de autoridades que la representan de manera adecuada en el marco de la educación fiscal. La institución cuenta con un Rector, quien preside el mando general, un Vicerrector quien sostiene el mando principal a nivel pedagógico de la Institución, así también, existen organismos consecuentes dentro de la parte pedagógica, este es el caso de la Comisión Técnico Pedagógica, que es el máximo organismo dentro de las decisiones educativas y pedagógicas de la institución, está integrada por los docentes coordinadores de todas las áreas educativas y precedida como presidente el Vicerrector de la institución, bajo vigilancia permanente del Rector de la institución.

Con los antecedentes mencionados se procedió a presentar el documento de la Propuesta a la Comisión Técnico Pedagógica de la Unidad Educativa José Joaquín Olmedo, respetando protocolos necesarios se depositó en la Secretaria de

Institución para que se haga la entrega respectiva al Vicerrector de la Institución quien preside esta comisión.

Finalmente, luego de cumplir los respectivos parámetros se recibió una respuesta positiva por parte del Vicerrector y presidente de la Comisión Técnico Pedagógica de la institución, manifestando entre otras cosas que la propuesta “Plan para la aplicación del Aprendizaje Basado en Proyectos en la enseñanza de la asignatura de Educación Cultural y Artística para los estudiantes de primer año de bachillerato general unificado en ciencias”, cumple y fomenta la innovación al sistema pedagógico de la Institución, es así que, sustentan la implementación, aplicabilidad y ejecución a corto o mediano plazo para futuros años lectivos del trabajo antes descrito en la Institución. De igual manera el Rector recibió un informe sobre lo analizado por parte de la Comisión Técnico Pedagógica, concluyendo el respaldo y ratificando la aplicabilidad de la propuesta presentada.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- La enseñanza correcta radica en las distintas estrategias metodológicas que el docente sea capaz de aplicar para lograr un aprendizaje significativo en el estudiante, es por eso que el implementar el Aprendizaje Basado en Proyectos en estudiantes del primer año de bachillerato general unificado representa un matiz interesante y reflexivo al momento de explicar de forma profunda la enseñanza en el campo de la Educación Cultural y Artística, ha sido necesario el análisis conciso de distintos parámetros para llegar a concluir que la aplicación de una correcta estrategia metodológica incrementa el nivel de aprendizaje de los estudiantes y más aún cuando se dispone de un plan que sirve de guía directa al momento de aplicar una estrategia metodológica en el marco educativo.
- El precisar un diagnóstico de la situación actual de la problemática ha representado una base necesaria puesto que se ha logrado analizar el proceso de enseñanza actual en la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes del primer año de bachillerato general unificado, concluyendo que la enseñanza que se ha aplicado no llega a enfatizar y motivar a los estudiantes para lograr un aprendizaje significado y peor aún a satisfacer necesidades relacionadas con el mejoramiento del estudiante.
- Al momento se analizar un estrategia metodológica como el Aprendizaje Basado en Proyectos se puede establecer que este tipo de metodología enfatiza el aprendizaje cooperativo dando lugar a un razonamiento lógico, pensamiento crítico y capacidad de solución a problemas por parte del estudiante, determinando así que el proceso de enseñanza aprendizaje se lleva de mejor manera al momento de aplicar este tipo de metodología.
- Se elaboró un Plan para la aplicación del Aprendizaje Basado en Proyectos enfatizando las distintas herramientas para mejorar el proceso de enseñanza de la Asignatura de Educación Cultural y Artística para los estudiantes del primer año de bachillerato general unificado en ciencias donde se ha buscado profundizar los conocimientos, promover el trabajo en grupo,

conllevar al estudiante a un aprendizaje significativo con base en la práctica sin menospreciar la teoría y a la vez brindando al docente una herramienta de planificación que sirva como guía al momento de aplicar esta estrategia centrandolo por sobre todo el cumplimiento de metas y objetivos en el entorno educativo para un correcto proceso de enseñanza-aprendizaje.

Recomendaciones

- Es necesario la aplicación de una metodología acorde a la asignatura y por sobre todo se recomienda profundizar el pensamiento crítico del estudiante al momento de dar solución a una problemática propuesta en un determinado campo o materia, el Aprendizaje Basado en Proyectos es una estrategia metodológica que en verdad ayuda a mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, es por eso que debe implementarse de tal manera que se reflejen resultados positivos próximos.
- Se sugiere utilizar siempre un plan de clase al momento de trabajar en proceso de enseñanza, es de vital importancia realizar una planificación y más aún llevar a cabo pasos de aplicación de una metodología, así se verá reflejado un resultado positivo al momento de emplear un determinado proceso enmarcado en la correcta aplicación de una estrategia metodológica.
- Los docentes deben mantener una responsabilidad al momento de dictar una clase, ya que son los responsables de brindar el suficiente conocimiento a un estudiante para hacer de este un individuo capaz de brindar soluciones propias en la vida misma y en el proceso de desarrollo educativo hasta llegar a niveles superiores donde predomine el aprendizaje, bien común y por sobre todo un aprendizaje significativo que refleje ímpetu y buenas prácticas de vida.

BIBLIOGRAFÍA

Almansa, P. (2014). Qué es el pensamiento creativo. Recuperado de Scielo: http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1132.

Arantes, J., Gonçalves, P., & Hess, A. (2015). Creating a Project-Based Learning Environment to Improve Project Management Skills of Graduate Students. *Journal of problem based learning in higher education*, 3(2), 120-130. doi:<http://dx.doi.org/10.5278/ojs.jpblhe.v0i0.1178>.

Arroyo, G. (2012). Aprendizaje basado en proyectos como estrategia para fomentar el trabajo colaborativo en la educación a distancia. Tesis para obtener el grado de maestría en educación, Tecnológico de Monterrey, Escuela de graduados en educación, Monterrey.

Ausubel, D. P. (1968). *Educational Psychology: A cognitive view*. Nueva York: Holt, Rinehart & Winston.

Ávila, M. (2016). Metodologías activas para la formación en competencias de los profesionales contables. *Revista Innovación Empresarial*, 2(2), 83-94.

Barron. (2013). *Manual de creatividad. Aplicaciones educativas*. Barcelona, España: Editorial Vteens Vives.

Beltrán, C. Y., Garzón, D. M., & Burgos, N. C. (2016). Incidencia del fortalecimiento del pensamiento divergente en la creatividad de los niños. *Infancias imágenes*, 15(1), 103-118. Recuperado desde <https://dialnet.unirioja.es/servlet>.

Burgos, H. (2015). ¿Es posible disociar el hacer del pensar? ¿Es posible disociar el pensar del hacer? Quito.

Blank, W., & Harwell, S. (1997). En *Promising Practices for Connecting High School to the Real World*. (págs. 15--21). Florida: University of South Florida.

Bravo, G. & Cáceres, M. (2017). El proceso de enseñanza aprendizaje desde una perspectiva comunicativa. Universidad Cienfuegos. Cuba. Recuperado de <http://elearningmasters.galileo.edu/2017/09/28/proceso-de-ensenanza-aprendizaje/>

Bron, M. M. (2016). Un proyecto para cambiar paradigmas: El aprendizaje por proyectos en la formación universitaria. Proyecto Caudillos: Una experiencia transmedia. La Rioja: Editorial Libro-E. Recuperado desde el enlace https://www.researchgate.net/profile/Maximiliano_Bron/publication/327779378_Proyecto_Caudillos_Una_experiencia_Transmedia.

Bruner, J. S. (1961). The act of discovery. *Harvard Education Review*, 31(11), pp. 21--32.

Casasola, M., Pérez, V., & Álvarez, J. (2012). Aprendizaje basado en proyectos y trabajo en equipo: Innovación en la docencia de la asignatura "Sistemas Contables Informatizados". *Revista UPO Innova*, I, 107-122.

Cerda, H. (2015). La creatividad en la ciencia y en la educación. COOP. EDITORIAL MAGISTERIO.

Ciro, C. (2012). Aprendizaje Basado en Proyectos (A.B.Pr) Como estrategia de Enseñanza y Aprendizaje en la Educación Básica y Media. Tesis Doctoral. Medellín: Universidad Nacional de Colombia.

Collins, A. (1997). El potencial de las tecnologías de la información para la educación. En C. Vizcarro y J. A. León (Eds.), *Nuevas tecnologías para el aprendizaje* (pp. 29-51). Madrid: Pirámide.

Constitución de la República del Ecuador. (2008). Artículo 23. Numeral 3. Montecristi, Manabi, Ecuador: Registro Nacional.

Coria, J. M. (Marzo de 2005). El Aprendizaje por Proyectos: Una metodología diferente. *Revista e--FORMADORES*(5).

Correa, J. (2007). Orígenes y desarrollo conceptual de la categoría de competencia en el contexto educativo. Colombia: Universidad del Rosario.

De Fillippi, Robert J. (2001). "Introduction: Project-based learning, reflective practices and learning outcomes." *Management Learning* 32(1), pp.5-11. Base de datos ProQuest.

Dewey, J. (1933). *How we think*. Nueva York: Buffalo.

Díaz Barriga, A. F. (2003). "Cognición situada y estrategias para el aprendizaje significativo." *Revista Electrónica de Investigación Educativa* 5(2), pp.1-13. Recuperado de <http://redie.uabc.mx/contenido/vol5no2/contenido-arceo.pdf>

Espinosa, J. (2014). Espinosa Incidencia del género y la edad en la creatividad infantil. *Diversitas: Perspectivas en psicología*, 22-30.

Espuelas, A. (2014). Diseño, implementación y evaluación de un proyecto sobre el tema de energía para 4º ESO basado en la técnica de Aprendizaje Basado en Proyectos. Tesis de Grado, Universidad Pública de Navarra, Facultad de Educación.

Estrada, A. (2012). El aprendizaje por proyectos y el trabajo colaborativo, como herramientas de aprendizaje, en la construcción del proceso educativo, de la Unidad de aprendizaje TIC'S. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 3(5), 122-138.

Foulger, Teresa S. y Jiménez-Silva, Margarita (2007). "Enhancing the Writing Development of English Language Learners: Teacher Perceptions of Common Technology in Project-Based Learning." *Journal of Research in Childhood Education*, 22(2), pp.109-124. ProQuest Education Journals database. (Document ID: 1411756371).

Fernández, A. (2006). Metodologías activas para la formación de competencias. *Educatio Siglo XXI*(24), 35-56. Recuperado el 30 de Noviembre de 2018 desde: http://www.unizar.es/ice/images/stories/materiales/curso35_2009/Metodologiasactivas.pdf

Gadotti, M. (2007). *La Escuela y el Maestro Paulo Freire y la pasión de enseñar*. Sao Paulo, Brasil: Publisher Brasil.

Galaburri, M. L. (2006). "La planificación de Proyectos." En SEP (Ed.) *Español: Antología* (pp. 47-53), Distrito Federal, México: SEP.

Galeana, L. (2016). *Aprendizaje basado en proyectos*. Recuperado el 11 de Mayo de 2017, Recuperado de Repositorio Universidad Siglo 21: <https://repositorio.uesiglo21.edu.ar/bitstream/handle/ues21/12835/Aprendizaje%20basado%20en%20proyectos.pdf?sequence=1>

García Ríos, A. (2015). *Enseñanza y aprendizaje en la educación artística El Artista*, núm. 2, noviembre, 2015, pp. 80-97 Universidad Distrital Francisco José de Caldas Pamplona, Colombia.

García, M. (2015). *Módulo de Arte y Juego como estrategia didáctica*. Cuenca, Ecuador: Publicaciones Tomebamba.

Gayo, J. E. L., Lanvin, D. F., Salvador, J. C., & del Río, A. C. (2006). *Una experiencia de aprendizaje basado en proyectos utilizando herramientas colaborativas de desarrollo de software libre*. Dpto. de Informática Universidad de Oviedo C/Calvo Sotelo S/N CP, 33007. Recuperado de http://bioinfo.uib.es/~joemiro/aenui/procJenui/Jen2006/prDef0050_34173cb38f

Giraldez, A. & Palacios, A. (2014). *Educación Artística en Iberoamérica. Metas Educativas 2012*. Ciudad de Madrid España. Recuperado de www.oei.es/artistica/info_general.html

Gómez, B., & Santos, A. (2012). *Competencias para la inserción laboral: Guía del profesorado*. España: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Recuperado de <https://www.if.ufrgs.br/~moreira/apsigsubesp.pdf>

Gros, B. (2011) *Evolución y retos de la Educación virtual*, Editorial UOC, Barcelona.

Guía Didáctica de Educación Cultural y Artística, 2016, MINEDUC. Recuperado a través de <https://es.slideshare.net/remigioal/eca-guia-didactica-de-educacion-cultural-y-artistica>.

Ingver, C. (2016). Zona de desarrollo proximal: una zona próxima a desarrollar. *Actas Odontológicas*, 5(1), 53-60. Doi: 10.22235/ao.v5i1.1112

Imaz, José Ignacio. (2014). *Aprendizaje Basado en Proyectos en los grados de Pedagogía y Educación Social*. Universidad del País Vasco.

Irigoyen, J., Jiménez, M., & Acuña, K. (2011). Competencias y educación superior. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 16(48), 243-266.

Jerez, O. (2015). *Aprendizaje activo, diversidad e inclusión*. Chile: Universidad de Chile. Recuperado el 28 de Abril de 2017, de http://www.plataforma.uchile.cl/libros/MANUAL_AA_01_dic_2014.pdf

Jiménez, Y., Hernández, J., & González, M. (2013). Competencias profesionales en la educación superior: justificación, evaluación y análisis. *Innovación Educativa*, 13(61), 45-65.

Jones, N. F. (1997). *Real-life problem solving: A collaborative approach to interdisciplinary learning*. American Psychological Association.

Lamer, J. (2009). *PBL starter kit. To-the-point Advice, Tools and Tips for your first project*. Novato-California: Buck Institute of Education.

López, L. (2015). El hacer, elemento constitutivo para la construcción de competencias. En O. Leyva, F. Ganga, J. Tejada, & A. Hernández, *La formación por competencias en la educación superior: Alcances y limitaciones desde referentes de México, España y Chile* (págs. 12-38). Monterrey: Tirant lo Blanch. Recuperado:<http://eprints.uanl.mx/10923/1/Libro%20Formaci%C3%B3n%20por%20Competencias.pdf>

Luque Enciso, D., C.A. Quintero Díaz, y F. Villalobos Gaitán. (2012). Desarrollo de competencias investigativas básicas mediante el aprendizaje basado en proyectos como estrategia de enseñanza. *Actualidades Pedagógicas*, (60), 29-49. Recuperado de <https://ciencia.lasalle.edu.co/ap/vol1/iss60/2/>

Maldonado, M. (2008). Aprendizaje basado en proyectos colaborativos. Una experiencia en educación. *Laurus*, 14(28), 158-180. Recuperado el 30 de Abril de 2019, de <http://www.redalyc.org/pdf/761/76111716009.pdf>

Marín, V. A. (7 de Marzo de 2015). Métodos y Estrategias de Investigación. Obtenido de <https://metinvestigacion.wordpress.com/>

Marpartida, J. D. (2018). Efecto del Aprendizaje Basado en Proyectos en el logro de habilidades Intelectuales. Lima, Perú. Pag. 13. Recuperado desde <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5419239>

Martin Viadel, R. (2013). Didáctica de la Educación Artística. Colección Abe Books. Editorial PRENTICE HALL. España. Recuperado de <https://www.iberlibro.com/servlet/BookDetailsPL?bi=22881110552>

Markham, T., Larmer J. y Ravitz J. (2003). Project Based Learning Handbook. A Guide to Standards-Focused Project Based Learning. Novato-California-Estados Unidos: BuckInstituteforEducation.

Meneces, G. (2017). El proceso de enseñanza aprendizaje: acto didáctico. Universidad Rovira i Virgili. Cataluña, España. Recuperado de <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8929/Elprocesodeensenanza.pdf>

Ministerio de Educación, MINEDUC. (2 de Febrero de 2016). ACUERDO Nro. MINEDUC-ME-2016-00020-A. Obtenido de Ministerio de Educación del Ecuador:<https://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2017/02/Acuerdo-Ministerial-Nro.-MINEDUC-ME-2016-00020-A.pdf>

Ministerio de Educación, MINEDUC. Currículo Nacional de Educación 2016. Área de Educación Cultural y Artística. Recuperado desde el enlace <https://educacion.gob.ec/curriculo-educacion-cultural-y-artistica/>

Ministerio de Educación, MINEDUC. (18 de Septiembre de 2018) ACUERDO Nro. MINEDUC-MINEDUC-2018-00089-A. Recuperado de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/09/MINEDUC-MINEDUC-2018-00089-A.pdf>

Mosquera, J. (2015). *La Creatividad Infantil*. Bogotá, Colombia: Ediciones Bosquez.

Novo, M. (2012). *Ciencia, Arte y Medio Ambiente*. Madrid: Aedos S.A.

Ocampo, J. (2008). Paulo Freire y la pedagogía del oprimido. *Revista Historia de la Educación Latinoamericana* (10), 57-72.

Orozco Alvarado, J. C., & Díaz Pérez, A. A. (2018). Aprendizaje Basado en Proyectos. Experiencia didáctica en Educación Secundaria implementando las TIC en la asignatura Aprender, Emprender y Prospera. *Revista Científica de FAREM-Estelí*, 7(25), 38-52. Recuperado de <https://repositorio.unan.edu.ni/8742/>

Plan Decenal. (2015). *Formación artística. Expresión creativa*. Quito, Pichincha, Ecuador, 1 de enero del 2015: Ministerio de Educación. Recuperado de <https://educacion.gob.ec/plan-decenal/>

Presidencia de la República (2011). Registro Oficial No. 417. *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Publicado en Observatorio de Igualdad de Género de América Latina y el Caribe de 2011. Ecuador.

Quintina, M. y Moreno, C. (2004). “Aprendizaje colaborativo y redes de conocimiento.” <<http://openseminar.flacso.edu.mx/flacsomex/wpcontent/uploads/2008/04aprendizaje-colaborativoredes.pdf>> [Consulta: nov. 2018]

Rekalde, I., & García, J. (2015). El aprendizaje basado en proyectos: Un constante desafío. *Innovación educativa* (25), 219-234.

Ros, N. (s.f). *El lenguaje artístico, la educación, y la creación*. *Revista Iberoamericana de Educación* (ISSN: 1681-5653). Recuperado desde el enlace de <https://www.oei.es/>

Sáez, F. T. (2002). Aprendizaje cooperativo para la enseñanza de la lengua. Publicaciones: Facultad de Educación y Humanidades del Campus de Melilla, (32), 147-162. Recuperado de <https://scholar.google.es/scholar?start=10&q=paradigmas>

Sánchez, I., & Pulgar, J. A. (2017). Impacto de una renovación metodológica en física bajo técnicas creativas en las estrategias de aprendizaje y la autoestima. *Paradigma*, 38(2), 184-204. Recuperado del enlace <http://revistas.upel.edu.ve/index.php/paradigma/article/view/6368>

Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo (2017). El Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021 “toda una vida” se presentó en Riobamba. Recuperado desde <http://www.planificacion.gob.ec/el-plan-nacional-de-desarrollo-2017-2021-toda-una-vida-se-presento-en-riobamba/>

Signcho, S. (2013). La Literatura infantil y el Desarrollo de la Creatividad de los niños y niñas de 4 a 5 años. Ambato, Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.

Tacca, D. (2011). El "nuevo" enfoque pedagógico: Las competencias. *Investigación Educativa*, 15(28), 163-185.

Taipicaña, J. (2016). Estrategias lúdicas creativas en el desarrollo emocional de los niños y niñas de 4 a 5 años. Quito, Ecuador: Universidad Central del Ecuador.

Tobón, S. (2008). Formación basada en competencias: Pensamiento complejo, diseño curricular y didáctica (Segunda ed.). Bogotá, Colombia: ECOE Ediciones.

Thomas, J. W. (2000). A review of research on project-based learning. Autodesk Foundation.

Toro, L. (2004). “Los docentes como diseñadores de enseñanza.” *Revista Iberoamericana de Educación*, 34/4. Recuperado del enlace <<http://www.rioei.org/deloslectores/802Toro.PDF>>

Torrez, H. (2011). Diseño y aplicación de una metodología de coevaluación de competencias en los Proyectos Finales de Carrera. Aplicación a los estudios de

Administración y Dirección en el IQS. Tesis doctoral, Universidad Ramón Llull, Departamento Académico de Gestión Empresarial, Madrid.

Torres, O. (2015). “¿Por qué Enseñar Arte?”, Revista Armas y Letras, num. 71 pp. 70-72 México

UNESCO. (2015). Programas de atención y educación de la primera infancia. Ecuador. Recuperado desde <https://es.unesco.org/>

UNICEF. (6 de Noviembre de 2015). Reimaginar el futuro. Innovación para todos los niños y niñas. Obtenido de Unicef Ecuador: [https://www.unicef.org/ecuador/SOWC_2015_Summary_Spanish_Web\(4\).pdf](https://www.unicef.org/ecuador/SOWC_2015_Summary_Spanish_Web(4).pdf)

Valle del, S., Rodríguez, J., Cisneros de, J. C., Cabanillas, E., & Castillo, I. (2018). Educación ¿qué cambios se pretenden?. Indivisa. Boletín de Estudios e Investigación, 2018(18), 39-63. Recuperado desde el enlace <http://www.redalyc.org/pdf/771/77153913002.pdf>

Vará, J. y Valero, M. (2010). Taller de formación: Técnicas de Aprendizaje Cooperativo y Aprendizaje Basado en Proyectos. Bilbao: Universidad del País Vasco, Vicerrectorado de Calidad e Innovación Docente (documento interno).

Vélez, A. M. (s/f). Aprendizaje basado en proyectos colaborativos en la educación superior. <<http://www.C5.cl/ieinvestiga/actas/ribie98/190M.html> >

Vygotsky, L. S. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Crítica.

Woods, D.R. (2006). Preparing for PBL. Ontario-Canadá: McMasterUniversity. chemeg.mcmaster.ca (consultado: 3 de diciembre 2018).

Zambrana, P. (2013). Reseña de Historia de la Infancia, de Buenaventura Delgado. Buenaventura: Educación Publicaciones.

Zapata, J. (2015). El modelo y enfoque de formación por competencias en la Educación Superior: apuntes sobre sus fortalezas y debilidades. Revista Academia y Virtualidad, 8(2), 24-33.

ANEXOS

Anexo 1: Encuesta dirigida a estudiantes



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO DE LA U.E. JOSÉ JOAQUÍN OLMEDO

OBJETIVO: Implementar el Aprendizaje Basado en Proyectos como metodología de enseñanza en la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes del primer año de Bachillerato General Unificado en ciencias de la Unidad Educativa “José Joaquín Olmedo”.

DATOS INFORMATIVOS:

Lugar: Unidad Educativa José Joaquín Olmedo

Fecha:

INSTRUCCIONES

La encuesta es anónima, confidencial y con fines investigativos.

Marque una X en el casillero que usted estime conveniente, considere las siguientes categorías:

5 = SIEMPRE

4 = CASI SIEMPRE

3 = ALGUNAS VECES

2 = MUY POCAS VECES

1 = NUNCA

PREGUNTAS	5	4	3	2	1
1) En la clase se realiza una planificación, organización y presentación del trabajo para fomentar el desarrollo de sus conocimientos.					
2) Durante la clase se incentiva la participación, permitiéndole a usted aportar ideas y recibir críticas constructivas por parte de sus compañeros.					
3) El desarrollo de la clase se efectúa de manera cooperativa a través de grupos de trabajo donde se intercambia ideas y conocimientos.					
4) En la clase el docente permite el desarrollo de habilidades y destrezas mediante la interacción, dinámica y comunicación activa entre el grupo.					
5) El docente realiza una clase memorista, de lectura tradicional, centrándose en conceptos teóricos y no prácticos.					
6) En la realización de la clase el docente explica de manera práctica, dinámica y participativa.					
7) Usted realiza durante la clase procesos de investigación, experimentación y aplicación de conocimientos de forma práctica.					

8) Cree usted que se fomentan los saberes y valores de carácter social, cultural, educativo de manera práctica e interactiva.					
9) Considera usted que los conocimientos se adquieren mejor a través de la práctica, participación y comunicación.					
10) En la clase de Educación Cultural y Artística predomina una evaluación memorista centrada solo en conceptos.					

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 2: Entrevista a docente



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

ENTREVISTA DIRIGIDA A DOCENTES DEL ÁREA DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA DE LA U.E. JOSÉ JOAQUÍN OLMEDO

OBJETIVO: Implementar el Aprendizaje Basado en Proyectos como metodología de enseñanza en la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes del primer año de Bachillerato General Unificado en ciencias de la Unidad Educativa “José Joaquín Olmedo”.

DATOS INFORMATIVOS:

Lugar: Unidad Educativa José Joaquín Olmedo

Cargo: Docente del Área de Educación Cultural y Artística

Fecha:

INSTRUCCIONES

- La encuesta es anónima, confidencial y con fines investigativos.
- Responda con sinceridad, honestidad y gran sentido hacia la veracidad.

PREGUNTAS

- 1.) En la clase usted realiza una planificación, organización y presentación de los trabajos para fomentar el desarrollo de conocimientos entre sus estudiantes.
.....
.....
- 2.) Durante la clase predomina la participación activa aportando ideas y recibiendo críticas constructivas por parte de estudiantes y docente.
.....
.....
- 3.) El desarrollo de la clase lo realiza de forma cooperativa a través de grupos de trabajo donde se intercambia ideas y conocimientos.
.....
.....

4.) En la clase sus estudiantes demuestran habilidades y destrezas con la interacción, dinámica y comunicación activa entre el grupo.

.....
.....

5.) Usted realiza lectura tradicional, centrándose en conceptos teóricos durante el desarrollo de la clase.

.....
.....

6.) En la realización de la clase, usted radica su explicación de manera práctica, dinámica y participativa.

.....
.....

7.) Realiza usted una clase donde predominan procesos de investigación, experimentación y aplicación de conocimientos de forma práctica.

.....
.....

8.) En la clase usted fomenta los saberes y valores de carácter social, cultural, educativo de manera práctica e interactiva.

.....
.....

9.) Considera usted que los conocimientos de la clase se adquieren mejor a través de la práctica, participación y comunicación.

.....
.....

10.) Al momento de evaluar a sus estudiantes, usted utiliza reactivos para medir el grado de conocimientos adquiridos.

.....
.....

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 3: Validación de instrumentos (cuestionario)



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

CENTRO DE ESTUDIOS DE POSTGRADO

MAESTRIA EN EDUCACIÓN

FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS PARA TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

NOMBRE DEL PRTOYECTO: El Aprendizaje Basado en Proyectos dirigido a la enseñanza de la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de primer año de bachillerato.

INSTRUMENTO A VALIDAR: Encuesta DIRIGIDO A: Estudiantes.

OBJETIVO GENERAL: Implementar el Aprendizaje Basado en Proyectos en la metodología de enseñanza de la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes del primer año de Bachillerato General Unificado en ciencias de la Unidad Educativa "José Joaquín Olmedo".

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analizar la metodología en la enseñanza de la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado en ciencias.
- Examinar la funcionalidad del Aprendizaje Basado en Proyectos como método de enseñanza-aprendizaje.
- Describir herramientas ABPr que se utilizaran para el mejoramiento de la enseñanza en la asignatura de Educación Cultural y Artística.
- Diseñar un Plan estratégico para la aplicación del Aprendizaje Basado en Proyectos enfatizando la enseñanza de la asignatura de Educación Cultural y Artística.

ASPECTOS A CALIFICAR		
PERTINENCIA	SI (✓)	NO ()
UTILIDAD	SI (✓)	NO ()
COHERENCIA	SI (✓)	NO ()
RELACIÓN CON LOS OBJETIVOS	SI (✓)	NO ()
RELACIÓN METODOLÓGICA	SI (✓)	NO ()
VIGENCIA	SI (✓)	NO ()

El análisis de validación recomienda el manejo del presente instrumento:

SI (✓) NO ()

DATOS DEL EVALUADOR

NOMBRE: Gladys Margarita Bedoya Chérrez C.I.: 1801351154

NIVEL ACADÉMICO: Cuarto

TÍTULO: Magister en Ciencias de la Educación mención Gestión Educativa y Desarrollo Social

OCUPACIÓN: Vicerrectora de la U.E. José Joaquín Olmedo

FECHA: 27 de septiembre del 2019.

FIRMA:  ...





UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

CENTRO DE ESTUDIOS DE POSTGRADO

MAESTRIA EN EDUCACIÓN

FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS PARA TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

NOMBRE DEL PRTOYECTO: El Aprendizaje Basado en Proyectos dirigido a la enseñanza de la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de primer año de bachillerato.

INSTRUMENTO A VALIDAR: Encuesta DIRIGIDO A: Estudiantes.

OBJETIVO GENERAL: Implementar el Aprendizaje Basado en Proyectos en la metodología de enseñanza de la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes del primer año de Bachillerato General Unificado en ciencias de la Unidad Educativa "José Joaquín Olmedo".

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analizar la metodología en la enseñanza de la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado en ciencias.
- Examinar la funcionalidad del Aprendizaje Basado en Proyectos como método de enseñanza-aprendizaje.
- Describir herramientas ABPr que se utilizaran para el mejoramiento de la enseñanza en la asignatura de Educación Cultural y Artística.
- Diseñar un Plan estratégico para la aplicación del Aprendizaje Basado en Proyectos enfatizando la enseñanza de la asignatura de Educación Cultural y Artística.

ASPECTOS A CALIFICAR		
PERTINENCIA	SI (✓)	NO ()
UTILIDAD	SI (✓)	NO ()
COHERENCIA	SI (✓)	NO ()
RELACIÓN CON LOS OBJETIVOS	SI (✓)	NO ()
RELACIÓN METODOLÓGICA	SI (✓)	NO ()
VIGENCIA	SI (✓)	NO ()

El análisis de validación recomienda el manejo del presente instrumento:

SI (✓) NO ()

DATOS DEL EVALUADOR

NOMBRE: Gina Patricia Almeida López C.I.: 1803459237

NIVEL ACADÉMICO: Cuarto

TÍTULO: Magister en Evaluación Educativa

OCUPACIÓN: Docente – Vocal del Consejo Académico de la U.E. José Joaquín Olmedo

FECHA: 24 de septiembre del 2019.

FIRMA: .....



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

CENTRO DE ESTUDIOS DE POSTGRADO

MAESTRIA EN EDUCACIÓN

FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS PARA TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

NOMBRE DEL PRTOYECTO: El Aprendizaje Basado en Proyectos dirigido a la enseñanza de la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de primer año de bachillerato.

INSTRUMENTO A VALIDAR: Encuesta

DIRIGIDO A: Docente

OBJETIVO GENERAL: Implementar el Aprendizaje Basado en Proyectos en la metodología de enseñanza de la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes del primer año de Bachillerato General Unificado en ciencias de la Unidad Educativa "José Joaquín Olmedo".

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analizar la metodología en la enseñanza de la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado en ciencias.
- Examinar la funcionalidad del Aprendizaje Basado en Proyectos como método de enseñanza-aprendizaje.
- Describir herramientas ABPr que se utilizaran para el mejoramiento de la enseñanza en la asignatura de Educación Cultural y Artística.
- Diseñar un Plan estratégico para la aplicación del Aprendizaje Basado en Proyectos enfatizando la enseñanza de la asignatura de Educación Cultural y Artística.

ASPECTOS A CALIFICAR		
PERTINENCIA	SI (✓)	NO ()
UTILIDAD	SI (✓)	NO ()
COHERENCIA	SI (✓)	NO ()
RELACIÓN CON LOS OBJETIVOS	SI (✓)	NO ()
RELACIÓN METODOLÓGICA	SI (✓)	NO ()
VIGENCIA	SI (✓)	NO ()

El análisis de validación recomienda el manejo del presente instrumento:

SI (✓) NO ()

DATOS DEL EVALUADOR

NOMBRE: Carla Maritza Rivadeneira Mejía C.I.: 1719780304

NIVEL ACADÉMICO: Cuarto

TÍTULO: Master en Dirección de Arte en Publicidad

OCUPACIÓN: Docente – Coordinadora de la Comisión Técnico Pedagógica de la U.E. Juan B. Vela

FECHA: 24 de septiembre del 2019.

FIRMA: 

Anexo 4: Aprobación de la propuesta por parte de la organización para la implementación.

Unidad Educativa
"JOSÉ JOAQUÍN OLMEDO"
TELÉFONO: 2470016



AMBATILLO

jjolmedo_ambatillo@yahoo.es

ECUADOR

Ambatillo, 12 de marzo del 2020.

El suscrito Lic. Abel Chérrez, con C.I. 1802159788, Vicerrector de la U.E. "José Joaquín Olmedo", con código AMIE 18H00162, Distrito de educación 18D01-Ambato, en atención a lo solicitado por el Sr. Quisimalín Velasteguí Luis Gonzalo con C.I. 180344508-7, docente de la Institución y una vez socializado con la Comisión Técnico Pedagógica el asunto referente a su Propuesta Educativa en el marco del trabajo de investigación que se encuentra desarrollando, me permito:

CERTIFICAR

- 1.- Que, se socializo la Propuesta: "Plan para la aplicación del Aprendizaje Basado en Proyectos en la enseñanza de la asignatura de Educación Cultural y Artística para los estudiantes de primer año de bachillerato general unificado en ciencias", mostrando por parte de los miembros del organismo gran sentido de veracidad y aplicabilidad en la práctica de la propuesta planteada.
- 2.- Así también, se resolvió de forma unánime por parte de los miembros de la Comisión Técnico Pedagógica establecer vínculos de cooperación conjunta para apoyar la aplicación a futuro de la propuesta educativa presentada, fijando siempre el beneficio por la educación y el buen vivir estudiantil.
- 3.- Según lo mencionado, se estableció como resultado final la aprobación total de la propuesta: "Plan para la aplicación del Aprendizaje Basado en Proyectos en la enseñanza de la asignatura de Educación Cultural y Artística para los estudiantes de primer año de bachillerato general unificado en ciencias", siendo esta una ayuda importante al sistema pedagógico de la Institución, es así que, queda sustentado la implementación, aplicabilidad y ejecución a corto o mediano plazo para futuros años lectivos del trabajo antes descrito.

Sin más y haciendo énfasis a la verdad, se da por finalizada la presente certificación.

Atentamente,


Lic. Abel Chérrez
VICERRECTOR
U.E. JOSÉ JOAQUÍN OLMEDO



Unidad Educativa
"JOSÉ JOAQUÍN OLMEDO"
TELÉFONO: 2470016



AMBATILLO

jjolmedo_ambatillo@yahoo.es

ECUADOR

Ambatillo, 12 de marzo del 2020.

CERTIFICACIÓN

En mi calidad de Rector de la U.E. "José Joaquín Olmedo", considerando parámetros y protocolos establecidos dentro de la Institución, me permito certificar que:

Se realizó el análisis del trabajo investigativo y propuesta educativa: "Plan para la aplicación del Aprendizaje Basado en Proyectos en la enseñanza de la asignatura de Educación Cultural y Artística para los estudiantes de primer año de bachillerato general unificado en ciencias", realizado por el Sr. Quisimalín Velastegui Luis Gonzalo, docente de esta Institución, el trabajo presentado ha sido examinado y puesto a consideración de la Comisión Técnico Pedagógica Institucional y su presidente Lic. Abel Chérrez, en calidad de Vicerrector, reflejando resultados positivos que determinan la implementación, aplicabilidad y ejecución a corto o mediano plazo para futuros años lectivos del trabajo antes mencionado, dejando así el antecedente del buen desempeño profesional al momento de realizar una propuesta educativa innovadora.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, pudiendo el interesado hacer uso del presente como creyere conveniente.

Atentamente,

Ing. Ángel Chango, Mg.

C.I. 1802884310

RECTOR U.E. JOSÉ JOAQUÍN OLMEDO

