



UNIDAD ACADÉMICA:

DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADOS

TEMA:

DESARROLLO DE MATERIAL DIDÁCTICO BAJO MOODLE, PARA LA ASIGNATURA
DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO

**Proyecto de Investigación y Desarrollo de Grado previo a la obtención del
título de Magíster en Tecnologías para la Gestión y Práctica Docente**

Línea de Investigación, Innovación y Desarrollo principal:

Ingeniería de Software y/o Plataformas Educativas

Caracterización técnica del trabajo:

Desarrollo

Autora:

Lorena Elizabeth Villegas Mayorga

Directora:

Ing. Yolanda Cecilia García Paredes. Mg.

Ambato – Ecuador

Agosto 2016

**Desarrollo de material didáctico bajo Moodle, para la
asignatura de Educación Artística de Bachillerato
General Unificado**

Informe de Trabajo de Titulación
Presentado ante la
Pontificia Universidad Católica del Ecuador
Sede Ambato
Por
Lorena Elizabeth Villegas Mayorga

En cumplimiento parcial
de los requisitos para el Grado de
Magister en Tecnologías para
la Gestión y Práctica Docente



Departamento de Investigación y Postgrados

Agosto 2016

Desarrollo de material didáctico bajo Moodle, para la asignatura de Educación Artística de Bachillerato General Unificado

Aprobado por:

Varna Hernández Junco, PhD
Presidente del Comité Calificador
Director DIP

Galo Mauricio López Sevilla, Ing.
Miembro Calificador

Yolanda Cecilia García Paredes, Ing. Mg
Miembro Calificador
Director de Proyecto

Hugo Altamirano Villarroel, Dr.
Secretario General

Liliana del Rocío Mena Hernández, Ing. Mg
Miembro Calificador

Fecha de Aprobación:
Agosto 2016

Ficha Técnica

Programa: Magister en Tecnologías para la Gestión y Práctica Docente.

Tema: Desarrollo de material didáctico bajo Moodle, para la asignatura de Educación Artística de Bachillerato General Unificado.

Tipo de trabajo: Proyecto de investigación.

Clasificación técnica del trabajo: Desarrollo.

Autora: Lorena Elizabeth Villegas Mayorga.

Directora: Ing. Yolanda Cecilia García Paredes. Mg.

Líneas de Investigación, Innovación y Desarrollo

Principal: Ingeniería de Software y/o Plataformas Educativas

Secundaria: Pedagogía, Andragogía, Didáctica y/o Currículo

Resumen Ejecutivo

A lo largo del tiempo el proceso educativo ha tenido grandes cambios trascendentales, permitiendo que este proceso se vaya enfocando en la utilización adecuada de las herramientas tecnológicas colaborativas, el avance de la tecnología permite que tanto docentes como estudiantes pueda reforzar los contenidos que se imparten dentro del entorno presencial de clase; el impacto positivo que a lo largo del tiempo ha venido sumando el uso de estas herramientas ha logrado adquirir que de la educación se convierta en un proceso innovador, holístico, creativo e investigativo.

Debido a ello, es necesario que las y los docentes hagan un uso significativo y de manera apropiada estas herramientas para desarrollar material didáctico que permita obtener resultados positivos e innovadores de las asignaturas, más aún si se toma en consideración que dentro de los planes de mejoramiento de la calidad de la educación se hace énfasis en el manejo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

Declaración de Originalidad y Responsabilidad

Yo, Lorena Elizabeth Villegas Mayorga, portadora de la cédula de ciudadanía No. 1600377392 declaro que los resultados obtenidos en el proyecto de titulación y presentados en el informe final, previo a la obtención del título de Magister en Tecnologías para la Gestión y Práctica Docente, son absolutamente originales y personales. En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos que se desprenden del trabajo propuesto, y luego de la redacción de este documento, son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.

Lorena Elizabeth Villegas Mayorga

1600377392

Dedicatoria

El presente trabajo va dedicado a:

A Dios que con su gracia, me ha bendecido para dar un paso más en mi vida profesional.

Mi esposo y compañero Rolando que ha sido un pilar fundamental en el desarrollo de este trabajo, que gracias a su apoyo, amor y comprensión lo he podido lograr, ¡gracias mi amor!

A mi hijos: Rudy (flaquita) y Jesús Adrián (chuchito) quienes son mis tesoros, razón de vida y siempre me impulsan a salir adelante.

Lorena E.

Reconocimientos

A mis padres que me dieron la vida, y han permanecido alentándome en los momentos más difíciles.

A los docentes de la Unidad Educativa San Vicente Ferrer del área de Ciencias Sociales, que han colaborado para la realización de este trabajo, en especial a mi amiga Anita Toapanta.

Al Hno. Isidro Rodríguez Rector de la institución en donde presto mis servicios como docente, autoridad que sabiamente ha sabido apoyarme en el desarrollo de mi tesis.

A mi tutora Yolanda García, que me ha guiado con sus conocimientos y me ha alentado hasta el final.

Resumen

En el presente proyecto de investigación y desarrollo se creará material didáctico con diferentes herramientas disponibles en la web para implementarlas bajo la plataforma Moodle que ofrece una interfaz amigable al usuario y a su vez permite la interacción asincrónica entre docentes y estudiantes. Los recursos pedagógicos que se desarrollarán, estarán vinculados con temas relacionados al Bachillerato General Unificado en la asignatura de Educación Artística y comprenderán video tutoriales sobre el uso de las herramientas, videos educativos, cuestionarios y evaluaciones cuantitativas que estarán a disposición del docente y del estudiante para la aplicación dentro y fuera del aula. Con la implementación de esta plataforma se busca mejorar el aprendizaje, pues será más atractivo, interactivo y dinámico en la asignatura de Educación Artística, ya que en la actualidad los docentes no disponen de un sitio virtual que sujete las diferentes herramientas tecnológicas para crear su propio material y utilizarlas con los estudiantes. El proyecto está apoyado por el uso de la metodología ADDIE, debido a que presenta varias fases con su respectivo refuerzo que es evaluado dentro de cada proceso. La parte esencial del proyecto es el resultado de la implementación y el uso de la plataforma por los docentes, la creación propia de su material didáctico y la interacción con sus estudiantes, con el cual se busca mejorar el aprovechamiento de los estudiantes en esta asignatura y la actualización de los docentes en el uso de las TIC.

Palabras claves: educación artística, recursos pedagógicos, Moodle.

Abstract

This research and development project will develop teaching materials with different tools available on the website under the Moodle platform that provides a user-friendly interface and at the same time an asynchronous interaction between teachers and students. These educational resources that will be developed are associated with topics regarding to the General Unified Baccalaureate specifically on the Art Education subject that includes video tutorials about the use of tools, educational videos, questionnaires, quantitative assessments that will be available for the teachers and students and used in and out of the classroom. By implementing this platform the learning process would improve, since it will be more attractive, interactive and dynamic in the subject of Art Education, as at present, teachers do not count with a website that support several technological tools to develop their own material to work with students. This project is supported by the ADDIE methodology, since it presents several phases along with academic reinforcement to evaluate each process. The most important section in this project is the outcome after the use of the platform by the teachers, their own development on teaching materials and the interaction with students, for which, student performance could improve in this subject and teachers would update their knowledge about ICT.

Keywords: art education, teaching resources, Moodle.

Tabla de Contenidos

Ficha Técnica.....	iii
Declaración de Originalidad y Responsabilidad.....	iv
Dedicatoria.....	v
Reconocimientos.....	vi
Resumen	vii
Abstrac	viii
Lista de Tablas.....	xi
Lista de Figuras	xii

CAPÍTULOS

1. Introducción	1
1.1. Presentación del trabajo.....	1
1.2. Descripción del documento.....	2
2. Planteamiento de la propuesta de trabajo.....	3
2.1. Información técnica básica.....	3
2.2. Descripción del problema	3
2.3. Preguntas básicas	4
2.4. Formulación de Meta.....	4
2.5. Objetivos	4
2.5.1. General	4
2.5.2. Específicos.....	4
2.6. Delimitación funcional.....	4
3. Marco Teórico	6
3.1. Definiciones y conceptos.....	6
3.1.1. Material didáctico.....	6
3.1.2. Bachillerato General Unificado	12
3.1.3. Educación Artística	13
3.1.4. Moodle.....	14
3.2. Estado del Arte.....	15
4. Metodología	16

4.1.	Diagnóstico.....	16
4.2.	Método aplicado.....	16
5. Resultados.....		19
5.1.	Producto final del proyecto de titulación	19
5.1.1.	Modelo operativo.....	19
5.2.	Evaluación preliminar.....	76
5.1.1.	Evidencias de la aplicación.....	76
5.3.	Análisis de resultados.....	79
6. Conclusiones y Recomendaciones		81
6.1.	Conclusiones.....	81
6.2.	Recomendaciones	81
6.3.	Resumen final.....	83
APÉNDICES		
Apéndice A. - Encuesta.....		84
Apéndice B. - Población y Muestra		87
Apéndice C. - Ficha metodológica.....		98
REFERENCIAS.....		107

Lista de Tablas

1: Asignaturas del Tronco Común Primer Año BGU	13
2: Población	87
3: ¿Cuánto conoce sobre las herramientas tecnológicas actuales?	89
4: Población	90
5: Frecuencia que el docente utiliza material didáctico en el aula.....	91
6: ¿Qué herramienta tecnológica de la web 2.0 debe utilizar el docente?.....	92
7: ¿El docente ha interactuado mediante un aula virtual?.....	93
8: ¿El docente ha utilizado herramientas tecnológicas para realizar evaluaciones en Educación Artística?.....	94
9: ¿Es necesario implementar un aula virtual en la asignatura de Educación Artística con material didáctico?.....	95
10: ¿El uso de material didáctico mejorará su aprendizaje en la asignatura de Educación Artística?.....	96
11: ¿Qué recomendaría a su institución?.....	97

Lista de Figuras

1: Metodología ADDIE.....	16
2: Pantalla principal de campusmaestranter.com.....	20
3: Pantalla de navegación cursos herramientas tecnológicas	20
4: Pantalla entrar	21
5: Pantalla principal del curso.....	22
6: Pantalla principal de Voki	23
7: Registro de usuario	23
8: Pantalla para creación de cuenta.....	24
9: Pantalla de Vokis.....	25
10: Pantalla para avatar	25
11: Ícono Choose Your Character.....	26
12: Pantalla de Vokis	26
13: Pantalla de Vokis configurados	27
14: Pantalla give de Voki	27
15: Pantalla de aplicación de texto en Voki	28
16: Pantalla de fondos de Voki.....	28
17: Pantalla de estilos de fondos de Voki	29
18: Pantalla para publicar Voki.....	29
19: Pantalla de grabación del archivo creado.....	30
20: Pantalla del avatar creado.....	30
21: Pantalla Copy URL.....	30
22: Pantalla principal de Prezi	31
23: Pantalla de entrada para crear la cuenta en Prezi.....	31
24: Pantalla de registro en Prezi.....	32
25: Pantalla créate una cuenta Public gratuita	32
26: Pantalla de entrar a la cuenta Prezi	33
27: Cuenta del usuario	33
28: Elegir tu pantalla	34
29: Plantilla de Prezi.....	35

30: Pantalla para insertar palabras	35
31: Plantilla de presentación Prezi.....	36
32: Opciones de insertar en Prezi	36
33: Pantalla para insertar link.....	37
34: Pantalla de personalización.....	37
35: Presentación personalizada en Prezi.....	38
36: Pantalla de compartir Prezi	38
37: Pantalla principal de SoundCloud.....	39
38: Pantalla para registrarse	39
39: Registro en la plataforma	40
40: Pantalla de inicio de la cuenta.....	40
41: Pantalla para subir pistas	41
42: Pantalla para subir archivo guardado en la PC	41
43: Descripción de etiquetas.....	41
44: Presentación de la pista	42
45: Herramienta de grabación	42
46: Espacio de grabación	43
47: Plataforma de llenado grabación	43
48: Pista guardada.....	44
49: Compartir material.....	44
50: Pantalla principal de Educaplay	45
51: Pantalla para registrarse Educaplay.....	45
52: Registro para ingresar.....	46
53: Ícono para crear actividad.....	46
54: Pantalla para crear en Educaplay	47
55: Pantalla creada en Educaplay	47
56: Voltímetro de calidad del material.....	48
57: Actividad publicada.....	48
58: Actividad creada.....	49
59: Actividades guardadas Educaplay.....	49

60: Compartir actividad.....	50
61: Pantalla principal de Blogger	50
62: Ingreso a la cuenta	51
63: Crear cuenta en Google.....	51
64: Ingreso al blog	52
65: Crear nuevo blog	52
66: Pantalla para elegir plantilla	53
67: Plantilla para configuración.....	53
68: Personalizar plantilla.....	54
69: Blog diseñado	54
70: Ingreso de entradas.....	55
71: Observar una entrada	55
72: Crear páginas.....	56
73: Blog configurado.....	56
74: Verificación del blog.....	57
75: Insertar video 1.....	57
76: Insertar video 2.....	58
77: Insertar video 3.....	58
78: Añadir gadgets	59
79: Insertar códigos HTML.....	59
80: Pantalla principal de Issuu.....	60
81: Registro de cuenta Issuu.....	61
82: Cuenta de Issuu.....	61
83: Subir documento en Issuu.....	62
84: Subir archivo.....	62
85: Registro del archivo.....	63
86: Publicar ejemplar	63
87: Visualización publicación 1.....	64
88: Visualización publicación 2.....	64
89: Pantalla principal de bubbl.es.....	65

90: Crear cuenta.....	65
91: Creación cuenta gratis.....	66
92: Visualización de la cuenta.....	66
93: Crear mapa.....	67
94: Burbuja para crear mapa.....	67
95: Agregar conectores.....	68
96: Guardar mapa.....	69
97: Imprimir mapa.....	69
98: Exportar mapa.....	70
99: Compartir mapa.....	70
100: Medidas para el mapa.....	71
101: Página principal de Examtime.....	71
102: Nueva cuenta Examtime.....	72
103: Ingreso a la cuenta.....	72
104: Crear en Examtime.....	73
105: Crear test.....	73
106: Insertar preguntas.....	74
107: Formato tipo de pregunta.....	74
108: Configuración del test.....	75
109: Evaluación test de diagnóstico de informática.....	75
110: Estadística de la evaluación test.....	76
111: Aplicación encuesta a estudiantes.....	76
112: Aplicación de la plataforma Moodle con los estudiantes.....	77
113: Producto final desarrollado en Prezi por los docentes.....	77
114: Capacitación sobre las herramientas tecnológicas a los docentes.....	78
115: Presentación de las herramientas a docentes.....	79
116: ¿Cuánto conoce sobre las herramientas tecnológicas actuales?.....	89
117: ¿Manejo de aulas virtuales?.....	90
118: Frecuencia que el docente utiliza material didáctico en el aula.....	91
119: ¿Qué herramienta tecnológica de la web 2.0 debe utilizar el docente?.....	92

120: ¿El docente ha interactuado mediante un aula virtual?.....	93
121: ¿El docente ha utilizado herramientas tecnológicas para realizar evaluaciones en Educación Artística?.....	94
122: ¿Es necesario implementar un aula virtual en la asignatura de Educación Artística con material didáctico?.....	95
123: ¿El uso de material didáctico mejorará su aprendizaje en la asignatura de Educación Artística?.....	96
124: ¿Recomendaría a su institución?.....	97

Capítulo 1

Introducción

Hablar de las TIC en la educación actualmente es hablar de los nuevos aprendizajes que se han venido promoviendo en este ámbito y se han convertido en una herramienta indispensable en esta llamada la era digital, en la que las herramientas tecnológicas han permitido un cambio trascendental en el proceso educativo y éstas a la vez puedan ser aprovechadas de una manera adecuada por parte del personal docente. Debido a esto, se hace necesario implementar en los sitios de estudio herramientas tecnológicas que sirvan como un complemento para elaborar material didáctico adaptado a las necesidades, capacidades y el desarrollo de las y los estudiantes por medio de la educación tanto presencial como semipresencial de los aprendizajes.

Sin embargo, todavía se puede apreciar que hay un considerable porcentaje de docentes que no hacen uso de este tipo de herramientas para elaborar material didáctico que pueda ser aplicado en sus asignaturas, algunas veces por falta de interés, o en ocasiones porque existe algún tipo de temor, al no conocer el funcionamiento de algunas herramientas y que pueda existir un manejo no adecuado de las mismas, es decir, el docente que no ha vivido en la era digital en donde los nativos informáticos van creciendo día a día con esta evolución se sienten en ocasiones reacios a este cambio.

Es por este motivo que el presente trabajo tiene como propuesta desarrollar las destrezas de las y los docentes para que puedan elegir entre las diferentes herramientas de internet que contenidos serán los que utilizarán como material didáctico para colocarlos en su propia aula virtual y enfrentar de esta manera el virtual estancamiento educativo que ha ocasionado el no estar al día con las TIC en el desempeño de la docencia.

1.1. Presentación del trabajo

El personal docente de las diferentes instituciones educativas se enfrenta en la actualidad a la adaptabilidad que deben mostrar ante los diferentes cambios que su labor como educadores les exige; más aún en esta época contemporánea caracterizada por la velocidad con la que se presentan dichos cambios. Debido a este motivo, deben hacer conciencia de que al aprendizaje de las TIC es imprescindible para no quedarse rezagados y tener la posibilidad de utilizar su propio material didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En este contexto resulta esencial para la puesta en marcha de un proceso de aprendizaje eficiente y eficaz, el aprendizaje acerca del manejo de las herramientas tecnológicas conocidas como TIC. Pero para esto, es necesario que las personas que van a utilizar este tipo de herramientas se sientan acompañadas de un proceso continuo, bajo la modalidad de seguimientos permanentes, a

fin de mejorar el tratamiento de su asignatura. Contribuir en este sentido mediante el “Desarrollo de material didáctico bajo Moodle, para la asignatura de Educación Artística de Bachillerato General Unificado” es pues el propósito de este trabajo.

1.2. Descripción del documento

El presente trabajo está compuesto de las siguientes secciones y subsecciones, como se detallan a continuación:

El Capítulo 1 está constituido de la Introducción que describe varios de los aspectos del presente trabajo, la presentación del trabajo está enfocado de una manera clara y concisa todo lo concerniente al tema central del trabajo de investigación; la Descripción del documento que es el detalle de cada una de las partes por las cuales está constituidas el trabajo. En el Capítulo 2 se plantea la propuesta de trabajo, la información técnica básica, la descripción del problema, un enfoque de la problemática que se está tratando, en la sección 2.5 se hace énfasis a los Objetivos, estos objetivos se presentan para el trabajo de titulación. El Marco Teórico es detallado en el Capítulo 3; en particular, la Sección 3.1 está dedicada a definiciones y conceptos enfocados al tema de estudio, en tanto que la Sección 3.2 permite establecer el estado del arte. En el Capítulo 4 se presenta la metodología; teniendo como inicio la etapa de diagnóstico (Sección 4.1), en la cual se tomó como referencia la encuesta realizada a los estudiantes, la sección 4.2 Métodos aplicados, hace referencia a la metodología ADDIE que es un proceso sistemático de diseño Instruccional las etapas del proceso son: análisis, diseño, desarrollo e implementación y evaluación. El Capítulo 5 está dedicado a la presentación y análisis de los resultados del trabajo, las evaluaciones preliminares y el análisis de los resultados. Las conclusiones y recomendaciones son materia del Capítulo 6.

Capítulo 2

Planteamiento de la propuesta de trabajo

2.1. Información técnica básica

Tema: Desarrollo de material didáctico bajo Moodle, para la asignatura de Educación Artística de Bachillerato General Unificado.

Tipo de trabajo: Proyecto de investigación.

Clasificación técnica del trabajo: Desarrollo

Líneas de Investigación, Innovación y Desarrollo:

Principal: Ingeniería de Software y/o Plataformas Educativas

Secundaria: Pedagogía Andragogía y/o Currículo

2.2. Descripción del problema

Uno de los principales retos a los que se enfrentan los sistemas educativos en la actualidad, tiene que ver con la metodología y el material didáctico utilizado por el personal docente dentro del aula de clase, ya que es el eje principal para lograr un buen proceso de enseñanza aprendizaje. Sin embargo, si el personal docente no dispone de material didáctico acorde a los requerimientos actuales que exige la sociedad de la información, con lo referente a la calidad de la educación que debe ser impartida dentro del proceso holístico que brinda la educación ecuatoriana y se limita a trabajar sólo con textos y tiende a convertir la asignatura en una transmisión de contenidos. Por otra parte, la escasa capacitación y conocimiento sobre las diferentes herramientas tecnológicas que les resultarían de utilidad para apoyarla enseñanza de los contenidos de la asignatura de Educación Artística en el BGU tiende a dejarlos desfasados en su labor educativa, más aún si se toma en cuenta que el uso de las tecnologías de la información y la comunicación brinda a la sociedad actual un pilar fundamental como base y crecimiento del conocimiento.

Desde la perspectiva del estudiantado, el no disponer de material didáctico para el tratamiento de una asignatura nueva, aunado al desconocimiento de las diferentes herramientas que podrían utilizar para el tratamiento de dicha asignatura, provocaría, de acuerdo a los lineamientos curriculares para el nuevo bachillerato ecuatoriano planteados por el Ministerio de Educación y Cultura (Educación, 2016) que los estudiantes no construyan su identidad “mediante experiencias y procesos de percepción, desarrollo de pensamiento crítico y creación de objetos o acciones artísticas, para promover procesos de autoconocimiento, sensibilización al entorno e innovación en la vida cotidiana.”

2.3. Preguntas básicas

¿Qué lo origina? La ausencia de un aula virtual temática que disponga de material didáctico para complementar el proceso enseñanza - aprendizaje de la asignatura de Educación Artística (EA).

¿Cuál es la dificultad? El escaso conocimiento que tiene el personal docente de la Unidad Educativa San Vicente Ferrer sobre el manejo de las diferentes herramientas tecnológicas.

2.4. Formulación de Meta

Desarrollar material didáctico que sea utilizado en un aula virtual temática realizada bajo la plataforma Moodle para la asignatura de Educación Artística, con el propósito de que sea utilizada como una herramienta de apoyo que complemente el proceso enseñanza.

2.5. Objetivos

2.5.1. General

Desarrollar un aula virtual temática bajo la plataforma Moodle que sirva como una herramienta que complemente y mejore el proceso de enseñanza en la asignatura de Educación Artística en el Bachillerato General Unificado.

2.5.2. Específicos

- Fundamentar los referentes teóricos y metodológicos sobre la construcción del aula virtual para la enseñanza de la asignatura de Educación Artística.
- Identificar las falencias del estudiantado de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer” en la asignatura de Educación Artística.
- Seleccionar las herramientas tecnológicas que mejor se adapten a los requerimientos detectados, así como las actividades y recursos necesarios para utilizarlos en el tratamiento de la asignatura de Educación Artística en la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”.
- Construir un aula virtual temática bajo la plataforma Moodle con material didáctico que sirva como herramienta de apoyo a las clases presenciales de Educación Artística.

2.6. Delimitación funcional

Pregunta 1. ¿Qué será capaz de hacer el producto final del trabajo de titulación?

- Brindará al estudiantado el acceso a información de calidad para generar conocimiento mediante un aula virtual temática y sus componentes.

- Facilitará la comunicación sincrónica y asincrónica entre docentes y estudiantes para poder así, trabajar de manera grupal y brindar un acceso sencillo a la plataforma.
- Permitirá compartir información multimedia con el estudiantado por medio de actividades animadas para el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje.
- Al ser temática, el aula virtual se presentará de una manera en la que el estudiantado asume un rol, el tutor otro rol y todos desarrollan actividades sobre un entorno virtual de aprendizaje que simula una historia.

Pregunta 2. ¿Qué no será capaz de hacer el producto final del trabajo de titulación?

- Sacar evaluaciones cuantitativas.

Capítulo 3

Marco Teórico

El actual modelo educativo que se encuentra vigente en Ecuador, hace énfasis en la necesidad de usar las herramientas TIC dentro de las planificaciones del personal docente, el uso de las herramientas son un gran aporte dentro del proceso educativo, permitiendo que estas faciliten el papel del docente, tomando como punto de partida a la optimización de recursos, minimización de recursos, tiempo y sobre todo que el proceso de enseñanza mejore continuamente.

El presente trabajo busca implementar el uso de un aula virtual en la que se muestre como desarrollar material didáctico que resulte útil para la asignatura de Educación Artística de Bachillerato General Unificado.

3.1. Definiciones y conceptos

3.1.1. Material didáctico

Dentro del aula de clase un material que permite la enseñanza influye mucho en el aprendizaje de los estudiantes mediante la didáctica y herramientas de apoyo aptas y eficientes, es considerado como material didáctico, tomando en cuenta varios estándares; el objetivo del material didáctico es motivar al estudiante puesto que el mismo no necesariamente es un producto que esté enfocado a la enseñanza, es más bien una intensión que el docente tiene el momento de usarlo en el aula de clase. (Pernilla, 2014)

Es por ello que cada uno de los procesos educativos debe referir su material didáctico de acuerdo al nivel de educación y a las competencias que se persiguen, siempre con la finalidad de lograr un aprendizaje significativo en el estudiantado. Por ejemplo en el caso del Bachillerato General Unificado (BGU) en el Ecuador, existe la posibilidad de optar por el Bachillerato en Ciencias o por el Bachillerato Técnico cada uno con su propio currículo, de forma que el método que se vaya a implementar se refiera a los objetivos buscados.

3.1.1.1. Herramientas para materiales didácticos

Existe una gran variedad de herramientas para hacen la labor del docente más llevadero, con la finalidad que en el proceso educativo se vayan generando mejores eficiencias y emociones.

De acuerdo a una encuesta aplicada a los estudiantes del BGU de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”, sobre las herramientas tecnológicas de la web 2.0 deberían utilizar los maestros para el proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de Educación Artística, se determina que el 16% (25) prefirieron Voki; en un empate técnico con el 12% (19) encuestados prefieren Prezi, Issuu, SoundCloud y Educaplay; el 11% (18) señalaron a Bubble.us; el 10% (16) Blogger; el 8%

(13) tienen preferencia por Examtime; y el 7% (11) Power Point. Sin embargo para tener un criterio más amplio otras herramientas, las mismas que se detallan seguidamente:

Cuadernia online

Es una nueva forma de crear unidades didácticas o pequeñas hojas de actividades interactivas, incluye videos, imágenes, sonidos y animaciones de una forma sencilla y expórtalos en formato de cuaderno digital. También puede utilizarse para realizar presentaciones. Esta herramienta tiene una versión online, sobre la cual se puede crear las aplicaciones. Está dirigido a todos los niveles educativos. (Cacheiro, 2014). Por tanto, es una herramienta fácil y funcional para la creación y difusión de materiales educativos digitales. Permite crear de forma dinámica y visual cuadernos digitales que pueden contener información y actividades multimedia. La dirección web es <http://www.educa.jccm.es/educa-jccm/cm/temas/cuadernia>

Ardora

Es una aplicación informática para docentes, que permite crear sus propios contenidos web, de un modo muy sencillo, sin tener conocimientos técnicos de diseño o programación web.

Con Ardora se pueden crear más de 45 tipos distintos de actividades, crucigramas, sopas de letras, completar, paneles gráficos, simetrías, etc., así como más de 10 tipos distintos de páginas multimedia: galerías, panorámicas o zooms de imágenes, reproductores mp3 o mp4, et casi como las "páginas para servidor", anotaciones y álbum colectivo, líneas de tiempo, póster, chat, sistema de comentarios y gestor de archivos, pensadas fundamentalmente para el trabajo colaborativo entre alumnos. (Bouzán, 2016), por ello la gran utilidad didáctica que los profesores tendrían en el momento de guiar la enseñanza de la asignatura de Educación Artística.

Hot Potatoes

Es un sistema para crear ejercicios educativos que pueden realizar posteriormente a través de la web. Los ejercicios que crea son del tipo respuesta corta, selección múltiple, rellenar los huecos, crucigramas, emparejamiento y variados. Su licencia no es libre, pero a partir del 1 de septiembre de 2009 se distribuye la versión sin limitaciones a través de la sección Descargas de su sitio web. La dirección web es <http://web.uvic.ca/hrd/halfbaked/>

Issuu

“Es un repositorio de material digitalizado, como libros, revistas, periódicos, manuales, etc. La gran mayoría de este material es para visualización online, no ofrece la posibilidad de

descargarlo. En su lugar, permite crear colecciones de publicaciones, para tenerlas a mano en cualquier momento. También se pueden compartir a través de redes sociales” (Gallego, 2014), entonces el operador podría crear una multitud de presentaciones, de tal manera que el proceso académico se desarrolle y permita que los estudiantes desarrollen sus capacidades y generen espacios para el debate.

Prezi

Según Diamond (2010) citado por (Fonseca, Romero, Medellín, & Vásquez, 2014) “se describe como una herramienta de narración digital”.

Prezi es una aplicación basada en Flash. En Prezi podemos crear presentaciones con las ideas principales que queremos exponer sobre algún tema, con la opción de agregar texto, imágenes, vídeo y animaciones Flash. Permite que cualquier persona diagrame una idea, creando espectaculares presentaciones no lineales con conexiones entre diferentes presentaciones, zoom en los detalles, y un ajuste del tiempo sin la necesidad de omitir diapositivas. López (2011) citado por Fonseca, Romero, Medellín & Vásquez (2014).

Entonces con esta herramienta puede combinar y desarrollar mapas mentales interactivos, en función de que las clases sean participativas. Los estudiantes pueden despertar el interés y crear múltiples presentaciones en función de hacer llegar con objetividad sus temas propuestos.

Constructor

Se trata de una herramienta de la Consejería de Educación de la Junta de Extremadura para crear contenidos educativos digitales, de una manera sencilla e intuitiva, que cuenta con un montón de actividades configurables (más de cincuenta) y, que permite la incorporación de elementos multimedia (sonidos, vídeos, imágenes, etc.) mediante el proceso de arrastrar y soltar. Presenta además una completa integración con el entorno Moodle, que permite integrar los contenidos realizados en la plataforma y, registrar todas las variables en cuanto a su evaluación. La dirección web es <http://constructor.educarex.es/>

Educaplay

Es una herramienta que permite la creación de actividades educativas multimedia para que se puedan usar en el aula con los alumnos. Entre las actividades que permite crear, destacaría las

siguientes: Mapas, Adivinanzas, Completar, Crucigramas, Ordenar letras y/o palabras, Sopa de letras, etc. La correspondiente dirección es www.educaplay.com

Learning Activity Management System (LAMS)

Es una herramienta opensource para diseñar, gestionar y distribuir en línea actividades de aprendizaje colaborativas. El sistema está pensado para que los profesores o educadores puedan diseñar actividades de aprendizaje dirigidas a todo un grupo. Mediante una pantalla de gestión de la actividad es posible ver lo lejos que ha llegado cada estudiante en la secuencia de actividades que constituyen la unidad y saber qué dificultades se presentan o cómo les va. Dirección de la página es <http://www.lamsinternational.com/>

Voki

Es otra de las herramientas tecnológicas que permite la creación de figuras animadas, para (Martín, 2013), establece que:

Es una herramienta en línea que permite a los usuarios crear un avatar, es decir, una especie de dibujo animado de un personaje cuyos rasgos físicos podrán ser personalizados de acuerdo a una amplia variedad de opciones.

Una vez creado el avatar esta herramienta dispone de varias opciones para poner voz al personaje: por medio de una llamada de teléfono, mecanografiando (o copiando y pegando) texto –que será convertido por la aplicación en voz-, o por medio de la grabación de nuestra propia voz (limitada a 60 segundos). La versión gratuita de Voki no requiere registro ni creación de cuenta y permite la incrustación de los avatares parlantes en un buen número de blogs, wikis y portales de redes sociales. La pestaña learn emplazada en la parte superior del portal dispone de información para crear los avatares y las grabaciones, aunque este no es un proceso que suponga mayor dificultad. Para ello haremos clic en la pestaña create situada también en la parte superior y utilizaremos las diversas opciones ilustradas que se nos presentan en customize your carácter. Una vez personalizado el avatar se seleccionará la opción give it voice, donde decidiremos si emplazaremos texto escrito o haremos una grabación de voz. En el caso de optar por la grabación de voz, podremos elegir distintos tipos de voces –masculinas y femeninas- de las siguientes variedades del inglés: australiano, estadounidense, escocés, irlandés, del Reino Unido, indio y sudafricano. Para finalizar haremos clic en publish, donde se nos

presentarán las opciones de enviar por correo electrónico, obtener una URL para compartir u obtener un código para su incrustación en blog, wiki o red social.

SoundCloud

Se caracteriza en ser un reproductor, el mismo que permite agregar comentarios y con la opción de compartir. Para la (Wikipedia, 2016), señala que:

SoundCloud es una plataforma de distribución de audio en línea en la que sus usuarios pueden colaborar, promocionar y distribuir sus proyectos musicales. SoundCloud es una red social para músicos, en la cual se les proporcionan canales para la distribución de su música. Algo similar a Start My Song o a Songpull, con la diferencia de que aquí la idea es mostrar la música ya terminada, lista para ser escuchada. SoundCloud analiza la canción y su sonora, con el objetivo de que cualquiera que la esté escuchando pueda dejar su comentario en un momento determinado del audio.

Por lo que se convierte en un gran aliado en la práctica del proceso enseñanza-aprendizaje para la Educación Artística, con ello se evidenciaría un proceso sonoro que incitaría a la escucha como también la oportunidad de reproducirla las veces que sean necesarias.

Es menester enfatizar que el uso de reproductores, condicionará un conocimiento y manejo de las herramientas tecnológicas, en función de que el material creado tenga sus efectos en los colectivos y de esta manera optimizar los recursos y empleo de las herramientas tecnológicas en la educación.

Bubble.us

Se constituye en una herramienta para la creación de mapas mentales, a la que se puede agregar imágenes, atrayendo la atención de los estudiantes. De acuerdo a lo publicado en (educ@conTIC, 2012), señala que Bubble.us:

Es una herramienta para crear mapas conceptuales de forma online. Su uso es fácil e intuitivo, los mapas creados con Bubbl.us se pueden exportar como imagen y compartir en Internet a través de la URL o código embebido. Es una herramienta 2.0 muy adecuada para el trabajo de clase ya que ofrece la posibilidad de realizar los mapas colaborativamente. Bubbl.us se puede utilizar sin registro previo y exportar

los trabajos, aunque para obtener un mejor servicio y poder guardar los mapas es conveniente crear una cuenta.

Por consiguiente, es de vital importancia el uso de esta herramienta, permitiendo una adecuada optimización del proceso académico.

Examtime

“Es una plataforma online para ayudarte en el estudio, parte importante del proceso educativo y que requiere de un mayor esfuerzo, dedicación y una gran organización, sobre todo en el caso de asignaturas o temáticas complejas.” (Wikipedia, 2013)

Dada su utilidad didáctica, es un aliado para los maestros en la planificación de una clase, así mismo dinamiza los procesos académicos en función del feedback que se puede producir con los estudiantes.

Power Point

Se puede “crear todo tipo de presentaciones: Diapositivas estándar de 35 mm, transparencias, documentos impresos para los asistentes a la presentación, así como notas y esquemas para el presentador. Además incluso podremos introducir sonidos, imágenes, animaciones, vídeo, etc.” (Vílchez, 2006)

Para (MEDAactive, 2010) “Microsoft Power Point es un programa de presentaciones ampliamente usado en distintos campos como en la enseñanza, negocios, etc. Es un programa diseñado para hacer presentaciones con texto esquematizado, fácil de entender, animaciones de textos e imágenes”

Es una de las herramientas más conocidas y usadas por los maestros, dada su dinamia, convierte las presentaciones en un aliado para desarrollar una temática.

Blogger

Como una herramienta muy funcional que se encuentran en el ciberespacio es el espacio para generar los denominados blogs, mediante el cual, se puede aplicar una variada información, de tal manera que permite al usuario ingresar a la dirección específica para enterarse de su contenido. De acuerdo a (Wikipedia, 2016) señala que:

Es un servicio creado por Pyra Labs, que permite crear y publicar una bitácora en línea. Para publicar contenidos, el usuario no tiene que escribir ningún código o instalar programas de servidor o de scripting. Los blogs alojados en Blogger

generalmente están alojados en los servidores de Google dentro del dominio blogspot.com.

Dada la funcionalidad, es una herramienta que permite que toda una comunidad pueda conocer el trabajo específico que se realiza (Utrera, 2010) “Una de las grandes ventajas que tienen los blogs es su facilidad de creación y administración ya que nos permite en pocas horas tener presencia en la red para compartir ideas, documentos, opiniones, anécdotas, discutir temas y un sinnúmero de posibilidades”

3.1.2. Bachillerato General Unificado

De acuerdo el artículo 43 de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), (Educación L. O., 2008) el Bachillerato General Unificado comprende tres años de educación obligatoria, a continuación de la Educación General Básica.

Según el Ministerio de Educación, el BGU tiene como propósito brindar a las personas una formación general y una preparación interdisciplinaria que las guíe para la elaboración de proyectos de vida y en la integración a la sociedad como seres humanos responsables, críticos y solidarios. Desarrolla en los estudiantes capacidades permanentes de aprendizaje y competencias ciudadanas, y los prepara para el trabajo, el emprendimiento, y para el acceso a la educación superior.

En el BGU, todos los estudiantes deben estudiar un grupo de asignaturas centrales denominado tronco común, que les permite adquirir ciertos aprendizajes básicos esenciales correspondientes a su formación general. Además del tronco común, los estudiantes pueden escoger entre dos opciones en función de sus intereses: el Bachillerato en Ciencias o el Bachillerato Técnico.

Con referencia a la asignatura de Educación Artística, ésta forma parte del denominado tronco común y se la imparte en el primer año del BGU, tal y como se puede apreciar en la siguiente imagen tomada del sitio web del Ministerio de Educación:

Tabla 1: Asignaturas del Tronco Común Primer Año BGU

ASIGNATURAS TRONCO COMÚN	HORAS DE CLASE PARA PRIMER AÑO DE BGU
FÍSICA	4
QUÍMICA	4
HISTORIA Y CIENCIAS SOCIALES	4
LENGUA Y LITERATURA	4
MATEMÁTICA	4
IDIOMA EXTRANJERO	5
DESARROLLO DEL PENSAMIENTO FILOSÓFICO	4
EDUCACIÓN FÍSICA	2
EDUCACIÓN ARTÍSTICA	2
INFORMÁTICA APLICADA A LA EDUCACIÓN	2
TOTAL HORAS COMUNES OBLIGATORIAS	35

Fuente: Tomado de (Educación, 2016)

3.1.3. Educación Artística

De acuerdo a los lineamientos curriculares para el BGU (Lineamientos, 2010), la Educación Artística está comprendida por 4 grandes campos que son:

- Actividades de creación.
- Actividades de apreciación.
- Actividades de investigación de historia del arte.
- Actividades filosóficas: estética.

Según este mismo documento, el aprendizaje del arte en esta asignatura, ayuda a que los estudiantes experimenten procesos de transformación por medio de los cuales puedan imaginar y crear mundos con realidades alternativas en que las posibilidades sean infinitas, en lugar de aceptar una realidad de manera pasiva. Los procesos creativos desarrollan mentes más flexibles que pueden, a futuro, innovar y resolver problemas de forma creativa en otras áreas de la vida. (Lineamientos, 2010)

La parte fundamental de esta asignatura consiste en que las y los estudiantes sean capaces de construir procesos de autoconocimiento, sensibilización al entorno e innovación en la vida cotidiana mediante la creación de objetos o acciones artísticas que les permitan desarrollar su pensamiento crítico.

3.1.4. Moodle

Moodle es una plataforma que ha sido diseñada para potencializar el aprendizaje en línea mediante la creación de cursos acordes a cada una de las expectativas de los docentes que lo generen, de forma que puedan administrar sus aulas virtuales y gestionar como si lo hicieran de manera presencial, brindando a sus alumnos la posibilidad de una educación con tecnología confiable y segura ya que ellos mismo diseñaran el espacio de acuerdo al contexto pedagógico que requieran y con la posibilidad de poderlos usar en cualquier momento y en cualquier lugar.

Según lo citado por (Baños, 2007) define a Moodle como “una aplicación que pertenece al grupo de los Gestores de Contenidos Educativos (LMS)”, Cáceres, M. por su parte, lo describe como "una plataforma de aprendizaje a distancia (e-learning) basada en software libre que cuenta con una grande y creciente base de usuarios."

Se puede decir por tanto, que Moodle es un paquete de software para la creación de cursos y sitios Web basados en Internet, o sea, una aplicación para crear y gestionar plataformas educativas, es decir, espacios donde un centro educativo, institución o empresa, gestiona recursos educativos proporcionados por unos docentes y organiza el acceso a esos recursos por los estudiantes, y además permite la comunicación entre todas las personas implicadas (estudiantado y profesorado)

Las aulas virtuales construidas con Moodle puesto que esta aplicación es considerada una de las más potentes herramientas de apoyo docente, la cual permite una gran variedad de versiones, dependiendo del uso y la finalidad de uso, por consiguiente se puede decir que el uso de esta herramienta permite que el docente pueda obtener grandes y óptimos resultados, como por ejemplo reporte de calificaciones. Foros, chats, manejo de varios cursos, entre otros.

La ayuda a los docentes por medio de esta plataforma facilita y viabiliza el proceso de enseñanza-aprendizaje, promoviendo la metodología constructivista, puesto que en este sentido se obtendrán resultados más innovadores, y creativos.

Es por ello que la Organización para la Cooperación Económica y el Desarrollo OCDE (OCDE, 2013) proponen:

Una serie de prácticas emergentes asociadas a la integración de las TIC en la enseñanza, que implican e incitan un cambio radical. Ponen énfasis en el desarrollo de habilidades y en una actividad interdisciplinaria más ajustada a la vida real, desarrollada y acreditada por medio de evaluaciones formativas y acumulativas del alumno empleando diversos medios

Con ello se trata de generar una cultura tecnológica que actualmente es una realidad dentro de los estratos sociales, académicos, de trabajo, entre otros; entonces conviene que los maestros en

conjunto con las autoridades educativas, inicien procesos de capacitación con la planta de docentes en el único sentir de cubrir necesidades de los colectivos, en este caso los estudiantes.

3.2. Estado del Arte

En el desenvolvimiento del uso de las TIC, se inmiscuye el proceso investigativo, esto es que a partir de una herramienta se pueda generar tareas de uso colectivo y de alcance para dar respuesta a una necesidad, "Los recursos digitales de aprendizaje y el desarrollo de las competencias básicas y de habilidades del siglo XXI son los puntos que comparten un mayor número de países como prioridad alta" (Vacchieri, 2013), lo que incide que se tenga esa prioridad de emplear adecuadamente las herramientas tecnológicas con fines educativos, para que los estudiantes conozcan de cerca la utilidad didáctica de aprendizaje.

La certeza de las herramientas estará supeditada en la necesidad de abrirse campo, de buscar, indagar pero ¿qué es lo que motiva al chico? "La motivación: uno de los hallazgos más consistentes es el impacto de las TIC en variables intermedias como la motivación y la concentración del alumno" (Necuzzi, 2013), con ello se crea la necesidad de que los maestros también se alfabeticen e incorporen como una herramienta digital dentro de su planificación.

La nueva visión de la educación se fundamenta en procesos innovadores que deben ser dinámicos, creativos y con facilidades para acceder a información de toda índole sobre temas de interés. Sin duda en la actualidad todos estos elementos son proporcionados por las TIC que apoyadas con recursos como los EVA (entornos virtuales de aprendizaje), dinamizan los procesos de capacitación e investigación consiguiendo con esto un aprendizaje más completo, donde se desarrolla un pensamiento crítico, creativo, reflexivo y participativo (PUCESA, 2013).

Las nuevas generaciones de estudiantes, viven inmersos en las nuevas metodologías, lo que conlleva a que maestras y maestros tengan que involucrarse en ellas. Ventajosamente, existe la posibilidad de utilizar diferentes plataformas para generar aulas virtuales, de entre las cuáles se ha elegido Moodle, debido a que permite desarrollar una interesante cantidad de actividades tales como foros, chat, videos y otros contenidos que motivarán al personal docente a ir mejorando su enseñanza y al estudiantado a despertar la curiosidad por aprender cosas nuevas (PUCESA, 2013). Moodle responde a un entorno de aprendizaje dinámico, orientado a objetos y modular (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment) (Universidad Católica de Maule, 2007).

Capítulo 4

Metodología

4.1. Diagnóstico

Realizada la encuesta con la aplicación de un cuestionario a los estudiantes del Bachillerato General Unificado (BGU) se obtuvieron resultados preliminares, los cuales se toman como punto de inicio para el desarrollo de la propuesta, la encuesta está formada por nueve preguntas, en las que se abordan temas como la aplicación de las TIC y en especial del material didáctico en la educación, el desarrollo de las competencias.

Llegando a la conclusión de que las herramientas aplicadas y el tema propuesto son viables mediante la creación e implementación de un aula virtual temática como complemento del proceso de enseñanza de la asignatura de Educación Artística, utilizando herramientas que se adaptan a los requerimientos de la asignatura y a sus actividades.

4.2. Método aplicado

Dentro del proyecto de investigación y desarrollo se utilizó la metodología ADDIE, puesto que ésta presenta varias fases con su respectivo refuerzo, mismo que es evaluado dentro de cada proceso, de acuerdo a (McGriff, 2000), “es un proceso, sistemático, planificado y estructurado, que se apoya en una orientación psicopedagógica del aprendizaje para producir con calidad, una amplia variedad de materiales educativos adecuados a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes”.

Una de sus principales utilidades radica en el diseño de materiales didácticos multimedia de ahí su idoneidad para el presente trabajo de tesis.

Figura 1: Metodología ADDIE



Fuente: Tomado de (McGriff, 2000)

Se utilizaron una serie de instrumentos y métodos para realizar el diagnóstico en este proceso, el cual sirvió para obtener resultados previos del nivel de conocimientos que poseen los estudiantes, así como el avance en el desarrollo de las temáticas de la asignatura de Educación Artística y por consiguiente evaluar el paquete de contenidos que se puedan articular en función del análisis de los lineamientos que establece en el BGU.

Cuando se obtuvieron los requerimientos de los bloques curriculares, se pudo realizar el diseño de cada uno de ellos, así como también generar información de la situación actual del desarrollo académico en los estudiantes, condiciones procedimentales, actitudinales; entre otros. Se procedió a diseñar los módulos del espacio virtual, el cual debe ser funcional y de fácil uso para los estudiantes, es en esta fase en donde se seleccionó las herramientas de tecnología para el desarrollo de la aplicación.

El entorno virtual fue creado para que de esta manera se facilite la información de los contenidos curriculares de la asignatura de Educación Artística, puesto que al no poseer material de apoyo se requirió dar un uso adecuado de todas las herramientas colaborativas que promuevan la innovación, utilizando software de autor. El entorno virtual de aprendizaje se desarrolló utilizando un dominio mediante la herramienta Moodle, la cual el estudiante experimentó diferentes actividades que le permita identificar de manera clara los diferentes fonemas, reconociendo sílabas y articulando correctamente las palabras y oraciones.

Se verificó la utilidad del espacio virtual con los resultados obtenidos en el proceso de la lectoescritura de los estudiantes a partir de su implementación.

Como etapa final, se requirió que tanto docentes como estudiantes, puedan unificar conocimientos, promover la comprensión de los bloques curriculares de una asignatura que origine innovación y creatividad, para lo cual se hace el uso de las herramientas de autor.

ADDIE

Análisis

Este es el paso inicial que posee la metodología, en el cual se realizó el proceso de análisis al estudiantado, al contenido y al entorno que lo conforman, teniendo para ello el resultado de las encuestas realizadas con anterioridad, donde se refleja las necesidades tanto pedagógicas como tecnológicas dentro del aula de clase.

- Recolección de datos mediante entrevistas a los actores educativos.
- Identificación de necesidades tecnológicas.
- Identificación de resultados tomados de los promedios finales de los niveles de Bachillerato General Unificado apoyados por el departamento DECE.

- Realización un estudio económico para la implementación del proyecto.

Diseño

Se inicia con el desarrollo de un bosquejo de la herramienta a ser implementada, enfocándose netamente en lo pedagógico y en la secuencia que deben tener los contenidos, de acuerdo a los contenidos curriculares de la asignatura.

- Según las diferentes necesidades se diseñará un aula virtual, la misma que será funcional y de fácil uso.
- Aplicación de nuevas técnicas (foros, chat, encuestas etc.)

Desarrollo

En esta fase se aplicó tanto los resultados obtenidos en la fase de análisis como en el bosquejo preliminar que se realizó en la fase de diseño, teniendo como finalidad el desarrollo del producto real.

- Creación del entorno virtual de enseñanza-aprendizaje.

Implementación

En esta fase se inició con las pruebas preliminares de la primera versión del producto, tomando en cuenta que se deben resolver los errores como los defectos que éste tenga en su forma o fondo. Este proceso se lo realizó con los estudiantes y docentes del área de EA.

- Ejecución de la plataforma basada en Moodle.

Evaluación

En esta fase se ejecutó una evaluación formativa de cada una de las fases anteriores de la metodología ADDIE y por último una etapa sumativa por medio de evaluaciones específicas a cada proceso, analizando con esto todos los resultados obtenidos.

- Aquí se verificó que el entorno virtual sea utilizado y manipulado por docentes y estudiantes.

Capítulo 5

Resultados

5.1. Producto final del proyecto de titulación

El resultado final de este proyecto es la implementación de un aula virtual temática en la que se puede encontrar el uso de actividades que permitirá al docente facilitar su rol como mediador del aprendizaje, manejo de herramientas colaborativas y lo más importante el uso adecuado de esta aula enfocada en la asignatura de Educación Artística.

Como se detalló en el capítulo 4 el uso de las herramientas tanto tecnológicas como pedagógicas para el desarrollo del aula virtual se tomaron en cuenta los contenidos de la Actualización Curricular de BGU con el fin de que los contenidos vayan a la par de la tecnología y el estudiante apoyado en estas herramientas desarrolle las destrezas planteadas en el Referente Curricular.

Para el desarrollo del presente proyecto de investigación se utilizó la herramienta Moodle en su versión 2.9.4, como se mencionó anteriormente el usuario no debe tener conocimientos avanzados de programación, puesto que esta herramienta es completamente intuitiva y posee una interface muy visual.

Además que Moodle posee un código abierto, el cual permite utilizarlo sin que sus usuarios deban adquirir una licencia de pago por la misma, es decir, es una herramienta que permanece siempre activa, es segura y está en constante desarrollo.

5.1.1. Modelo operativo

La propuesta es el desarrollo de material didáctico bajo Moodle para la asignatura de Educación Artística de Bachillerato General Unificado. Ésta se sustenta en la creación de herramientas tecnológicas y se caracteriza por un contenido cuyos lineamientos estratégicos de acción se establece los siguientes procesos:

5.1.1.1. Ingreso al sitio web

Para hacer uso de la actividad referente al desarrollo de material didáctico bajo Moodle y coadyuve positivamente en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Educación Artística, se debe ingresar la dirección de la página: www.campusmaestranter.com donde posibilitará su ingreso respectivo (Utilizar como preferencia el navegador Mozilla Firefox actualizado).

5.1.1.2. Manejo de la plataforma

Una vez ingresado se desplegará la siguiente página:

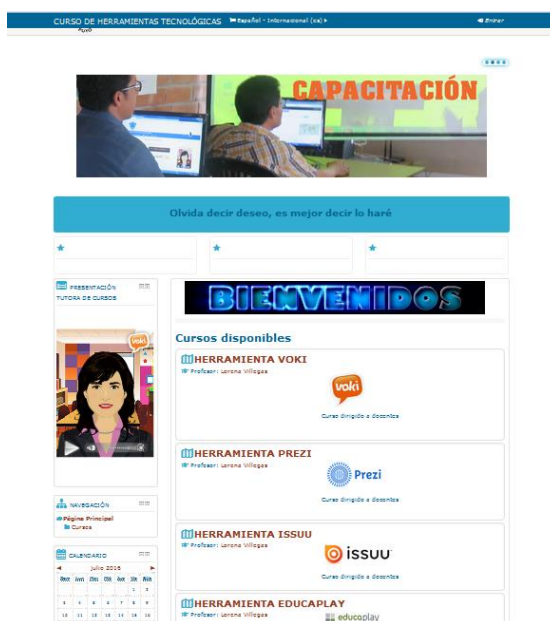
Figura 2: Pantalla principal de campusmaestranter.com



Fuente: www.campusmaestranter.com

Al dar clic en entrar se visualizará la pantalla principal de los cursos habilitados para el docente usuario.

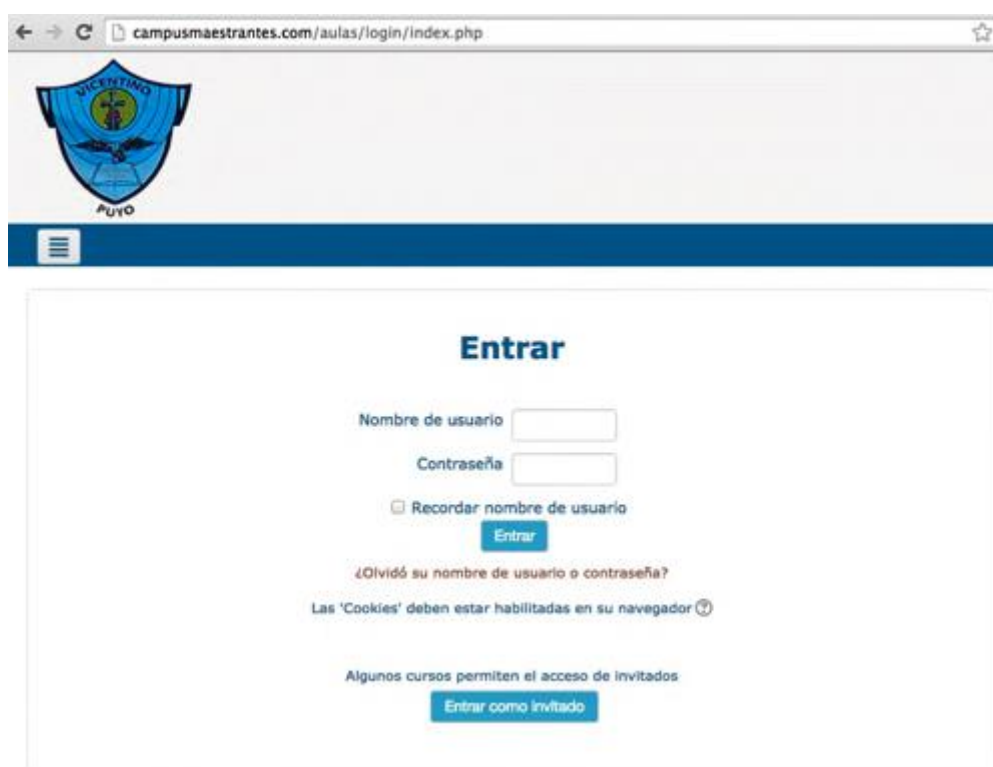
Figura 3: Pantalla de navegación cursos herramientas tecnológicas



Fuente: www.campusmaestranter.com

En ella visualizará los cursos. Entonces el usuario deberá dar clic en el curso que corresponda. Procedemos a dar clic en el ícono entrar dentro de la plataforma, el que le posibilitará acceder a los cursos respectivos, para lo cual le direccionará a otra página y encontrará los campos nombre del usuario y contraseña.

Figura 4: Pantalla entrar



The image shows a web browser window with the address bar displaying 'campusmaestranter.com/aulas/login/index.php'. The page has a blue header with a logo on the left and a hamburger menu icon. The main content area is white and contains the following elements:

- Entrar** (Title)
- Nombre de usuario
- Contraseña
- Recordar nombre de usuario
- Entrar** (Button)
- [¿Olvidó su nombre de usuario o contraseña?](#)
- Las 'Cookies' deben estar habilitadas en su navegador ⓘ
- Algunos cursos permiten el acceso de invitados
- Entrar como invitado** (Button)

Fuente: www.campusmaestranter.com

A continuación consignamos los datos de usuario y contraseña, lo que posibilitará al maestro visualizar las herramientas tecnológicas, las mismas que estarán debidamente identificadas. Con ello, el profesor podrá conocer y como utilizarlas debidamente, en ese sentido, tendrá la oportunidad de manera didáctica una guía para desarrollar el material didáctico de las herramientas Voki, Prezi, Issuu, SoundCloud, Educaplay, Bubble.us, Blogger y Examtime.

Voki

Al dar clic en el curso Voki, éste nos hipervinculará al curso específico. Este curso en esencia tendrá una duración de 4 días, a fin de que el participante de forma didáctica y llevada a la práctica conozca que se trata esta herramienta, cómo se puede utilizar y de qué manera puede

utilizarla en el desempeño de su campo profesional. Esta herramienta, se halla debidamente estructurada en función que pueda conocer paso a paso de cómo utilizarla así como en la posibilidad de crear material útil para la asignatura de Educación Artística. La página se presenta de la siguiente manera:

Figura 5: Pantalla principal del curso



Fuente: www.campusmaestranter.com

Crear tu cuenta en Voki

Para la creación de la cuenta en Voki, deberá ingresar a la página www.voki.com donde se desplegará la siguiente pantalla:

Figura 6: Pantalla principal de Voki



Fuente: (Voki, 2016)

Seguidamente tendrá que crear una cuenta, el mismo que le facilitará tener acceso a los beneficios que Voki le presenta, para ello dará clic en el ícono Log In que se encuentra en la parte superior derecha de la página principal.

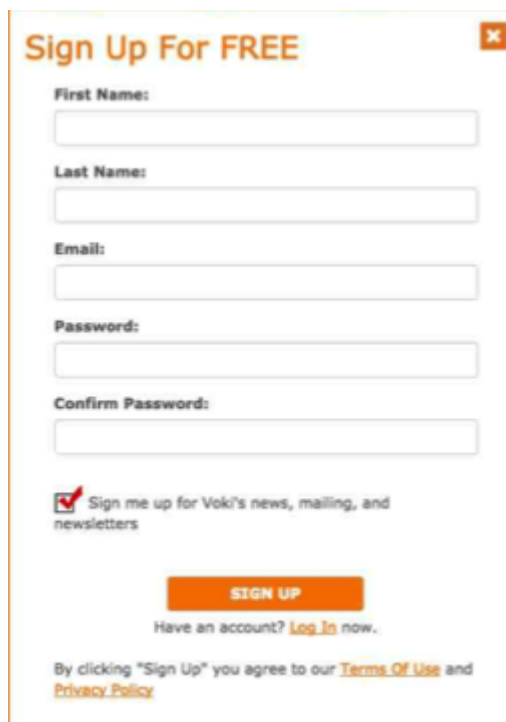
Figura 7: Registro de usuario

The image shows a screenshot of the Voki login form. The form is titled 'Login' and has a close button in the top right corner. It contains two input fields: 'Email or Username:' and 'Password:'. Below the input fields, there is a checkbox labeled 'Remember me?' which is checked. To the right of the checkbox is a link that says 'Forgot Password?'. At the bottom of the form is a large orange button labeled 'LOGIN'. Below the button is a link that says 'Don't have an account? Sign Up Here'.

Fuente: www.voki.com

Aquí ingresará su dirección de correo y contraseña si ya tiene una cuenta, caso contrario se registrará dando clic en Sing Up Here y se mostrará la siguiente pantalla:

Figura 8: Pantalla para creación de cuenta



Sign Up For FREE

First Name:

Last Name:

Email:

Password:

Confirm Password:

Sign me up for Voki's news, mailing, and newsletters

SIGN UP

Have an account? [Log In](#) now.

By clicking "Sign Up" you agree to our [Terms Of Use](#) and [Privacy Policy](#)

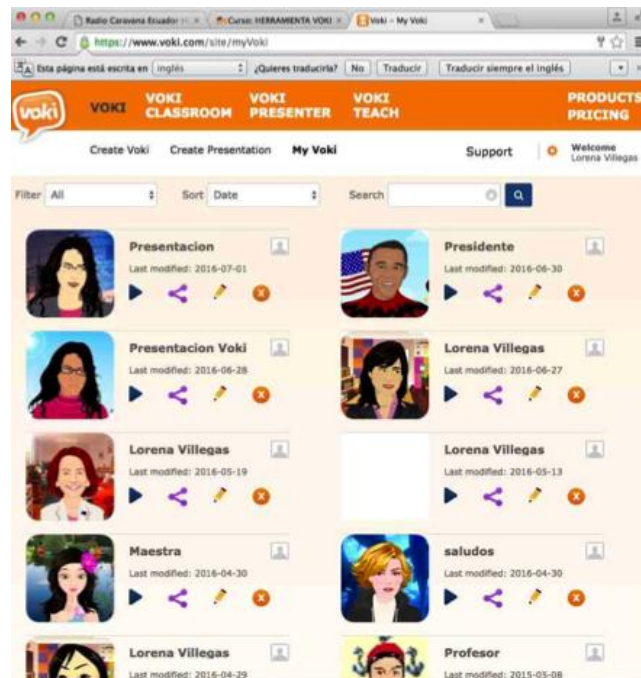
Fuente: www.voki.com

Procederá ingresar los datos requeridos y una dirección de correo electrónico, luego llegará un enlace de verificación de usuario, en la cual debe aceptar para validar. Entonces estará en condiciones de proseguir en el uso de la herramienta tecnológica y preparar el material didáctico correspondiente.

Ingreso a la cuenta

Para ingresar deberá hacerlo con el usuario y contraseña, a continuación se mostrará la pantalla de la cuenta creada, todos los Vokis creados anteriormente se irán guardando automáticamente como se mostrará en la siguiente pantalla:

Figura 9: Pantalla de Vokis



Fuente: www.voki.com

Creación de avatar

Para crear un nuevo Voki deberá dar clic en Create Voki la misma que se encuentra en la parte superior izquierda de la pantalla, y se presentará la siguiente pantalla:

Figura 10: Pantalla para avatar



Fuente: www.voki.com

Configuración de avatar

El personaje debe ser configurando en todas las opciones de acuerdo a las necesidades de cada uno, sea este, un personaje masculino, femenino y/o caricaturas. Entonces el cursante procederá en primera instancia a dar clic en el primer ícono identificado como una persona Choose Your Character:

Figura 11: Ícono Choose Your Character



Fuente: www.voki.com

Al dar clic en el ícono se mostrarán las diversas categorías de personajes para elegir y empezar a crear, se mostrarán estilos masculinos, femeninos, así mismo se presentarán personajes de políticos, animes, classic, entre otros, tal como se mostrará en la siguiente pantalla:

Figura 12: Pantalla de Vokis



Fuente: www.voki.com

Al escoger un personaje, podrá configurarle diversas opciones complementarias para mejorar dicha imagen; por ejemplo quiere cambiar de color de cabello, si es personaje masculino podrá agregarle bigote, entre otras.

En la misma pestaña se podrá elegir el estilo del cabello, color, el estilo de la boca del personaje causando una buena presentación del avatar, poco a poco se irá obteniendo un resultado óptimo como se mostrará en la siguiente pantalla:

Figura 13: Pantalla de Vokis configurados



Fuente: www.voki.com

Al dar clic en el ícono classic se mostrarán todas los avatar disponibles, seguidamente escogerá un avatar de acuerdo a la actividad a realizar; en el presente ejercicio se escogió el avatar llamada Jada, en el cual se le dará clic y aparecerá tal se muestra en el gráfico 13 del antes; a continuación se activará otros complementos para el personaje escogido como es el cabello y tipo de boca (Es menester señalar que cada avatar es diferente en cuanto a los complementos); a continuación escogerá los componentes pertinentes y le aparecerá tal como se muestra en la figura 13 del después. En cada cambio que realice sobre el avatar deberá dar clic en el ícono done que le permitirá guardar los cambios realizados. A continuación podrá realizar otros complementos al avatar como es la introducción del texto que se desea que repita el avatar, pudiendo hacerlo a través del teléfono, escrito, audio y archivos externos.

Figura 14: Pantalla give de Voki



Fuente: www.voki.com

Dentro de la opción Text To Speech, el usuario escribe un número determinado de caracteres, en donde digita lo que el avatar repetirá cada vez que se reproduzca con la opción play. El texto se podrá escuchar en diferentes idiomas que presentan la aplicación y estilos de voz sean estos de hombres y mujeres en distintos acentos como se mostrará en la siguiente pantalla:

Figura 15: Pantalla de aplicación de texto en Voki



Fuente: www.voki.com

Voki permite agregar un fondo a los personajes de distintos modelos y estilos, para eso deberá ingresar al ícono backgrounds y elegir el fondo al gusto del usuario como se mostrará en la siguiente pantalla:

Figura 16: Pantalla de fondos de Voki



Fuente: www.voki.com

Una vez elegido el ícono, le aparecerán tres posibles fondos a utilizarse, el mismo que le complementará su presentación:

Figura 17: Pantalla de estilos de fondos de Voki



Fuente: www.voki.com

Al terminar de configurar el avatar deberá ser escuchado con el fin de realizar alguna modificación si existe algún error especialmente en el texto, a continuación dará clic en el ícono Done, ubicado en la parte inferior derecha. A continuación le aparecerá la siguiente pantalla:

Figura 18: Pantalla para publicar Voki



Fuente: www.voki.com

Seguidamente el usuario deberá dar clic en Publish, donde se guardará automáticamente en la cuenta del usuario, finalmente se lo puede compartir por el link generado a los correos, insertarse en un blog o sitio web con el código embed. Voki da varios privilegios cuando la cuenta es de pago. Para publicar dar clic en publish mostrará un cuadro en donde solicitará un nombre para el avatar y poder guardar como se mostrará la siguiente pantalla:

Figura 19: Pantalla de grabación del archivo creado



Fuente: www.voki.com

Al guardar enseguida se mostrará el avatar creado y listo para ser compartido mediante el link a un correo electrónico, se activa la opción edit en caso de querer hacer cambios o create new para empezar nuevamente, como se mostrará en la siguiente pantalla:

Figura 20: Pantalla del avatar creado



Fuente: www.voki.com

Una vez terminado el avatar, el usuario podrá compartir en forma limitada a través de Facebook, Twitter, correo electrónico, google+ y a través del link generado. Para poder utilizar las otras opciones, debe tener una cuenta de pago. Para compartir el link del avatar, deberá dar clic en Copy URL, seguidamente podrá compartir el link por las redes sociales para que pueda ser visualizado por los interesados.

Figura 21: Pantalla Copy URL



Fuente: www.voki.com

Prezi

A través de Prezi se puede generar mapas mentales interactivos, con los que el maestro puede desenvolverse con objetividad en el interés de hacer de su clase más dinámica e interactiva.

Crear tu cuenta en Prezi

Para la creación de la cuenta en la herramienta Prezi, es necesario teclear en la barra de navegación www.prezi.com, el mismo que le aparecerá la siguiente pantalla:

Figura 22: Pantalla principal de Prezi



Fuente: (Prezi, 2016)

Para utilizar y empezar a crear en la herramienta Prezi, el usuario debe crear una cuenta, para eso debe dar clic en entrar la misma se halla en la parte superior derecha, donde mostrará la siguiente pantalla:

Figura 23: Pantalla de entrada para crear la cuenta en Prezi



Fuente: www.prezi.com

Seguidamente procederá a registrarse, para tal efecto procederá a dar clic en la palabra registrarse, derivándole a la siguiente pantalla:

Figura 24: Pantalla de registro en Prezi

	Enjoy	Pro	Pro Plus
Almacenamiento	4 Gb	ilimitada	ilimitada
Control de privacidad	●	●	●
Accede desde cualquier dispositivo	●	●	●
Ayuda Premium	●	●	●
Herramientas de edición de imágenes		●	●
Acceso sin conexión		●	●
Formación avanzada Prezi (solo en inglés)			●
Compromiso mínimo (facturación mensual)	US\$10.00/mes	US\$20.00/mes	US\$30.00/mes
Precio reducido (facturación anual)	US\$4.92/mes	US\$13.25/mes	US\$20.00/mes
	14 días gratis	14 días gratis	14 días gratis
	Inicia prueba gratuita	Inicia prueba gratuita	Inicia prueba gratuita

Fuente: www.prezi.com

Prezi presenta sus planes de pago si el usuario quiere los beneficios de la herramienta para una empresa, como usuario en línea se escogerá la opción public que se encuentra en la parte inferior izquierda de la pantalla, dar clic en continuar gratis y se mostrará la siguiente pantalla:

Figura 25: Pantalla créate una cuenta Public gratuita

Créate una cuenta Public gratuita

Nombre

Apellidos

Correo

Contraseña

¿Qué haces?

Al continuar, aceptas las [Condiciones de uso](#) y la [Política de privacidad](#).

[Créate una cuenta Public gratuita](#)

[o regístrate con LinkedIn o Facebook](#)

Con una cuenta gratuita Public, todas las presentaciones son visibles públicamente

- ✓ Crea, colabora y presenta en Prezi.com
- ✗ Mantén la privacidad de las presentaciones
- ✗ Obtén ayuda de expertos Prezi siempre que la necesites
- ✗ Sustituye el logo de Prezi por el tuyo
- ✗ Almacenamiento ilimitado
- ✗ Trabaja sin conexión con Prezi para Windows/Mac
- ✗ Formación avanzada Prezi (solo en inglés)

¿Quieres mantener la privacidad de tus presentaciones?
[Inicia tu prueba gratuita de 14 días de Enjoy](#)

¿Tienes que trabajar sin conexión a internet con Prezi para Windows/Mac?
[Inicia tu prueba gratuita de 14 días de Pro](#)

Fuente: www.prezi.com

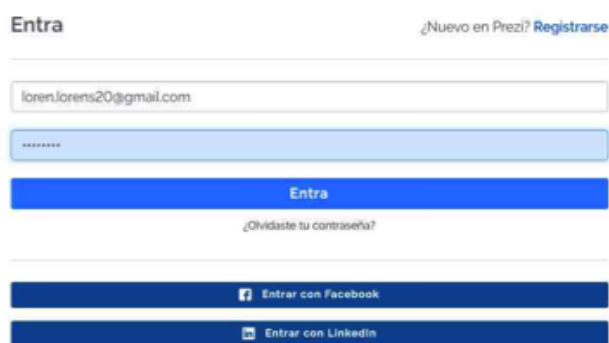
En ella ingresará nombre, apellido, correo electrónico y una contraseña, además solicitará opciones como la actividad que realiza, al escoger la cuenta gratuita los prezis creados sólo se podrán ver, publicar y ser reutilizados.

Al ingresar los datos requeridos, al correo del usuario registrado llegará un enlace de verificación, en cual debe ser aceptado para validar.

Ingreso a la cuenta

Para ingresar dar clic en entra, ingresará su correo y contraseña correctamente como se mostrará en la siguiente pantalla:

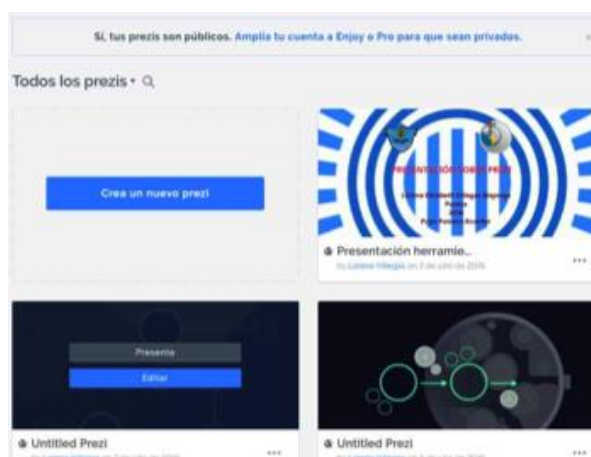
Figura 26: Pantalla de entrar a la cuenta Prezi



Fuente: www.prezi.com

Al ingresar a la cuenta se muestra la pantalla inicial para empezar a crear su primera presentación, como se mostrará en la siguiente pantalla:

Figura 27: Cuenta del usuario



Fuente: www.prezi.com

Dentro de la cuenta escoger la primera opción crear un nuevo Prezi, la herramienta muestra las plantillas modelos listas para ser elegidas por el usuario, o a su vez permite elegir un Prezi en blanco para que el usuario inicie desde cero su creación como se mostrará en la siguiente pantalla:

Figura 28: Elegir tu pantalla

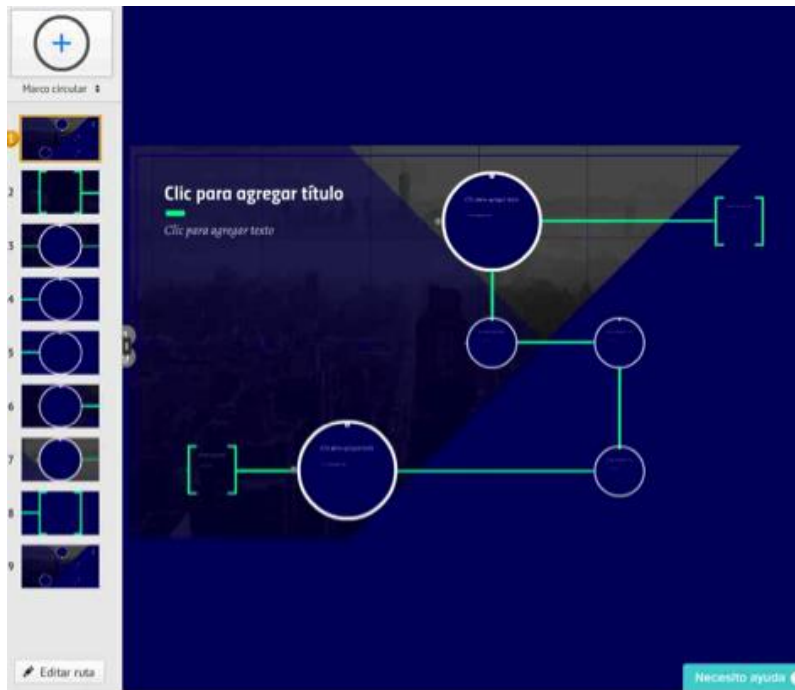


Fuente: www.prezi.com

Crear Prezi

Para crear un nuevo Prezi elegir una plantilla propuesta por la herramienta y dar clic en usar plantilla, enseguida se mostrará la siguiente pantalla:

Figura 29: Plantilla de Prezi



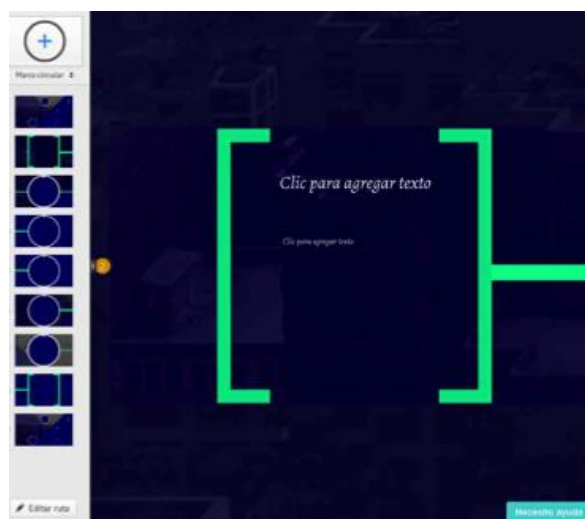
Fuente: www.prezi.com

La plantilla muestra la ruta de presentación, marcos agregados, líneas, espacios para insertar texto con el fin de ir armando la presentación de acuerdo a la temática de la clase.

Insertar texto

Cada elemento insertado en el lienzo se convierte en una diapositiva, mientras más pequeño sea, el marco más grande será el zoom de la presentación como mostrará en la siguiente pantalla:

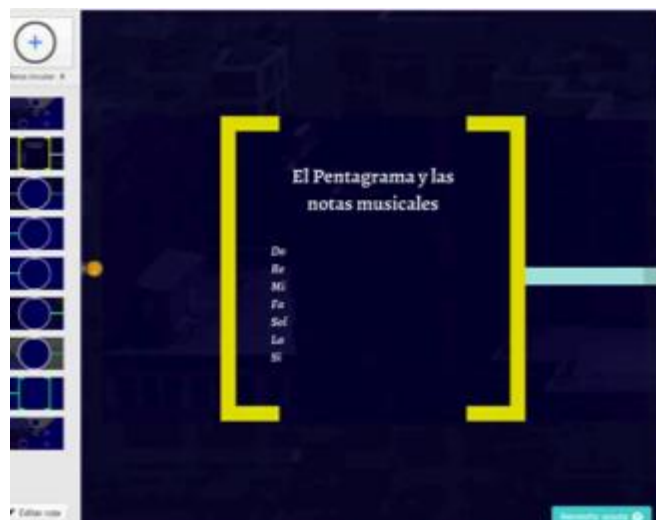
Figura 30: Pantalla para insertar palabras



Fuente: www.prezi.com

El texto se ingresará en cualquier parte dentro del recuadro, se podrá configurar su formato como: color, tamaño, fuente, alineación, movimiento como se mostrará en la siguiente pantalla:

Figura 31: Plantilla de presentación Prezi

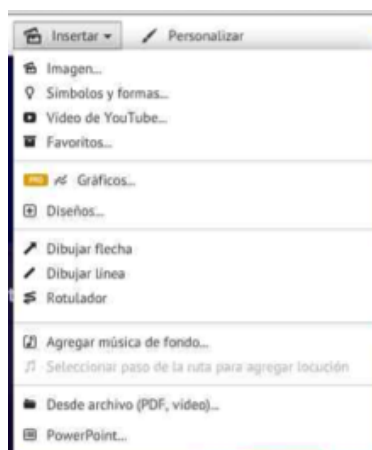


Fuente: www.prezi.com

Insertar videos

Para insertar un video se lo podrá realizar de dos formas: la primera mediante un enlace desde la plataforma YouTube con el link y la segunda, descargando primero el video al PC para cargarlo con la opción Desde archivo pdf (video) de la misma herramienta, para ello deberá dar clic en Insertar misma se halla en la parte superior de la pantalla, a continuación le aparecerá diversas opciones, escogerá la opción Video de YouTube:

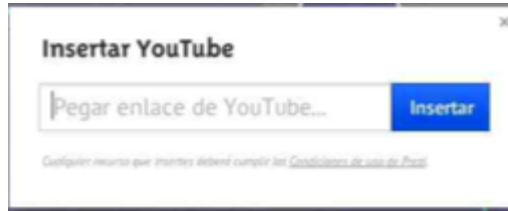
Figura 32: Opciones de insertar en Prezi



Fuente: www.prezi.com

Una vez escogida la opción, este le llevará al siguiente recuadro:

Figura 33: Pantalla para insertar link

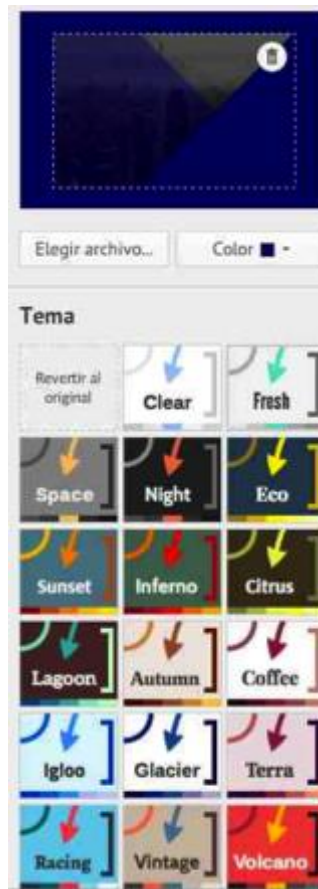


Fuente: www.prezi.com

Personalizar Prezi

Otra opción dentro de Prezi es la de personalizar, donde el usuario podrá insertar una imagen propia como fondo para la presentación, también permitirá escoger entre varios temas con una gama de colores para mejorar la apariencia del Prezi. Deberá dar clic en Personalizar la misma se encuentra en la parte superior presidida de un pincel, a continuación se mostrará así:

Figura 34: Pantalla de personalización



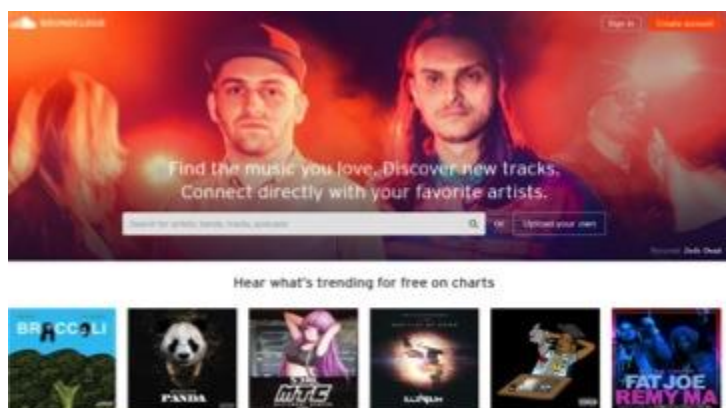
Fuente: www.prezi.com

El link se compartirá a un correo electrónico para ser visualizado por otras personas. Prezi se adapta a cualquier asignatura en cualquier temática.

SoundCloud

Para ingresar a la plataforma teclear en la barra de navegación www.soundcloud.com y aparecerá la siguiente pantalla:

Figura 37: Pantalla principal de SoundCloud



Fuente: (SoundCloud, 2012)

Registro de usuarios

Para utilizar y empezar a trabajar en la herramienta SoundCloud, el usuario debe registrarse, para eso debe dar clic en Create Account misma se encuentra en la parte superior de la pantalla:

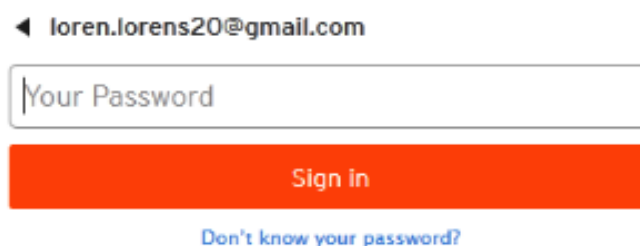
Figura 38: Pantalla para registrarse



Fuente: www.soundcloud.com

Inicialmente pedirá un correo electrónico para el registro en la plataforma, luego pulsará en Continue with email, se mostrará la opción para ingresar una contraseña como indica a continuación:

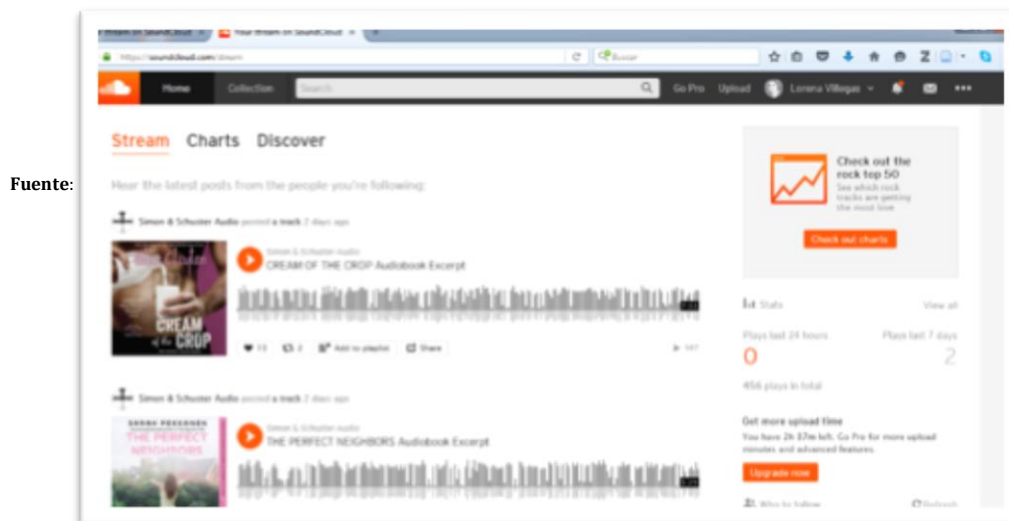
Figura 39: Registro en la plataforma



Fuente: www.soundcloud.com

Al ingresar una contraseña la plataforma mostrará la pantalla de inicio de la cuenta con los recursos que el usuario ha cargado o a su vez es miembro seguidor de algún tema en especial, como se muestra en la siguiente pantalla:

Figura 40: Pantalla de inicio de la cuenta

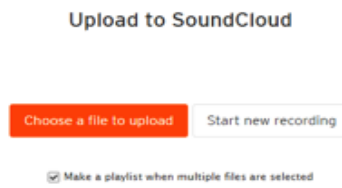


www.soundcloud.com

Cargar o subir una pista

SoundCloud es una herramienta práctica donde la actividad fundamental es subir los archivos de audio previamente creados con autoría propia o escogidos de sitios gratuitos, ya que no permite subir archivos con derechos de autor. Para subir un archivo se deberá dar clip en Upload (ícono ubicado en la parte superior junto al nombre del usuario derivándole a la siguiente pantalla:

Figura 41: Pantalla para subir pistas



Fuente: www.soundcloud.com

El usuario deberá dar clic en Choose a file to upload, la herramienta enviará a buscar el archivo guardado previamente en el pc para que sea cargado como se muestra en la siguiente pantalla:

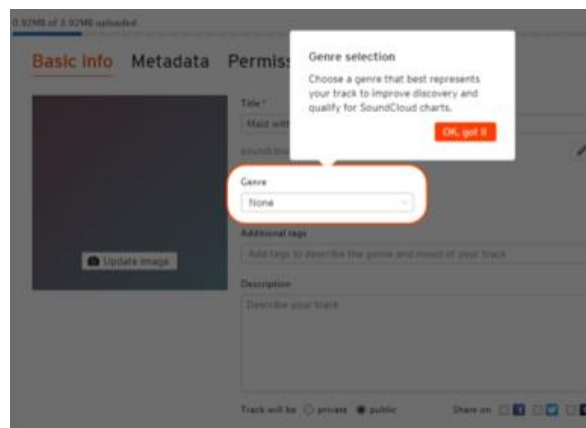
Figura 42: Pantalla para subir archivo guardado en la PC



Fuente: www.soundcloud.com

Seleccionado el archivo, enseguida solicitará elegir un género para ubicar y clasificar la información, también datos adicionales como título, descripción etiquetas de búsqueda, mostrará la opción para subir una imagen de identificación para complementar al audio cargado como se indica a continuación:

Figura 43: Descripción de etiquetas

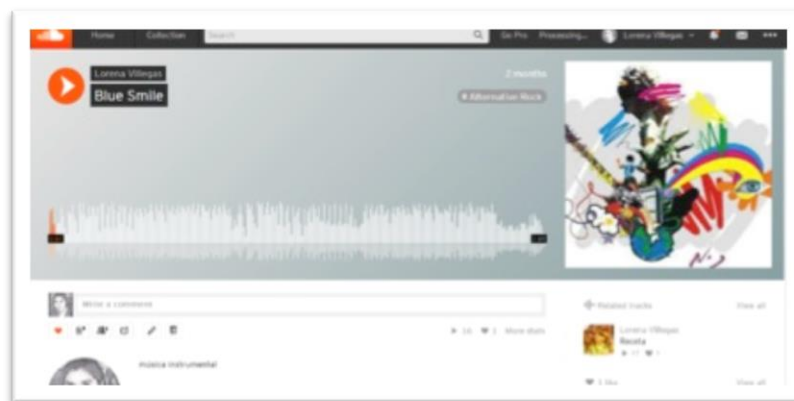


Fuente: www.soundcloud.com

Completada la información, el usuario deberá dar clic en save ubicada en la parte inferior derecha para guardar su pista identifica como (tracks), la pista guardada se mostrará en su lista de archivos, recalcando que esta herramienta es más auditiva que visual.

Esta herramienta le posibilitará subir pistas editadas, de tal manera sea escuchada por los asistentes, de esta manera posibilitará un aprendizaje guiado y que también puede volverse a escuchar por parte de los estudiantes en los recesos o espacios destinados para el estudio. A continuación se muestra la presentación:

Figura 44: Presentación de la pista



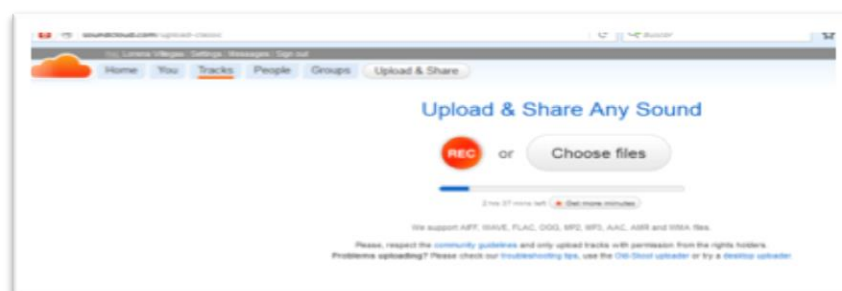
Fuente: www.soundcloud.com

La pista creada y subida podrá ser editada escuchada, compartida, insertada, descargada y borrada por el usuario.

Grabar audio

La herramienta permite al usuario grabar su propia voz sobre algún tema en especial en un tiempo de 158 minutos, para iniciar la grabación deberá dar clic en el ícono Start new recording como se mostrará en la siguiente pantalla

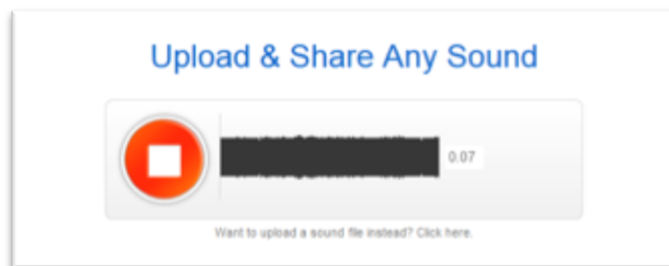
Figura 45: Herramienta de grabación



Fuente: www.soundcloud.com

Seguidamente deberá dar clic en REC permitir el acceso e iniciará la grabación, el usuario podrá escuchar antes de guardar o volver a realizar la grabación dando clic en el botón Start over, si así lo considera como se muestra en la siguiente pantalla:

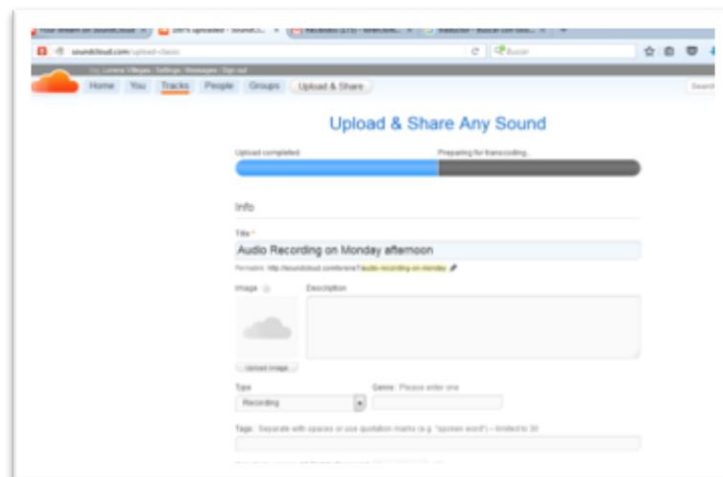
Figura 46: Espacio de grabación



Fuente: www.soundcloud.com

Cuando la grabación esta perfecta deberá dar clic en Upload your recording, de la misma forma se deberá llenar una lista de requisitos para clasificar la información dentro de la plataforma como se muestra a continuación:

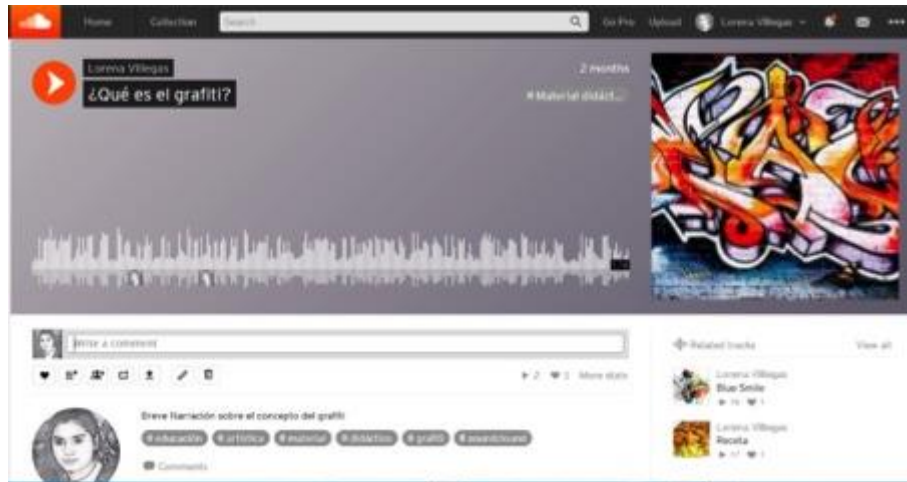
Figura 47: Plataforma de llenado grabación



Fuente: www.soundcloud.com

Completada la información, el usuario deberá dar clic en save ubicada en la parte inferior derecha para guardar su pista identifica como (tracks), la pista guardada se mostrará en su lista de archivos tal como se muestra a continuación:

Figura 48: Pista guardada



Fuente: www.soundcloud.com

La pista creada y subida podrá ser editada escuchada, compartida a grupos, insertada, descargada y borrada por el usuario. La herramienta permitirá al maestro de Educación Artística compartir creaciones propias de sus estudiantes, motivándoles a generar sus propias autorías.

Compartir pista

Es importante compartir el material para eso deberá dar clic en el ícono share ubicado en la parte inferior izquierda y le permitirá generar el link mediante el cual podrá ser compartido por varias redes sociales que podrá escoger, como se muestra en la siguiente gráfica:

Figura 49: Compartir material



Fuente: www.soundcloud.com

Educaplay

Para hacer uso de esta herramienta, el usuario deberá teclear en la barra de navegación www.educaplay.com y le derivará a la siguiente información:

Figura 50: Pantalla principal de Educaplay



Fuente: (Educaplay, 2016)

La plataforma se mostrará en tres idiomas: Español, francés e inglés para varios tipos de usuarios.

Registro de usuarios

Para utilizar y empezar a crear actividades dentro de Educaplay, el usuario debe crear una cuenta y registrarse, para el efecto deberá dar clic en el ícono Registrarse, el mismo le derivará a una nueva pantalla:

Figura 51: Pantalla para registrarse Educaplay

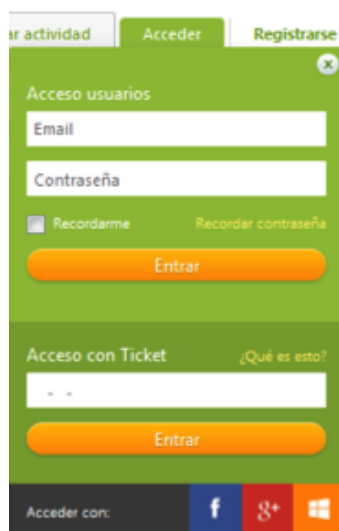
Fuente: www.educaplay.com

La pantalla indicará los datos que el usuario debe ingresar nombre, país, perfil de usuario apellido, correo electrónico y una contraseña. Al ingresar los datos requeridos, al correo del usuario registrado llegará un enlace de verificación, en cual debe ser aceptado para validar. Cabe señalar que al final izquierda de la plantilla deberá clicar en Registrarse.

Ingreso a la cuenta

Para ingresar, deberá dar clic en el ícono acceder ubicado en la parte superior derecha, ingresará su correo y contraseña correctos; también podrá acceder con Facebook, google + y Windows live como se mostrará en la siguiente pantalla:

Figura 52: Registro para ingresar



Fuente: www.educaplay.com

Al ingresar a la cuenta se muestra la pantalla inicial para empezar a crear su primera actividad, deberá dar clic en el ícono crear actividad ubicado en la parte superior derecha como se mostrará en la siguiente pantalla:

Figura 53: Ícono para crear actividad



Fuente: www.educaplay.com

Seguidamente le llevará a otra pantalla, a efectos de que pueda iniciar con el proceso de creación presentándose de la siguiente manera:

Figura 54: Pantalla para crear en Educaplay



Fuente: www.educaplay.com

La herramienta mostrará una variedad de actividades para ser elegidas por el usuario que es quien decidirá por cual elegir según la necesidad.

Crear actividad

Para crear un nuevo recurso deberá elegir una de las actividades propuestas por la herramienta y dar clic en una de ellas, al elegir enseguida solicitará datos como título de la actividad, idioma, curso, nivel, asignatura, descripción, Educaplay se adapta al sistema educativo del país como se mostrará la siguiente pantalla:

Figura 55: Pantalla creada en Educaplay



Fuente: www.educaplay.com

Configurado los datos principales deberá dar clic en el ícono siguiente, se presentará una imagen semejante a un voltímetro que irá evaluando la calidad del material que el usuario está creando hasta que cumpla los requerimientos para ser publicados, cada actividad es diferente y debe tener sus propios complementos como se muestra en la siguiente pantalla:

Figura 56: Voltímetro de calidad del material



Fuente: www.educaplay.com

Al terminar de crear la actividad deberá dar clic en el ícono previsualizar ubicado en el cuadro actividad publicada como se muestra en la siguiente pantalla:

Figura 57: Actividad publicada



Fuente: www.educaplay.com

Al dar clic en Previsualizar se mostrará la actividad creada en línea lista para ser realizada como se muestra en la siguiente figura:

Figura 58: Actividad creada



Fuente: www.educaplay.com

Cada una de las actividades se guardará en la cuenta del usuario y se compartirá con otros usuarios tal como se muestra en la siguiente figura:

Figura 59: Actividades guardadas Educaplay

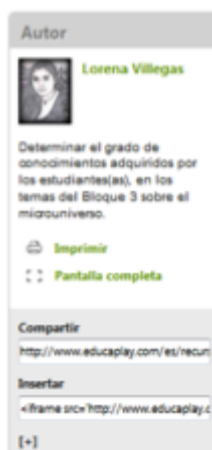


Fuente: www.educaplay.com

Compartir actividad

Para compartir el recurso creado deberá dar clic sobre el ícono de la actividad, se generará el link y el código embed para compartir, además se podrá imprimir para tenerlo en físico como se mostrará la siguiente pantalla:

Figura 60: Compartir actividad



Fuente: www.educaplay.com

Blogger

Para ingresar a la plataforma teclear en la barra de navegación www.blogger.com como Blogger pertenece al navegador Google el usuario necesariamente debe tener una cuenta en gmail para poder registrarse <http://www.voki.com> y aparecerá la siguiente pantalla:

Figura 61: Pantalla principal de Blogger



Fuente: (Google, 2016)

Hoy en día la mayoría de usuarios poseen una cuenta gmail debido a todos los servicios que brinda el gigante de Google como: Chrome, gmail, google maps, YouTube, drive, play store, fotos aplicaciones disponibles en teléfonos móviles.

Al tener ya una cuenta, únicamente deberá ingresar su correo electrónico, el mismo le llevará a otra pantalla, en el cual deberá consignar su contraseña:

Figura 62: Ingreso a la cuenta



Fuente: www.google.com

En caso de no tener una cuenta se deberá crear, dar clic en el enlace Crear cuenta y llenar los campos solicitados, como se muestra en la siguiente figura:

Figura 63: Crear cuenta en Google

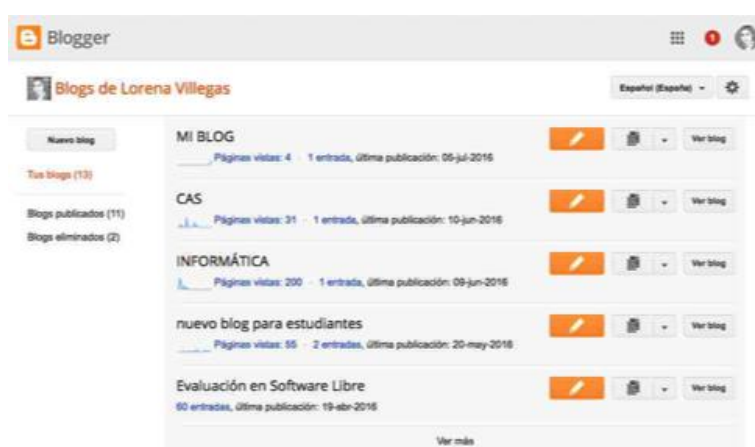
Fuente: www.google.com

Al ingresar los datos requeridos, al correo del usuario registrado llegará un enlace de verificación, en cual debe ser aceptado para validar.

Ingreso a la cuenta

Para ingresar dar clic en entra, ingresar su correo y contraseña correctamente. Al ingresar a la cuenta se muestra la pantalla inicial para empezar a crear tú primer blog, si existen blogs creados estos se mostrarán. El último blog aparecerá en primer lugar, como se mostrará en la siguiente pantalla:

Figura 64: Ingreso al blog



Fuente: www.blogger.com

Crear blog

Para crear un nuevo blog, deberá dar clic en el ícono nuevo blog ubicado en la parte superior izquierda y se mostrará la siguiente pantalla:

Figura 65: Crear nuevo blog



Fuente: www.blogger.com

En ella le solicitará agregar un título para el blog, una dirección que será la identificación del blog, esta debe ser ingresada en minúsculas sin espacios, puede combinarse entre letras y números y ser enviada a validar hasta que Blogger acepte esa dirección, porque puede darse el caso que ya exista la misma dirección.

Seguidamente deberá elegir una plantilla inicial para el Blogger, después podrá modificarla y dar clic en Crear blog dentro de la ventana ubicado en la parte inferior derecha. Al ingresar el título, dirección y plantilla se mostrará la siguiente pantalla:

Figura 66: Pantalla para elegir plantilla



Fuente: www.blogger.com

Se mostrará el blog creado y el menú de configuración de blogger ubicado al lado izquierdo de la pantalla.

Plantilla de configuración

El usuario se convierte en un diseñador ya que mientras más interés le ponga al manejo de la herramienta podrá demostrar una excelente creación. Para iniciar a personalizar dar clic en el ícono plantilla ubicado en la parte inferior derecha y se mostrará la siguiente figura:

Figura 67: Plantilla para configuración



Fuente: www.blogger.com

Dentro de la plantilla se activará el botón Personalizar el cual le permitirá dar formato en todos los elementos del blog, además presentará las sub opciones para ser configuradas como: fondo, ancho, diseño y avanzado como se mostrará en la siguiente pantalla:

Figura 68: Personalizar plantilla



Fuente: www.blogger.com

Después de configurar la presentación del blog, podrá dar clic en el botón aplicar al blog ubicado en la parte superior derecha y se guardarán todos los cambios aplicados y luego en ver blog como se mostrará en la siguiente figura:

Figura 69: Blog diseñado



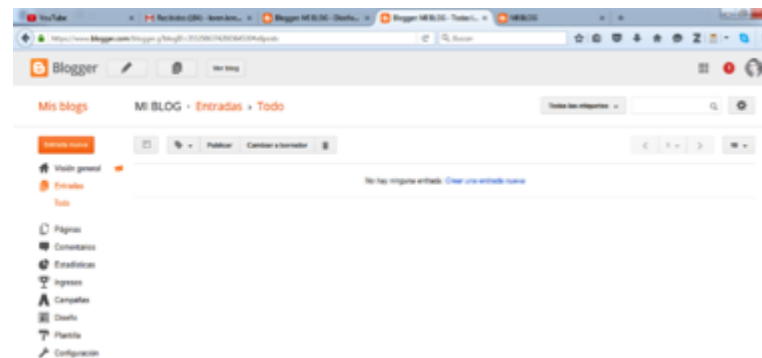
Fuente: www.blogger.com

El blog se mostrará vacío listo para ser ingresadas las entradas, las páginas y sus gadgets.

Ingreso de entradas

Para comenzar a agregar otros elementos al blog se deberá dar clic en la palabra Diseño del menú ubicado en la parte superior derecha y se mostrará la siguiente pantalla:

Figura 70: Ingreso de entradas



Fuente: www.blogger.com

Para agregar una entrada dar clic en el botón Nueva entrada, se ingresará un título, texto a la entrada, imágenes, enlaces una variedad de opciones que pueden ser configuradas dentro de la misma opción, la entrada podrá ser editada y eliminada, para observar la entrada creada se deberá dar clic en el botón publicar ubicado en la parte superior derecha como se mostrará en la siguiente figura:

Figura 71: Observar una entrada



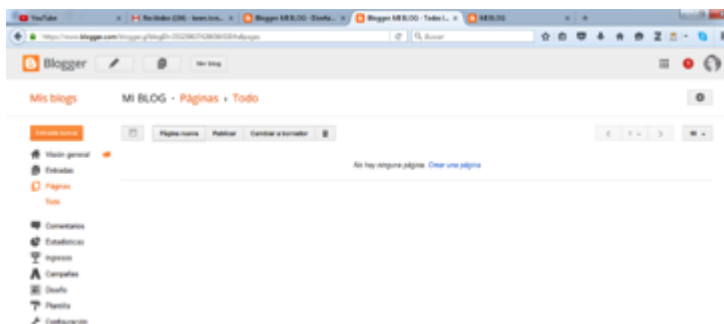
Fuente: www.blogger.com

Crear páginas

Blogger permite crear páginas en el blog para que sirvan como pestañas y se asemeje a una página web, para eso deberá dar clic en la pestaña Páginas de la barra de menú ubicada en la

parte izquierda de la pantalla principal y escoger página nueva como se mostrará en la siguiente pantalla:

Figura 72: Crear páginas



Fuente: www.blogger.com

Se podrán crear varias páginas de acuerdo a la necesidad del blog y el tema, para que las páginas creadas estén visibles se debe activar el gadgets de páginas dentro de la opción diseño, de igual forma se podrá configurar un título, texto, insertar imágenes con extensión jpg, gifs y png como se mostrará en la siguiente figura:

Figura 73: Blog configurado



Fuente: www.blogger.com

Siempre se deberá ir observando como va quedando el blog, para ello deberá dar clic en el ícono ver blog:

Figura 74: Verificación del blog



Fuente: www.blogger.com

Insertar videos

Los videos son importantes dentro del blog para brindar mayor interés, sobre todo por la información, para insertar un video se lo podrá hacer de tres formas: primera se deberá ingresar a una entrada o página, dar clic en el ícono insertar video de la barra de herramientas y se mostrará la siguiente pantalla:

Figura 75: Insertar video 1



Fuente: www.blogger.com

Dentro de la pantalla blogger permitirá cargar un video desde archivo, insertar directo desde YouTube, directamente desde el celular ya que se encuentra vinculado con la cuenta de gmail o desde la plataforma de videos al copiar el código embed del video y pegar en la pestaña HTML de la página del blog como se mostrará en la siguiente figura:

Figura 76: Insertar video 2



Fuente: www.blogger.com

Al insertar el video quedará como indica la siguiente pantalla:

Figura 77: Insertar video 3

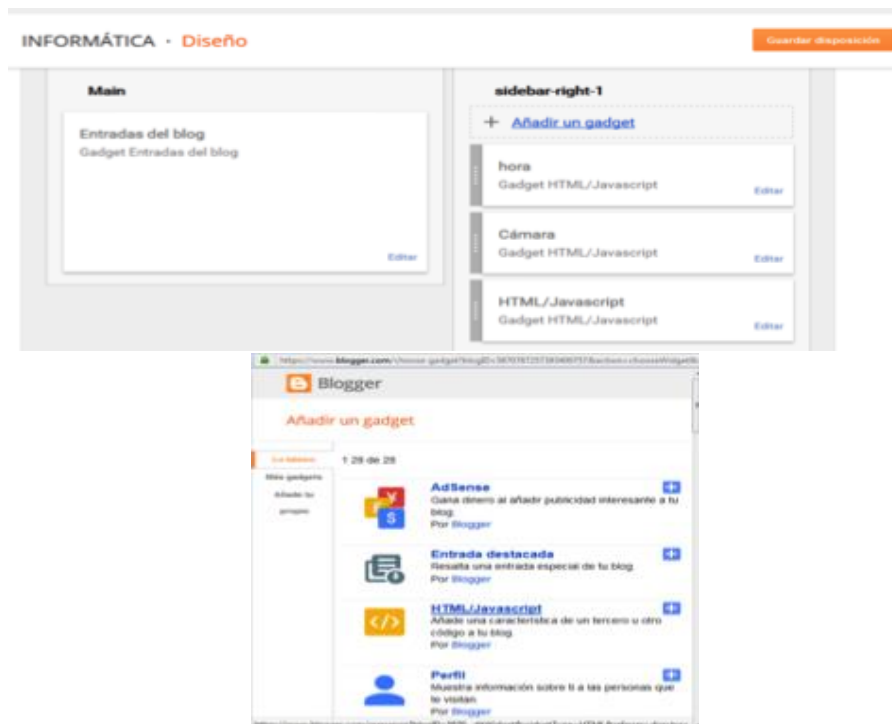


Fuente: www.blogger.com

Añadir gadgets

Los gadgets ayudarán a que el blog se vea más atractivo a los ojos del usuario, para añadir deberá dar clic en diseño y activar la opción Añadir un gadgets, dentro de este elegir la opción HTML como se muestra:

Figura 78: Añadir gadgets



Fuente: www.blogger.com

Blogger permitirá insertar códigos HTML externos e internos que se irán personalizando acorde al tema del blog como se mostrará a continuación:

Figura 79: Insertar códigos HTML



Fuente: www.blogger.com

Compartir blog

Terminado el blog, deberá actualizarse la información continuamente para generar mayor interés al usuario, para compartir el blog deberá copiar el link de la barra de navegación y enviar por correo electrónico a los lectores.

Issuu

Acceso a la plataforma

Para ingresar a la plataforma teclear en la barra de navegación www.issuu.com, Issuu es una plataforma que se presenta en inglés por lo que el usuario deberá irse adaptando al idioma, si es necesario traducir palabras que no entienda para ir familiarizándose con la herramienta, se mostrará la siguiente figura:

Figura 80: Pantalla principal de Issuu



Fuente: (Issuu, 2015)

Para utilizar Issuu deberá registrarse, dar clic en sign in, luego elegirá el enlace Create Account ubicado en la parte superior derecha ingresará un correo electrónico y contraseña y aceptará las condiciones de uso, como se mostrará en la siguiente pantalla:

Figura 81: Registro de cuenta Issuu



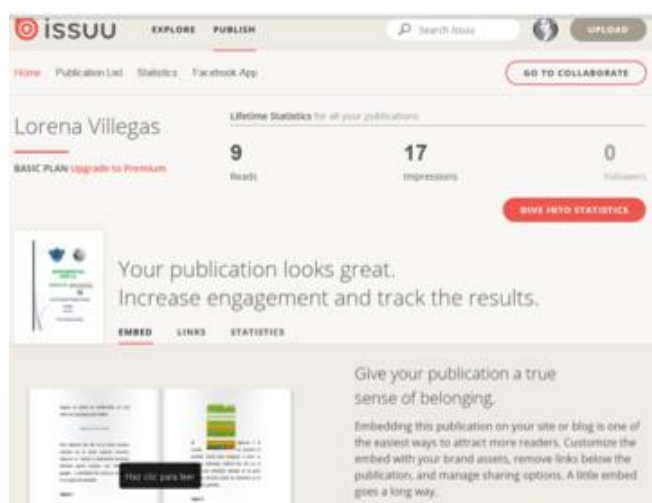
Fuente: www.issuu.com

Al ingresar los datos requeridos, al correo del usuario registrado llegará un enlace de verificación, en cual debe ser aceptado para validar.

Ingreso a la cuenta

Para ingresar dar clic en sign up, ingresar su correo y contraseña correctamente, al presionar el ícono sing in, le llevará a la siguiente pantalla, tal como se refleja en la siguiente figura:

Figura 82: Cuenta de Issuu



Fuente: www.issuu.com

Subir documento

Para subir un documento a Issuu lo único que deberá hacer es crearlo con anterioridad en otra aplicación, lo usual Microsoft Word, aplicar el respectivo formato y presentación, tomando en cuenta las faltas ortográficas con el fin de que el archivo a subir esté perfecto, lo deberá convertir a extensión pdf para que no se desconfigure las imágenes insertadas en el documento, seguidamente dar clip en el ícono upload ubicado en la parte superior derecha, seguidamente le aparecerá la siguiente figura:

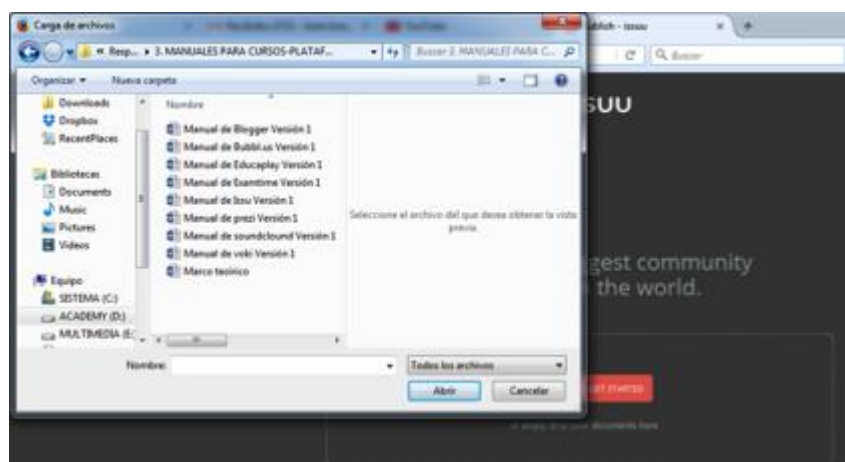
Figura 83: Subir documento en Issuu



Fuente: www.issuu.com

A continuación el usuario deberá cliclear en select a file to get started para ubicar el archivo a subir:

Figura 84: Subir archivo



Fuente: www.issuu.com

El archivo tardará unos minutos en cargar, enseguida deberá llenar el registro correspondiente como: título, descripción del contenido y publicar como se mostrará en la siguiente pantalla:

Figura 85: Registro del archivo

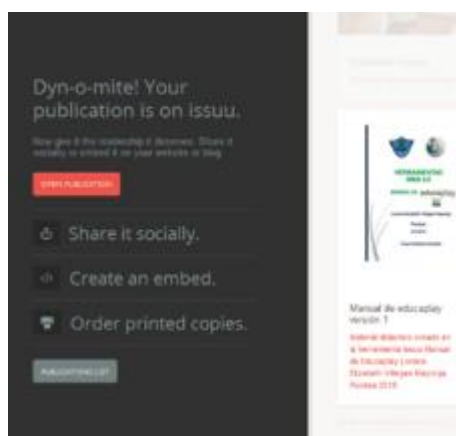


Fuente: www.issuu.com

Publicar ejemplar

Para publicar el documento deberá dar clic en publish now, aparecerá la opción de abrir la publicación y una presentación previa, los códigos para compartir e insertar como se mostrará en la siguiente figura:

Figura 86: Publicar ejemplar



Fuente: www.issuu.com

Visualizar publicación

Para ver la publicación deberá dar clic en el ícono open publication y se mostrará el documento convertido en un libro digital como se mostrará en las siguientes pantallas:

Figura 87: Visualización publicación 1



Fuente: www.issuu.com

Figura 88: Visualización publicación 2



Fuente: www.issuu.com

Las ilustraciones, mostrarán el número de páginas, la herramienta Issuu adjunta un precio económico por la publicación, también activará la opción de impresión en caso que el usuario quiera imprimir ese documento. Para compartir el link de la publicación deberá dar clic en el ícono Share.

Bubbl.us

Acceso a la plataforma

Para ingresar a la plataforma teclear en la barra de navegación www.bubbl.us y aparecerá la siguiente pantalla:

Figura 89: Pantalla principal de bubbl.es

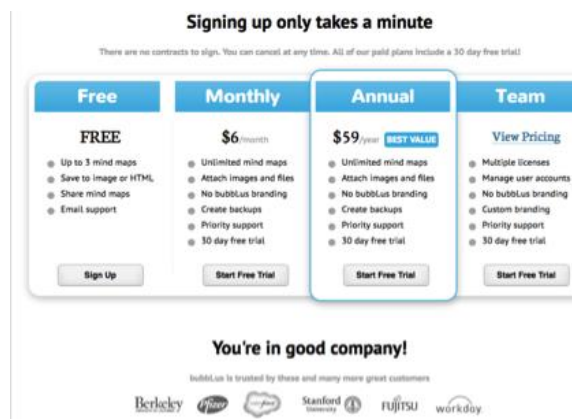


Fuente: (bubbl.es, 2016)

Registro de usuario

Para comenzar a utilizar bubbl.us deberá crear una cuenta, el mismo se lo puede hacer, al dar clic en el ícono Sing Up y se mostrará la siguiente figura:

Figura 90: Crear cuenta



Fuente: www.bubbl.com

La pantalla mostrará los diferentes planes de pago. Basta usar la cuenta FREE para poder crear deberá dar clic en Sign UP y mostrará lo siguiente:

Figura 91: Creación cuenta gratis



Fuente: www.bubbl.com

Al ingresar los datos requeridos, al correo del usuario registrado llegará un enlace de verificación, en cual debe ser aceptado para validar.

Ingreso a la cuenta

Para ingresar dar clic en Sign in mismo se encuentra en la parte superior de la pantalla, a continuación deberá consignar su correo y contraseña, y clic en Sign in, el mismo que le derivará a una siguiente pantalla:

Figura 92: Visualización de la cuenta

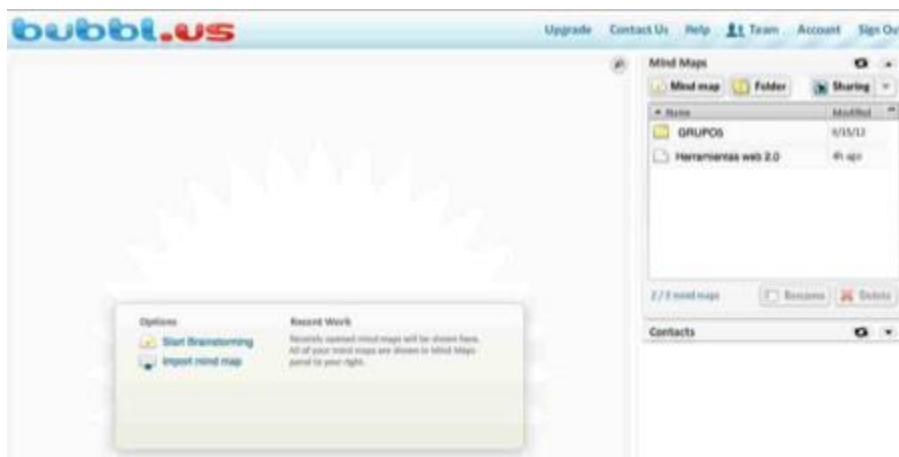


Fuente: www.bubbl.com

Crear mapa

Para crear un nuevo mapa deberá dar clic en el ícono Mind map ubicado en la parte superior derecha y se mostrará la siguiente pantalla:

Figura 93: Crear mapa



Fuente: www.bubbl.com

La pantalla presentará la primera burbuja para insertar el texto en donde podrá cambiar el formato color y tamaño, se podrá ir añadiendo y creando el mapa agregando más burbujas como se muestra a continuación:

Figura 94: Burbuja para crear mapa



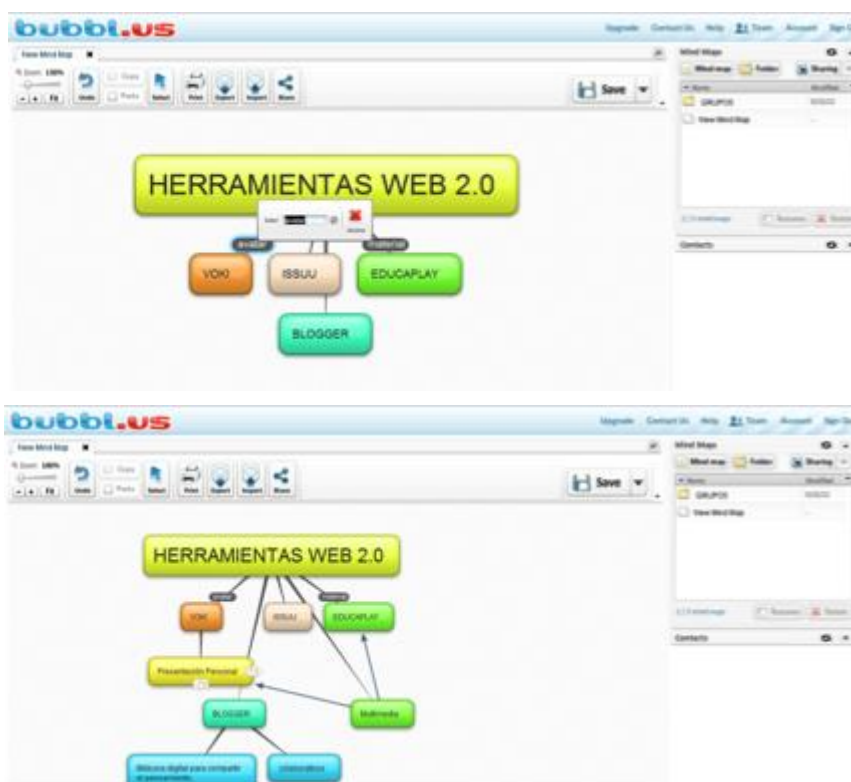
Fuente: www.bubbl.com

Bubbl.us permitirá agregar el número de burbujas que necesite el usuario para completar la idea que desee plasmar en el mapa, lo podrá hacer al pulsar las teclas Ctrl + enter para insertar hacia abajo y la tecla Tab para insertar a la derecha de la burbuja marcada.

Agregar conectores

En todo mapa son importantes los conectores, para ello, dará clic izquierdo sobre la línea que une las burbujas, seguidamente le aparecerá un recuadro pequeño en donde podrá ingresar una palabra clave para la conexión, como se mostrará en la siguiente figura:

Figura 95: Agregar conectores

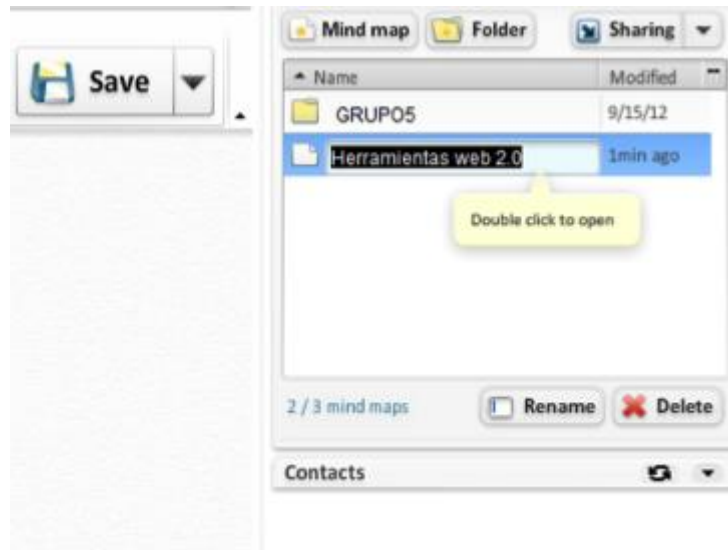


Fuente: www.bubbl.com

Guardar mapa

La plataforma irá guardando automáticamente los cambios realizados, para guardar permanentemente deberá dar clic en el ícono New Mind Map, dar doble clic e ingresar un nombre al mapa:

Figura 96: Guardar mapa



Fuente: www.bubbl.com

Imprimir mapa

Bubbl.us permitirá imprimir, exportar e importar el mapa creado, para imprimir deberá dar clic en el ícono de la impresora ubicado en la parte superior de la pantalla principal, podrá elegir la presentación, número de copias como se mostrará en la siguiente figura:

Figura 97: Imprimir mapa

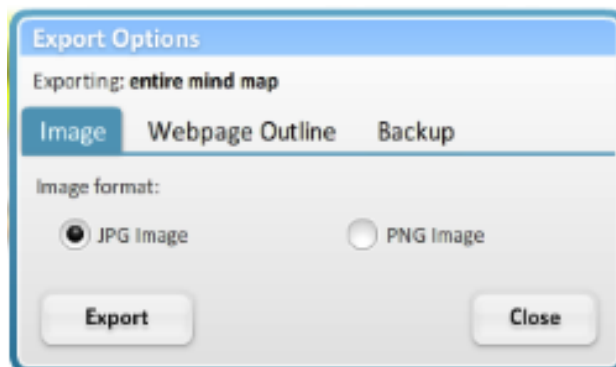


Fuente: www.issuu.com

Exportar mapa

Los mapas podrán ser exportados en formato de imagen jpg o png, deberá dar clic en el ícono Exportar de la barra de menú ubicado en la parte superior:

Figura 98: Exportar mapa



Fuente: www.bubbl.com

El esquema se mostrará como imagen y se guardará en el computador.

Compartir mapa

Los esquemas o mapas se podrán compartir mediante el código HTML, deberá dar clic en el ícono Sharing ubicado en la parte superior derecha:

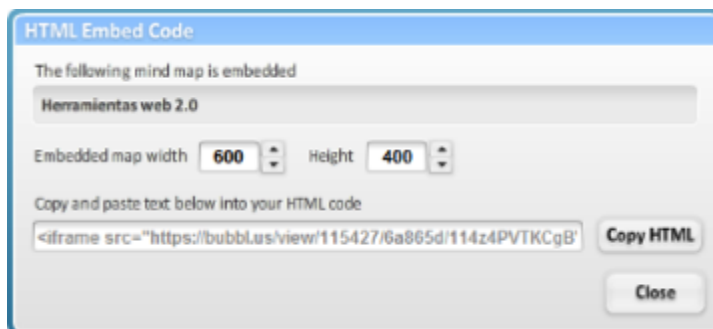
Figura 99: Compartir mapa



Fuente: www.bubbl.com

Se mostrará el nombre del mapa, las medidas para ser modificadas para el tamaño del mapa y el código para compartir:

Figura 100: Medidas para el mapa



Fuente: www.bubbl.com

Examtime

Acceso a la plataforma

Para ingresar a la plataforma teclear en la barra de navegación www.examtime.com y aparecerá la siguiente pantalla:

Figura 101: Página principal de Examtime



Fuente: (Examtime, 2016)

La plataforma mostrará una nueva presentación ya que cambio por una nueva nominación GoConqr pero la funcionalidad es la misma, deberá dar clic en el ícono registro ubicado en la parte superior derecha como se muestra en la figura 101, seguidamente le aparecerá lo siguiente:

Figura 102: Nueva cuenta Examtime



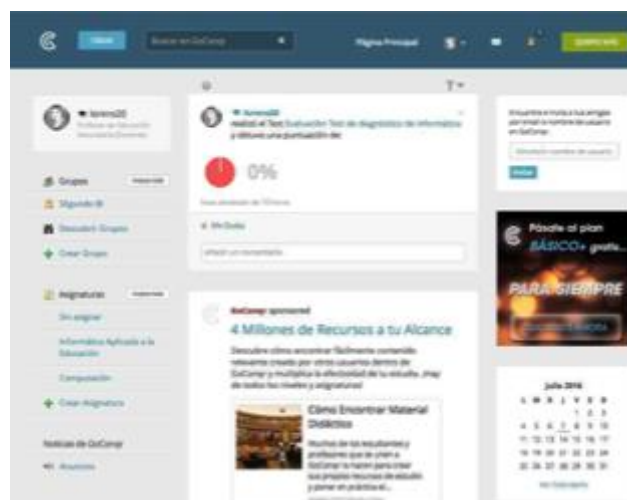
Fuente: www.examttime.com

La pantalla indicará los datos obligatorios que el usuario debe ingresar, como es el nombre, apellido, correo electrónico y una contraseña. Al ingresar los datos requeridos, al correo del usuario registrado llegará un enlace de verificación, el cual debe ser aceptado para validar.

Ingreso a la cuenta

Para ingresar a la cuenta, deberá dar clic en iniciar sesión, ingresar su correo y contraseña correctamente, a continuación dar clic en iniciar sesión, lo que le derivará a la siguiente página:

Figura 103: Ingreso a la cuenta



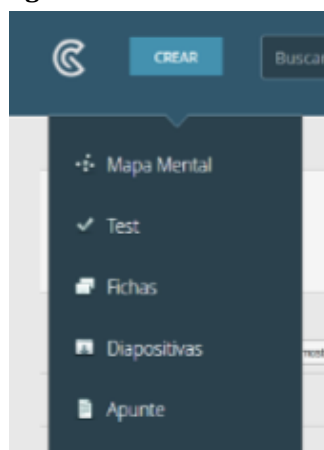
Fuente: www.examttime.com

Al ingresar a la cuenta se muestra la pantalla inicial para empezar a crear varias actividades.

Crear actividad

Para crear una nueva actividad, dará clic en el ícono crear, ubicado en la parte superior izquierda y se mostrará la siguiente pantalla:

Figura 104: Crear en Examtime



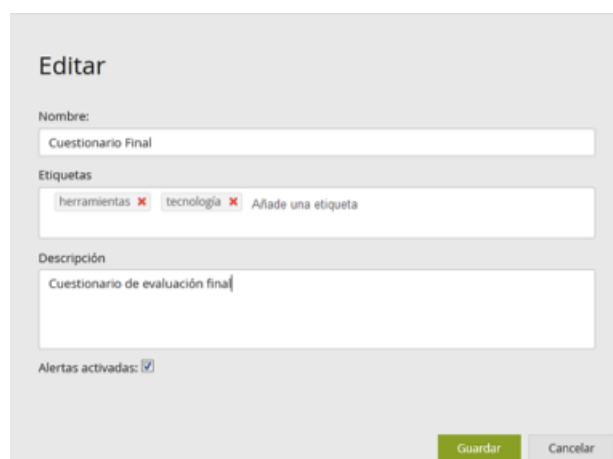
Fuente: www.examtime.com

La pantalla mostrará 5 opciones que el usuario escogerá según la necesidad para crear su material.

Crear test

Al escoger la actividad la pantalla solicitará el título del test, datos que se llenarán y se guardarán como se mostrará en la siguiente figura:

Figura 105: Crear test



Fuente: www.examtime.com

Insertar preguntas

El usuario podrá insertar un sinnúmero de preguntas de todo tipo como: opción múltiple, verdadero o falso, selección múltiple, rellenar, texto, etc. Como se mostrará en la siguiente pantalla:

Figura 106: Insertar preguntas



Fuente: www.examttime.com

A continuación deberá escoger el tipo de pregunta y llenar la descripción de la pregunta, señalar la o las respuestas correctas según el tipo de pregunta, con la vista previa se observará como quedará el test con todas las preguntas como se mostrará en la siguiente figura:

Figura 107: Formato tipo de pregunta



Fuente: www.examttime.com

El test debe configurarse para el usuario que lo realizará en tiempo, presentación de preguntas aleatorias calificación y guardar como se mostrará a continuación:

Figura 108: Configuración del test

Configuración del Test

Preguntas:

- Ordenar preguntas aleatoriamente

Respuestas:

- Permitir a los usuarios ver todas las respuestas correctas al finalizar el test
- Permitir a los usuarios ver las respuestas correctas durante el test

Tiempo:

- Limitar tiempo del test

Por defecto:

Puntuación por pregunta por defecto:

La configuración por defecto será aplicada únicamente a nuevas preguntas.

- Aplicar la configuración por defecto también a las preguntas existentes

Fuente: www.examtime.com

Compartir test

Terminada la actividad se podrá compartir de diferentes formas con uno o varios usuarios, el test se podrán obtener varias copias en caso de aplicarlo físicamente como se muestra en la siguiente pantalla:

Figura 109: Evaluación test de diagnóstico de informática

Evaluación Test de diagnóstico de informática

- Reproducir este recurso**
- Copiar este recurso para hacer un duplicado que puedas editar.**
- Firmar este recurso e uno de los originales.**
- Mover este recurso a otro tema o asignatura.**
- Los recursos deben ser publicados para poder mostrarlos en blogs o compartirlos en las redes sociales.**
- Comparte este recurso directamente con tus amigos o en un grupo.**
- Los recursos creados aquí están disponibles como parte de un Campus.**
- Los recursos deben ser publicados para mostrarlos por email.**

Fuente: www.examtime.com

Para compartir el recurso, el usuario podrá realizar el test en el tiempo indicado y configurado, después de la aplicación la herramienta lanzará el resultado final estadístico obtenido por el usuario como muestra la siguiente pantalla:

Figura 110: Estadística de la evaluación test



Fuente: www.examtime.com

5.2. Evaluación preliminar

La encuesta realizada a 159 estudiantes de la asignatura de Educación Artística sirvió para evaluar la factibilidad del uso del aula virtual temática como herramienta para el estudio de la mencionada asignatura. (Apéndice 1).

5.1.1. Evidencias de la aplicación

Dentro de las actividades realizadas a los estudiantes dentro del aula, como las evaluaciones preliminares y el trabajo dentro del aula de clase con el manejo respectivo en el EVA.

Figura 111: Aplicación encuesta a estudiantes



Fuente: Elaboración propia

Las encuestas realizadas fueron enfocadas a los estudiantes de BGU, con la finalidad de conocer cuáles fueron sus expectativas con el uso de las herramientas tecnológicas, y a la vez el desarrollo de materiales didácticos.

Dentro del aula de clase el estudiante cuenta con todas las herramientas y aplicaciones necesarias para que el docente pueda impartir su clase, tomando en cuenta que los estudiantes poseen en algunas ocasiones mayor conocimiento que el propio docente.

Figura 112: Aplicación de la plataforma Moodle con los estudiantes



Fuente: Elaboración propia

La clase demostrativa del uso de las herramientas tecnológicas dentro del laboratorio de TIC en la asignatura de Educación Artística, evidenció con la creación de un producto. El Producto final de los estudiantes fue mediante la utilización la herramienta Prezi, una herramienta innovadora, creativa y que permitió tanto al docente como al estudiante hacer presentaciones no lineales, basadas en las expectativas de los aprendizajes. Estos proyectos finales fueron desarrollados en aplicaciones de la web 2.0, mediante el uso de componentes como audio, video, imágenes y presentaciones en Prezi.

Figura 113: Producto final desarrollado en Prezi por los docentes



Fuente: Elaboración propia

5.1.1.1. Socialización de la plataforma

La plataforma se socializó dentro de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer” con los docentes que pertenecen al área Ciencias Sociales y dictan la cátedra de Educación Artística, permitiendo con esto que se pueda tener un mejor proceso educativo, facilitando el manejo y el uso de todas las herramientas que ayudan este progreso.

Para iniciar con la capacitación, el primer punto a tomar en cuenta es el ingreso a la plataforma educativa, en la cual el docente debe registrarse; puesto que el administrador de la misma es quien a posterior le dará los permisos y restricciones respectivas de acuerdo a las necesidades de los requerimientos de cada uno de los docentes.

Una de las herramientas a ser desarrolladas fue la utilización de un Voki, dentro del plataforma, puesto que ésta permitirá en cierta manera que el docente se pueda encontrar presente de forma virtual, como un elemento de bienvenida, anuncio de los objetivos, temáticas que se tomarán en cuenta en el curso, entre otras actividades.

Se procedió con el desarrollo de la capacitación a los docentes, en esta ocasión se socializa el uso de otras herramientas 2.0 que le ayudará al docente en su diaria labor en base a herramientas innovadoras y muy creativas.

Figura 114: Capacitación sobre las herramientas tecnológicas a los docentes



Fuente: Elaboración propia

Presentación de las herramientas a los docentes de la asignatura de Educación Artística quienes se mostraron muy prestos e interesados a esta capacitación, la cual tiene como finalidad mejorar la calidad de la educación y a la vez generar material de apoyo para esta asignatura.

Al finalizar con la capacitación, se puede decir que, los docentes deben tener capacitaciones continuas, que permitan fortalecer el proceso educativo, teniendo en cuenta que los estudiantes en la actualidad conocen una gran variedad de herramientas y por consiguiente el docente debe estar en un nivel mayor de conocimiento para de esta manera se pueda conseguir avances significativos.

En el Apéndice 2, se muestra la tabulación de las encuestas realizadas a los estudiantes de BGU, en la asignatura de Educación Artística con quienes se implementó el uso del aula virtual, la misma que fue anteriormente socializada con los docentes de la Unidad Educativa San Vicente Ferrer.

Cada una de las preguntas permite la evaluación de las destrezas con las que se manejó tomando en cuenta que los estudiantes están promoviendo el uso de estas herramientas, a la vez los docentes van socializándose de mejor manera en el adecuado y correcto dominio a estas herramientas, que a la vez incentivan en el conocimiento.

Figura 115: Presentación de las herramientas a docentes



Fuente: Elaboración propia

5.3. Análisis de resultados

De los resultados obtenidos y aplicados a la población de estudiantes, el 88% (140) encuestados manifestaron una incidencia positiva, mientras que el 12% (19) encuestados tuvieron una incidencia negativa, por lo que se puede manifestar que el uso del aula virtual para el desarrollo de material didáctico en la asignatura de Educación Artística se torna necesario debido a que su incidencia es positiva ya que dinamiza la aprehensión de contenidos.

El trabajo de investigación, se relaciona con el trabajo presentado por (Pernilla A, 2014) donde el profesor no controla los planes de estudio al utilizar la tecnología para desarrollar material didáctico, aunque tenga que exigirse un poco más a sí mismo para mejorar tanto su autoaprendizaje como el del estudiantado mediante el uso de entornos virtuales de aprendizaje.

En cuanto se refiere a su relación con lo manifestado por (Martín J. , 2014) “Se trata simplemente de realizar una valoración de la función tutorial en los espacios virtuales de aprendizaje”, para

fortalecer el aprendizaje del estudiantado como con la dinamización de los procesos de capacitación e investigación, consiguiendo con esto un aprendizaje más completo, donde se desarrolla un pensamiento crítico, creativo, reflexivo y participativo, así como con el uso didáctico que se hace de estos mundos virtuales para la enseñanza. Esto es, el haberse puesto en el lugar del estudiante para verificar si se han llenado las expectativas propuestas, y desarrollar así, un espacio virtual que permita al estudiantado sentirse motivado a usarlo debido a los recursos que aquí se emplearán y que estarán orientados hacia una comprensión clara de los contenidos que allí se tratan.

La investigación tiene objetividad en el sentido de la necesidad de uso de las herramientas tecnológicas que la institución educativa dispone, lo que generará la optimización del proceso académico.

Capítulo 6

Conclusiones y Recomendaciones

6.1. Conclusiones

- El desarrollar material didáctico para la asignatura de Educación Artística generó varias dificultades en el uso del aula virtual, ya que no se pudo colocar contenidos acorde a las necesidades del estudiantado a fin de lograr potenciar su aprendizaje en un ambiente colaborativo on-line.
- El uso de las TIC en esta aula virtual permitió emplear otro tipo de enfoques metodológicos para pasar desde un aprendizaje individual a un aprendizaje colaborativo y desde la transmisión a la construcción de conocimiento. En esta aula virtual el rol del personal docente cambió notablemente ya que aquí fue el estudiante el protagonista de su formación personal.
- Al haber aplicado el aula virtual con la herramienta Moodle se logró de manera individual generar conocimiento información concreta y actualizada, edición de videos, presentaciones en Prezi, tareas personalizadas y evaluaciones. Como resultado de la propuesta se obtuvo un sitio que contiene elementos de la web para el desarrollo del aprendizaje.
- El uso del aula virtual para el desarrollo de material didáctico en la asignatura de Educación Artística es factible, ya que su incidencia es positiva y dinamiza la aprehensión de contenidos por parte del estudiantado.

6.2. Recomendaciones

- Los docentes deberían tener una capacitación continua en el uso de herramientas tecnológicas, puesto que por ser un ente facilitador del aprendizaje es quien deberá ir un paso delante de los estudiantes.
- El uso de las TIC permite que los estudiantes y docentes puedan interactuar de forma continua, ya que las mismas facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje y que en la actualidad se convierta en un proceso holístico; la integración de saberes y conocimientos en base a nuevos conocimientos que vayan generando por medio de Educación Artística.
- Las instituciones educativas deberían prestar en su totalidad todos sus recursos y herramientas a la par de las nuevas tecnologías, los equipos hardware y software deberían ser competentes al manejo de la web 2.0, herramientas que se usan en su mayoría en línea, por lo tanto el acceso a una red de internet deberá ser indispensable.

Por ende, la asignatura de Educación Artística debe tener un nexo con la asignatura de Informática Aplicada a la Educación, para trabajar en conjunto y articular sobre el uso de las herramientas tecnológicas para los estudiantes.

- Las aulas virtuales permiten una comprensión de conocimientos de manera b-learning a los docentes y estudiantes, permitiendo que los refuerzos, temas, clases, actividades y procesos sean con o sin la presencia del docente y se convierta en un proceso más dinámico y creativo.

6.3. Resumen final

“Desarrollo de material didáctico bajo Moodle, para la asignatura de Educación Artística de Bachillerato General Unificado”

Lorena Elizabeth Villegas Mayorga

82 páginas

Proyecto dirigido por: Ing. Yolanda Cecilia García Paredes. Mg.

En el presente proyecto de investigación y desarrollo se creará material didáctico con diferentes herramientas disponibles en la web para implementarlas bajo la plataforma Moodle que ofrece una interfaz amigable al usuario y a su vez permite la interacción asincrónica entre docentes y estudiantes. Los recursos pedagógicos que se desarrollarán, estarán vinculados con temas relacionados al Bachillerato General Unificado en la asignatura de Educación Artística y comprenderán video tutoriales sobre el uso de las herramientas, videos educativos, cuestionarios y evaluaciones cuantitativas que estarán a disposición del docente y del estudiante para la aplicación dentro y fuera del aula. Con la implementación de esta plataforma se busca mejorar el aprendizaje, pues será más atractivo, interactivo y dinámico en la asignatura de Educación Artística, ya que en la actualidad los docentes no disponen de un sitio virtual que sujete las diferentes herramientas tecnológicas para crear su propio material y utilizarlas con los estudiantes. El proyecto está apoyado por el uso de la metodología ADDIE, debido a que presenta varias fases con su respectivo refuerzo que es evaluado dentro de cada proceso. La parte esencial del proyecto es el resultado de la implementación y el uso de la plataforma por los docentes, la creación propia de su material didáctico y la interacción con sus estudiantes, con el cual se busca mejorar el aprovechamiento de los estudiantes en esta asignatura y la actualización de los docentes en el uso de las TIC.

Apéndices

Apéndice A. - Encuesta

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

SEDE AMBATO



MAESTRÍA EN TECNOLOGÍAS PARA LA GESTIÓN Y PRÁCTICA DOCENTE

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE BGU

Objetivo:

Conocer el uso de material didáctico que utilizan los docentes en el área de Educación Artística para BGU.

Datos informativos:

Lugar:

Fecha:

Encuestadora:

Instrucciones:

- No escriba su nombre, la encuesta es anónima.
- Marque con una "X" lo correspondiente y utilice letra de imprenta.
- La información es confidencial.

Preguntas:

1. ¿Cuánto conoce Usted sobre las herramientas tecnológicas actuales?
Todas ()
Muchas ()
Algunas ()
Pocas ()
Ninguna ()
2. ¿Con que frecuencia el docente maneja aulas virtuales con material didáctico como apoyo en el proceso educativo?
Siempre ()
Casi siempre ()
Algunas veces ()
Muy pocas veces ()
Nunca ()

3. Con que frecuencia el docente de Educación Artística utiliza material didáctico dentro del aula.
- Siempre ()
Casi siempre ()
Algunas veces ()
Muy pocas veces ()
Nunca ()
4. ¿Qué herramienta tecnológica de la web 2.0 debe utilizar el docente en la clase de Educación Artística?
- Voki ()
Prezi ()
Issuu ()
SoundCloud ()
Blogger ()
Bubble.us ()
Examtime ()
Power Point ()
Educaplay ()
5. ¿El docente ha interactuado con Usted como estudiante mediante un aula virtual, en temas de Educación Artística?
- Siempre ()
Casi siempre ()
Algunas veces ()
Muy pocas veces ()
Nunca ()
6. ¿El docente ha utilizado herramientas tecnológicas para realizar evaluaciones en Educación Artística?
- Siempre ()
Casi siempre ()
Algunas veces ()
Muy pocas veces ()
Nunca ()

7. ¿Considera usted que es necesario implementar un aula virtual para la asignatura de Educación Artística con material didáctico creado con base a herramientas tecnológicas de la web 2.0?
- Muy necesario ()
- Necesario ()
- Casi necesario ()
- Poco necesario ()
- Innecesario ()
8. ¿Cree Usted que el uso de material didáctico, mejorará su aprendizaje en la asignatura de Educación Artística?
- Mucho ()
- Casi mucho ()
- Poco ()
- Casi poco ()
- No mejorará ()
9. Bajo su criterio, para el proceso enseñanza aprendizaje de Educación Artística en la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer” ¿qué recomendaría a su institución?
- Incrementar las horas de clase semanal ()
- Construcción de un aula virtual bajo la plataforma Moodle ()
- Disponer de un espacio para el aprendizaje de Educación Artísticas ()

La encuesta ha terminado.

Gracias por su colaboración.

Apéndice B. - Población y Muestra

Población

La población se constituye en las personas objeto de la investigación, a fin de conocer de ellos el sentir sobre un problema dentro del proceso de aprendizaje de la Educación Artística.

La población lo conformaron los estudiantes del Bachillerato General Unificado (BGU) de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”, de acuerdo a la siguiente descripción:

Tabla 2: Población

Descripción	Población
Estudiantes del BGU	270
Total	270

Fuente: Secretaría de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”

Entonces se puede determinar una población finita, ya que se sabe el número de la población investigada.

Muestra

La muestra constituye una parte de la población, por lo que es pertinente aplicar un método de muestreo; se ha procedido a utilizar el método de muestreo aleatorio simple:

$$n = \frac{Z^2 pqN}{NE^2 + Z^2 pq}$$

Dónde:

n = Tamaño de la muestra.

Z = Nivel de confiabilidad = 95% = 1,96

p = Probabilidad de ocurrencia = 0,5

q = Probabilidad de no ocurrencia = 0,5

N = Población: 270

e = Error de muestreo = 0,05

$$n = \frac{(1,96)^2 (0,5)(0,5)[270]}{[270](0,05)^2 + (1,96)^2 (0,5)(0,5)} =$$

$$n = \frac{(3,8416)(0,25)[270]}{[270](0,005) + (3,8416)(0,25)} =$$

$$n = \frac{259,308}{0,675 + 0,9604} =$$

$$n = \frac{259,308}{1,6354} =$$

$n = 158,56 \cong 159$ estudiantes.

Análisis de resultados

Encuesta dirigida a los estudiantes del BGU

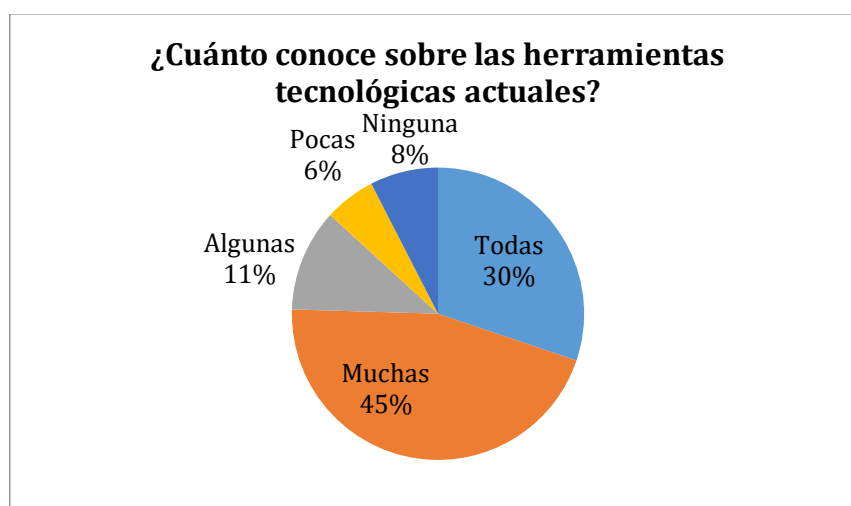
1. ¿Cuánto conoce Usted sobre las herramientas tecnológicas actuales?

Tabla 3: ¿Cuánto conoce sobre las herramientas tecnológicas actuales?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Todas	48	30%
Muchas	72	45%
Algunas	18	11%
Pocas	9	6%
Ninguna	12	8%
Total	159	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes

Figura 116: ¿Cuánto conoce sobre las herramientas tecnológicas actuales?



Fuente: Pregunta No. 1

Análisis e interpretación:

Se determina que el 45% (72) estudiantes encuestados conocen mucho sobre las herramientas tecnológicas; el 30% (48) señalan que conocen todas; el 11% (18) en cambio dicen conocer algunas; el 8% (12) no conocen; y el 6% (9) conocen pocas herramientas.

En la actualidad las redes sociales han invadido todos los estratos sociales y educativos, en el cual los más jóvenes, son los más interesados en su utilización; por ello, el alto porcentaje establecido en la que los estudiantes conocen y manejan las herramientas tecnológicas.

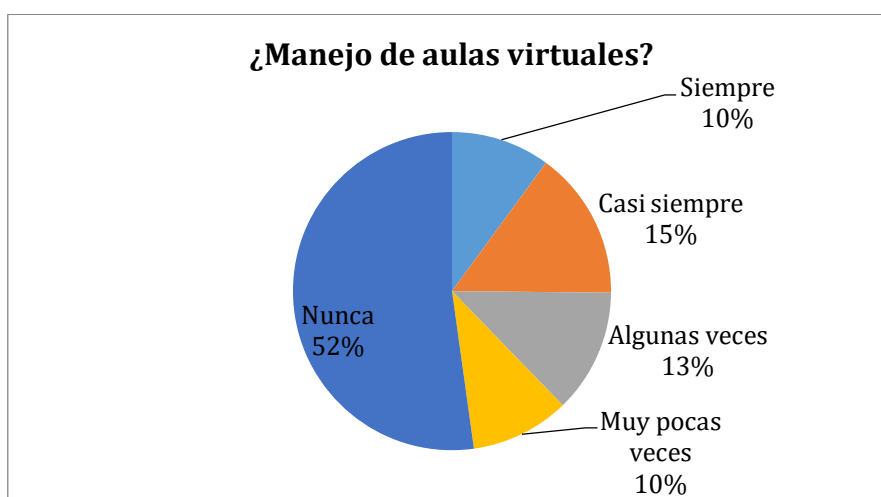
2. ¿Con que frecuencia el docente maneja aulas virtuales con material didáctico como apoyo en el proceso educativo?

Tabla 4: Población

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	16	10%
Casi siempre	24	15%
Algunas veces	20	13%
Muy pocas veces	16	10%
Nunca	83	52%
Total	159	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes

Figura 117: ¿Manejo de aulas virtuales?



Fuente: Pregunta No. 2

Análisis e interpretación:

Al planteamiento de la pregunta, el 52% (83) estudiantes se pronunciaron que los maestros nunca a manejo aulas virtuales; el 15% (24) dijeron que casi siempre; el 13% (20) algunas veces han utilizado; con el 10% (16) estudiantes y con un empate técnico se manifestaron que siempre y muy pocas veces.

Esto demuestra que los docentes no han posibilitado un proceso de enseñanza aprendizaje con las herramientas tecnológicas, es de entenderse que el boom tecnológico en el país se da en la década del 90, lo que no constituía una herramienta en la formación de los docentes de la época.

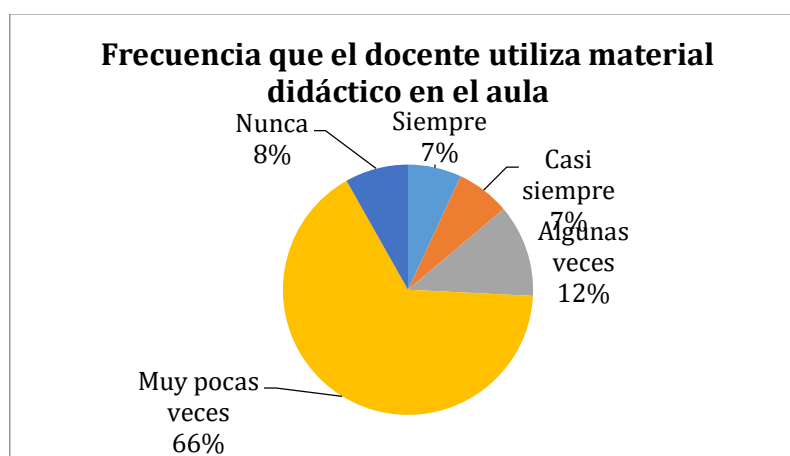
3. Con que frecuencia el docente de Educación Artística utiliza material didáctico dentro del aula.

Tabla 5: Frecuencia que el docente utiliza material didáctico en el aula

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	11	7%
Casi siempre	11	7%
Algunas veces	19	12%
Muy pocas veces	105	66%
Nunca	13	8%
Total	159	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes

Figura 118: Frecuencia que el docente utiliza material didáctico en el aula



Fuente: Pregunta 3

Análisis e interpretación:

El 66% (105) encuestados dijeron que muy pocas veces el maestro utiliza material didáctico en el aula; el 12% (19) se manifestaron que algunas veces; el 8% (13) dijeron que nunca utilizan; el 7% (11) estudiantes con empate técnico dijeron que siempre y casi siempre.

Hay sindéresis con la pregunta No. 2, en el sentido de que los maestros no manejan herramientas tecnológicas, lo que repercute enormemente en el sentir y decir de los estudiantes.

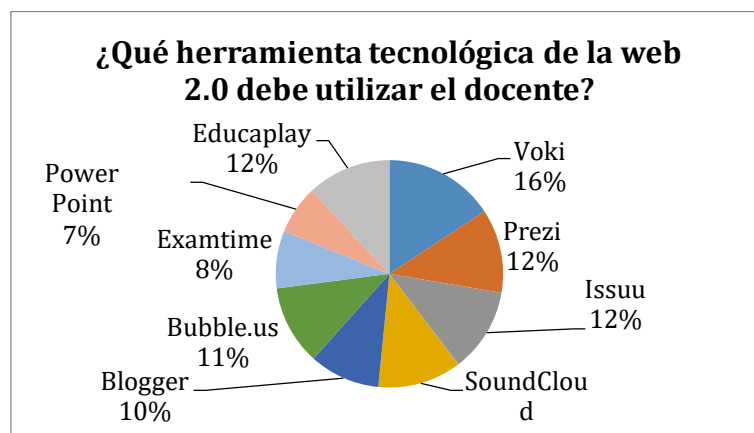
4. ¿Qué herramienta tecnológica de la web 2.0 debe utilizar el docente en la clase de Educación Artística?

Tabla 6: ¿Qué herramienta tecnológica de la web 2.0 debe utilizar el docente?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Voki	25	16%
Prezi	19	12%
Issuu	19	12%
SoundCloud	19	12%
Blogger	16	10%
Bubble.us	18	11%
Examtime	13	8%
Power Point	11	7%
Educaplay	19	12%
Total	159	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes

Figura 119: ¿Qué herramienta tecnológica de la web 2.0 debe utilizar el docente?



Fuente: Pregunta No. 4

Análisis e interpretación:

Al preguntarse sobre qué herramientas tecnológicas de la web 2.0 debe utilizar el docente en la clase de Educación Artística, el 16% (25) prefirieron Voki; en un empate técnico con el 12% (19) encuestados prefieren Prezi, Issuu, SoundCloud y Educaplay; el 11% (18) señalaron a Bubble.us; el 10% (16) Blogger; el 8% (13) tienen preferencia por Examtime; y el 7% (11) Power Point.

Los encuestados, dada esa dinámica de utilización de las redes sociales como de las herramientas tecnológicas tienen casi una misma intención de que las herramientas señaladas sean utilizadas por los maestros en los procesos académicos de Educación Artística.

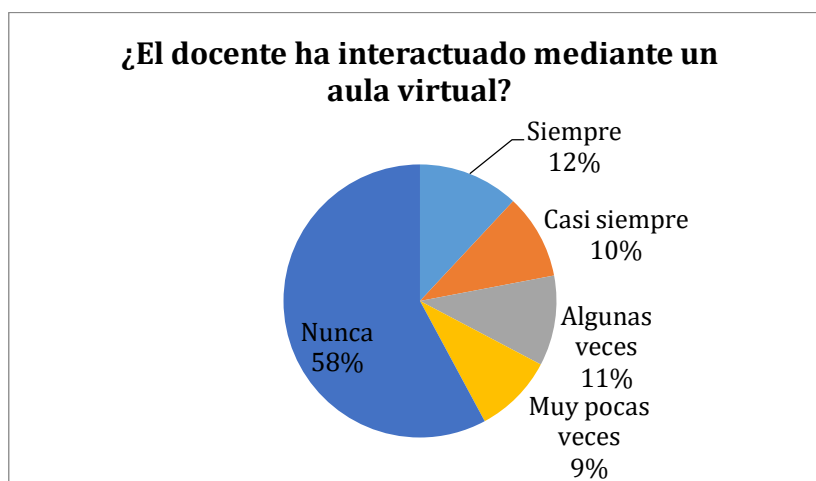
5. ¿El docente ha interactuado con Usted como estudiante mediante un aula virtual, en temas de Educación Artística?

Tabla 7: ¿El docente ha interactuado mediante un aula virtual?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	19	12%
Casi siempre	16	10%
Algunas veces	17	11%
Muy pocas veces	15	9%
Nunca	92	58%
Total	159	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes

Figura 120: ¿El docente ha interactuado mediante un aula virtual?



Fuente: Pregunta 5

Análisis e interpretación:

Planteada la pregunta de que si el docente ha interactuado mediante un aula virtual, el 58% (92) consultados dijeron que nunca lo han hecho; el 12% (19) en cambio dijeron que siempre; el 11% (17) algunas veces lo han hecho; el 10% (16) casi siempre lo han hecho; el 9% (15) en cambio dijeron que muy pocas veces.

En esencia es la no utilización de las herramientas tecnológicas de los maestros, por una parte por el desconocimiento y por otro lado por el poco incentivo para que puedan emplear en sus procesos académicos.

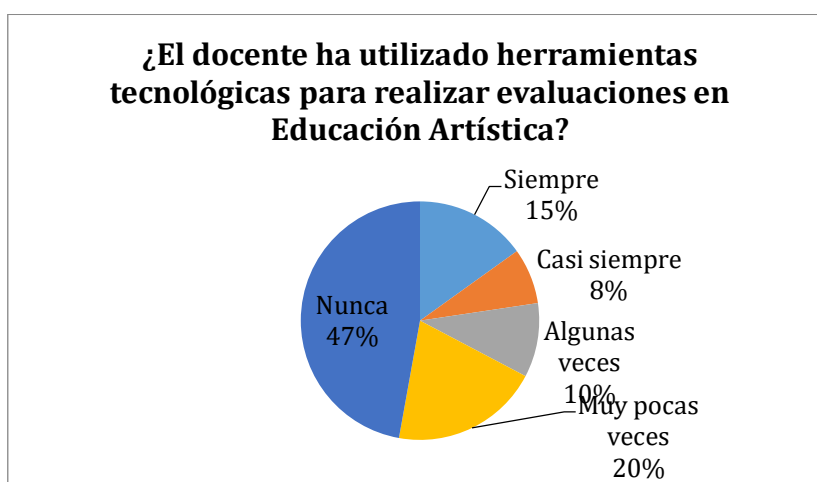
6. ¿El docente ha utilizado herramientas tecnológicas para realizar evaluaciones en Educación Artística?

Tabla 8: ¿El docente ha utilizado herramientas tecnológicas para realizar evaluaciones en Educación Artística?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	24	15%
Casi siempre	12	8%
Algunas veces	16	10%
Muy pocas veces	32	20%
Nunca	75	47%
Total	159	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes

Figura 121: ¿El docente ha utilizado herramientas tecnológicas para realizar evaluaciones en Educación Artística?



Fuente: Pregunta No. 6

Análisis e interpretación:

El 47% (75) estudiantes se pronuncian en el sentido de que nunca los profesores han utilizado las herramientas tecnológicas para realizar evaluaciones; el 20% (32) muy pocas veces; el 15% (24) dijeron que siempre; el 10% (16) manifestaron que algunas veces; el 8% (12) casi siempre.

Evidentemente se corrobora lo manifestado en la pregunta No. 5, en el sentido del desconocimiento de las bondades que tienen estas herramientas en la planificación y uso en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Educación Artística.

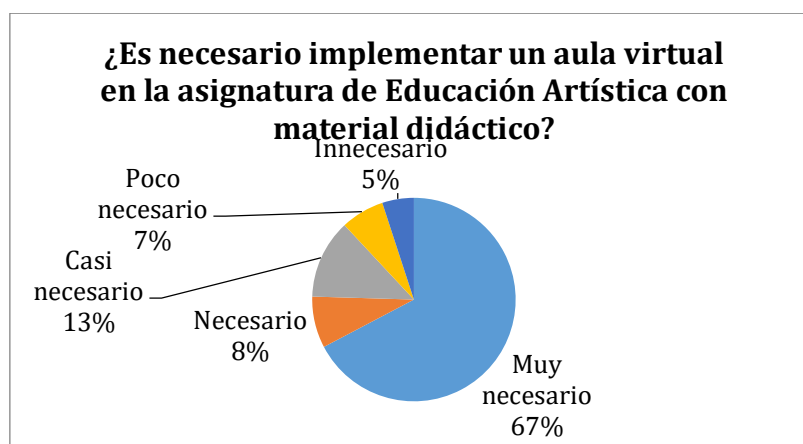
7. ¿Considera usted que es necesario implementar un aula virtual para la asignatura de Educación Artística con material didáctico creado con base a herramientas tecnológicas de la web 2.0?

Tabla 9: ¿Es necesario implementar un aula virtual en la asignatura de Educación Artística con material didáctico?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Muy necesario	107	67%
Necesario	13	8%
Casi necesario	20	13%
Poco necesario	11	7%
Innecesario	8	5%
Total	159	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes

Figura 122: ¿Es necesario implementar un aula virtual en la asignatura de Educación Artística con material didáctico?



Fuente: Pregunta No. 7

Análisis e interpretación:

Del total de encuestados el 67% (107) se pronunciaron que es muy necesario; el 13% (20) en cambio dijeron que es casi necesario; el 8% (13) estudiantes dijeron que es necesario; el 7% (11) que es poco necesario; el 5% (8) en cambio que era innecesario.

A la vista está la necesidad y el deseo de los usuarios en el que los procesos académicos de la asignatura de Educación Artística se empleen las herramientas tecnológicas.

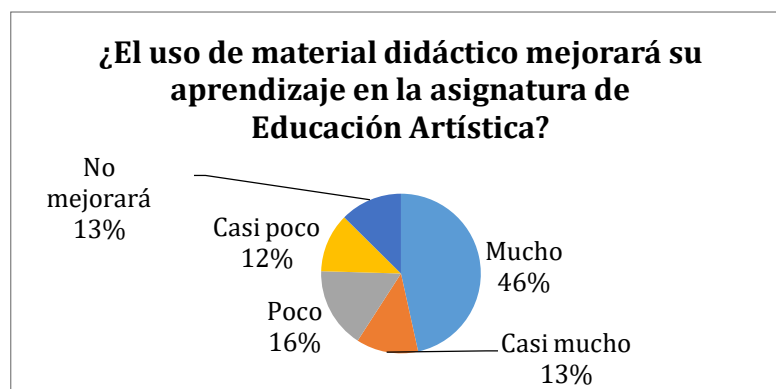
8. ¿Cree Usted que el uso de material didáctico, mejorará su aprendizaje en la asignatura de Educación Artística?

Tabla 10: ¿El uso de material didáctico mejorará su aprendizaje en la asignatura de Educación Artística?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	74	47%
Casi mucho	20	13%
Poco	26	16%
Casi poco	19	12%
No mejorará	20	13%
Total	159	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes

Figura 123: ¿El uso de material didáctico mejorará su aprendizaje en la asignatura de Educación Artística?



Fuente: Pregunta No. 8

Análisis e interpretación:

Al aplicar la encuesta en la pregunta No. 8, el 45% (74) estudiantes dijeron que mejorará en mucho; el 16% (26) dijeron que poco; el 13% (20) con empate técnico manifestaron que casi mucho y no mejorará; el 12% (19) dijeron que casi poco.

La dinámica de las herramientas tecnológicas así como la posibilidad de interactuar, son el manifiesto de la necesidad de que los maestros empleen en los procesos académicos, con ello el estudiante se motiva y aprovecha de los medios para escudriñar sus deseos de aprender.

9. Bajo su criterio, para el proceso enseñanza aprendizaje de Educación Artística en la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer” ¿qué recomendaría a su institución?

Tabla 11: ¿Qué recomendaría a su institución?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Incrementar horas de clase semana	12	8%
Construcción aula virtual bajo plataforma Moodle	132	83%
Disponer de un espacio para el aprendizaje de Educación Artística	15	9%
Total	159	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes

Figura 124: ¿Recomendaría a su institución?



Fuente: Pregunta No. 9

Análisis e interpretación:

Se determina que el 83% (132) estudiantes encuestados recomiendan que se construya un aula virtual bajo plataforma Moodle para el proceso enseñanza aprendizaje de Educación Artística; el 9% (15) sugieren un espacio para el aprendizaje; en tanto que el 8% (12) se incrementen las horas de clase semanal.

La gestión académica se circunscribe en función de la necesidad de atender los requerimientos con los cuales se desenvuelven los estudiantes, por ese motivo la recomendación de que los maestros de la asignatura de Educación Artística puedan generar material didáctico a través de las herramientas tecnológicas.

Apéndice C. - Ficha metodológica

PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA CURRICULAR: BLOQUE N°. 1

AÑO LECTIVO: 2015 - 2016

DATOS INFORMATIVOS:

ÁREA: Educación Artística.

ASIGNATURA: Educación Estética

TÍTULO DEL BLOQUE CURRICULAR: Mitos y leyendas: EL CINE

AÑO: Primer año de BGU

EJE CURRICULAR INTEGRADOR: Conocer, disfrutar, apreciar, crear, desarrollar identidad y criticar

PROFESORES: Lic. Ana Toapanta, Lic. Galo Sánchez

EJE DEL APRENDIZAJE: Explorar, Conocer, apreciar, crear

FECHA INICIO: 01-09-2015

FECHA FINALIZACION: 17-10-2015

No. DE SEMANAS: 7 (SIETE)

OBJETIVOS: Investigar documentar y analizar mitos y leyendas en el entorno cercano y en representaciones artísticas visuales y cinematográficas, para crear un personaje y una historia mítica personal y así apoyar a los procesos de construcción de identidad personal y cultural.

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	CONOCIMIENTOS	PRECISIONES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	RECURSOS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS UTILIZADAS	EVALUACIÓN	
				INDICADORES ESENCIALES	TÉCNICA E INSTRUMENTOS
<ul style="list-style-type: none"> Documentar los distintos códigos gestuales que existen en su entorno a través de la observación de la comunidad en la que viven Investigar una historia, mito y leyenda de la memoria cultural, por medio de fuentes escritas, conversaciones informales o 	<ul style="list-style-type: none"> Mitos y leyendas El Cine Elementos fundamentales de un filme La iluminación El color La perspectiva El sonido El encuadre Variaciones de un Plano Movimientos de cámara La puesta en 	<ul style="list-style-type: none"> Exploración y activación de conocimientos previos mediante una lluvia de ideas Identifica los elementos fundamentales del cine Disfruta funciones de cine dirigidas Aprecia las obras fílmicas basadas en su calidad artística. Crea historias utilizando el storyboard y el uso de 	<ul style="list-style-type: none"> Texto Computador Internet Cámara H. Prezi H. SoundCloud H. Bubbl.us H. Issuu 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica la interrelación de los lenguajes artísticos en la estructura del cine. Utiliza apropiadamente el estoryboard como recurso de organización de imágenes. Identifica los elementos fílmicos al analizar una película 	<ul style="list-style-type: none"> Técnica: Observación, búsqueda de información, discriminación de información, debates, recopilación de información, cuestionarios, ensayos, ejercicios, actividades, bosquejos, bricolaje, dibujo de historias y proyectos propuestos. Instrumental: Presentación herramientas tecnológicas Internet, Videocámara digital.

<p>entrevistas orales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Documentar a través del dibujo o la fotografía, gestos y expresiones que nacen de las emociones personales en distintos momentos. • 	<p>escena</p> <ul style="list-style-type: none"> • El montaje • El storyboard 	<p>las cámaras</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla la identidad a través de la apreciación de obras nacionales y latinoamericanas. • Critica la producción técnica y temática de los filmes propuestos. 			
---	---	---	--	--	--

PLANIFICACIÓN CURRICULAR: BLOQUE N.º. 2
AÑO LECTIVO: 2015 - 2016

DATOS INFORMATIVOS:

ÁREA: Educación Artística.

TÍTULO DEL BLOQUE CURRICULAR: Movimiento (Danza)

EJE CURRICULAR INTEGRADOR: Conocer, disfrutar, apreciar, crear, desarrollar identidad y criticar

EJE DEL APRENDIZAJE: Explorar, Conocer, apreciar, crear

FECHA INICIO: 20-10-15

FECHA FINALIZACIÓN: 05-12-15

No. DE SEMANAS: 7 (SIETE)

OBJETIVOS: Comprender, analizar, e interpretar las relaciones entre los fenómenos de movimiento en la física y los movimientos del cuerpo en la danza, para crear y publicitar de una manera Artística una obra musical corta que presente visiones personales y grupales acerca de un tema de actualidad para el colegio.

ASIGNATURA: Educación Estética

AÑO: Primer año de Bachillerato General Unificado

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	CONOCIMIENTOS	PRECISIONES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	RECURSOS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS UTILIZADAS	EVALUACIÓN	
				INDICADORES ESENCIALES	TÉCNICA E INSTRUMENTOS
<ul style="list-style-type: none"> Documentar el entorno sonoro local a través de la representación de una imagen, un texto o un sonido. Reconocer símbolos locales a partir de la observación de ejemplos populares de las expresiones artísticas. Discutir la influencia del entorno auditivo cotidiano en las personas, a partir de la interpretación de las emociones y el estado de ánimo. 	<ul style="list-style-type: none"> La danza Historia de la Danza Géneros de la danza Elementos de la danza La coreografía. La idea coreográfica. Tipos de coreografía La danza y los rituales Danzas rituales. 	<ul style="list-style-type: none"> Exploración y activación de conocimientos previos mediante una lluvia de ideas Investigación de los elementos de danza Identificación de las diferentes danzas tradicionales y folclóricas de nuestro país Creación de coreografías adecuadas para cada danza seleccionada. Elaboración de un proyecto de danza. 	<ul style="list-style-type: none"> Texto Computador Internet Cámara H. Prezi H. Blogger H. Issuu 	<ul style="list-style-type: none"> Improvisa un baile a partir de sonidos producidos por los mismos estudiantes. Pone en escena una coreografía creada por los mismos estudiantes como parte de una obra musical a partir de la incorporación de los conceptos de física aprendidos anteriormente. Reconoce los elementos de la danza a partir de la 	<ul style="list-style-type: none"> Técnica: Observación, búsqueda de información, discriminación de información, debates, recopilación de información, cuestionarios, ensayos, ejercicios, actividades, bosquejos. Instrumental: Presentación herramientas

<ul style="list-style-type: none"> • Identificar fenómenos físicos de movimiento por medio de la realización de gráficos artísticos. • Investigar el nacimiento y desarrollo de los musicales desde la valoración de la perspectiva social. 				observación de la interpretación de un baile tradicional.	tecnológicas Internet, Videocámara digital
--	--	--	--	---	--

PLANIFICACIÓN CURRICULAR: BLOQUE N.º. 3
AÑO LECTIVO: 2015 - 2016

DATOS INFORMATIVOS:

ÁREA: Educación Artística.

ASIGNATURA: Educación Estética

TÍTULO DEL BLOQUE CURRICULAR: El Microuniverso.

AÑO: Primer año de Bachillerato General Unificado

EJE CURRICULAR INTEGRADOR: Conocer, disfrutar, apreciar, crear, desarrollar identidad y criticar

EJE DEL APRENDIZAJE: Explorar, Conocer, apreciar, crear.

FECHA INICIO: 20-11 -15

FECHA FINALIZACION: 30-01-16

No. DE SEMANAS: 7 (SEIS)

OBJETIVOS: Analizar, criticar y crear imágenes abstractas inspiradas en la ciencia, para desarrollar apreciaciones sensibles, originales y detalladas de sí mismo y del mundo.

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	CONOCIMIENTOS	PRECISIONES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	RECURSOS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS UTILIZADAS	EVALUACIÓN	
				INDICADORES ESENCIALES	TÉCNICA E INSTRUMENTOS
<ul style="list-style-type: none"> Investigar el funcionamiento del microuniverso a partir de la interpretación de imágenes e in formación científica básica. Explorar el propio cuerpo y el entorno cercano, a través de la aplicación de una perspectiva microscópica. Transferir sensaciones y sentimientos a imágenes visuales, movimientos o sonidos, a partir del empleo de imágenes del 	<ul style="list-style-type: none"> La danza Historia de la Danza Géneros de la danza Elementos de la danza La coreografía. La idea coreográfica. Tipos de coreografía La danza y los rituales Danzas rituales. 	<ul style="list-style-type: none"> Exploración y activación de conocimientos previos mediante una lluvia de ideas Investigación de las técnicas de pintura Identificación de las diferentes técnicas de pintura Creación de pinturas utilizando diferentes técnicas Elaboración de dibujos utilizando lápices de colores Diseña diferentes tipos de grafitis. 	<ul style="list-style-type: none"> Texto Computador Internet Cámara H. Prezi H. Blogger H. Issuu 	<ul style="list-style-type: none"> Transferir sensaciones y sentimientos a imágenes visuales, movimientos o sonidos, a partir del empleo de imágenes del microuniverso como inspiración. Reconocer obras de arte abstractas de distintos movimientos de la historia del arte, tomando los elementos del diseño y su calidad expresiva. Reconocer los materiales, las 	<ul style="list-style-type: none"> Técnica: Observación, búsqueda de información, discriminación de información, práctica recopilación de información, cuestionarios, ejercicios, actividades, bosquejos. Instrumental: Presentación herramientas tecnológicas Internet, Videocámara

<p>microuniverso como inspiración.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocer los materiales, las herramientas y las técnicas del grafiti mediante la observación del entorno cotidiano o de la fotografía de estas representaciones en las urbes. 				<p>herramientas y las técnicas del grafiti mediante la observación del entorno cotidiano o de la fotografía de estas representaciones en las urbes.</p>	<p>digital</p>
---	--	--	--	---	----------------

PLANIFICACIÓN CURRICULAR: BLOQUE N.º. 4
AÑO LECTIVO: 2015 - 2016

DATOS INFORMATIVOS:

ÁREA: Educación Artística.

ASIGNATURA: Educación Estética

TÍTULO DEL BLOQUE CURRICULAR: Ciclos de vida y muerte.
Unificado

AÑO: Primer año de Bachillerato General

EJE CURRICULAR INTEGRADOR: Conocer, disfrutar, apreciar, crear, desarrollar identidad y criticar

EJE DEL APRENDIZAJE: Explorar, Conocer, apreciar, crear

FECHA INICIO: 23-02-16

FECHA FINALIZACION: 02-04-16

No. DE SEMANAS: 6 (seis)

OBJETIVOS: Reflexionar sobre los procesos de vida y muerte mediante la investigación y análisis de hitos históricos y ceremonias culturales, a través de la creación de obras escénicas que reflejen opiniones personales y culturales al respecto.

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	CONTENIDO	PRECISIONES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	RECURSOS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS UTILIZADAS	EVALUACIÓN	
				INDICADORES ESENCIALES	TÉCNICA E INSTRUMENTAL
<ul style="list-style-type: none"> • Contrastar los distintos rituales ceremoniales de muerte a través de la interpretación de las traducciones en la propia cultura y en culturas ajenas. • Reflexionar acerca de la influencia del entorno auditivo cotidiano en la vida cotidiana, a partir de las emociones el estado de ánimo. • Documentar las ideas y sentimientos personales con respeto a la muerte a 	<ul style="list-style-type: none"> • El teatro • Origen del teatro • Elementos básicos • Los 13 signos del teatro • Grandes exponentes del teatro • La obra teatral • Estructura de la obra teatral • Géneros teatrales mayores • Géneros teatrales menores • Géneros musicales • Código verbal • Código no verbal • Código para verbal 	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer los elementos básicos de teatro • Describir cual fue el origen del teatro • Completar organizadores gráficos de los grandes exponentes del teatro y sus obras • Contestar interrogantes sobre la estructura interna del teatro • Clasificar los elementos presentes en la estructura externa, interna y conflicto de la obra teatral 	<ul style="list-style-type: none"> • Texto • Computador • Internet • Cámara • H. Bubbl.us • H. SoundCloud • H. Issuu • H. Examtime 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende comprender los ciclos de vida y muerte. • Completa organizadores gráficos de los distintos lenguajes de la danza. • Relaciona obras de distintos lenguajes de la historia del arte universal con eventos históricos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Técnica: escenificación • Instrumental: 13 elementos de la escenificación.

<p>través de imágenes y palabras.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comparar distintos géneros musicales, que representen distintas culturas y momentos históricos, a partir de la valoración de su calidad expresiva. • Reconocer los elementos de la danza a partir de la observación de la interpretación de un baile tradicional. • Comprender el montaje como proceso básico cinematográfico a partir de la observación de una película. 		<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar un mapa conceptual acerca de los géneros teatrales menores. • Diferenciar código verbal y código no verbal • Completar un mapa mental sobre los elementos de la comunicación. 			
---	--	--	--	--	--

PLANIFICACIÓN CURRICULAR: BLOQUE Nº 5
AÑO LECTIVO: 2015 - 2016

DATOS INFORMATIVOS:

ÁREA: Educación Artística.

ASIGNATURA: Educación Estética

TÍTULO DEL BLOQUE CURRICULAR: El Cómic

AÑO: Primer año de Bachillerato General Unificado

EJE CURRICULAR INTEGRADOR: Conocer, disfrutar, apreciar, crear, desarrollar identidad y criticar

EJE DEL APRENDIZAJE: Explorar, Conocer, apreciar, crear.

FECHA INICIO: 06-04 -16

FECHA FINALIZACION: 19-05-16

No. DE SEMANAS: 6 (SEIS)

OBJETIVOS: Conocer los diferentes aspectos verbales y no verbales que intervienen en los diferentes aspectos de la comunicación. –Representar y relacionar estéticamente los lenguajes verbales y escritos para la creación artística.

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	PRECISIONES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	RECURSOS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS UTILIZADAS	EVALUACIÓN	
			INDICADORES ESENCIALES	TÉCNICA E INSTRUMENTAL
<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar los componentes verbales del cómic en la representación de los personajes de las historietas. • Dibujar gestos y expresiones a partir del reconocimiento de las emociones propias • Recrear textos en imágenes a partir de la comprensión del lenguaje icónico verbal del cómic. • Incorporar diálogos propios de una historieta seleccionada, con el manejo de onomatopeyas y expresiones. • Valorar las producciones resultantes para establecer el uso de los códigos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exploración y activación de conocimientos previos mediante una lluvia de ideas • Conoce los elementos fundamentales del cómic. • Disfruta de la lectura y visualiza historietas. • Aprecia el cómic basados en su calidad artística. • Crea macroviñetas o historietas educativas y con fines sociales. • Desarrolla la identidad a través de la apreciación y desarrollo de historietas. • Critica y analizar diferentes tipos de cómics 	<ul style="list-style-type: none"> • Texto • Computador • Internet • Cámara • H. Prezi • H. Issuu • H. Examtime 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica los componentes verbales e iconográficos del cómic en la construcción de las historietas. • Incorpora diálogos, onomatopeyas y expresiones en las historietas 	<ul style="list-style-type: none"> • Técnica: Observación, diálogos, búsqueda de información, dibujo de viñetas y personajes, redacción de historietas, discriminación de información, recopilación de información, cuestionarios, ensayos, manejo de técnicas de pintura y dibujo, ejercicios, actividades, bosquejos y proyectos propuestos. • Instrumental: Presentación herramientas tecnológicas Internet, Videocámara digital

REFERENCIAS

- Baños, J. (2007). La plataforma educativa Moodle. <http://www.eumed.net/rev/rejie/03/chs.htm>.
- Bouzán, J. (10 de Febrero de 2016). *WebArdora.net*. Recuperado el 30 de Junio de 2016, de Ardora 7 creación de contenidos escolares para web: http://webardora.net/index_cas.htm
- bubbl.es. (2016). *Bubbl.es*. Recuperado el 06 de Julio de 2016, de <https://bubbl.us/>
- Cacheiro, M. (2014). *Educación y tecnología: Estrategias didácticas para la integración de las TIC*. Madrid: Uned Ciencias Sociales y jurídicas.
- educ@conTIC. (18 de Junio de 2012). *El uso de las TIC en las aulas*. Recuperado el 01 de Julio de 2016, de Bubble.us: <http://www.educacontic.es/blog/crea-y-comparte-mapas-conceptuales-con-bubbl-us>
- Educación. (2016). *Ministerio de Educación y Cultura*. Recuperado el 05 de 03 de 2016, de <http://educacion.gob.ec/>
- Educación, L. O. (2008). Ley Orgánica de Educación. Quito: Corporación y Estudios.
- Educaplay. (Junio de 2016). *Educaplay*. Recuperado el 05 de Julio de 2016, de <http://www.educaplay.com/>
- Examtime. (2016). *Transforma tu aprendizaje*. Recuperado el 07 de Julio de 2016, de <https://www.examtime.com/es/>
- Fonseca, L., Romero, M., Medellín, L., & Vásquez, J. (2014). *Investigaciones en tecnologías de información informática y computación*. Bloomington, Estados Unidos: Palibrio.
- Gallego, J. (2014). *Operaciones auxiliares para la configuración y la explotación*. Madrid, España: Editex.
- Google. (2016). *Una cuenta. Todo Google*. Recuperado el 06 de Julio de 2016, de <https://accounts.google.com/ServiceLogin?service=blogger&hl=es&passive=1209600&continue=https://www.blogger.com/home#identifier>
- Issuu. (2015). *Issuu*. Recuperado el 06 de Julio de 2016, de <https://issuu.com/>
- Lineamientos, C. p. (2010). *Lineamientos Curriculares para el Bachillerato General Unificado*. Ecuador: Corporación y Estudios.
- Martín, D. (2013). *Inglés, Internet y Pizarra Digital*. Castilla y León, España: Daniel Martín.
- Martín, J. (2014). *Investigación y tecnologías de la información y comunicación al servicio de la innovación educativa*. Salamanca: Universidad de Salamanca.
- McGriff, S. (2000). *Diseño de Medios Educativos*. Obtenido de <https://miryalopez.wordpress.com/adaptando-fases-addie/>

- MEDAactive. (2010). *Aprender Power Point 2010 con 100 ejercicios prácticos*. Barcelona, España: Marcombo.
- Necuzzi, C. (2013). *Estado del arte sobre el desarrollo cognitivo involucrado en los procesos de aprendizaje y enseñanza con integración de las TIC*. Buenos Aires, Argentina: UNICEF.
- OCDE. (30 de 04 de 2013). *Representación de España ante la OCDE*. Obtenido de Representación de España ante la OCDE: <http://www.exteriores.gob.es/RepresentacionesPermanentes/OCDE/es/quees2/Paginas/default.aspx>
- Pernilla, A. (2014). *La relevancia del material didáctico dentro ddel aula*. Quito: Hogskolan Dalarna.
- Prezi. (22 de Junio de 2016). *Prezi*. Recuperado el 04 de Julio de 2016, de <https://prezi.com/>
- PUCESA. (2013). Aplicación de una aula virtual en Moodle, como apoyo didáctico para la asignatura de física y laboratorio del tercer año de bachillerato. En *Aplicación de una aula virtual en Moodle, como apoyo didáctico para la asignatura de física y laboratorio del tercer año de bachillerato*. Ambato.
- SoundCloud. (02 de Enero de 2012). *SoundCloud*. Recuperado el 04 de Julio de 2016, de <https://soundcloud.com/>
- Universidad Católica de Maule. (2007). *Moodle como recurso didáctico*. Buenos Aires.
- Utrera, F. (2010). *Construye tu Blog con Blogger*. México, D.F.: Lulu.com.
- Vacchieri, A. (2013). *Estado del arte sobre la gestión de las políticas de integración de computadoras y dispositivos móviles en los sistemas educativos*. Buenos Aires, Argentina: UNICEF.
- Vílchez, J. (2006). *Informática Power Point*. Málaga, España: Innovación y cualificación.
- Voki. (2016). *Hablan los carateres de educación*. Recuperado el 02 de Julio de 2016, de <http://www.voki.com/>
- Wikipedia. (22 de Agosto de 2013). Recuperado el 01 de Julio de 2016, de Examtime: <https://www.google.com.ec/webhp?sourceid=chrome-instant&ion=1&espv=2&ie=UTF-8#q=examtime+que+es>
- Wikipedia. (30 de Mayo de 2016). *Artículo*. Recuperado el 01 de Julio de 2016, de SoundCloud: <https://es.wikipedia.org/wiki/SoundCloud>
- Wikipedia. (29 de Junio de 2016). *La enciclopedia libre*. Recuperado el 01 de Julio de 2016, de Blogger: <https://es.wikipedia.org/wiki/Blogger>