



UNAE

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Maestría en:

Tecnología e Innovación Educativa

Los recursos tecnopedagógicos y audiovisuales como dispositivos de autoeficacia para la enseñanza de Educación Cultural y Artística en bachillerato

Trabajo de titulación previo a la
obtención del título de Magíster en
Tecnología e Innovación Educativa

Autor:

Lic. Diego Paúl Andrade Narváez

CI: 171759395-6

Tutor:

Hishochy Delgado Mendoza. Ph.D

CI: 1753114006

Azogues - Ecuador

01-noviembre-2023

Resumen

Esta investigación se centra en la creación de una propuesta pedagógica basada en recursos tecnopedagógicos y audiovisuales para potenciar la autoeficacia de los estudiantes de bachillerato en la asignatura de Educación Cultural y Artística (ECA) de la Unidad Educativa Particular Khipu en la ciudad de Quito. Basado en un paradigma constructivista, el estudio adopta un enfoque mixto que combina métodos cualitativos y cuantitativos, diseñando una propuesta que integra recursos innovadores en planes de estudios artísticos y culturales con el objetivo de promover el aprendizaje autónomo y significativo. Además, se proyecta cómo esta propuesta podría influir positivamente en la confianza de los estudiantes en materias creativas como ECA. El presente trabajo brinda una base y una visión prospectiva para futuros desarrollos en la enseñanza de esta asignatura, destacando el potencial de los recursos tecnopedagógicos y audiovisuales.

Palabras clave: Autoeficacia, tecnopedagogía, audiovisual educativo, Educación Cultural y Artística, bachillerato.

Abstract

This research delves into creating a pedagogical approach that leverages technopedagogical and audiovisual resources to boost the Self-efficacy of high school students in Cultural and Artistic Education (ECA). Rooted in the constructivist paradigm, this study employs a mixed-method approach, melding qualitative and quantitative tools. It crafts an innovative proposal that seamlessly integrates fresh elements into the ECA curriculum, with the goal of nurturing independent and meaningful learning experiences. Furthermore, it envisions how this approach could positively influence student's self-efficacy. This work lays the theoretical groundwork and offers a forward-looking perspective for the evolution of ECA teaching at the high school level, underscoring the potential of technopedagogical and audiovisual resources.

Keywords: Self-efficacy technopedagogical resources, Cultural and Artistic Education, high school, audiovisual.

Dedicatoria

Dedico este trabajo a mis abuelos Augusto Narváez y Enriqueta Salazar, quienes siempre se esforzaron por educar a todos desde el buen ejemplo.

A la memoria de mi tío Wilson, un hombre noble y eterno en mí.

Y a la mística de los insignes profesores del trayecto, Pantoja, Gavilánez y Monteiro.

Siempre vibrando en la memoria.

Agradecimiento

Agradezco a Dios, a mi madre Alicia, por ser el pilar donde se sostiene todo, al profesor Hishochy por su orientación, a mis estudiantes del colegio Khipu por enriquecer esta experiencia y a Adrianita por su gran apoyo.

¡Gracias, gracias, gracias!

Índice

Resumen.....	III
Dedicatoria.....	V
Agradecimiento.....	VI
Índice de tablas.....	X
Índice de figuras.....	XI
Introducción.....	12
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	15
1. Problema de investigación.....	15
1.1 Planteamiento del problema o problematización.....	15
1.2 Pregunta de investigación.....	16
1.3 Objetivos de investigación.....	17
1.4 Objetivo general.....	18
1.5 Objetivos específicos.....	18
1.6 Justificación.....	18
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....	20
2. Antecedentes.....	20
2.1 Internacionales.....	22
2.2 Nacionales.....	23
2.3 Locales.....	23
3. Marco Legal.....	23
4. Marco Teórico.....	24
4.1 Fundamentos.....	24
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO.....	28
3. Marco Metodológico.....	28

3.1	Paradigma.....	28
3.2	Enfoque.....	28
3.3	Tipo de investigación.....	28
3.4	Diseño (fases o pasos).....	29
3.5	Población muestra o Informantes claves	30
3.6	Criterios de inclusión y exclusión de las unidades de información	30
3.7	Criterios para seleccionar y/o determinar los participantes en la investigación ..	30
3.8	Técnicas e instrumentos de recolección de la información	31
3.9	Operacionalización de las variables/categorías de estudio.....	32
CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....		37
4.	Análisis e interpretación de la información	37
4.2	Cuantitativo (si la investigación se presta para este análisis)	37
4.3	Cualitativo (codificación abierta o de primer nivel, codificación axial o de segundo nivel, red semántica) (si la investigación se presta para este análisis)	45
4.4	Triangulación (si la investigación se presta para este análisis).. ¡Error! Marcador no definido.	
CAPÍTULO V: PROPUESTA.....		49
5.	Diseño de la propuesta de intervención educativa	49
5.1	Problemática (en función de los resultados del diagnóstico).....	49
5.2	Justificación (aporte en el orden teórico y/o metodológico y/o práctico para la transformación en el contexto educativo).....	50
5.3	Objetivo General de la propuesta.	51
5.4	Fundamentos teóricos	52
5.5	Fundamentos pedagógicos	52
5.6	Estructura de la propuesta (fases previstas para su. desarrollo, recursos, temporización)	55

5.7	Validación de la propuesta	72
5.8	Aplicación de la propuesta de intervención educativa.....	¡Error! Marcador no definido.
5.9	Evaluación del proceso de implementación.....	¡Error! Marcador no definido.
CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....		74

Índice de tablas

Tabla 1 Variable dependiente.....	32
Tabla 2 Variable independiente.....	32
Tabla 3 Escala de valoración.....	38
Tabla 4 Recursos.....	47
Tabla 5 Plan didáctico.....	55
Tabla 6 Recursos de la propuesta.....	70

Índice de figuras

Ilustración 1	39
Ilustración 2	39
Ilustración 3	40
Ilustración 4	40
Ilustración 5	41
Ilustración 6	41
Ilustración 7	42
Ilustración 8	42
Ilustración 9	43
Ilustración 10	43
Ilustración 11	44
Ilustración 12	44

Introducción

La enseñanza de Educación Cultural y Artística (ECA) en el nivel de bachillerato se ha convertido en un desafío pedagógico de estos días. En este contexto, se presenta a la autoeficacia de los estudiantes, desempeñando un papel crucial en su éxito académico y desarrollo integral. Esta investigación se enfoca en un aspecto fundamental de la pedagogía contemporánea: cómo mejorar la autoeficacia de los estudiantes en este caso ECA. El aprendizaje de dicha asignatura puede resultar complejo para muchos, ya que implica la adquisición de habilidades creativas y artísticas nuevas, que a menudo se perciben como difíciles de dominar.

Como resultado, algunos estudiantes pueden experimentar una baja autoeficacia en esta materia, lo que afecta su rendimiento académico general y su apreciación de la cultura y el arte que les rodea. La autoeficacia como concepto es importante en la psicología y la educación, porque se refiere a la creencia que una persona tiene en sus propias habilidades para llevar a cabo una tarea específica o alcanzar un objetivo. La teoría sugiere que estas creencias de autoeficacia despliegan un papel fundamental en la motivación, el desempeño y el bienestar de las personas (Bandura, 1977).

Se aborda esta preocupación buscando proporcionar soluciones efectivas basadas en el constructivismo, enfatizando el papel activo del estudiante en la construcción de su conocimiento propio, apoyándose en un enfoque de métodos mixtos para obtener una comprensión completa del problema, contemplando evaluar en algún momento el impacto de la propuesta, diseñando recursos entre ellos tecnopedagógicos (TP). Desde aquí en adelante la tecnopedagogía emerge como una herramienta probada en el entorno educativo, específicamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje que cuenta con otras estrategias y modelos, como ADDIE y TPACK (Mishra y Koehler, 2006) además de planes colectivos globales como el DUA, para su experimentación y uso.

Según (Pedroza y Crespo, 2017) la utilidad de los RTP (recursos tecnopedagógicos) radica en la capacidad de personalizar y adaptar actividades y ejercicios que no solo fortalecen el dominio de las materias, sino que también mejoran las habilidades de los estudiantes. Más allá de la mera transmisión de conocimientos, este enfoque pedagógico busca nutrir las habilidades cognitivas y metacognitivas de los alumnos, equipándolos con las destrezas necesarias para enfrentar desafíos cotidianos de manera efectiva.



UNAE

Universidad Nacional de Educación

En este punto es motivador el plantear desarrollar una propuesta pedagógica basada en recursos tecnopedagógicos para trabajar en la autoeficacia de estudiantes.

Por otro lado, los recursos audiovisuales complementados desempeñan un papel importante también en la educación y la pedagogía, debido a su gran y única capacidad para enriquecer el proceso educativo. Esta importancia radica en la magnitud de su alcance, ya que logra mejorar comprensión, retención y participación de estudiantes en el aula y fuera de ella. Como lo señala un experto destacado en el campo de la psicología educativa:

El uso de recursos visuales y auditivos puede facilitar la comprensión de conceptos complejos al aprovechar el sistema de procesamiento dual de la información en el cerebro. Los recursos audiovisuales, como videos y gráficos interactivos, pueden ofrecer representaciones visuales de conceptos abstractos, lo que facilita a los estudiantes conectar ideas y retener información de manera más efectiva. (Mayer et al., 1999, p 267).

Para alcanzar metas en este trabajo, se plantean objetivos específicos que incluyen la identificación de los recursos TP y AV disponibles en la institución educativa, determinación del nivel de autoeficacia de los estudiantes en el aprendizaje de ECA y el diseño de una propuesta didáctica. La metodología utilizada, como se había mencionado antes, combina técnicas de investigación cualitativa y cuantitativa que incluyen entrevistas y cuestionario. Estas técnicas permiten una comprensión profunda de las percepciones y experiencias de los estudiantes, así como la recopilación de datos para evaluar el impacto de la propuesta pedagógica.

El desarrollo de la investigación se presenta en varios capítulos que abarcan desde la revisión de la literatura sobre autoeficacia y educación artística hasta la presentación de la propuesta pedagógica y su proyección. Cada capítulo procura contribuir a la comprensión y resolución del problema planteado. La importancia de este estudio reside en el potencial para mejorar experiencias de aprendizaje de estudiantes de



UNAE

Universidad Nacional de Educación

ECA, promoviendo autoeficacia y, en última instancia, éxito socio humano, beneficiando a la institución educativa en cuestión, y también generando un amplio impacto en la apreciación del arte y la cultura entre los jóvenes.



1. Problema de investigación

1.1 Planteamiento del problema o problematización

En la actualidad, la educación enfrenta una serie de desafíos que afectan significativamente la enseñanza y el aprendizaje de materias importantes como Educación Cultural y Artística (ECA). Uno de los problemas más destacados es la falta de recursos y herramientas adecuadas para respaldar la pedagogía. Limitaciones económicas, políticas, sociales, culturales, también forman parte del problema. La falta de inversión en infraestructura, docentes y tecnología, han generado una marcada desigualdad en el acceso a una educación de calidad.

Sumado a ello la disparidad en la disponibilidad de recursos y la obsolescencia de las metodologías educativas, han llevado a una desconexión entre el sistema educativo y las demandas del mercado laboral. Los estudiantes a menudo se enfrentan a la falta de alineación entre las habilidades y conocimientos que adquieren en el aula y las habilidades requeridas por el medio. Esta brecha entre la educación y el mundo laboral contribuye a la percepción de que la educación, en este caso en artes y cultura, es poco relevante llegando a marginalizarla de lo llamado importante.

Las diversas problemáticas se las abordan desde una perspectiva integral. Como sistema educativo, es importante reflexionar profundamente y trabajar en soluciones a corto y largo plazo; generando ideas, planes, metas, para ejecutar tanto dentro como fuera del aula, proyectos que fomenten la construcción del conocimiento de manera autónoma y creativa. En este sentido los recursos audiovisuales y tecnopedagógicos se presentan como herramientas potenciales para lograr los cambios que necesita experimentar la educación.

Avances tecnológicos como el internet 5G, la inteligencia artificial, el *streaming*, la realidad aumentada y virtual, el metaverso, la computación cuántica, etc., han demostrado que las barreras para su uso en la formación educativa pueden ser importantes, permitiendo un refortalecimiento al proceso, cambiando la forma



UNAE

Universidad Nacional de Educación

en que se concibe el conocimiento y mejorando su efectiva transmisión. El uso de estos recursos TP y AV en la educación se convierte en un objetivo necesario y en muchos casos obligatorio.

Toda esta vorágine de información y posibilidades influye el plantearnos varias interrogantes para este estudio, como, por ejemplo: ¿cuáles son los recursos tecnopedagógicos y audiovisuales disponibles dentro y fuera de la institución? O, en la red para el aprendizaje de ECA, ¿cuál es el nivel actual de autoeficacia de los estudiantes en la asignatura?, también ¿cómo se puede diseñar una propuesta pedagógica basada en recursos tecnopedagógicos y audiovisuales para mejorar la autoeficacia de los estudiantes en la asignatura? U otra pregunta como ¿cuál es el impacto de la implementación de la propuesta pedagógica en la autoeficacia de los estudiantes en el aprendizaje de las materias artísticas? Y con estas, muchas más incógnitas y cuestionamientos que han sido sintetizados.

1.2 Pregunta de investigación

¿Cómo pueden los recursos TP y AV ser implementados de manera efectiva en la enseñanza de Educación Cultural y Artística (ECA) en bachillerato para mejorar la autoeficacia de los estudiantes y abordar los desafíos actuales de la educación?

Esta pregunta de investigación se fundamenta en la creciente necesidad de mejorar la calidad de la educación, especialmente en áreas como ECA, que a menudo enfrentan desafíos significativos. En un estudio sobre implementación de modelos pedagógicos digitales se menciona:

Al utilizar las nuevas tecnologías en el salón de clase, los estudiantes y el cuerpo docente tienen la oportunidad de afianzar los conocimientos y construir un ambiente colaborativo. Así, se facilita el PEA de un idioma extranjero, al proveer un mejor ambiente de aprendizaje, puesto que los estudiantes se sienten más motivados a participar e interactuar con otros cuando emplean un objeto virtual de aprendizaje que conocen y utilizan diariamente (Pedroza y Crespo, 2017, p. 9).



UNAE

Además, el mismo texto menciona que:

Se hace posible para los alumnos profundizar en los aspectos lingüísticos de un idioma extranjero interactuando con diversos recursos de la Web 2.0 y se facilita al cuerpo docente reorganizar sus prácticas, utilizando una flexibilización curricular en la cual se incorpora el uso de nuevas tecnologías, en especial las aplicaciones móviles (Pedroza y Crespo, 2017, p. 9).

La implementación efectiva de recursos TP y AV en la enseñanza puede ofrecer un enfoque innovador para abordar estas dificultades y mejorar la autoeficacia de los estudiantes. Esta mejora en la autoeficacia puede tener un impacto positivo en su aprendizaje y desarrollo en esta área de estudio.

1.3 Objetivos de investigación

Los objetivos de la tesis persiguen la relevancia de la autoeficacia en la educación. Bandura (2006) enfatiza que “la autoeficacia, o la creencia en la propia capacidad para lograr metas, influye significativamente en el desempeño académico de los estudiantes” (p.194). Además, Galleguillos Herrera, P. y Olmedo Moreno, E. (2017) señalan que: “Para Pajares y Schunk, (2001) la autoeficacia tiene un papel vital en el ámbito académico por cuanto se ha evidenciado que un buen desempeño académico no puede ser garantizado solo por los conocimientos y habilidad de los individuos.” (p. 157). Por lo tanto, un objetivo relevante para esta investigación podría centrarse en medir y mejorar la autoeficacia de los estudiantes en el contexto específico de la Educación Cultural y Artística en bachillerato.

Seguido a esto la necesidad de disponer de recursos TP y AV, en línea con lo anterior, destaca la importancia de los recursos en sí en la educación. Estas acciones pueden enriquecer los procesos educativos, especialmente en una disciplina creativa como lo es ECA. Por lo tanto, otro objetivo relevante sería diseñar una propuesta pedagógica que integre estos recursos para mejorar la autoeficacia de los estudiantes. Esta elección se justifica por la necesidad de abordar las limitaciones en la disponibilidad de recursos en el contexto educativo actual.

1.4 Objetivo general

Desarrollar una propuesta didáctica basada en recursos tecnopedagógicos y audiovisuales para mejorar la autoeficacia de los estudiantes en la asignatura de Educación Cultural y Artística en bachillerato.

1.5 Objetivos específicos

- Identificar los recursos tecnopedagógicos y audiovisuales disponibles para la enseñanza de Educación Cultural y Artística en la institución educativa a intervenir.
- Analizar el nivel de autoeficacia de los estudiantes de bachillerato en la asignatura de Educación Cultural y Artística antes de la implementación de los recursos tecnopedagógicos y audiovisuales.
- Diseñar recursos tecnopedagógicos y audiovisuales a través de la creación de una propuesta pedagógica para mejorar la autoeficacia de los estudiantes de bachillerato en la asignatura de Educación Cultural y Artística.
- Recopilar datos sobre el posible impacto de los recursos tecnopedagógicos y audiovisuales en la autoeficacia de los estudiantes de bachillerato en la asignatura de Educación Cultural y Artística.

1.6 Justificación

Desde una perspectiva epistemológica, el proyecto resalta la importancia de la educación artístico-cultural. Autores como Vigotsky (1986) han reconocido el valor del arte y la cultura en el desarrollo humano y educativo, ya que fomentan habilidades cognitivas, emocionales y sociales esenciales. Este enfoque propone el uso de herramientas que potencien la eficacia de la enseñanza en este campo, utilizando el arte audiovisual y técnicas cinematográficas para fortalecer la autoeficacia del estudiante, como lo planteó Bandura (1977).

En cuanto a la justificación desde la metodología, el proyecto se llevará a cabo en una unidad educativa en Quito, con un grupo de 45 estudiantes de bachillerato. Se emplea un enfoque cuantitativo,



UNAE

Universidad Nacional de Educación

utilizando instrumentos de medición evaluativos para analizar la relación entre el uso de recursos TP y AV y la autoeficacia en ECA. Además, se utilizará un enfoque cualitativo, incluyendo entrevistas, para explorar las percepciones y experiencias de los estudiantes.

Autores como (Mishra y Koehler, 2006) respaldan la integración de tecnologías en la educación, argumentando que puede mejorar la calidad del aprendizaje y la enseñanza, incluso en campos como la educación artística. En proyectos tecnológico educativos la pedagogía debe centrarse en el estudiante promoviendo la construcción autónoma de competencias. El proyecto en marcha busca producir material educativo con diseño y enfoque pedagógico que además sirva como experiencia para futuras producciones que compartan el mismo propósito.

También se justifica en la necesidad de mejorar la calidad de la educación artística y cultural, promoviendo la inclusión de recursos TP y AV, que se alineen con principios constitucionales y perspectivas epistemológicas, que enfatizan el desarrollo integral del individuo. La metodología propuesta permitirá evaluar el uso de estas herramientas en el aprendizaje, respaldados también por la literatura de autores reconocidos. Se aspira a aportar con la evolución de la educación haciendo del conocimiento un motor de igualdad y conciencia colectiva.



2. Antecedentes

La educación ha sido una herramienta fundamental para el desarrollo humano y social. Con el avance de la tecnología y los medios audiovisuales, se han creado nuevas posibilidades para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje. La utilización de recursos como herramienta de refuerzo en la educación ha cobrado relevancia en los últimos años especialmente en el contexto actual de post pandemia y enseñanza a distancia. En este estado del arte se analizarán estudios realizados a nivel internacional, regional y local sobre el uso de recursos tecnopedagógicos y audiovisuales en la educación, con el fin de argumentar la propuesta de utilizarlos como herramienta de refuerzo en la asignatura de ECA cimentado en conceptos de dominio académico.

También la autoeficacia en el contexto educativo que se refiere a la confianza que los estudiantes tienen en su capacidad para lograr objetivos académicos, será parte como antecedente siendo un mecanismo psicológico importante para el logro de un buen desempeño estudiantil. En este aspecto nace la cuestión de cómo pueden los educadores fomentar la autoeficacia en sus estudiantes. En el artículo Resiliencia y Autoeficacia como mecanismos psicológicos que favorecen el éxito académico, se sugiere que:

Los educadores pueden fomentar la resiliencia y la autoeficacia en sus estudiantes a través de la persuasión verbal, mostrándoles no solo sus buenos resultados sino también la causalidad entre el utilizar las estrategias efectivas y su alto desempeño. Además, se podría hacer un plan específico para los alumnos, y así ayudarles a crear un plan de trabajo incluyendo horarios y objetivos a corto y medio plazo, afrontar de una forma positiva las evaluaciones o estudiar de forma efectiva. (Meneghel et al., 2021, p. 165)



UNAE

Universidad Nacional de Educación

Autores como (Kirschner y Van Merriënboer, 2013) han demostrado que el uso de recursos audiovisuales en la educación es beneficioso para el proceso de aprendizaje. Según estos autores, el aprendizaje multimedia, que combina texto, imágenes y sonido, tiene una mayor efectividad que el aprendizaje textual. Esto se debe a que el cerebro humano es capaz de procesar la información de manera más eficiente cuando se presenta en diferentes formatos. Asimismo, Mayer y Fiorella (2015) afirman que la utilización de recursos audiovisuales en la educación puede mejorar la retención y el recuerdo de la información, lo que a su vez aumenta la motivación y el interés de los estudiantes en la materia.

Por su parte la tecnopedagogía se refiere a la intersección de la tecnología educativa y la pedagogía, donde las herramientas tecnológicas se utilizan de manera efectiva para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Ésta, usa y está representada por tecnologías avanzadas como por ejemplo la Inteligencia Artificial (IA) o la Realidad Aumentada (RA) desencadenando un cambio titánico en la pedagogía, y su influencia se extiende más allá de la mera incorporación de herramientas tecnológicas. En el contexto del modelo tecnopedagógico, estas tecnologías han demostrado su capacidad para remodelar fundamentalmente la forma en que los estudiantes se relacionan con materias como Educación Cultural y Artística (ECA) y cómo construyen su conocimiento en este campo.

La IA, por ejemplo, va más allá de automatizar tareas; actúa como un facilitador del aprendizaje personalizado y profundo. Al comprender las necesidades y estilos de aprendizaje individuales, la IA empodera a los estudiantes para tomar un papel activo en su educación, trascendiendo la pasividad hacia una participación amplia. Esto se traduce en una nueva forma de concebir el conocimiento, donde el acceso es instantáneo y personalizado, y donde los estudiantes se ven a sí mismos como agentes activos en su proceso de adquisición de conocimientos.

La Realidad Aumentada (AR), por su parte, trae consigo la posibilidad de sumergirse en experiencias altamente interactivas, al interactuar con obras de arte por ejemplo en 3D o al experimentar la creación de contenido artístico en un entorno virtual, los estudiantes adquieren un entendimiento más profundo y



UNAE

Universidad Nacional de Educación

significativo. La AR impulsa una epistemología activa, donde el conocimiento se construye mediante la práctica y la experiencia. El internet, como medio de acceso a un vasto tesoro de información y recursos, refuerza también este suceso al permitir que los estudiantes exploren y colaboren en comunidades globales de aprendizaje, redefiniendo así la naturaleza misma del conocimiento.

2.1 Internacionales

En el ámbito Internacional, autores como Sánchez-Caballé y Esteve-Mon (2022) han estudiado la relación entre el uso de recursos digitales y el rendimiento académico en estudiantes de bachillerato en España. Según los resultados de su investigación, el uso de recursos audiovisuales en la enseñanza de historia mejora significativamente el rendimiento académico de los estudiantes.

Otras fuentes bibliográficas destacadas son: "La televisión educativa en España: la oferta de Atresmedia, Mediaset y RTVE". (Rodríguez-Castro, M. et al. 2021), cuyo objetivo es analizar la situación actual de la televisión educativa en los canales de los principales grupos de televisión en abierto en España. Este estudio se centra en analizar cómo se están ampliando los contenidos televisivos con otros contenidos digitales en las páginas web de los canales objeto de estudio, con el propósito de determinar si se está produciendo una expansión de la televisión educativa hacia los nuevos medios o si éstos no se están explotando con fines pedagógicos.

Autores como Méndez y Bolívar (2017), han analizado el uso de recursos audiovisuales en la enseñanza de la música en Venezuela y han concluido que estos recursos pueden mejorar la comprensión y el análisis de las obras musicales por parte de los estudiantes. Otros en América Latina han encontrado un gran desarrollo en este tema en investigaciones como "Producción de audiovisuales como estrategia de aprendizaje activo" (Castro-Chans et al, 2014) lo que refleja la importancia y relevancia que se le está dando al uso del audiovisual en el ámbito educativo en la región.

En el contexto local, autores como Chacón y Hernández (2018) analizaron el modelo de contenido educocomunicativo del programa infantil Educa Tv (programa Quién es Quién) del periodo junio 2016, transmitido por Ecuador TV. Evidenciando bajo la línea educocomunicacional, el tipo de contenido y la estructura que maneja el programa televisivo, debido a que Educa TV, está diseñado para inculcar valores a los niños, a más de transmitirles de una manera diferente de enseñanza.

2.3 Locales

Asimismo, autores como Bernal Jiménez (2019) ha analizado la utilización de recursos audiovisuales en la enseñanza de inglés en bachillerato concluyendo que estos recursos pueden mejorar la comprensión y mejora del lenguaje diseñando planes de clase que integren el uso del video educativo como recurso didáctico para enseñar el Simple Present Tense, integrando los videos educativos a cada uno de los planes de clase para facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

3. Marco Legal

La Constitución de la República del Ecuador, en su Artículo 27, establece a la educación como un pilar fundamental para el desarrollo integral del individuo y la sociedad, enfocada en el respeto a los derechos humanos y la democracia. Además, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES) y el Sistema Integral de Tecnologías para la Escuela y la Comunidad, promueven la incorporación de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en la educación, garantizando el acceso de todos a estas herramientas.

4. Marco Teórico

4.1 Fundamentos

La autoeficacia como teoría argumenta que, sobre la visión propia de las capacidades de un individuo al momento de realizar alguna actividad física o mental, influye tanto en su comportamiento como en el desempeño de dichas tareas. Bandura (1977) definió la autoeficacia como "creencias de un individuo acerca de sus capacidades para producir efectos deseados por medio de su propio comportamiento" (p. 193).

Personas con alta autoeficacia creen ser capaces de efectuar cualquier tarea con éxito, mientras que el individuo opuesto a esta idea puede experimentar sentimientos de duda y desconfianza en sí mismo. Según el autor, la autoeficacia puede ser influenciada por cuatro factores o fuentes: la experiencia previa de la persona, la observación de las experiencias de otros, la persuasión verbal y las respuestas fisiológicas y emocionales de la persona.

Según Pajares (1996), la autoeficacia escolar es "la creencia de un estudiante en su capacidad para organizar y ejecutar los cursos de acción necesarios para producir logros académicos específicos" (p. 540). En su modelo el autor, resalta la valía de la previa experiencia y la retroalimentación como factores influyentes de la autoeficacia escolar. También señala que la autoeficacia escolar está relacionada con múltiples constructos psicoeducativos como la ansiedad, la motivación y la autopercepción académica. La teoría de la autoeficacia de Bandura y el modelo de la autoeficacia escolar de Pajares, están estrechamente relacionados con el tema que estamos tratando sobre la importancia de la autoeficacia en el aprendizaje de los estudiantes.

Ambos autores destacan la importancia de la percepción de la capacidad del estudiante para el éxito académico. También, al tratarse de un estudio relacionado entre arte y educación, en el artículo de Álvarez-García y Nieto-Miguel (2019), se refieren los autores, al "arte y la educación artística, en una discusión detallada de conceptos clave, como la educación "del" arte, la educación "para" el arte y la educación artística en sí misma" (p. 2-5). Explorando también la dimensión transversal de la educación artística y como el proceso creativo puede ser parte de un aglomerado de elementos que edifican el proceso de enseñanza-



UNAE

Universidad Nacional de Educación

aprendizaje. Además, dichos autores profundizan en los axiomas de la creatividad como motor didáctico y en la interdisciplinariedad de los lenguajes artísticos en el contexto psicopedagógico, proporcionando bases sólidas para identificar el papel de cada una de las disciplinas frente al paradigma cultural de lo artístico.

La cuestión psicocognitiva también es un eje fundamental de este estudio ya que busca internarse en las funciones sensoriales para ubicar el conocimiento en las áreas en donde más se ha demostrado el buen funcionamiento de los recursos audiovisuales, según Mayer (2018), este tipo de recursos puede influir en el aprendizaje y la memoria, haciendo revista de importantes teorías del aprendizaje como la teoría cognitiva de la carga mental y la teoría de la cognición multimedia, explicando cómo los recursos audiovisuales afectan el procesamiento cognitivo y la memoria de los educandos.

El autor, discute lo esencial de la percepción y la atención en la inclusión de los elementos audiovisuales en el aula y cómo el diseño instruccional empleado de forma asertiva ayuda a maximizar los recursos multimediales. La educación ha evolucionado en las últimas décadas gracias al desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), lo que ha permitido la incorporación de nuevas formas de enseñanza y aprendizaje en el aula. En este sentido, el uso de recursos innovadores en la enseñanza se ha vuelto cada vez más común en diferentes disciplinas educativas García-Valcárcel (2005).

4.1.1 Audiovisual educativo

Según el libro "Producción de audiovisuales como estrategia de aprendizaje activo" (Castro-Chans et al, 2014) la experiencia práctica orientada a la producción de un material multimedia como estrategia de enseñanza y aprendizaje en el marco de cualquier asignatura que se vaya a implementar, aporta aprendizaje significativo desde cualquier punto que se lo vea. En el caso de la enseñanza de Educación Cultural y Artística, el uso de recursos audiovisuales se ha vuelto especialmente importante debido a la naturaleza visual y creativa de esta asignatura (Zafra, 2016). Los recursos audiovisuales pueden ser muy útiles en la enseñanza de ECA porque permiten una mejor comprensión de conceptos abstractos y fomentan la creatividad en los estudiantes.



UNAE

Universidad Nacional de Educación

En este sentido, la incorporación de recursos audiovisuales en la enseñanza de ECA en bachillerato, puede mejorar significativamente el proceso de aprendizaje de los estudiantes (Álvarez, 2019). Según Gutiérrez (2019), el uso de recursos audiovisuales puede mejorar la motivación de los estudiantes y hacer que el aprendizaje sea más dinámico y entretenido. Entre los recursos audiovisuales que se pueden utilizar en la enseñanza de ECA en bachillerato, se encuentran los videos educativos, las presentaciones multimedia y las animaciones. Y según Taborda-Hernández (2022), los videos educativos son una herramienta muy útil para la enseñanza de arte ya que permiten mostrar de manera visual y dinámica diferentes técnicas y procesos artísticos.

Según Velarde Alvarado et al, (2020), en su estudio "Los vídeo tutoriales como apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje y sus implicaciones pedagógicas en el diseño instruccional", observa que los videotutoriales son una de las herramientas más utilizadas por los estudiantes para aprender de manera autónoma. Sin embargo, los autores también señalan que a menudo los estudiantes se ven perdidos en la búsqueda de información y los contenidos no siempre son los adecuados. Por esta razón, la investigación propone motivar a los docentes a diseñar adecuadamente este tipo de multimedia educativo.

En cuanto a las presentaciones multimedia, estas permiten mostrar de manera organizada y atractiva diferentes imágenes, textos y audios relacionados con las asignaturas (Gutiérrez, 2019). Según el autor, las animaciones son otra herramienta muy útil para la enseñanza de materias, ya que permiten mostrar de manera detallada y creativa diferentes procesos y técnicas artísticas. Los autores también señalan cómo los avances tecnológicos, como internet, y los cambios en la demanda han afectado a la industria del cine y han dado lugar a nuevas iniciativas empresariales como los modelos de negocio en la distribución de contenidos audiovisuales educativos en línea.

Las estéticas audiovisuales también trascienden en el arte y se manifiestan en el cine por lo cual pueden identificarse como una herramienta narrativa, por ende, educativa:



El cine constituye una manifestación artística audiovisual que desarrolla múltiples estímulos en redes coherentes y divertidas. La imagen en movimiento, el entramado de ficción-realidad, la diégesis de la historia y la conexión con la vida humana son elementos que —por lo general— entretejen su preferencia y gusto. A través del cine, los procesos de enseñanza y aprendizaje adquieren significados (Delgado Mendoza et al., 2020, p. 252).

La aparición de nuevos actores en el mercado que se dedican específicamente a la producción de contenidos en internet en los que predominan actores educativos prosumidores Apolo (2020) producen videos tutoriales, series y documentales didácticos, desarrollando así, el lado educativo de plataformas como YouTube, demostrando a su vez el carácter pedagógico que pueden llegar a tener los sitios de videos, significando un potencial inconmensurable para la explotación beneficiosa de estos recursos en servicio de la comunidad.



3. Marco Metodológico

3.1 Paradigma

El paradigma de esta metodología está fundamentado en el aprendizaje a través del construir conocimiento, guiado desde su fuente que determina las capacidades individuales y colectivas para desarrollar aprendizaje.

“El aprendizaje es una función necesaria del desarrollo. Es decir, el aprendizaje entraña siempre cierto desarrollo; pero, más importante aún, el desarrollo cultural del estudiante depende de su capacidad de aprender. Por consiguiente, el verdadero proceso educativo no es simplemente el desarrollo, sino el desarrollo seguido del aprendizaje, o lo que es igual, el desarrollo que es internalizado y se convierte en aprendizaje” (Vygotsky, 1979, p. 109).

3.2 Enfoque

El enfoque de la investigación se enmarca en un modelo exploratorio mixto, cuantitativo y cualitativo, con el objetivo de analizar impactos de la utilización de recursos didácticos en la enseñanza de ECA en bachillerato. Çalik (2014) es uno de los principales defensores del enfoque mixto y ha propuesto el paradigma constructivista como el más adecuado para este enfoque. En su libro "Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches" Çalik explica que el paradigma constructivista se enfoca en la interpretación del significado de la experiencia humana y en la construcción social del conocimiento, lo que lo hace compatible con el enfoque mixto.

3.3 Tipo de investigación

El tipo de investigación que se llevará a cabo en esta tesis es de carácter exploratorio y aplicado. La naturaleza exploratoria de esta investigación se fundamenta en la necesidad de explorar y comprender en profundidad la relación entre el uso de recursos TP y AV junto a la autoeficacia de los estudiantes en ECA. Dado que esta área de estudio es relativamente nueva y no se dispone de una gran cantidad de



investigaciones previas en este contexto específico, es esencial llevar a cabo una exploración detallada para identificar patrones, tendencias y posibles relaciones que puedan surgir. Este enfoque permitirá una comprensión más completa de cómo los recursos tecnopedagógicos y audiovisuales pueden influir en la autoeficacia de los estudiantes en ECA.

3.4 Diseño

I. Diseño y preparación del material audiovisual: En esta fase se realizará el diseño y producción de los recursos audiovisuales a utilizar en la intervención, donde se incluye: preproducción, diseño estratégico y de producción, escritura del guion, producción, postproducción, promoción, exhibición, evaluación de resultados.

II. Selección y preparación de la muestra: Se seleccionará la muestra de estudiantes de manera aleatoria y se realizará una breve capacitación a los docentes involucrados para asegurar la correcta aplicación del material.

III. Intervención y recolección de datos: En esta fase se llevará a cabo la aplicación del material audiovisual en el grupo experimental y se recolectarán los datos necesarios para la evaluación de los resultados.

IV. Análisis de datos: En esta fase se procesarán los datos obtenidos y se evaluará el impacto de los recursos audiovisuales en el aprendizaje de los estudiantes.

V. Proceso que realizará para el análisis de datos: Se utilizarán técnicas estadísticas descriptivas e inferenciales, para determinar la existencia de diferencias significativas entre los resultados de los dos grupos. Además, se realizará un análisis cualitativo de la percepción de los estudiantes a través de la aplicación de cuestionarios y la observación de su interacción con los recursos audiovisuales durante las sesiones de clase.



3.5 Población muestra o informantes claves

Con respecto al alcance la población objeto de estudio está conformada por estudiantes de bachillerato que cursan la asignatura de ECA en la Unidad Educativa Particular Khipu de la ciudad de Quito. La muestra estará compuesta por un total de 45 estudiantes seleccionados de manera aleatoria.

3.6 Criterios de inclusión y exclusión de las unidades de información

En este estudio, se incluirán como unidades de información a los estudiantes de bachillerato de la institución educativa seleccionada que estén cursando la asignatura de ECA. Estos estudiantes serán considerados participantes activos del estudio, ya que la propuesta pedagógica se diseñará y evaluará con el objetivo de mejorar su autoeficacia en la materia.

Por otro lado, se excluyen de esta investigación a aquellos estudiantes que no estén inscritos en la asignatura de ECA, ya que la propuesta pedagógica se enfoca específicamente en esta área de estudio. Además, se excluyen a los estudiantes que no otorguen su consentimiento para participar del mismo, garantizando así la confidencialidad y la ética en la investigación. La selección y exclusión cuidadosa de las unidades de información permitirá obtener datos relevantes y representativos para abordar los objetivos de la investigación de manera efectiva.

3.7 Criterios para seleccionar y/o determinar los participantes en la investigación

La selección de los participantes se basa en criterios específicos que se derivan de los objetivos y la naturaleza del estudio. En primer lugar, los participantes serán estudiantes de bachillerato de la institución educativa seleccionada que estén matriculados en la asignatura en mención. Esta selección se justifica porque el objetivo principal de la investigación es mejorar la autoeficacia de los estudiantes en ECA a través de una propuesta pedagógica basada en recursos tecnopedagógicos y audiovisuales.

En cuanto a la exclusión de participantes, se tomó en cuenta solo a estudiantes de ECA BGU ya que los estudiantes de educación media están sujetos a otro tipo de estrategias más alejada de la cuestión



UNAE

Universidad Nacional de Educación

tecnológica por razones etarias, por ejemplo, en el uso y manejo de la informática, para llevar a cabo trabajos en el laboratorio de computación creando cuentas en plataformas sin supervisión de padres de familia. Estos criterios de selección y exclusión se fundamentan en la necesidad de trabajar con un grupo de participantes representativo y éticamente involucrado en la investigación, asegurando que los datos recopilados sean pertinentes para abordar la problemática y los objetivos de la investigación de manera efectiva.

3.8 Técnicas e instrumentos de recolección de la información

Las técnicas se basarán en información obtenida analizadas en las técnicas estadísticas descriptivas e inferenciales usadas, con el fin de determinar la existencia de diferencias significativas entre los resultados de los dos grupos. Se emplea la aplicación de dos tipos de instrumentos: encuestas y entrevistas. El cuestionario será aplicado a los estudiantes de ambos grupos antes de la intervención, con el fin de medir su percepción sobre la utilidad y eficacia de los recursos didácticos como herramienta de refuerzo en la enseñanza de ECA.

Por su parte, las observaciones se realizarán durante las sesiones de clase, con el fin de registrar la interacción de los estudiantes con los recursos audiovisuales y su impacto en el aprendizaje. Tratamiento muestral: Se utilizará un muestreo aleatorio simple para seleccionar a los estudiantes que conformarán la muestra. Se tomará en cuenta la cantidad de secciones que existen en el curso y se asignará un número aleatorio a cada una de ellas para seleccionar al azar dos secciones, una de ellas será el grupo experimental y la otra el grupo de control. La muestra estará compuesta por un total de 45 estudiantes.



3.9 Operacionalización de las variables/categorías de estudio

Tabla 1 Variable dependiente

CATEGORÍA O VARIABLE DEPENDIENTE: Autoeficacia de los estudiantes en la asignatura de ECA en bachillerato.				
Conceptualización	Dimensión/ Categorías	Indicadores	Técnicas	¿A quién aplicará?
La autoeficacia se ha teorizado desde la década de 1970, y ha destacado de forma importante esta variable en la adquisición de objetivos en pro de las habilidades, incluyendo la educación Bandura (1997). Según el autor, la autoeficacia son las creencias de un individuo sobre su capacidad propia, para desenvolverse en una actividad o tarea de forma satisfactoria. En la educación y en materias específicas como ECA la autoeficacia puede influir en el compromiso, rendimiento y motivación para desarrollar dicha asignatura.	Motivación (escala de motivación académica)	Motivación para aprender Motivación para mejorar	Entrevista	Estudiantes
	Autoevaluación	Capacidad de resolver ejercicios en el aula Capacidad para realizar tareas	Encuesta de autoeficacia	Estudiantes
	Persistencia	Persistencia en la adquisición del conocimiento	Entrevista Encuesta	Estudiantes

Tabla 2 Variable independiente

CATEGORÍA O VARIABLE INDEPENDIENTE: Los recursos tecnopedagógicos y audiovisuales.				
Conceptualización	Dimensión	Categorías Indicadores	Técnicas	¿A quién aplicará?



UNAE

Universidad Nacional de Educación

<p>Los recursos TP y AV son herramientas didácticas que combinan elementos tecnológicos y pedagógicos para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Según Covarrubias Apablaza y Mendoza Lira (2013), estos recursos son definidos como "el conjunto de herramientas tecnológicas y de diseño didáctico que se emplean en los procesos de enseñanza y aprendizaje con la finalidad de mejorar la calidad y la efectividad de los procesos educativos".</p>	Accesibilidad	<p>Disponibilidad de equipos y dispositivos en el centro educativo.</p> <p>Disponibilidad de recursos digitales (software, aplicaciones, plataformas).</p> <p>Acceso a internet y velocidad de conexión.</p>	Observación	Institución
	Calidad	Nivel de interactividad de los recursos.		
	<p>Variedad</p> <p>Capacitación</p>	<p>Visual y estética de los recursos.</p> <p>Facilidad de uso de los recursos.</p> <p>Diversidad de tipos de recursos tecnopedagógicos y audiovisuales disponibles</p> <p>Variedad de temáticas y contenidos abarcados por los recursos</p> <p>Nivel de actualización y renovación de los recursos.</p> <p>El nivel de formación y capacitación en el personal docente en el uso de recursos tecnopedagógicos y audiovisuales</p> <p>Nivel de integración y uso de los recursos tecnopedagógicos y audiovisuales en la planificación y desarrollo de clases.</p>		



3.10.1 Cuestionario

Cuestionario de Autoeficacia en Educación Cultural y Artística (ECA) de Bachillerato BGU (ver anexo 1). Tiene como objetivo responder a la pregunta de investigación relacionada con la autoeficacia y la confianza de los estudiantes en el ámbito de la Educación Cultural y Artística. Emplea una técnica cuantitativa que utiliza una escala Likert de 5 puntos para medir la autoevaluación de las habilidades y conocimientos de los estudiantes en ECA. Esta herramienta está diseñada para ser aplicada exclusivamente a estudiantes de bachillerato que estén matriculados.

3.10.2 Objetivo de la investigación que responde este instrumento

El "Cuestionario de Autoeficacia en Educación Cultural y Artística (ECA)" se muestra como un instrumento crucial en el contexto de esta investigación, abordando la centralidad de la autoeficacia de los estudiantes en el ámbito de ECA. Con la finalidad de arrojar luz sobre esta dimensión, el cuestionario se orienta a medir la autoevaluación de habilidades y conocimientos de los estudiantes, abordando las áreas de Música, Artes Plásticas y Artes Audiovisuales y Digitales. Este instrumento se configura como fundamental para responder a la pregunta de investigación central: "¿Cómo perciben los estudiantes su autoeficacia en ECA?"

El cuestionario se presenta en cuatro secciones interconectadas. La primera sección se enfoca en la autoevaluación de habilidades en ECA, indagando sobre la capacidad de los estudiantes para comprender, analizar y expresarse creativamente en el ámbito artístico y cultural. La segunda sección evalúa la autoevaluación de conocimientos, explorando la percepción de los estudiantes sobre su dominio de conceptos clave en ECA y su capacidad para aplicar principios en diferentes contextos. La tercera sección profundiza en la autoeficacia en ECA en general, abordando la confianza de los estudiantes en sus habilidades y su motivación para el aprendizaje continuo en estas áreas.



UNAE

Universidad Nacional de Educación

Este cuestionario se aplica a estudiantes de bachillerato inscritos en cursos de ECA y se complementa con entrevistas semiestructuradas, que brindan una perspectiva cualitativa más profunda sobre las percepciones y experiencias de los estudiantes. Estos instrumentos se alinean con los objetivos de la investigación, que buscan no solo medir la autoeficacia de los estudiantes en ECA, sino también comprender en profundidad cómo perciben su capacidad en estas áreas y cómo influye en su desempeño académico. Además, se considera la información demográfica opcional para contextualizar los resultados en función de variables como el género, la edad y el grado o curso de los estudiantes.

El cuestionario y las entrevistas son esenciales para recopilar datos cuantitativos y cualitativos que permitirán una evaluación completa de la autoeficacia de los estudiantes, respaldando así la investigación en curso. Estos instrumentos desempeñan un papel fundamental en la obtención de información detallada que contribuirá a la formulación de conclusiones y recomendaciones relevantes en el ámbito de la educación artística y cultural en el bachillerato. Muestra: 45 estudiantes matriculados en bachillerato BGU. En el Colegio Particular Khipu de la ciudad de Quito.

3.10.1 Método Cualitativo

El instrumento utilizado en esta investigación es la "Entrevista de Autoeficacia en Educación Cultural y Artística (ECA) de estudiantes de BGU" (ver anexo2) del Colegio Particular Khipu. Su objetivo principal radica en la exploración en profundidad de las percepciones, experiencias y desafíos que los estudiantes enfrentan en relación con su autoeficacia en las áreas de estudio. La pregunta de investigación que guía esta herramienta es la siguiente: "¿Cómo perciben los estudiantes su autoeficacia en las áreas de Música, Artes Plásticas y Artes Audiovisuales y Digitales?" A través de esta entrevista, se busca obtener una comprensión detallada de la confianza de los estudiantes en sus habilidades y conocimientos en estas áreas específicas de Educación Cultural y Artística.



UNAE

Universidad Nacional de Educación

Las preguntas de la entrevista han sido cuidadosamente elaboradas para abordar aspectos clave relacionados con la autoeficacia de los estudiantes en ECA. La primera pregunta, que indaga sobre el nivel de confianza de los estudiantes en sus habilidades y conocimientos en las áreas mencionadas, proporcionará una evaluación inicial de su autoeficacia. Las siguientes preguntas son más específicas y profundas. Preguntas como "¿Qué actividades específicas dentro de estas áreas consideras que se te dificultan más?" y "¿Puedes proporcionar ejemplos de situaciones en las que te hayas sentido especialmente competente o inseguro en estas áreas?" permitirán a los estudiantes reflexionar sobre sus experiencias personales y destacar desafíos y fortalezas específicas.

La pregunta sobre las estrategias y recursos utilizados para mejorar la autoeficacia en estas áreas busca comprender cómo los estudiantes abordan su aprendizaje y si recurren a recursos tecnopedagógicos y audiovisuales. También se aborda la relación entre la autoeficacia y el desempeño académico, lo que puede proporcionar información sobre cómo la autoeficacia se traduce en logros académicos. La última pregunta sobre la influencia de la interacción con profesores, compañeros y recursos escolares en la autoeficacia es fundamental para comprender cómo el entorno educativo impacta en la percepción de autoeficacia de los estudiantes.

La muestra de estudiantes de bachillerato inscritos en cursos de Música, Artes Plásticas y Artes Audiovisuales y Digitales es apropiada, ya que permite obtener percepciones específicas de los estudiantes que participan en estas disciplinas. La entrevista semiestructurada será una herramienta valiosa para recopilar datos cualitativos enriquecedores que complementarán los aspectos cuantitativos de la investigación, permitiendo una comprensión más profunda de la autoeficacia en ECA desde la perspectiva de los estudiantes. Muestra: 3 estudiantes matriculados en Bachillerato en el Colegio Particular Khipu.



4. Análisis e interpretación de la información

4.1 Cuantitativo

4.1.1 Criterios de selección de instrumentos

El método de medición que se usó para esta investigación busca reconocer las problemáticas alrededor del tema planteado con respecto a los recursos que un estudiante está en la capacidad de acceder, comprender y necesitar para su mejor desempeño en la asignatura de ECA. Dada la situación, se aprovechó la disponibilidad de un universo de público que se componía de estudiantes adolescentes interesados en las materias artísticas que oferta la institución donde se realizó el estudio. La asignatura se ramifica en tres áreas comprendidas por Música, Artes Plásticas y Artes Audiovisuales y Digitales, que se distribuyen entre un total de 45 estudiantes pertenecientes a 1ro, 2do y 3ro de BGU.

Los criterios para trabajar con esta población de estudiantes respondieron a algunas variables, en especial a las interrogantes, a los objetivos propuestos para el desarrollo de la investigación y a las experiencias como docente. Por ejemplo: en clase era evidente que enseñar de forma tradicional transmitiendo el conocimiento con recursos no diseñados para que cubran los objetivos, se mostraba siempre como una opción no muy recomendada, ya que existía lagunas en la información al no estar debidamente direccionada a atacar las problemáticas. La necesidad de hacer un análisis previo para conocer el estado de conocimiento del estudiante, obligaba a plantearse la creación de un diseño instruccional a la medida de la dimensión requerida.

Esta necesidad estaba vinculada fuertemente a la interrogante planteada de ¿cómo pueden los recursos TP y AV ser implementados de manera efectiva en la enseñanza de ECA en bachillerato para mejorar la autoeficacia de los estudiantes y abordar los desafíos actuales de la educación? Este cuestionamiento que motivó la investigación, incita a responder de qué forma se puede producir implementos didácticos para mejorar la confianza del sistema educativo en el aula y cómo estos resultados plantean la



UNAE

Universidad Nacional de Educación

posibilidad de abordar la falta de autoeficacia que los estudiantes pueden sufrir al momento de enfrentarse a la asignatura.

Al interceder directamente al estudiante con preguntas como: ¿En general, estoy seguro/a de mis habilidades y conocimientos en por lo menos una de las áreas de Educación Cultural y Artística? nos acerca a medir si la población confiaba en sí misma para acceder a conocimiento nuevo, y es allí donde los recursos a la medida podrían llegar a tener un verdadero efecto en la creación de la propuesta.

4.1.2 Análisis de resultados

La encuesta aplicada se centró en evaluar la autoeficacia de los estudiantes de bachillerato en relación con sus habilidades y conocimientos en Educación Cultural y Artística (ECA) utilizando recursos tecnopedagógicos y audiovisuales. El cuestionario se dividió en cuatro secciones: autoevaluación de habilidades en ECA, autoevaluación de conocimientos en ECA, autoevaluación de la autoeficacia en ECA y una sección de información demográfica opcional. Los encuestados fueron evaluados en una escala de valoración de cinco puntos que iba desde "Totalmente de Acuerdo" hasta "Totalmente en desacuerdo".

Tabla 3 Escala de valoración

ESCALA DE VALORACIÓN	NIVELES
Totalmente de Acuerdo	1
De acuerdo	2
Neutral	3
En desacuerdo	4
Totalmente en desacuerdo	5

En la primera sección, que se enfocó en la autoevaluación de habilidades en ECA, se observa que la mayoría de los encuestados estuvieron en desacuerdo o neutral en cuanto a su capacidad para comprender y analizar obras de arte y expresiones culturales (Ítem 1).



Figura 1

Sin embargo, hubo una tendencia hacia la afirmación en los ítems relacionados con la capacidad de expresión creativa y la apreciación de manifestaciones culturales y artísticas (Ítems 2 y 3).

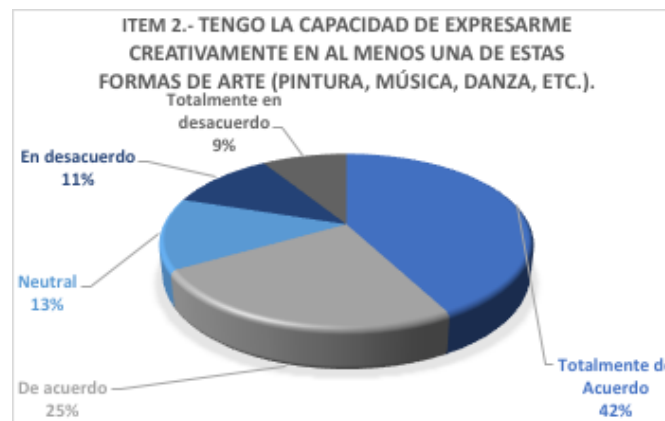


Figura 2



Figura 3

La capacidad para identificar y apreciar contribuciones culturales y artísticas de diferentes culturas y épocas (Ítem 4) también recibió una evaluación mayoritariamente positiva.

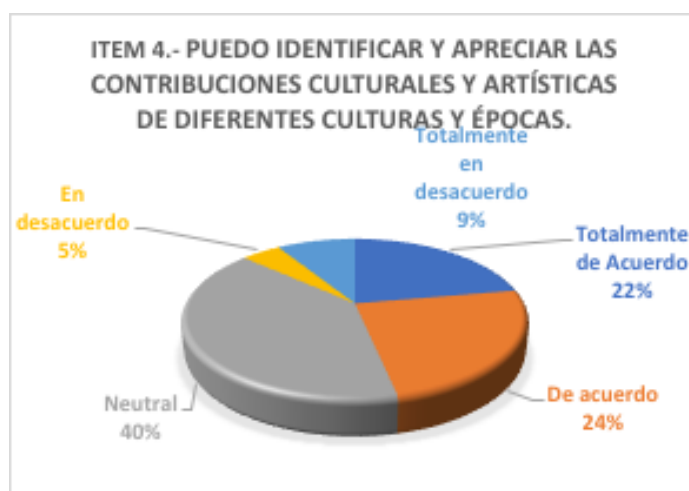


Figura 4

En la segunda sección, que se enfocó en la autoevaluación de conocimientos en ECA, los encuestados mostraron una tendencia hacia la afirmación en la mayoría de los ítems. Esto sugiere que se sienten seguros de sus conocimientos en la materia y que pueden recordar y aplicar principios básicos de las artes y la cultura aprendidos en su educación. En el (Ítem 5), la mayoría de los encuestados se ubicaron en las categorías "De acuerdo" y "Neutral". Esto indica que la mayoría de los participantes se sienten seguros o al menos no están en desacuerdo con tener un buen conocimiento en al menos una de las áreas de ECA. Esta es una evaluación positiva de sus conocimientos en el campo.

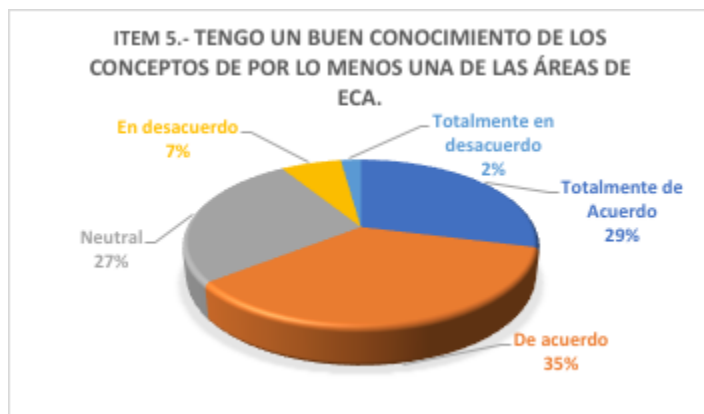


Figura 5

El (Ítem 6) también muestra una tendencia positiva. La mayoría de los encuestados se ubicaron en las categorías "De acuerdo" y "Neutral". Esto sugiere que los participantes se sienten capaces de recordar y aplicar los principios básicos de las artes y la cultura que han aprendido en su educación, lo que indica una confianza en la aplicación práctica de sus conocimientos.



Figura 6

El (Ítem 7) refleja una evaluación positiva en cuanto a la capacidad de aprender y mejorar en Educación Cultural y Artística. La mayoría de los encuestados se ubicaron en las categorías "De acuerdo" y "Neutral", lo que indica que se sienten capaces de seguir desarrollando sus habilidades en al menos una de las áreas de ECA.



Figura 7

(Ítem 8). Este ítem también muestra una tendencia positiva, ya que la mayoría de los encuestados se ubicaron en las categorías "De acuerdo" y "Neutral". Esto sugiere que los participantes se sienten seguros en su capacidad para contribuir al diálogo y la apreciación de las artes y la cultura, lo que indica una procura de alto nivel de autoeficacia en este aspecto.



Figura 8

La tercera sección evaluó la autoeficacia en ECA, y los resultados mostraron que los encuestados se sienten en su mayoría seguros en sus habilidades y conocimientos en al menos una de las áreas de ECA. Además, la mayoría de ellos creen que pueden mejorar sus dichas habilidades con el apoyo de recursos digitales y están motivados para aprender y mejorar continuamente, un indicador muy importante para la consolidación de este estudio. Los ítems 9, 10 y 11 del cuestionario arrojan una perspectiva interesante sobre la autoeficacia y la motivación de los encuestados en el ámbito de ECA. En el ítem 9, la mayoría de los



UNAE

Universidad Nacional de Educación

participantes manifestaron estar "De acuerdo" en que se sienten seguros en sus habilidades y conocimientos en al menos una de las áreas de ECA. Esto indica que tienen una autoevaluación positiva de sus competencias en el campo educativo y artístico.



Figura 9

En el ítem 10, la mayoría expresó que "De acuerdo" o "Neutral" en cuanto a la creencia de que pueden mejorar sus habilidades en ECA utilizando recursos digitales, lo que sugiere una disposición favorable hacia la incorporación de tecnología en su proceso de aprendizaje y mejora continua.



Figura 10



UNAE

Universidad Nacional de Educación

Finalmente, en el ítem 11, la mayoría de los encuestados afirmaron estar "De acuerdo" en que están motivados para aprender y mejorar constantemente en ECA, lo que refleja un compromiso positivo hacia la búsqueda de un crecimiento continuo en este campo.



Figura 11

En conjunto, estos resultados revelan una actitud favorable y una autoevaluación confiada en la capacidad de los encuestados para avanzar en Educación Cultural y Artística, aprovechando tanto las tecnologías digitales como su propia motivación intrínseca para lograr un desarrollo constante en este ámbito educativo y artístico.



Figura 12

Sin embargo, más allá de algunos puntos positivos la investigación arrojó también que si sumamos el Neutral, En desacuerdo y Totalmente en desacuerdo, representan una tercera parte del total lo que significa que aproximadamente 3 de 10 alumnos en promedio no conciben con la capacidad y la confianza en la



materia. Otro dato que se observa es en el número elevado de los De Acuerdo, que también puede representar dudas en el valor del conocimiento individual o por lo menos en la calidad del mismo. La falta de autoeficacia o confianza en las capacidades estudiantiles se representa no solo en la percepción negativa de los resultados sino también en la positiva que muestra dudas de su conocimiento.

4.2 Cualitativo

4.2.1 Análisis individual de las entrevistas

En el contexto del análisis cualitativo, se realizaron entrevistas individuales con la muestra de 3 adolescentes para evaluar su nivel de autoeficacia en áreas específicas.

La Entrevista 1, con un adolescente de 17 años, reveló un alto nivel de autoeficacia en música. Este estudiante utiliza libros y recursos en línea para mejorar sus habilidades y considera que los recursos en línea son valiosos y efectivos. Asocia parte de su éxito académico con su autoeficacia y considera fundamental la interacción con profesores y la disponibilidad de recursos.

En la Entrevista 2, que involucra a un adolescente de 16 años, se encontró un nivel medio de autoeficacia en todas las áreas. Este estudiante experimenta dificultades en música, artes plásticas y artes audiovisuales y digitales. A pesar de utilizar varios recursos, como videos y libros, no encuentra resultados efectivos. Siente que los recursos son insuficientes y su baja autoeficacia tiene un impacto negativo en su desempeño académico. Además, experimenta falta de apoyo y recursos insuficientes en la escuela.

La Entrevista 3 con otro adolescente de 17 años reveló un nivel de autoeficacia mediano o neutro. Aunque no menciona áreas específicas de dificultad, sugiere dificultades en artes plásticas. Este estudiante utiliza varios recursos como referencia y considera que los recursos tecnopedagógicos y audiovisuales funcionan bien y son beneficiosos. En el momento actual, se siente bien académicamente en relación con estas áreas, y la interacción con profesores es más relevante para su confianza que los recursos disponibles en la escuela.

El análisis de las tres entrevistas pone de manifiesto la importancia crítica de la percepción de recursos tecnopedagógicos y audiovisuales en la mejora de la autoeficacia de los estudiantes en las áreas de Educación en Comunicación Audiovisual (ECA). Es evidente que estos recursos desempeñan un papel esencial en el desarrollo de la autoeficacia, lo que a su vez influye directamente en el desempeño académico.

La Entrevista 2, en particular, arroja luz sobre la necesidad imperante de disponer de recursos más efectivos y accesibles, lo que sugiere una clara demanda de inversión en tecnología educativa que sea tanto relevante como útil. Estos hallazgos sugieren que la integración de recursos tecnopedagógicos y audiovisuales en el proceso educativo podría generar un impacto positivo en estudiantes con niveles de autoeficacia variados, proporcionándoles herramientas que fortalecerían sus habilidades y, en última instancia, mejorando su desempeño académico.

Dentro de la red semántica identificada, la autoeficacia se erige como un factor clave. Se aprecia que un mayor apoyo, la percepción de competencia y el acceso a recursos adecuados ejercen un efecto positivo, lo que se traduce en un mejor desempeño académico. No obstante, la falta de apoyo, la inseguridad y la insuficiencia de recursos resultan en una relación negativa que se manifiesta a través de la desmotivación y el bajo rendimiento. Además, la interacción social desempeña un papel crucial: el apoyo de profesores y compañeros, junto con una interacción positiva, puede impulsar el desempeño de los estudiantes, mientras que la falta de apoyo, la comparación con otros y la desmotivación social pueden ejercer un impacto negativo.

Los recursos y estrategias se revelan como elementos esenciales; los recursos efectivos, como los videos en línea y los libros de referencia útiles, resultan beneficiosos, mientras que la carencia de recursos específicos, la frustración y la falta de orientación representan obstáculos significativos. En conjunto, estos hallazgos subrayan la necesidad de una inversión estratégica en recursos tecnopedagógicos y audiovisuales



UNAE

Universidad Nacional de Educación

para enriquecer la educación y mejorar la autoeficacia y el rendimiento de los estudiantes en el ámbito de la Educación Cultural y Artística (ECA).

4.2.3 Infraestructura y recursos tecnológicos en la institución educativa

La institución educativa ha adaptado su infraestructura y recursos tecnológicos para alinearlos con sus necesidades pedagógicas. Si bien las aulas no cuentan con pizarras interactivas, se ha habilitado un proyector en el salón múltiple para presentaciones multimedia. Además, se ha asegurado que todas las aulas dispongan de sistemas de audio para una experiencia de aprendizaje efectiva.

Tabla 4 Recursos

Recurso	Descripción
Aulas	Aunque no cuentan con pizarras interactivas, se ha habilitado un proyector en el salón múltiple para presentaciones multimedia. Todas las aulas disponen de sistemas de audio.
Tecnología en el Aula	Se fomenta el uso de dispositivos personales de los estudiantes para actividades académicas.
Laboratorio de Computación	Equipado con computadoras actualizadas y acceso a Internet de alta velocidad para investigaciones y actividades relacionadas con la tecnología.
Taller de Artes Plásticas	Espacio dedicado al desarrollo de habilidades artísticas con recursos tradicionales.
Aula de Música	Cuenta con una variedad de instrumentos musicales para el aprendizaje de música.

En cuanto a la tecnología, la institución hace uso de la plataforma en línea "Mikareno" para la gestión de tareas y el seguimiento de los estudiantes, promoviendo la colaboración entre profesores, alumnos y



UNAE

Universidad Nacional de Educación

padres de familia. Aunque no se proporcionan tablets o dispositivos móviles, se fomenta el uso de los dispositivos personales de los estudiantes para actividades académicas. A pesar de no disponer de una biblioteca virtual o software educativo específico, la institución ha adoptado un enfoque pedagógico que valora la creatividad y la interacción práctica en el aprendizaje. Esta adaptación a los recursos disponibles ha enriquecido la experiencia de los estudiantes y los prepara para un mundo cada vez más diverso y digital.

Conclusiones

La autoeficacia en las áreas de Música, Artes Plásticas y Artes Audiovisuales y Digitales está intrínsecamente relacionada con el apoyo social, la disponibilidad de recursos y la percepción de competencia individual. Los recursos educativos, cuando son efectivos y adecuados, pueden elevar la autoeficacia y, por ende, mejorar el desempeño académico. La falta de apoyo, tanto de profesores como de compañeros, y la ausencia de recursos específicos, pueden llevar a una baja autoeficacia y afectar negativamente el rendimiento académico. Este análisis cualitativo proporciona una visión detallada de las experiencias y percepciones de los estudiantes en relación con su autoeficacia en las áreas de ECA, lo cual puede ser valioso para comprender mejor sus necesidades y desarrollar estrategias pedagógicas efectivas.

CAPÍTULO V: PROPUESTA

5. Diseño de la propuesta de intervención educativa

5.1 Problemática

La débil autoeficacia en el aprendizaje en términos generales es una preocupante realidad que afecta tanto a estudiantes como al sistema educativo en su conjunto. Esta problemática, respaldada por las investigaciones previas, tiene un impacto significativo en el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes. Los resultados del diagnóstico realizado revelaron que un porcentaje considerable de estudiantes en nuestro entorno educativo presenta una autoeficacia limitada en ECA, alrededor del 35% de la muestra, Esto no solo es generado por el desinterés por estas materias, sino que también consolidan la idea de que las artes y la cultura no son relevantes en la educación, lo que va en contra de la visión de una educación inclusiva e innovadora.

Ante esta cuestión, se hace evidente la necesidad de implementar estrategias efectivas para mejorar la eficacia de los estudiantes en ECA. La integración de recursos audiovisuales y tecnopedagógicos en el proceso educativo emerge como una solución respaldada por autores e investigadores. Estudios han demostrado que el uso de multimedia y tecnologías educativas puede aumentar la comprensión y retención del conocimiento. Además, el modelo TPACK enfatiza la importancia de combinar conocimientos pedagógicos, tecnológicos y de contenido para una enseñanza efectiva. Esto no solo tiene el potencial de elevar la autoeficacia de los estudiantes en ECA, sino que también se alinea con enfoques pedagógicos modernos que promueven un aprendizaje más significativo.

En un mundo cada vez más orientado a la tecnología, la falta de recursos audiovisuales y tecnopedagógicos enfocados para la educación -hablando de diseños áulicos específicos- podría dejar a los estudiantes en desventaja. El diagnóstico realizado reveló que la mayoría de los estudiantes tienen acceso a dispositivos digitales e internet, lo que demuestra su familiaridad con las tecnologías. La sociedad actual demanda habilidades digitales y una comprensión sólida de la información multimedia. La propuesta de



UNAE

Universidad Nacional de Educación

integrar recursos tanto tecnopedagógicos y audiovisuales en la enseñanza de ECA no solo se trata de abordar la baja autoeficacia en esta área, sino también de preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos del siglo XXI, desarrollando competencias tecnológicas esenciales para su futuro académico y profesional.

A modo de preámbulo de lo que se propone solucionar dentro de la problemática está la utilización de un conjunto de técnicas pedagógicas; tanto audiovisuales como tecnológicas, de manera que conforten al estudiante en su diversidad. Estos elementos como las nuevas tecnologías educativas y en cuestión de narrativas audiovisuales serán amalgamados para que formen diálogos entre la práctica artística convencional y las posibilidades brindadas en las plataformas virtuales. Eventualmente lo que se desea es que estos diálogos mencionados brinden discursos adaptados a esta realidad actual y que las prácticas tradicionales artísticas formen lazos con las tendencias avanzadas como IA, RA, etc. para que el sistema de enseñanza aprendizaje se robustezca y expanda hacia la mejora del mismo.

5.2 Justificación

La propuesta de integrar recursos audiovisuales y tecnopedagógicos en la enseñanza de Educación Cultural y Artística (ECA) se sustenta sólidamente en teorías pedagógicas y psicológicas ampliamente reconocidas. Autores como Bandura (1977) y Vigotsky (1981) han argumentado la importancia de la autoeficacia en el aprendizaje, resaltando que cuando los estudiantes se sienten capaces de dominar un área, están más dispuestos a participar y aprender. El modelo TPACK (Mishra y Koehler, 2006) aboga por la combinación de conocimientos pedagógicos, tecnológicos y de contenido para una enseñanza efectiva. La integración de recursos tecnopedagógicos y audiovisuales en ECA se alinea directamente con esta perspectiva, brindando una base teórica sólida para la propuesta.

Desde una perspectiva metodológica, esta propuesta representa un avance significativo en la práctica pedagógica. La inclusión de recursos audiovisuales y tecnopedagógicos en el proceso de enseñanza permitirá una mayor personalización y adaptación a las necesidades individuales de los estudiantes. Además, la combinación de métodos cuantitativos y cualitativos, como se propone en el diseño de investigación, permitirá



UNAE

Universidad Nacional de Educación

una evaluación exhaustiva de la efectividad de esta estrategia. Esto contribuirá al desarrollo de mejores prácticas en la enseñanza de ECA y podría servir como un modelo para otros contextos educativos que enfrenten desafíos similares.

En el ámbito práctico, la implementación de recursos audiovisuales y tecnopedagógicos en ECA se traducirá en una experiencia de aprendizaje más enriquecedora para los estudiantes. Les brindará la oportunidad de interactuar de manera más dinámica con los contenidos, estimulando su interés y participación. Además, el acceso a herramientas tecnológicas fomentará habilidades digitales esenciales en la sociedad actual. Esto no solo beneficiará a los estudiantes en su desarrollo académico, sino que también los preparará para enfrentar los desafíos de un mundo cada vez más digitalizado.

5.3 Objetivo General de la propuesta.

Desarrollar un recurso tecnopedagógico y audiovisual de formación en Artes Plásticas y Realidad Aumentada en la asignatura de Educación Cultural y Artística (ECA) mediante la integración de enfoques tradicionales y tecnológicos. Este objetivo busca mejorar las competencias artísticas de estudiantes de bachillerato al fomentar la expresión y el aprendizaje facilitando un diálogo creativo y enriquecedor entre ambas perspectivas.

5.3.1 Objetivos específicos:

- Producir un recurso TP y AV con temáticas artísticas donde se entrelacen las prácticas artísticas digitales y tradicionales.
- Observar el impacto del modelo tecnopedagógico y audiovisual en la autoeficacia de los estudiantes en la materia.
- Analizar el efecto de la propuesta en el desarrollo de habilidades artísticas y la apreciación cultural tanto en la práctica tradicional como tecnológica.



UNAE

Universidad Nacional de Educación

- Generar recomendaciones para la implementación de modelos pedagógicos similares.

5.4 Fundamentos teóricos

La propuesta de promover la práctica artística en Educación Cultural y Artística (ECA) a través de la integración de enfoques tradicionales y tecnológicos se respalda en varios marcos teóricos sólidos. En primer lugar, Laura Frade ha enfatizado la importancia de la secuencia didáctica, que busca estructurar el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera coherente y efectiva. Como señala Frade (2000), la secuencia didáctica "permite a los docentes diseñar experiencias de aprendizaje significativas y secuenciadas que guían a los estudiantes desde la adquisición de conceptos fundamentales hasta niveles más complejos de comprensión". Al aplicar este enfoque, se puede diseñar una ruta pedagógica que guíe a los estudiantes desde las bases de las artes tradicionales hasta la incorporación de las tecnologías, permitiéndoles desarrollar gradualmente sus competencias artísticas.

Por otro lado, el Modelo TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) de Punya Mishra y Matthew J. Koehler proporciona un marco sólido para la integración de la tecnología en la enseñanza de las artes. Como señalan Mishra y Koehler (2006), este modelo reconoce la necesidad de combinar el conocimiento tecnológico, pedagógico y de contenido para lograr una educación efectiva. En el contexto de ECA, esto implica no solo el dominio de las herramientas tecnológicas, sino también la capacidad de utilizarlas de manera significativa para enriquecer la enseñanza artística. Estos enfoques, cuando se aplican de manera sinérgica, proporcionan un marco sólido para la propuesta de mejorar la enseñanza de ECA a través de la convergencia entre lo tradicional y lo tecnológico.

5.5 Fundamentos pedagógicos

La promoción de la educación cultural y artística (ECA) a través de la integración de las artes y la tecnología se basa en principios constructivistas respaldados por diversos teóricos. En este sentido, Jean Piaget, uno de los precursores del constructivismo, destacó la importancia de que los estudiantes sean agentes activos en la construcción de su propio conocimiento. Desde esta perspectiva, la propuesta de



UNAE

Universidad Nacional de Educación

nuestra tesis busca empoderar a los estudiantes para que, a través de la práctica artística y la exploración tecnológica, puedan construir significados y comprensiones profundas en las áreas de música, artes plásticas y audiovisuales.

Además, el enfoque de Jerome Bruner sobre la "enseñanza para la comprensión" enfatiza la necesidad de que los estudiantes no solo adquieran información, sino que también desarrollen la capacidad de aplicarla de manera significativa en contextos diversos. Nuestra propuesta se alinea con estos enfoques constructivistas al promover la práctica activa y la comprensión profunda a través de la combinación de las artes y la tecnología en la ECA.

5.5.1 Enfoques pedagógicos adicionales

Es importante considerar el enfoque metodológico que guía nuestra propuesta. Aquí, el enfoque ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación) se presenta como una metodología sólida y bien establecida para el diseño y desarrollo de intervenciones educativas efectivas. El modelo ADDIE enfatiza la importancia de un proceso iterativo y sistemático que comienza con un análisis detallado de las necesidades educativas, sigue con la fase de diseño de la intervención, se implementa cuidadosamente y se evalúa de manera constante para garantizar su eficacia. En el contexto de nuestra propuesta, el enfoque ADDIE se aplicará para desarrollar y perfeccionar la integración de las artes y la tecnología en la ECA. Esta metodología garantizará que nuestras intervenciones sean efectivas y se ajusten a las necesidades cambiantes de los estudiantes y del entorno educativo en constante evolución.

5.5.2 Otros modelos consultados

Una perspectiva complementaria proviene del Modelo SAMR (Sustitución, Ampliación, Modificación, Redefinición) de Rubén Puentedura. Este modelo ofrece una estructura para evaluar cómo se utiliza la tecnología en la enseñanza. Desde la fase de "Sustitución", donde la tecnología se utiliza como un simple reemplazo de herramientas tradicionales, hasta la fase de "Redefinición", donde la tecnología permite la



UNAE

Universidad Nacional de Educación


creación de nuevas tareas previamente inconcebibles. En el contexto de la ECA, nuestra propuesta apunta a llevar a cabo una transformación desde niveles más bajos de sustitución y ampliación hacia niveles más altos de modificación y redefinición. Al hacerlo, buscamos aprovechar plenamente el potencial de la tecnología para mejorar y enriquecer la práctica artística y, al mismo tiempo, impulsar el aprendizaje auténtico y significativo.

5.5.3 Enfoque de Realidad Aumentada para la enseñanza y el aprendizaje

Autores como Mark Billinghurst y otros investigadores en el campo de la Realidad Aumentada (RA) han estado desarrollando y aplicando metodologías basadas en RA en la educación. Utilizan dispositivos como gafas inteligentes y aplicaciones de RA para enriquecer la experiencia de aprendizaje. Por ejemplo, los estudiantes pueden explorar modelos 3D interactivos de conceptos científicos o históricos, lo que les permite comprender mejor conceptos complejos. Además, la RA permite la colaboración en tiempo real y la interacción con objetos virtuales en el entorno real, lo que fomenta un aprendizaje práctico y activo. Esta metodología se alinea con el modelo SAMR, ya que puede pasar de la simple "sustitución" a la "redefinición" de la enseñanza y el aprendizaje.

5.6 Estructura de la propuesta


Tabla 5 Plan didáctico

<p>Khipu Didáctico</p> 	<p>Tecnopedagogía Audiovisual</p> <p>Artes Plásticas & Realidad Aumentada: <i>un diálogo interdisciplinario entre dos universos paralelos.</i></p> <p>PROPUESTA</p>
<p>ESTRATEGIA ÁULICO-DIDÁCTICA</p>	
<p>UNIDAD 1</p>	<p>OBJETIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none">• Producir un recurso tecnopedagógico audiovisual a modo de video explicativo sobre todo el proceso de la propuesta, poniendo en práctica el desarrollo de un producto integrador, transdisciplinario y didáctico.• Promover el desarrollo de la creatividad y la habilidad artística de los estudiantes a través de la creación de esculturas en arcilla y su posterior transformación en personajes animados en Realidad Aumentada.• Integrar de manera efectiva las TAC en el proceso de aprendizaje artístico, permitiendo a los estudiantes explorar nuevas formas de expresión y narrativas. <p>Link del recurso:</p> <p>https://www.youtube.com/@ColegioKhipu</p>



UNAE

Universidad Nacional de Educación

NIVEL: BGU		ASIGNATURA: EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA / MÓDULO 1		
DURACIÓN	DESCRIPCIÓN	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS
<p>1 MES (4 semanas)</p> <p>1 módulo independiente</p> <p>3 horas aula (40 min) C/U</p>	<p>Preparación y Desarrollo de Proyectos Creativos.</p> <p>OBJETIVOS:</p> <p>Comprender la importancia del proyecto y su relación con la actualidad, arte, sociedad y tecnología.</p>	<p>ECA.5.2.6.</p> <p>Participar en las distintas fases del proceso creativo (identificar un tema, investigar, explorar opciones, seleccionar y desarrollar ideas, recibir críticas, revisar y perfeccionar, interpretar o exponer), crear una obra original (de danza, música, escultura, pintura, cine, etc.), presentarla y debatir los resultados con la audiencia, con un artista invitado, un crítico u otro especialista.</p>	<p>Semana 1: Introducción al Proyecto y abordaje de temáticas relevantes.</p> <p>Día 1:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Presentación del proyecto y objetivos. 2. Discusión sobre la importancia del arte en la educación. 3. Presentación de beneficios de combinar artes plásticas y tecnología. <p>Día 2:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Exploración de obras de arte contemporáneas. 2. Discusión sobre la influencia del arte en la conciencia social. 3. Presentación de temas coyunturales relevantes. <p>Día 3:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Actividad de lluvia de ideas: generación de temas creativos. 2. Compartir y discutir las ideas creativas propuestas. 	<p>Recurso: Libro "El Papel del Arte en la Educación".</p> <p>Arte y Transformación Social . FNA. Documental</p> 



	<p>DESCRIPCIÓN</p> <p>Los estudiantes exploran conceptos e identifican sus realidades en contexto con los temas planteados.</p> <p>OBJETIVOS</p> <p>Conceptualizar, debatir y discriminar sobre las temáticas y reflexión sobre la realidad a la que se enfrentan diariamente.</p>	<p>ECA.5.2.5.</p> <p>Documentar, con fotografías, dibujos, registros sonoros o audiovisuales, los procesos creativos y las exposiciones o representaciones colectivas realizadas, y crear catálogos, programas radiofónicos, cortos u otros productos que den cuenta de los mismos.</p>	<p>Semana 2: Exploración de temas y contextos (Primer boceto del proyecto creativo individual)</p> <p>Día 1:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Compartir temas creativos propuestos.2. Discusión en grupos pequeños sobre los temas.3. Votación para seleccionar el tema principal del proyecto. <p>Día 2:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Introducción a la investigación en línea y en la biblioteca.2. Investigación de temas seleccionados.3. Recopilación de información, imágenes y referencias. <p>Día 3:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Presentación de hallazgos de investigación.2. Discusión sobre cómo la investigación influye en la comprensión del tema.3. Elección final del tema y justificación.	<p>Recursos: Sitios web de arte contemporáneo y revistas de arte.</p> <p>Recursos: Base de datos de arte en línea y biblioteca virtual.</p> <p>Recurso: Presentaciones visuales y multimedia de artistas relevantes.</p>

	<p>DESCRIPCIÓN</p> <p>Se trabajará en el ejercicio de abstracción de las temáticas, contrastando la información investigada y las referencias abastecidas por el docente.</p> <p>OBJETIVOS</p> <p>Se fomenta el análisis y discusión sobre los temas relevantes que abarcan las obras y los conceptos abordados en clase. Se motiva al estudiante a implementar una perspectiva crítica sobre su entorno.</p>	<p>ECA.5.3.9. Buscar información sobre distintas formas de expresión en el arte contemporáneo (arte de acción, body art, instalaciones, happening, video arte, acción poética, performance, etc.) y elaborar una presentación o cartel (impreso o digital) que reúna los datos más importantes y algunas imágenes o videos ilustrativos.</p>	<p>Semana 3: Proceso Creativo y abstracción de ideas (Planeación y desarrollo del proyecto individual)</p> <p>Día 1:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Exploración de etapas del proceso creativo: inspiración, exploración, creación. 2. Ejemplos de artistas que siguieron este proceso. 3. Discusión sobre la importancia de la abstracción en la creatividad. <p>Día 2:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Actividad práctica: elección de concepto abstracto y creación de representaciones visuales. 2. Discusión y análisis de las creaciones de los estudiantes. 3. Reflexión escrita sobre el proceso creativo y la abstracción. <p>Día 3:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Compartir reflexiones en grupos pequeños. 2. Discusión en clase sobre cómo la abstracción enriquece la creatividad. 	<p>Recurso: Entrevistas con artistas contemporáneos sobre su proceso creativo.</p> <p>Recurso: Materiales artísticos variados (pinturas, lápices de colores, etc.).</p> <p>Recurso: Diarios de arte para la reflexión personal.</p>



	<p>DESCRIPCIÓN</p> <p>Se propondrá la participación de los estudiantes en la socialización de sus proyectos, explicando y justificando los objetivos y razones de los mismos.</p> <p>OBJETIVOS</p> <p>Se interviene en el fomento a la independencia y el sentido de responsabilidad a través de los proyectos, basados en el proceso creativo con una visión transversal del conocimiento.</p>	<p>ECA.5.1.6. Planificar de forma razonada los procesos propios de creación o interpretación artística, considerando las necesidades de expresión y comunicación, y elaborar un guion con los pasos a seguir y los recursos necesarios</p>	<p>Semana 4: Presentación de propuestas creativas individuales</p> <p>Día 1:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Explicación detallada de los requisitos para la propuesta creativa.2. Revisión de los criterios de evaluación.3. Tiempo para preguntas y aclaraciones. <p>Día 2:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Sesiones de trabajo en clase para desarrollar propuestas creativas.2. Disponibilidad del docente para orientación y apoyo. <p>Día 3</p> <ol style="list-style-type: none">1. Presentación de propuestas creativas al aula.2. Retroalimentación constructiva.3. Reflexión escrita sobre el proceso de desarrollo de la propuesta.	<p>Recurso: Documento detallado de requisitos del proyecto.</p> <p>Recurso: Espacio de trabajo con materiales artísticos y tecnológicos.</p> <p>Recurso: Rúbricas de evaluación para retroalimentación y revisión.</p>
<p>MÓDULO 2 / TALLER DE ARTES PLÁSTICAS</p>				



UNAE

Universidad Nacional de Educación




DURACIÓN	DESCRIPCIÓN	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS
1 MES (4 semanas) 1 módulo independiente 3 horas aula (40 min) C/U	<p>En esta etapa, los estudiantes exploran la escultura en arcilla en otro ambiente como lo es el taller de artes plásticas. Se fomenta la creatividad y la experimentación a medida que diseñan sus propias esculturas.</p> <p>OBJETIVOS</p> <p>Comprender los fundamentos de la escultura en arcilla y sus posibilidades artísticas.</p> <p>Desarrollar habilidades de diseño a través de la conceptualización y creación de bocetos.</p>	<p>ECA.5.3.8. Asociar determinadas manifestaciones culturales y artísticas con formas de pensar, modas o movimientos estéticos del presente y del pasado, y elaborar carteles impresos o digitales que muestren la relación entre los distintos elementos.</p>	<p>Semana 1: Preparación y Materiales</p> <p>Día 1:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Presentación del taller y objetivos específicos que se espera lograr.2. Introducción a la escultura en arcilla: Se abordarán técnicas y posibilidades relacionadas al trabajo en arcilla para familiarizar a los estudiantes con el medio.3. Se proporcionarán los materiales necesarios para la escultura, incluyendo arcilla, herramientas de modelado, rodillos y paletas. <p>Día 2:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Se enfatizará la importancia de la experimentación y la exploración en el proceso creativo del arte.2. Los estudiantes realizarán ejercicios prácticos, como amasar la arcilla y explorar su textura, como preparación para la actividad principal. <p>Día 3:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Los estudiantes crearán una pequeña escultura abstracta como introducción al proceso de escultura en arcilla del proyecto.2.	<p>Recurso: Se realizarán demostraciones prácticas para que los estudiantes comprendan cómo utilizar las herramientas de modelado de manera efectiva.</p> <p>Recurso: Imágenes de esculturas en arcilla de artistas contemporáneos: Se mostrarán imágenes de obras de artistas contemporáneos que utilizan la arcilla como medio artístico.</p>


	<p>DESCRIPCIÓN</p> <p>Los estudiantes profundizan en la conceptualización y diseño de sus esculturas. Se fomenta la colaboración y la reflexión sobre el proceso creativo.</p> <p>OBJETIVOS</p> <p>Aplicar los conceptos aprendidos en la creación física de esculturas en arcilla, conectando la idea inicial con la obra final.</p>	<p>ECA.5.1.7.</p> <p>Identificar un ámbito o forma de expresión artística de interés (cerámica, joyería, mimo, percusión corporal, video arte, etc.), utilizar recursos para el autoaprendizaje (libros, videos, aprendizaje entre pares, consulta a especialistas) y aplicar los conocimientos y habilidades adquiridos en la creación de un pequeño proyecto o producto artístico.</p>	<p>Semana 2: Conceptualización y Diseño</p> <p>Repaso de los temas seleccionados en clase anterior.</p> <p>Día 1:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Los estudiantes compartirán sus ideas y conceptos individuales en grupos pequeños para recibir retroalimentación. 2. Cada estudiante trabajará en el desarrollo de su tema específico basado en ideas y conceptos ya planteados. Y en su lugar de trabajo. <p>Día 2:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Actividad de diseño: Los estudiantes usarán los bocetos y dibujos preliminares que representen el concepto de la o las esculturas. 2. Se discutirá cómo el boceto se relaciona con la escultura final y cómo puede guiar el proceso creativo. <p>Día 3:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Actividad práctica: Los estudiantes comenzarán a dar forma a la escultura en arcilla según sus diseños preliminares. 	<p>Recurso: Material de referencia relacionado con el tema elegido: Se proporcionará material de referencia relacionado con los temas elegidos por los estudiantes.</p> <p>Recurso: Presentación visual de la transformación de boceto a escultura: Se mostrará una presentación visual que ilustra cómo se puede transformar un boceto en una escultura tridimensional.</p>
--	---	---	--	--



	<p>OBJETIVOS</p> <p>Reforzar la habilidad de los estudiantes para traducir sus bocetos y diseños en esculturas de arcilla.</p> <p>Promover la comprensión de cómo el proceso de diseño y abocetado se relaciona con la creación de obras finales en arcilla.</p>	<p>ECA.5.2.3. Diseñar y desarrollar pequeños proyectos artísticos colectivos centrados en un tema de interés individual o social (discriminación, contaminación sonora, género, etc.) previendo todas las fases del proceso, desde su creación hasta su difusión y presentación</p>	<p>Semana 3: Proceso Creativo en Escultura</p> <p>Día 1:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se explicarán las diferentes etapas del proceso creativo en la escultura en arcilla. 2. Exploración de ejemplos de artistas que trabajaron con arcilla. 3. Se analizarán ejemplos de artistas destacados que han trabajado con arcilla como medio artístico. <p>Día 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Discusión sobre la importancia de la textura y la forma en la escultura. 2. Los estudiantes continuarán trabajando en sus esculturas en arcilla, prestando especial atención a la textura y a la anatomía. <p>Día 3:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Revisión y ajuste de la forma y textura según el diseño alentando a los estudiantes a revisar y ajustar sus obras de acuerdo con sus diseños y conceptos. 2. Los estudiantes escribirán reflexiones sobre su proceso creativo hasta el momento. 	<p>Recurso: Demostración de técnicas de modelado y texturización:</p> <p>Recurso: Referencias visuales de esculturas con texturas interesantes: Se proporcionarán referencias visuales de esculturas que destacan por sus texturas únicas.</p>



	<p>DESCRIPCIÓN</p> <p>Esta fase final del taller de escultura en arcilla se enfoca en la revisión y presentación de las obras creadas. Los estudiantes aprenden a comunicar sus procesos creativos y presentan sus creaciones ante la clase.</p> <p>OBJETIVOS</p> <p>Preparar a los estudiantes para presentar y comunicar sus obras de manera efectiva, desarrollando habilidades de expresión oral.</p> <p>Proporcionar a los estudiantes la oportunidad de presentar sus esculturas ante la clase, fomentando la confianza y habilidades de presentación.</p>	<p>ECA.5.2.6.</p> <p>Participar en las distintas fases del proceso creativo (identificar un tema, investigar, explorar opciones, seleccionar y desarrollar ideas, recibir críticas, revisar y perfeccionar, interpretar o exponer), crear una obra original (de danza, música, escultura, pintura, cine, etc.), presentar y debatir los resultados con la audiencia, con un artista invitado, un crítico u otro especialista.</p>	<p>Semana 4: Finalización y Presentación</p> <p>Día 1:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Revisión del progreso de las esculturas en arcilla: Se revisará el progreso de las esculturas y se proporcionará retroalimentación. 2. Sesión de trabajo en clase: Los estudiantes se centrarán en agregar detalles finales y pulir sus esculturas en arcilla. <p>Preparación para la presentación: Se discutirá cómo presentar y comunicar las obras de manera efectiva.</p> <p>Los estudiantes ensayarán la presentación de sus obras ante la clase.</p> <p>Actividad práctica: Los estudiantes presentarán sus esculturas a la clase y recibirán evaluación y retroalimentación.</p> <p>Reflexión final sobre el proceso de creación en arcilla: Los estudiantes reflexionarán sobre todo el proceso de creación en arcilla y su experiencia en el taller.</p>	<p>Recurso:</p> <p>Demostración de técnicas para detalles finos: Se realizará una demostración práctica de técnicas para agregar detalles finos a las obras.</p> <p>Recurso:</p> <p>Orientación sobre cómo describir las obras y el proceso: Se proporcionará orientación sobre cómo describir las obras y el proceso creativo.</p>
--	--	--	---	---

MÓDULO 3 / LABORATORIO DE INFORMÁTICA / APLICACIÓN DE REALIDAD AUMENTADA

DURACIÓN	DESCRIPCIÓN	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS
<p>1 MES (4 semanas)</p> <p>1 módulo independiente</p> <p>3 horas aula (40 min) C/U</p>	<p>En esta primera semana, se introduce a los estudiantes en el mundo de la Realidad Aumentada (RA) y se les guía en la configuración de las plataformas necesarias para su uso. Se enfatiza la importancia de la inmersión e interactividad en la creación artística.</p> <p>OBJETIVOS</p> <p>Explicar en profundidad los conceptos de inmersión e interactividad, destacando su relevancia en la creación artística contemporánea.</p>	<p>I.ECA.5.4.3. Reconoce el papel que desempeñan las tecnologías de la información y la comunicación a la hora de crear, almacenar, distribuir y acceder a manifestaciones culturales y artísticas, y utilizarlas para las creaciones y la difusión del propio trabajo. (I.1., I.3., S.3.)</p>	<p>Semana 1: Introducción a la Realidad Aumentada y configuración de la plataforma.</p> <p>Día 1:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Presentación del módulo y objetivos específicos: Introducción al módulo de RA y presentación de los objetivos que se espera alcanzar. 2. Explicación detallada del concepto de Inmersión e interactividad y su importancia en la creación artística. <p>Día 2:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Configuración de cuentas: Guía paso a paso sobre cómo crear y configurar cuentas en plataformas de RA, como ZapWorks o similares. <p>Día 3:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Actividad práctica: Los estudiantes crearán sus cuentas en la plataforma y practicarán la configuración. 	<p>Referencia 1</p>  <p>Referencia 2:</p>  <p>Referencia 3:</p> 

	<p>En la segunda semana, los estudiantes revisan conceptos previos sobre Realidad Aumentada y exploran cómo estos se relacionan con sus proyectos individuales. Se introducen a la interfaz de la plataforma y comienzan la creación de proyectos básicos, activando elementos visuales con contenido digital.</p> <p>Objetivos</p> <p>Consolidar conceptos clave de Realidad Aumentada.</p> <p>Iniciar la creación de proyectos individuales de RA.</p> <p>Desarrollar competencias digitales fundamentales para crear contenido en RA.</p>	<p>I.ECA.5.4.3. Reconoce el papel que desempeñan las tecnologías de la información y la comunicación a la hora de crear, almacenar, distribuir y acceder a manifestaciones culturales y artísticas, y utilizarlas para las creaciones y la difusión del propio trabajo. (I.1., I.3., S.3.)</p>	<p>Semana 2: Creación de Proyectos Básicos de Realidad Aumentada</p> <p>Día 1:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Repaso de los conceptos de la semana anterior: Breve repaso de la información presentada en la semana anterior. 2. Exploración sobre la vinculación con los proyectos individuales. Se explora cómo empezar a preparar los primeros elementos. <p>Día 2:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Introducción a la interfaz de la plataforma de RA: Los estudiantes aprenderán a navegar por la interfaz de la plataforma y a familiarizarse con sus herramientas. 2. Creación de proyectos individuales: Los estudiantes comenzarán a trabajar en los elementos básicos con RA, como activar una imagen o un objeto con contenido digital. <p>Día 3:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Actividad práctica: Los estudiantes crearán y probarán sus primeros esbozos básicos de proyecto de aula y RA. 	<p>Recurso: Guía paso a paso para la creación de proyectos básicos: Se proporcionará una referencia paso a paso detallada para crear proyectos básicos.</p> <p>Referencias:</p> 

	<p>Descripción</p> <p>En la tercera semana, los estudiantes avanzan en la conceptualización de sus proyectos, exploran ejemplos de proyectos intermedios y aprenden herramientas avanzadas en la plataforma de RA. Continúan trabajando en sus proyectos individuales, incorporando interacciones y contenido animado.</p> <p>Objetivos:</p> <p>Avanzar en la conceptualización y planificación de proyectos intermedios de RA.</p> <p>Explorar ejemplos de proyectos avanzados para inspiración.</p> <p>Familiarizarse con herramientas avanzadas de la plataforma de RA.</p>		<p>Semana 3: Creación de productos intermedios de Realidad Aumentada</p> <p>Día 1:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Conceptualización de los proyectos individuales, avance de los productos a interactuar. 2. Exploración de ejemplos de proyectos de RA intermedios: Se analizarán ejemplos más avanzados y se compararán con los propios. <p>Día 2:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Análisis y uso de herramientas avanzadas de la plataforma: Los estudiantes aprenderán sobre herramientas avanzadas disponibles en la plataforma, como interacciones y animaciones. <p>Día 3:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Continuación de los proyectos individuales: Los estudiantes comenzarán a crear elementos de RA más avanzados, que incluyen interacciones y contenido animado. 2. Actividad práctica: Los estudiantes implementarán y probarán sus proyectos individuales. 	<p>Tutoriales detallados para herramientas avanzadas:</p> <p>Tutorial:</p>  <p>Se proporcionarán tutoriales detallados para utilizar herramientas avanzadas de la plataforma.</p> <p>Tutorial 1.</p> 
--	--	--	---	---

	<p>Este módulo permitirá a los estudiantes adquirir habilidades en la creación de proyectos inmersivos, desde los conceptos básicos hasta proyectos avanzados, y culminará con la presentación de sus creaciones ante la clase.</p>	<p>I.ECA.5.4.3. Reconoce el papel que desempeñan las tecnologías de la información y la comunicación a la hora de crear, almacenar, distribuir y acceder a manifestaciones culturales y artísticas, y utilizarlas para las creaciones y la difusión del propio trabajo. (I.1., I.3., S.3.)</p>	<p>Semana 4: Finalización del Proyecto Individual de RA y artes plásticas</p> <p>Día 1:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Breve repaso de los conceptos aprendidos en todo el módulo. 2. Exploración de trabajos del grupo, aprendizaje de pares. Se analizarán ejemplos. <p>Día 2:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Optimización y perfeccionamiento de proyectos: Los estudiantes aprenderán técnicas para optimizar y perfeccionar sus proyectos. 2. Preparación para la presentación: Se discutirán estrategias para presentar proyectos de manera efectiva. 3. Actividad práctica: Los estudiantes presentarán sus proyectos y recibirán evaluación. 	<p>Se proporcionará orientación sobre cómo comunicar y describir proyectos de Realidad Aumentada de manera efectiva con ejemplos de propuestas.</p> <p>Referencia 1:</p>  <p>Referencia 2:</p> 



Evento: Exposición de Trabajos de Fin de Trimestre

Artes Plásticas & Realidad Aumentada: un diálogo artístico entre dos universos paralelos.

	Descripción del Evento	Destreza	Actividades	Recursos
<p>Fecha: Último día de clases del trimestre.</p> <p>Horario: 09:00 AM - 12:00 PM.</p> <p>Lugar: Salón de usos múltiples del Colegio.</p>	<p>Este evento tiene como objetivo celebrar y compartir los logros de los estudiantes en el proyecto de artes plásticas y realidad aumentada que han estado trabajando durante todo el trimestre. Además, será una oportunidad para presentar un recurso tecnopedagógico y audiovisual que resume todo el proceso de creación y cómo ha sido de utilidad para el diseño de aula y el desarrollo del proyecto.</p> <p>Objetivos: Celebrar los logros de</p>	<p>ECA.5.3.10. Programar y realizar un evento cultural (exposición, representación artística, fiesta, concurso gastronómico, festival de cortos, etc.) en la escuela o en su entorno, considerando los valores de su comunidad.</p>	<p>09:00 AM - 09:30 AM: Recepción y Bienvenida</p> <p>Los estudiantes, docentes, padres y visitantes se reúnen en el salón de usos múltiples.</p> <p>09:30 AM - 10:00 AM: Apertura y Presentación del Evento</p> <p>Discurso de bienvenida por parte del director del colegio.</p> <p>Introducción al evento y sus objetivos por parte del docente a cargo del proyecto.</p> <p>10:00 AM - 11:00 AM: Exposición de Trabajos y Proceso Creativo</p> <p>Los estudiantes presentan sus esculturas en arcilla y cómo han aplicado la realidad aumentada en sus proyectos.</p> <p>Se exhiben las obras y se permite a los asistentes explorarlas y experimentar la realidad aumentada.</p> <p>Los estudiantes explican sus procesos creativos y las temáticas detrás de sus obras.</p>	<p>Obras de escultura en arcilla con marcadores de Realidad Aumentada.</p> <p>Proyector y pantalla para la presentación del video tutorial.</p> <p>Dispositivos móviles para que los asistentes interactúen con la realidad aumentada.</p> <p>Certificados o reconocimientos</p>



UNAE

Universidad Nacional de Educación

	<p>los estudiantes en el proyecto de artes plásticas y realidad aumentada, presentar un recurso tecnopedagógico y audiovisual que resume el proceso y su utilidad en el diseño de aula, fomentando el intercambio y la reflexión.</p>		<p>11:00 AM - 11:45 AM: Presentación del Recurso Tecnopedagógico y Audiovisual</p> <p>El docente a cargo del proyecto presenta un video tutorial de 6 minutos que resume todo el proceso desde la concepción de la idea hasta la creación de la escultura en arcilla y su integración con la realidad aumentada.</p> <p>Se muestra cómo este recurso ha sido una herramienta valiosa en el diseño de aula y cómo ha apoyado el aprendizaje de los estudiantes.</p> <p>11:45 AM - 12:00 PM: Preguntas y Respuestas</p> <p>Se abre un espacio para que los asistentes hagan preguntas a los estudiantes y al docente acerca del proyecto y el recurso tecnopedagógico.</p> <p>12:00 PM: Clausura del Evento</p> <p>Agradecimientos a los estudiantes, docentes y padres por su participación.</p> <p>Invitación a los asistentes a recorrer nuevamente la exposición y a interactuar con las obras.</p> <p>Entrega de reconocimientos a los estudiantes por sus logros en el proyecto.</p>	<p>para los estudiantes.</p> <p>Personal de apoyo para la organización y logística del evento.</p>
--	---	--	--	--

5.7 Recursos de la propuesta

Se utilizan los siguientes recursos para el desarrollo del proyecto:

Tabla 6 Recursos de la propuesta

Tecnológicos	Humanos	Taller de artes plásticas
<ol style="list-style-type: none"> 1. Computador 2. Teléfono celular 3. Dispositivos 4. Aplicaciones en línea <ul style="list-style-type: none"> ○ Photoshop ○ After Effects ○ Leonardo IA ○ ZapWorks ○ Premiere Pro ○ ChatGTP ○ Fotopea 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Investigador 2. Tutor 3. Docentes, estudiantes y autoridades de la UEPK 4. Docentes de la UNAE 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Herramientas del taller 2. Arcilla 3. Tablero de amasado 4. Espátulas de madera y metal 5. Herramientas de modelado de arcilla con punta doble 6. Cuchillos para arcilla 7. Herramientas de alambre de corte de alambre caliente 8. Rodillos de arcilla 9. Estecas 10. Bandejas de secado 11. Soportes para esculturas 12. Esponjas y trapos 13. Baldes de agua 14. Bisagras y alambre (opcional)

5.8 Producción de la propuesta tecnopedagógica audiovisual

La producción de la estrategia didáctica para la creación del recurso tecnopedagógico audiovisual se desarrolló bajo la influencia de los modelos de producción cinematográfica definiendo objetivos clave (ver anexo 3). Estos objetivos se centraron en la producción de un video explicativo que sirviera como herramienta



UNAE

Universidad Nacional de Educación

didáctica integral, transdisciplinaria y efectiva. Además, se enfocó en promover el desarrollo de la creatividad y habilidades artísticas de los estudiantes a través de la creación de esculturas en arcilla y su posterior transformación en personajes animados en computadora. La integración exitosa de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TAC) en el proceso de aprendizaje artístico se convirtió en un componente fundamental, permitiendo a los estudiantes explorar nuevas formas de expresión y narrativas enriquecidas a través de la tecnología.

En esta etapa contempló la confección del guion del recurso, donde se incorporaron elementos educativos del diseño instruccional y se abordaron las temáticas relacionadas con la realidad aumentada y la escultura en arcilla. Se subrayó la importancia de la planificación creativa, que involucró la integración de elementos artísticos y tecnológicos en el recurso audiovisual. Se diseñaron interacciones que permitirían a la RA fusionarse de manera efectiva con las esculturas, contribuyendo así a la narrativa general. Además, se evaluaron los costos de producción y se emprendieron esfuerzos para buscar financiamiento que respaldara la realización del recurso.

La Fase 2, correspondiente a la "Preproducción", se centró en la preparación minuciosa de todos los elementos necesarios para la realización del recurso tecnopedagógico. Esto incluyó la selección del elenco (casting) y de las locaciones adecuadas para las escenas. Se dio importancia al diseño de arte, que contempló la conceptualización de las esculturas en arcilla y cómo interactuarían con la virtualidad. La planificación técnica detalló la logística para la grabación, incluyendo la selección del equipo técnico, la programación de horarios y la elaboración de un cronograma de actividades. Después, en la fase denominada "Producción", se procedió al rodaje de las escenas, siguiendo el guion establecido. Se registró tanto la actuación de los actores como la creación de las esculturas. Se destacó la integración de la tecnología, que permitió superponer elementos digitales en las escenas, dando vida a las animaciones y contribuyendo a una experiencia pedagógica para los estudiantes.



UNAE

Universidad Nacional de Educación

Durante la fase de postproducción, se llevaron a cabo una serie de tareas cruciales para garantizar la calidad y eficacia del recurso tecnopedagógico audiovisual. En primer lugar, se procedió a la edición de video, donde se realizaron ajustes, se añadieron efectos visuales y se logró una sincronización efectiva de las interacciones virtuales (RA). Esta etapa aseguró que el contenido del recurso fuera coherente, atractivo y didáctico. Además, se abordó el diseño de sonido, donde se incorporó una banda sonora adecuada, efectos de sonido y se realizó una mezcla de audio para mejorar la experiencia del espectador.

Finalmente, se aplicaron efectos visuales avanzados para mejorar la integración de la realidad aumentada en la película. Estos efectos contribuyeron a la cohesión visual y la eficacia de la experiencia de aprendizaje, lo que enriqueció la narrativa y facilitó la comprensión de los conceptos clave. En conjunto, estas acciones en la fase de postproducción garantizaron la calidad y efectividad del recurso tecnopedagógico audiovisual.

5.9 Validación de la propuesta

La validación de la propuesta pedagógica denominada "Tecnopedagogía Audiovisual: Artes Plásticas & Realidad Aumentada" (ver anexo 4) es un proceso llevado a cabo por el investigador de la presente tesis y 3 expertos profesionales en el área donde se determinó la idoneidad y viabilidad en el contexto educativo. La validación se realizó con el propósito de evaluar la pertinencia y eficacia de esta propuesta, que busca mejorar la autoeficacia de los estudiantes en la asignatura de Educación Cultural y Artística (ECA) en bachillerato. A continuación, se detallan los aspectos clave de la validación de la propuesta, teniendo en cuenta la estructura presentada.

La identificación de las necesidades de formación en la asignatura de ECA se llevó a cabo de manera exhaustiva. Se emplearon métodos como entrevistas, cuestionarios y enfoques para recopilar información sobre las percepciones de los estudiantes en relación con el proceso de aprendizaje en esta área. Los resultados de esta investigación respaldan la propuesta al destacar la falta de recursos didácticos, planes



UNAE

Universidad Nacional de Educación

obsoletos, falta de planificación curricular y desconocimiento tecnológico como desafíos clave que la propuesta aborda de manera efectiva.

La estrategia didáctica propuesta se caracteriza por su estructura minuciosamente planificada, que abarca diversas unidades destinadas a potenciar el aprendizaje de los estudiantes. Cada una de estas unidades se desglosa en semanas de estudio, lo que evidencia una cuidadosa organización del proceso educativo. Esta estructura proporciona una guía clara para el desarrollo de las actividades pedagógicas a lo largo del tiempo, asegurando una progresión coherente en la adquisición de conocimientos y habilidades por parte de los estudiantes. Además, al dividir la estrategia en unidades y semanas, se facilita la evaluación y seguimiento del progreso de los estudiantes, permitiendo una retroalimentación constante y la identificación de posibles áreas de mejora.

La división en unidades y semanas también brinda flexibilidad al enfoque pedagógico, ya que permite adaptarse a las necesidades específicas de los estudiantes y brindar la atención necesaria a cada aspecto del proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto es esencial en un entorno educativo donde la diversidad de estilos de aprendizaje y niveles de competencia es la norma. La planificación minuciosa de la estrategia garantiza que se cubran adecuadamente los objetivos de aprendizaje en cada etapa y que los recursos se utilicen de manera efectiva para lograr un impacto significativo en la autoeficacia y el desempeño de los estudiantes en la asignatura de ECA.

Este enfoque secuencial garantiza que se preste atención a cada detalle en la creación del proyecto integrador. Los beneficios de la propuesta educativa son significativos y amplios. Estimula la creatividad al combinar diversas formas de arte, fomenta las habilidades digitales al integrar tecnología, promueve un enfoque interdisciplinario al involucrar a los estudiantes en la educación artística y tecnológica simultáneamente y fomenta la reflexión y el diálogo al abordar temas culturales y sociales en los proyectos de arte.

CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

Ya que esta investigación se centró en la autoeficacia como un elemento fundamental en la enseñanza de Educación Cultural y Artística en el nivel de bachillerato con la integración de recursos tecnopedagógicos y audiovisuales como estrategia didáctica. Los resultados han arrojado conclusiones para tomar en cuenta. En primer lugar, se ha constatado que la autoeficacia de los estudiantes en el campo de las artes puede verse influenciada positivamente por la aplicación de recursos innovadores y diseñados en el proceso educativo.

Con respecto al objetivo específico 1: Identificar los recursos tecnopedagógicos y audiovisuales disponibles para la enseñanza de ECA, se ha logrado identificar y documentar recursos disponibles en la institución, lo cual proporciona una base sólida y relevante para el diseño y desarrollo de propuestas didácticas futuras. En cuanto al objetivo específico 2: Analizar el nivel de autoeficacia de los estudiantes de bachillerato en la asignatura de ECA, antes de la implementación de los recursos TP y AV, se ha obtenido una evaluación inicial precisa del nivel de autoeficacia de los estudiantes en la asignatura. Estos resultados servirán como punto de referencia crucial para comparar con las mediciones posteriores, lo que permitirá evaluar el impacto de los recursos en el desarrollo de las competencias.

Al objetivo específico 3: Diseñar recursos TP y AV para mejorar la autoeficacia de los estudiantes de bachillerato en la asignatura de ECA, se ha cumplido al lograr el diseño de un recurso TP y AV a modo de piloto específicamente diseñado para potenciar la autoeficacia de los estudiantes en la asignatura de ECA. Este recurso constituye un componente esencial de la propuesta didáctica ya que se diseñó en función de las necesidades y logra robustecer la propuesta, integrando otras narrativas de orden estético para incrementar la autoconfianza en los estudiantes y la mejora en la dinámica educativa.

Al último objetivo específico de: Recopilar datos sobre el posible impacto de los recursos TP y AV en la autoeficacia, se ha conseguido la recolección de datos significativos durante las fases previas y de prueba del



UNAE

Universidad Nacional de Educación

proyecto, los cuales indican una posible correlación positiva entre la utilización de recursos TP y AV y la mejora de la autoeficacia de los estudiantes. A pesar de la necesidad de una investigación más amplia, estos resultados iniciales son prometedores y respaldan la orientación del proyecto de los estudiantes de bachillerato en la asignatura de ECA.

Los datos recopilados a lo largo de la investigación respaldan la idea de que la propuesta de integrar las nuevas tecnologías en la enseñanza de las artes puede ser altamente efectiva. Estas herramientas pedagógicas estimulan la confianza al motivar que los estudiantes interactúen con sus propias creaciones artísticas en entornos digitales o físicos, que sean participativos y que permanezca la experiencia tradicional de trabajo. Por ejemplo, el trabajo en el taller, ofrece una sensación de armonía en el proceso educativo. Aunque la implementación directa de esta propuesta no se llevó a cabo por completo por factores de tiempo y recursos, los resultados sugieren que la combinación de recursos TP y AV podrían ser una estrategia valiosa para mejorar la autoeficacia de los estudiantes.

Recomendaciones

Basándonos en las conclusiones de la investigación y en los objetivos generales y específicos planteados, se proponen recomendaciones para futuros desarrollos. En primer lugar, se sugiere que las instituciones educativas fomenten la formación de sus docentes en la integración de recursos en sus prácticas pedagógicas. Esto incluye capacitación en la creación y aplicación de contenido de nuevas tecnologías con perspectiva educativa. Además, se recomienda que se investigue más a fondo la efectividad de la propuesta de integrar tecnologías al alcance de todos como la realidad aumentada (RA) y la inteligencia artificial (IA) en la enseñanza de las artes. Se podría llevar a cabo estudios piloto para evaluar cómo estas herramientas influyen en la confianza propositiva del aprendizaje y el rendimiento académico de los estudiantes incluso en otras materias. Finalmente, se alienta a los educadores a considerar un enfoque pedagógico centrado en el estudiante, fomentando la participación activa y el aprendizaje colaborativo, lo que podría mejorar aún más su autoestima y su capacidad para expresarse y aprender a través de cruces como el de la tecnología y el arte.



- Álvarez García, F. J., & Nieto-Miguel, I. (2019). Arte y educación artística: Una reflexión sobre la creatividad y la interdisciplinariedad de los lenguajes artísticos. *Educación XX1*, 22(1), 67-89. doi: 10.5944/educXX1.22477 <http://hdl.handle.net/10259/7179>
- Apolo, D., D´aubeterre, L., González-Téllez, S., & Cabascango, G. (2020). Eduprosumers: Educational actors in the digital age. En *Technology, Sustainability and Educational Innovation (TSIE)* (pp. 363–373). Springer International Publishing. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-37221-7_30
- Bandura, A. (1977). Self-efficacy: Toward a unifying theory of behavioral change. *Psychological Review*, 84(2), 191–215. <https://doi.org/10.1037/0033-295x.84.2.191>
- Bernal, J., & Beatriz, T. (2019). Los videos educativos como recurso didáctico para la enseñanza del idioma inglés: caso de los estudiantes de educación general básica media de la Unidad Educativa Saint Patrick School. Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador. <https://repositorio.uasb.edu.ec/handle/10644/6988>
- Çalik, E. Ö. *Diseño de investigación: enfoques cualitativos, cuantitativos y de métodos mixtos* (4ª ed.), Creswell, J. w. mil Oaks, CA: Sage, (2014). 650 págs . Org.Tr. Obtenido el 10 de octubre de 2023 de <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/2663100>
- Collins, S. J., & Bissell, K. L. (2001). Student self-efficacy in a media writing course. *Journalism & Mass Communication Educator*, 56(4), 19–36. <https://doi.org/10.1177/107769580205600403>
- Casa Coila, M. D., Huatta Pancca, S., & Mancha Pineda, E. E. (2019). Problem Based Learning as strategy for the development of competences in secondary education students. *Comuni@cción*, 10(2), 111–121. <https://doi.org/10.33595/2226-1478.10.2.383>



UNAE

Universidad Nacional de Educación

Constitución del Ecuador BIVICCE, B. V. C. C. (s/f). Biblioteca Virtual "Luis Verdesoto Salgado" Corte

Constitucional del Ecuador. Gob.ec. Recuperado el 9 de octubre de 2023, de

<http://bivicce.corteconstitucional.gob.ec/site/php/level.php?lang=es&component=68>

Covarrubias Apablaza, C. G., & Mendoza Lira, M. (2013). La teoría de autoeficacia y el desempeño docente:

El caso de Chile [Self-efficacy theory and teaching performance: The Chilean case]. Revista

Iberoamericana de Educación, 62(2), 1-11. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4457452>

Chacón, E. Hernández, E. (2018). Análisis crítico sobre los contenidos infantiles del programa educa tv,

transmitido por ecuador tv. Universidad Politécnica Salesiana Sede Quito.

<http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/15940>

Chans, C., Goñalons, N. B., Mosna, G. G., & Llorena y Sobol, M. (2014). *Producción de audiovisuales como*

estrategia de aprendizaje activo. Core.ac.uk. Recuperado el 9 de octubre de 2023, de

<https://core.ac.uk/download/pdf/76476027.pdf>

Fiorella, L., & Mayer, R. E. (2015). *Learning as a Generative Activity: Eight Learning Strategies that Promote*

Understanding. Cambridge University Press.

https://www.researchgate.net/publication/264233729_Learning_as_a_Generative_Activity_Eight_Learning_Strategies_that_Promote_Understanding

Fiorella, L., & Mayer, R. E. (2014). *Role of expectations and explanations in learning by teaching*.

Contemporary Educational Psychology, 39(2), 75–85.

<https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2014.01.001>

García-Valcárcel Muñoz-Repiso, A., & Tejedor Tejedor, F. J. (2005). Condicionantes (actitudes,

conocimientos, usos, intereses, necesidades formativas) a tener en cuenta en la formación del

profesorado no universitario en TIC. <https://gredos.usal.es/handle/10366/18421>



UNAE

Universidad Nacional de Educación

- Galleguillos Herrera, P. (2017). Autoeficacia académica y rendimiento escolar: Un estudio metodológico y correlacional en escolares. *Revista electrónica de investigación y docencia creativa*, 6, 156–169.
<https://doi.org/10.30827/digibug.45469>
- Ghanizadeh, A. (2011). Self-efficacy and self-regulation and their relationship: a study of Iranian EFL teachers. *Language Learning Journal*.
https://www.academia.edu/5544527/Self_efficacy_and_self_regulation_and_their_relationship_a_study_of_Iranian_EFL_teachers
- Gutiérrez, V., & Azucena, M. (2019). La integración de las Tecnologías Digitales en los centros educativos: actores y prácticas. Tres estudios de caso [Universitat Oberta de Catalunya (UOC)].
<https://openaccess.uoc.edu/handle/10609/110726>
- Kirschner, P. A., & van Merriënboer, J. J. G. (2013). Do learners really know best? Urban legends in education. *Educational Psychologist*, 48(3), 169–183. <https://doi.org/10.1080/00461520.2013.804395>
- Lev S. Vygotsky PENSAMIENTO Y LENGUAJE Teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas -
Google Search. (s/f). Google.com. Recuperado el 9 de octubre de 2023, de: <https://n9.cl/8lhg5>
- Mayer, J. D., Caruso, D. R., & Salovey, P. (1999). Emotional intelligence meets traditional standards for an intelligence. *Intelligence*, 27(4), 267–298. [https://doi.org/10.1016/s0160-2896\(99\)00016-1](https://doi.org/10.1016/s0160-2896(99)00016-1)
- Méndez, E., Bolívar, J., & Méndez, V. (2017). El aprendizaje basado en problemas como vía para el desarrollo de competencias en educación superior. *Conrado*, 13(60), 21–25.
<https://www.redalyc.org/journal/4498/449867331002/html/>
- Delgado Mendoza, H., Torres Herrera, Y., Vidal García, Y. (2020). El cine en filosofía de la educación: experiencias de aprendizaje basadas en el séptimo arte / The film in education philosophy: learning experiences based on the seventh art. <https://islas.uclv.edu.cu/index.php/islas/article/view/1149/935>



UNAE

Universidad Nacional de Educación

LEY ORGANICA DE EDUCACION SUPERIOR, LOES. (2018). Gob.Ec.

<https://www.ces.gob.ec/documentos/Normativa/LOES.pdf>

Meneghel, I., Boix Altabas, Q., & Salanova, M. (2021). Resiliencia y Autoeficacia como mecanismos psicológicos que favorecen el éxito académico. *DEDiCA Revista de Educação e Humanidades*, N.o 18, 2021, 153-171. ISSN: 2182-018X. <https://doi.org/10.30827/dreh.vi18.18022>

Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record (1970)*, 108(6), 1017–1054.

<https://doi.org/10.1177/016146810610800610>

MINEDUC Ecuador, Valeria, M., Calle, A., Ruiz De Chávarri Víctor, A., Rengel, C., Cepeda, M., Fabricio, C., Peñaherrera, R., Romero Aguilar, N., Pacheco, S. C., Orellana, L. M., Gualán, N., Henry, M., Mejía, Q., Castillo, J., Freire, P. E., Verónica, C., Pazmiño, B., & Mata Velasteguí, A. (n.d.). CURRÍCULO PRIORIZADO CON ÉNFASIS EN COMPETENCIAS COMUNICACIONALES, MATEMÁTICAS, DIGITALES Y SOCIOEMOCIONALES. Gob.Ec. Retrieved October 10, 2023, from

https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/12/Curriculo-priorizado-con-enfasis-en-CC-CM-CD-CS_Elemental.pdf

Pajares, M. F. (1992). Teachers' beliefs and educational research: Cleaning up a messy construct. *Review of Educational Research*, 62(3), 307–332. <https://doi.org/10.3102/00346543062003307>

Pajares, F. (1996). Self-efficacy beliefs in academic settings. *Review of Educational Research*, 66(4), 543–578. <https://doi.org/10.3102/00346543066004543>

Pedroza Rojas, O. A., & Crespo Alvarado, M. F. (2017). Importancia del diseño tecnopedagógico basado en el enfoque de la acción, para reforzar el dominio del idioma inglés como segunda lengua. *Revista colombiana de computación*, 18(2), 7–21. <https://doi.org/10.29375/25392115.3214>



UNAE

Universidad Nacional de Educación

Rodríguez-Castro, M., López-Cepeda, A. M., & Soengas-Pérez, X. (2021). La televisión educativa en España:

la oferta de Atresmedia, Mediaset y RTVE. *RIED Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 25(1), 203–221. <https://doi.org/10.5944/ried.25.1.30952>

Sánchez-Caballé, A., & Esteve-Mon, F. M. (2022). Análisis de las metodologías docentes con tecnologías digitales en educación superior: una revisión sistemática. *RIED Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 26(1), 181–199. <https://doi.org/10.5944/ried.26.1.33964>

The influence of media on learning: The debate continues. (n.d.). Ala.org. Retrieved October 9, 2023, from: https://www.ala.org/aasl/sites/ala.org.aasl/files/content/aaslpubsandjournals/slr/edchoice/SLMQ_InfluenceofMediaonLearning_InfoPower.pdf

Taborda-Hernández, E., & Universidad Rey Juan Carlos. (2022). Contenidos audiovisuales educativos y métodos de innovación en la enseñanza técnica universitaria. *Index comunicación*, 12(2), 123–142. <https://doi.org/10.33732/ixc/12/02conten>

Van Merriënboer, J. J. G. (s/f). *El Modelo de los Cuatro Componentes de Diseño Instruccional*. 4cid.org. Recuperado el 9 de octubre de 2023, de https://www.4cid.org/wp-content/uploads/2021/04/vanmerrienboer_4cid_el_modelo_de_los_cuatro_componentes_de_diseño_instruccional.pdf

Velarde Alvarado, A., Dehesa Martínez, J. M., López Pineda, E., & Márquez Juárez, J. (2020). Los video tutoriales como apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje y sus implicaciones pedagógicas en el diseño instruccional. *EDUCATECONCIENCIA*, 14(15), 67–86. <https://doi.org/10.58299/edu.v14i15.160>

Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica. <https://archive.org/details/vygotskylevdesarrollo>



UNAE

Universidad Nacional de Educación

Wentzel, K. R., & Wigfield, A. (2009). *Handbook of motivation at school* (K. R. Wentzel & D. B. Miele, Eds.; Vol. 686). Routledge. <https://psycnet.apa.org/record/2009-24219-001>

Zafra, S. L., Ortega, M. V., & Lozano, J. J. M. (2016). Ambiente de aprendizaje lúdico de las matemáticas para niños de la segunda infancia. *Revista logos ciencia & tecnología*, 7(2), 14–22.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6470459>

ANEXO 1

CUESTIONARIO

Estimado(a) encuestado(a): El presente instrumento ha sido diseñado para recoger información de uso investigativo universitario sobre: **LOS RECURSOS TECNOPEDAGÓGICOS Y AUDIOVISUALES COMO DISPOSITIVOS DE AUTOEFICACIA PARA LA ENSEÑANZA DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA EN BACHILLERATO**. Es anónima. Se requiere contestar todos los ítems. Gracias.

No. 1	Ítems	Escala de valoración				
		Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Neutral	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
Sección 1: Autoevaluación de Habilidades en Educación Cultural y Artística (ECA)						
01	Estoy en la capacidad de comprender y analizar obras de arte y expresiones culturales.					X
02	Tengo la capacidad de expresarme creativamente en al menos una de estas formas de arte (pintura, música, danza, etc.).		X			
03	Me siento seguro/a en mi capacidad para apreciar el significado y la importancia de las manifestaciones culturales y artísticas.			X		
04	Puedo identificar y apreciar las contribuciones culturales y artísticas de diferentes culturas y épocas.				X	
Sección 2: Autoevaluación de Conocimientos en Educación Cultural y Artística (ECA)						
05	Tengo un buen conocimiento de los conceptos de por lo menos una de las áreas de ECA.	X				
06	Puedo recordar y aplicar los principios básicos de las artes y la cultura aprendidos en ECA. Puedo recordar y aplicar los principios básicos de las artes y la cultura aprendidos en otros contextos			X		

07	Siento que tengo la capacidad de aprender y mejorar en al menos uno de los campos de ECA.	X				
8	Estoy seguro/a de que puedo contribuir al diálogo y la apreciación de las artes y la cultura.			X		
Sección 3: Autoevaluación de la Autoeficacia en ECA						
11	En general, estoy seguro/a de mis habilidades y conocimientos en por lo menos una de las áreas Educación Cultural y Artística.	X				
12	Creo que puedo mejorar mis habilidades en al menos una de las ramas ECA con apoyo de recursos digitales.			X		
13	Estoy motivado/a para aprender y mejorar continuamente en ECA.	X				

Sección 4: Información Demográfica (opcional)

Género: hombre (Especificar)

Edad: 14 años

Grado/Curso: 1BCU

Por favor, siéntase libre de proporcionar cualquier comentario o reflexión adicional sobre que piensa de la asignatura Educación Cultural y Artística.

Mejoran la organización en cuanto a los estudiantes

ANEXO 2

GUÍA DE ENTREVISTA

Estimado(a) entrevistado(a): El presente instrumento ha sido diseñado para recoger información de uso investigativo universitario sobre **LOS RECURSOS TECNOPEDAGÓGICOS Y AUDIOVISUALES COMO DISPOSITIVOS DE AUTOEFICACIA PARA LA ENSEÑANZA DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA EN BACHILLERATO**. Es anónima. Se requiere contestar todos los ítems. Gracias.

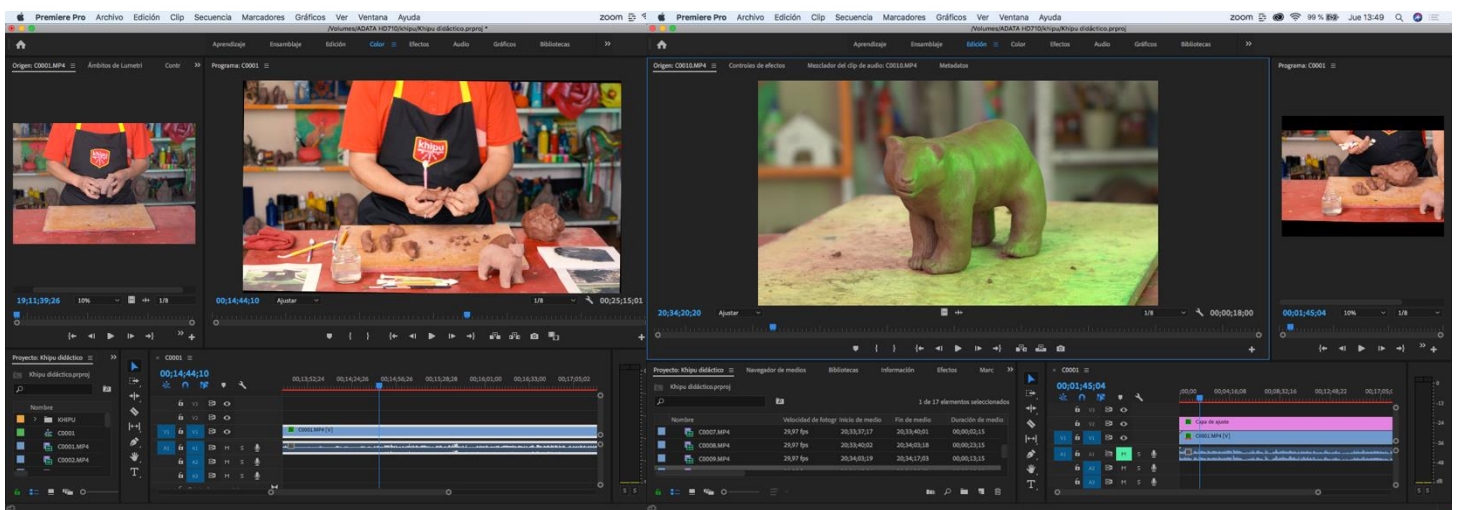
o.	Ítems
VARIABLE: ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Y COMUNICATIVAS EN LÍNEA	
DIMENSIÓN 1: MEDIACIÓN DIDÁCTICA	
1	<input type="checkbox"/> ¿Cuál es tu nivel de confianza en tus habilidades y conocimientos en las áreas de ECA?
2	<input type="checkbox"/> ¿Qué actividades específicas dentro de estas áreas consideras que se te dificultan más?
3	<input type="checkbox"/> ¿Puedes proporcionar ejemplos de situaciones en las que te hayas sentido especialmente competente o inseguro en estas áreas?
4	<input type="checkbox"/> ¿Qué estrategias o recursos utilizas para mejorar tu autoeficacia en las áreas que mas te identifiques en ECA?
5	<input type="checkbox"/> ¿Qué estrategias o recursos utilizas para mejorar tu autoeficacia en ECA?

<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo percibes la relación entre tu confianza en estas áreas y tu desempeño académico en ellas? 	<p style="text-align: center;">DIMENSIÓN 2: INTERACCION Y COMUNICACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo percibes la relación entre tu autoeficacia en estas áreas y tu desempeño académico en ellas? • ¿Cómo influye la interacción con tus profesores, compañeros y los recursos disponibles en el colegio en tu autoeficacia en ECA?
6		7

PRODUCCIÓN DEL MATERIAL DIDÁCTICO



POSTPRODUCCIÓN





ANEXO 4

VALIDADORES DE LA PROPUESTA:

<https://publuu.com/flip-book/266446/645907>

<https://publuu.com/flip-book/266446/645905>

<https://publuu.com/flip-book/266446/645902>



Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

Yo Diego Paúl Andrade Narváez en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación “Los recursos tecnopedagógicos y audiovisuales como dispositivos de autoeficacia para la enseñanza de Educación Cultural y Artística en bachillerato”, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación UNAE para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Quito, 21 de octubre 2023



Diego Paúl Andrade Narváez
C.I: 171759395-6



Cláusula de Propiedad Intelectual

Diego Paúl Andrade Narváez, autor del trabajo de titulación “Los recursos tecnopedagógicos y audiovisuales como dispositivos de autoeficacia para la enseñanza de Educación Cultural y Artística en bachillerato”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Quito, 21 de octubre 2023



Diego Paúl Andrade Narváez
C.I: 171759395-6



Certificación del Tutor

UNAE

Yo, Hishochy Delgado Mendoza, tutor del trabajo de titulación denominado “Los recursos tecnopedagógicos y audiovisuales como dispositivos de autoeficacia para la enseñanza de Educación Cultural y Artística en bachillerato” perteneciente al estudiante: Diego Paúl Andrade Narváez, con C.I. 171759395-6. Doy fe de haber guiado y aprobado el trabajo de titulación. También informo que el trabajo fue revisado con la herramienta de prevención de plagio donde reportó el 9% de coincidencia en fuentes de internet, apegándose a la normativa académica vigente de la Universidad.

Azogues, 21 de octubre de 2023



Hishochy Delgado Mendoza

C.I: 175311400-6