



INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN  
SECCIÓN DE POSGRADO

**PLATAFORMA EDMODO PARA EL FORTALECIMIENTO DE LAS  
COMPETENCIAS DE LA ASIGNATURA DE ARTE Y CULTURA  
EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA - 2019**

**PRESENTADA POR**

**LUCY ROCIO ESPILCO BARRERA**

**ASESOR**

**RAFAEL ANTONIO GARAY ARGANDOÑA**

**TESIS**

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRA EN EDUCACIÓN  
CON MENCIÓN EN E-LEARNING**

**LIMA – PERÚ**

**2020**



**CC BY-NC-SA**

**Reconocimiento – No comercial – Compartir igual**

El autor permite transformar (traducir, adaptar o compilar) a partir de esta obra con fines no comerciales, siempre y cuando se reconozca la autoría y las nuevas creaciones estén bajo una licencia con los mismos términos.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



**USMP**  
UNIVERSIDAD DE  
SAN MARTÍN DE PORRES

**INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN  
SECCIÓN DE POSGRADO**

**PLATAFORMA EDMODO PARA EL FORTALECIMIENTO DE LAS  
COMPETENCIAS DE LA ASIGNATURA DE ARTE Y CULTURA EN  
ESTUDIANTES DE SECUNDARIA - 2019**

**TESIS PARA OPTAR  
EL GRADO DE MAESTRA EN EDUCACIÓN  
MENCIÓN E-LEARNING**

**PRESENTADO POR:  
LUCY ROCIO ESPILCO BARRERA**

**ASESOR:  
DR. RAFAEL ANTONIO GARAY ARGANDOÑA**

**LIMA, PERÚ  
2020**

**PLATAFORMA EDMODO PARA EL FORTALECIMIENTO DE LAS  
COMPETENCIAS DE LA ASIGNATURA DE ARTE Y CULTURA EN  
ESTUDIANTES DE SECUNDARIA - 2019**

**ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO**

**ASESOR:**

DR. RAFAEL ANTONIO GARAY ARGANDOÑA

**PRESIDENTE DEL JURADO:**

DR. OSCAR RUBÉN SILVA NEYRA

**MIEMBROS DEL JURADO:**

DR. CARLOS AUGUSTO ECHAÍZ RODAS

MG. AUGUSTO JOSÉ WILLY GONZALES TORRES

## **DEDICATORIA**

A Dios por la vida y por colocar en mi camino a personas que han sido de gran aporte e impulso para el desarrollo del presente trabajo.

A mis queridos padres por sus grandes enseñanzas y ejemplos, a mi madre por su fortaleza que demuestra cada día y a la memoria de mi padre que me acompaña desde el cielo en cada paso que doy.

## **AGRADECIMIENTOS**

A todos las personas que en algún momento me brindaron su apoyo, orientación, su tiempo, sus enseñanzas, palabras de aliento y buenos deseos.

## ÍNDICE

<b>PORTADA</b>	<b>i</b>
<b>DEDICATORIA</b>	<b>iii</b>
<b>AGRADECIMIENTO</b>	<b>iv</b>
<b>ÍNDICE</b>	<b>v</b>
<b>ÍNDICE DE TABLAS</b>	<b>viii</b>
<b>RESUMEN</b>	<b>x</b>
<b>ABSTRACT</b>	<b>xii</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>1</b>
<b>CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO</b>	<b>7</b>
1.1 Antecedentes de la investigación	7
1.1.1 Antecedentes Nacionales.	7
1.1.2 Antecedentes Internacionales.	9
1.2 Bases teóricas	11
1.2.1 Plataforma Edmodo	12
1.2.1.1 Funcionalidades de Edmodo.	14
1.2.1.2 Recursos metodológicos basados en las TICS.	16
1.2.1.3 La integración de las nuevas tecnologías en la educación.	17
1.2.1.4 Las nuevas tecnologías como herramientas didácticas.	19
1.2.1.5 Las redes sociales.	21
1.2.2 Las competencias del área de Arte y Cultura en secundaria	24
1.2.2.1 Competencias, capacidades, estándares de aprendizaje y sus desempeños del área de Arte y Cultura.	26
1.2.2.2 Los principios de la Educación por el arte.	31

1.2.2.3	Fundamentos de la Educación Artística.	32
1.2.2.4	Objetivos de la Educación Artística.	33
1.2.2.5	Enfoque que sustenta el desarrollo de las competencias en el área de Arte y Cultura.	34
1.2.3	El uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en las artes.	35
1.3	Definiciones conceptuales.	36
<b>CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES</b>		<b>39</b>
2.1	Formulación de hipótesis	39
2.1.1	Hipótesis general	39
2.1.2	Hipótesis específicas	39
2.2	Variables	40
2.2.1	Operacionalización de variables	40
<b>CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN</b>		<b>43</b>
3.1	Diseño de la investigación	43
3.2	Población y muestra	44
3.3	Técnicas de recolección de datos	45
3.3.1	Descripción de los instrumentos	45
3.3.2	Validez y confiabilidad de los instrumentos	47
3.4	Técnicas para el procesamiento y análisis de los datos	48
3.5	Aspectos éticos	49
<b>CAPÍTULO IV: RESULTADOS</b>		<b>50</b>
4.1	Análisis de estadística descriptiva	50
4.1.1	Variable dependiente.	50
4.1.2	Dimensión 01.	52
4.1.3	Dimensión 02.	53

4.2 Prueba de hipótesis.	55
<b>CAPÍTULO V: DISCUSIÓN CONCLUSIÓN Y RECOMENDACIONES</b>	<b>65</b>
5.1 Discusión	65
5.2 Conclusiones	67
5.3 Recomendaciones	68
<b>FUENTES DE INFORMACIÓN</b>	<b>70</b>
<b>ANEXOS</b>	
ANEXO 1. Matriz de consistencia	
ANEXO 2. Matriz de operacionalización de variables	
ANEXO 3. Instrumento de recopilación de datos	
ANEXO 4. Módulo experimental	
ANEXO 5. Unidad de Aprendizaje	
ANEXO 6. Actividades implementadas en la plataforma Edmodo	

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Competencia: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	29
Tabla 2. Competencia: Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales	30
Tabla 3. Operacionalización de la variable independiente en el grupo experimental	41
Tabla 4. Operacionalización de la variable independiente en el grupo control	41
Tabla 5. Operacionalización de la variable dependiente	42
Tabla 6. Esquema del diseño cuasi experimental.	44
Tabla 7. Muestra	45
Tabla 8. Ficha técnica - Dimensión 1	46
Tabla 9. Ficha técnica - Dimensión 2	47
Tabla 10. Resultados de la prueba de confiabilidad – Coeficiente Alfa de Cronbach	48
Tabla 11. Tabla de frecuencias de la variable dependiente en el grupo experimental y control	50
Tabla 12. Tabla de frecuencias de la dimensión 01 en el grupo	

experimental y control	52
Tabla 13. Tabla de frecuencias de la dimensión 02 en el grupo experimental y control	53
Tabla 14. Resultados de la prueba de Wilcoxon para la hipótesis general - grupo experimental y control	57
Tabla 15. Resultados de la prueba U de Mann Whitney para la hipótesis general - grupos experimental y control	58
Tabla 16. Resultados de la prueba de Wilcoxon para la hipótesis específica 01 - grupo experimental y control	59
Tabla 17. Resultados de la prueba U de Mann Whitney para la hipótesis específica 01 - grupos experimental y control	60
Tabla 18. Resultados de la prueba de Wilcoxon para la hipótesis específica 02 - grupo experimental y control	62
Tabla 19. Resultados de la prueba U de Mann Whitney para la hipótesis específica 02 - grupos experimental y control	63

## RESUMEN

La presente tesis, titulada “Plataforma Edmodo para el fortalecimiento de las competencias de la asignatura de arte y cultura en estudiantes de secundaria - 2019”, se ha desarrollado de acuerdo al diseño cuasi experimental con enfoque cuantitativo, dando respuesta al problema: ¿De qué manera el uso pedagógico de la Plataforma Edmodo fortalece las competencias de la asignatura de arte y cultura en los estudiantes de tercer año de secundaria en la I.E. N° 113 "Daniel Alomía Robles", Las Flores de Lima - 2019?

Los objetivos se enfocaron en determinar de qué manera el uso pedagógico de la plataforma Edmodo fortalece las competencias de la asignatura de arte y cultura. Para tal fin, se propuso un marco teórico comprendido por antecedentes y bases teóricas que contribuyeron a la formulación de las hipótesis de investigación y a establecer el diseño de investigación. Se trabajó con una muestra de 70 estudiantes, divididos en dos grupos de 35 cada uno, que cursan el tercer año de secundaria. Cada grupo fue evaluado con una prueba de inicio y de salida, empleándose los siguientes instrumentos de medición: una prueba objetiva

de selección múltiple y una evaluación de dibujo, este último, siendo calificado a través de una rúbrica.

Para las pruebas de hipótesis, se aplicaron las pruebas no paramétricas de U de Mann Whitney y Wilcoxon, donde se tomó en consideración un margen de error inferior al 5% (0,05). De los resultados obtenidos se pudo concluir que el uso pedagógico de la Plataforma Edmodo fortalece significativamente las competencias de la asignatura de arte y cultura en los estudiantes de tercer año de secundaria, demostrando que ante la propuesta se puede obtener mejoras importantes en relación al trabajo realizado con la metodología tradicional.

**Palabras claves:** Plataforma Edmodo, competencias de la asignatura de arte y cultura.

## **ABSTRACT**

This thesis, entitled “Edmodo Platform for the strengthening of the competences of the art and culture subject in high school students - 2019”, has been developed according to the quasi-experimental design with a quantitative approach, responding to the problem: How does the use pedagogical of the Edmodo Platform strengthens the competences of the art and culture subject in the students of third grade of secondary level of the 113 Daniel Alomía Robles Educational Institution, Las Flores de Lima - 2019?

The objectives focused on determining how the pedagogical use of the Edmodo platform strengthens the competences of the art and culture subject. To this end, a theoretical framework comprised of antecedents and theoretical bases that contributed to the formulation of the research hypotheses and to establish the research design was proposed. We worked with a sample of 70 students, divided into two groups of 35 each, who attend the third year of high school. Each group was evaluated with a start and exit test, using the following measuring instruments: an objective multiple choice test and a drawing evaluation, the latter being qualified through a rubric.

For the hypothesis tests, the non-parametric tests of Wilcoxon and U Mann Whitney were applied, where a margin of error of less than 5% (0.05) was considered. From the results obtained, it could be concluded that the pedagogical use of the Edmodo Platform significantly strengthens the competences of the art and culture subject in third year high school students, demonstrating that, given the proposal, significant improvements can be obtained in relation to the work done With the traditional methodology.

**Keywords:** Edmodo Platform, competences of the art and culture subject.

## INTRODUCCIÓN

La educación peruana viene implementando progresivamente el Currículo Nacional de la Educación Básica - 2016, modificado mediante RM N.º 159-2017-ED, en él, se establece los aprendizajes que deben lograr los estudiantes al culminar la educación básica. Apuesta por una formación integral, donde el área de arte se presenta con mayor interés y al que ahora se le denomina Arte y Cultura. Bajo esta perspectiva se le ha asignado un aumento de dos a tres horas pedagógicas semanales y se ha reestructurado las competencias y capacidades a desarrollar.

Estos cambios, dan muestras de interés por darle mayor apertura al arte, al ser conscientes de que su práctica es un gran aporte para la educación y que en las últimas décadas se ha visto con poco incentivo, por el impulso que más se le otorga a otras áreas del conocimiento como matemáticas y comunicación. Tal es así, que el área era dictada, sin restricción, por docentes de otras especialidades, los contenidos se desarrollaban de manera muy superficial y en el imaginario de las personas se asociaba (y aún hasta ahora) el área de arte como un curso de manualidades.

Por lo que se hace necesario darle el impulso y valor que merece desde las escuelas, teniendo los docentes, la importante tarea de lograr el desarrollo de las competencias del área de arte y cultura en los estudiantes siendo conscientes que el arte no es una actividad aislada, mucho menos superficial y que por el contrario permite interactuar con las distintas manifestaciones artístico-culturales desde lo tradicional a lo contemporáneo, comprender su contribución a la cultura y a la sociedad, y que a través de sus diversos lenguajes (música, artes visuales danza y teatro) se puede transmitir la realidad personal y lo que ocurre en el entorno.

Nuestro país, con una riqueza cultural tan grande, es fuente de inspiración y una gran motivación para brindar al estudiante, contenidos que lo relacionen con su propia experiencia y contexto cultural, de tal manera que contribuya a forjar su identidad, autoestima y sensibilidad.

Asimismo, en el Currículo Nacional de la Educación Básica se enfatiza el desarrollo de competencias que les permita a los estudiantes responder las demandas de nuestro tiempo. En tal sentido uno de los perfiles de egreso que propone, es: "El estudiante aprovecha responsablemente las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) para interactuar con la información, gestionar su comunicación y aprendizaje" (Minedu, 2017, p. 17). Esto implica, involucrar con más interés, en la práctica educativa, el uso de herramientas digitales.

De acuerdo a los datos brindados en Infoescuela del ministerio de educación del Perú, el 63.6% de instituciones educativas de zona urbana y el 1.6% en zona rural tienen acceso a internet (según censo 2013). En este aspecto hay una brecha grande por disminuir, pero que no tiene que ser un obstáculo para alcanzar las metas propuestas. Si bien es cierto, aún en una escuela pública de

zona urbana hay limitaciones con respecto a equipos tecnológicos con cobertura a internet, que dificultan el desarrollo de la competencia digital, se pueden encontrar alternativas que contribuyan a que el estudiante aproveche las herramientas con las que cuenta también en casa.

En ese sentido, tomando los datos brindados por el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI) en su informe técnico de julio del 2018 el 92.8% de los hogares del país tienen al menos una tecnología de la información y comunicación, ya sea celular, teléfono fijo, internet o tv por cable.

Algunos datos importantes más precisos son que el 90.6% de los hogares al menos un miembro de la familia tiene celular. De cada 100 hogares 36 tienen al menos una computadora. El 65,0% de la población de 12 a 18 años de edad, usan el internet, siendo un porcentaje muy cercano a la población de 19 a 24 años con un 79,8% quienes son los mayores usuarios de Internet.

Esta realidad impulsa la propuesta de formular alternativas que promuevan en nuestros estudiantes del nivel secundario, un empleo beneficioso de las TIC en su proceso de aprendizaje y que la falta de implementación en las escuelas, no sea un impedimento para lograr el perfil del estudiante al que se quiere alcanzar.

Por lo expuesto, para el presente trabajo se eligió la plataforma Edmodo para, desde ahí, proponer actividades que complementen el desarrollo de una unidad de aprendizaje y contribuir de manera significativa con el desarrollo de las competencias del área de arte y cultura. Esta herramienta digital, es un servicio que se caracteriza por el empleo de mensajes cortos, diseñado para ser usado en ámbito educativo, ofreciendo al docente y estudiante una zona virtual privada, que permite interactuar, enviar y recibir información ya sea a través de archivos y/o

enlaces, entre otras actividades que pueden ser tomadas en consideración como un importante aporte al proceso de enseñanza - aprendizaje.

De acuerdo a la realidad plasmada, se formuló el problema general: ¿De qué manera el uso pedagógico de la Plataforma Edmodo fortalece las competencias de la asignatura de arte y cultura en los estudiantes de tercer año de secundaria en la I.E. N° 113 "Daniel Alomía Robles", Las Flores de Lima - 2019? y se planteó como objetivo general el determinar de qué manera el uso pedagógico de la Plataforma Edmodo fortalece las competencias de la asignatura de arte y cultura en el año mencionado.

La presente investigación se justifica, porque ante los continuos avances de las tecnologías de información y comunicación y las ventajas que este nos proporciona, resulta pertinente conocer como el empleo de la plataforma Edmodo puede ser beneficioso para el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel secundario. Permitiendo conocer las diversas opciones que brinda la herramienta en mención, eliminando las limitaciones de tiempo y espacio entre el docente y los estudiantes, procurando encontrar estrategias que permitan el fortalecimiento de las competencias del área, de tal manera que puedan ser tomadas en cuenta y contribuyan a una mejora en la planificación, programación y ejecución, no sólo para el área de arte y cultura sino para las diferentes áreas y grados de la educación básica regular.

Cabe resaltar también, que de acuerdo al Currículo Nacional de la Educación Básica (CNEB) se debe desarrollar dos competencias transversales en todas las áreas y una de ellas es: "Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tic" (Minedu, 2017, p. 151), por lo que se hace necesario promover el uso de diferentes herramientas digitales con fines educativos.

La importancia de este trabajo cuasi experimental contribuirá para enriquecer el conocimiento científico en materia educativa y, al mismo tiempo va a servir como antecedente y fuente de información para la continuación de investigaciones tendientes a brindar aportes para la solución de problemas educativos a nivel nacional.

Ante todo lo mencionado, en el primer capítulo, se desarrolló el marco teórico, que se inicia con los antecedentes de investigaciones nacionales e internacionales, seguido de los fundamentos teóricos que sustentan las variables de estudio y las definiciones conceptuales.

El segundo capítulo, de acuerdo al marco teórico desarrollado, contiene la formulación de la hipótesis general: el uso pedagógico de la Plataforma Edmodo fortalece significativamente las competencias de la asignatura de arte y cultura en los estudiantes de tercer año de secundaria en la I.E. N° 113 "Daniel Alomía Robles", Las Flores de Lima - 2019; y se presenta la operacionalización de las variables de estudio.

En el tercer capítulo se plasma la metodología de la investigación, donde se trabajó el diseño cuasi experimental, de enfoque cuantitativo y de corte longitudinal, que estuvo comprendido por dos grupos de 35 estudiantes cada uno, de secciones diferentes, que conformaron el grupo experimental y control de tercer año de secundaria. Se describe las técnicas e instrumentos que se centró en la aplicación de un pretest y postest, que consistió en una prueba objetiva de selección múltiple y una evaluación de dibujo, este último se calificó a través de una rúbrica. También en este capítulo, se delimitaron las técnicas para el procesamiento y análisis de los datos recogidos. Para cerrar el capítulo, se

precisaron los aspectos éticos tomados en cuenta durante todo el proceso de la investigación.

En el cuarto capítulo se presenta el análisis descriptivo y la prueba de hipótesis, en el primer caso sustentado con los cuadros y gráficas de barras y en el segundo caso a través de las pruebas estadísticas no paramétricas de Wilcoxon y U de Mann-Whitney.

En el capítulo quinto, se realizó la discusión de los resultados alcanzados, comparándolos con los antecedentes de la investigación, se redacta las conclusiones y recomendaciones que se consideraron pertinentes. Se hace mención de las fuentes de información para la investigación, que se basó en referencias bibliográficas, tesis y electrónicas. Finalmente se anexa la matriz de consistencia, los instrumentos de recolección de datos, el módulo experimental que detalla el trabajo desarrollado con los estudiantes y la validación de expertos.

## **CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO**

### **1.1 Antecedentes de la investigación**

En las indagaciones realizadas, se ha encontrado investigaciones que proponen el empleo de diferentes herramientas digitales, como las redes sociales en la metodología docente, así como su impacto en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Las conclusiones de las citadas investigaciones servirán de apoyo para la construcción del objeto de estudio de la presente investigación.

#### **1.1.1 Antecedentes Nacionales.** Al tener relación con el tema se cita a:

Tito (2018) en su tesis "Plataforma Edmodo para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa Santo Domingo Sabio – Santa Anita 2018", tuvo como objetivo determinar la efectividad de la implementación de aulas virtuales en la plataforma Edmodo para el fortalecimiento de la comprensión lectora. La muestra estuvo conformada por dos grupos de 39 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa Santo Domingo.

Para la recolección de datos se utilizó una prueba de evaluación escrita y con los resultados de la prueba de hipótesis se concluyó que la ejecución de aulas

virtuales en la plataforma Edmodo mejoró significativamente la comprensión lectora en los estudiantes que conformaron el grupo experimental, además que estos lograron resultados finales significativamente superiores a los de los estudiantes que trabajaron con la metodología tradicional de comprensión lectora.

Flores (2017) en su tesis "El impacto de las redes sociales como herramienta didáctica en el aprendizaje de los estudiantes de la carrera de Computación e Informática del Instituto Superior de Educación Público Chincha, 2015" tuvo como objetivo determinar qué impacto produce el empleo de redes sociales como herramienta didáctica en el aprendizaje de los estudiantes de educación superior. La muestra estuvo conformada por 15 docentes del II, IV y VI ciclo y 27 estudiantes del II ciclo, 29 estudiantes del IV ciclo y del VI ciclo 22, de la especialidad de computación e Informática del Instituto Superior de Educación Publico Chincha.

Para la recolección de datos se utilizó un cuestionario estructurado en base a los indicadores de ambas variables. Se concluyó que las redes sociales como herramienta didáctica en sus diferentes tipos: genéricas, temáticas y profesionales, produce impactos significativos en el aprendizaje de los estudiantes.

Solís (2017) en su tesis "Uso de la plataforma edmodo y la interactividad en las capacidades del área de Educación para el Trabajo en estudiantes de secundaria, 2016", el autor se propuso determinar el grado de influencia del uso pedagógico de la Plataforma Edmodo y la interactividad para el desarrollo de las capacidades concernientes al área de Educación Para el Trabajo en los estudiantes de segundo grado de secundaria.

La muestra estuvo conformada por 38 estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa "Ventura Ccalamaqui" de Barranca. Para la recolección de datos se aplicó la técnica de la encuesta, siendo el instrumento un cuestionario tipo prueba. Se trabajó un pre-test y post-test antes y después de trabajar las variables independientes, para conocer los logros en el desarrollo de las capacidades. Con la investigación se concluyó que el uso pedagógico de la Plataforma Edmodo y la interactividad, influyen de manera significativa en las capacidades del área de Educación para el Trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria.

Chuquitucto, Rosales, & Torres (2015) en su tesis "Influencia de la plataforma edmodo en el logro de los aprendizajes de los estudiantes del quinto grado de educación secundaria en el área de educación para el trabajo de la institución educativa colegio nacional de Vitarte del distrito de ate, 2015". Los autores proponen determinar como la plataforma Edmodo puede influir en el logro de los aprendizajes para el área de Educación para el Trabajo, en los estudiantes del quinto grado de Educación Secundaria.

La muestra estuvo conformada por 60 estudiantes, 30 para el grupo experimental y 30 estudiantes para el grupo de control. Para recolectar los de datos se tomó un pre test con 20 ítems y post test para obtener información y luego contrastar los promedios de ambos grupos. Se concluyó que el uso adecuado de la plataforma Edmodo influye de manera significativa en el logro de los aprendizajes de los estudiantes, siendo un aporte importante para el área de Educación para el Trabajo.

**1.1.2 Antecedentes Internacionales.** De acuerdo a las variables se cita a:

Navarro (2016) en su tesis doctoral "La Narración Gráfica como estrategia didáctica en la enseñanza de la educación artística en secundaria" tuvo como objetivo afirmar las bases de una metodología válida para ser desarrollada y aplicada en la enseñanza de la educación artística y que pueda a su vez servir como modelo para otras disciplinas. Se realizó una metodología aplicada que consistía en una exposición visual, debate posterior y encuesta anónima. Las practicas se dieron desde el año 2013 en educación secundaria y bachillerato.

Se llegó a la conclusión de que la narración gráfica secuencial, es un medio eficaz para la asimilación y retención de contenidos didácticos propios de las disciplinas que abarca la educación artística de Educación Secundaria, en el caso específico de la Educación plástica visual.

Ahumada, Fandiño y Torres (2018) en la tesis "La Plataforma Edmodo como Estrategia Pedagógica para Fortalecer el Pensamiento Aleatorio" tuvo como propuesta, fortalecer el pensamiento aleatorio empleando la plataforma Edmodo como estrategia pedagógica y mediante uso, motivar a los estudiantes en la comprensión e interpretación de gráficos estadísticos y en la construcción de los mismos.

La muestra estuvo conformada por 45 estudiantes del grado quinto, cuyas edades fluctúan entre los 10 y 14 años de edad, de la Institución educativa distrital San Salvador (INEDISSA) de la ciudad de Barranquilla.

Para la recolección de datos se trabajó con tres instrumentos: los cuestionarios, la observación y la encuesta. Los resultados que se obtuvieron mostraron ciertas limitaciones pero grandes ventajas al emplear plataformas virtuales pertinentes que favorezcan el aprendizaje, una de ellas es la motivación. Asimismo, se invita a la reflexión sobre la necesidad de dominar nuevas metodologías e instrumentos

de investigación que contribuyan en la mejora de la calidad y los resultados de aprendizaje.

Báez (2018). En su tesis "Uso de la plataforma Edmodo en el proceso de aprendizaje del inglés como segunda lengua" se propone incluir una plataforma virtual en clase con el fin de mejorar el proceso de aprendizaje del idioma inglés, propiciando el trabajo dinámico, lúdico e interactivo entre el docente y el estudiante, siendo el objetivo general indagar sobre las oportunidades que ofrece la plataforma Edmodo en el proceso del aprendizaje del idioma inglés.

Al ser una investigación cualitativa, se analizaron los resultados mediante datos descriptivos tomando en cuenta las actividades efectuadas. El trabajo se enfocó en la investigación - acción participativa, donde se propuso la participación y motivación de la población en búsqueda del aprendizaje más significativo del idioma inglés.

Para la recolección de datos se trabajó con una muestra de 32 estudiantes, con quienes se empleó primero una encuesta de tipo diagnóstica para tener conocimiento sobre el uso de las tecnologías en la institución, La segunda encuesta permitió conocer la respuesta frente a la implementación de las actividades, cuyo propósito era que se trabajen a través de la plataforma Edmodo tanto en el hogar como en la institución educativa.

La investigación demostró un aporte importante para el aprendizaje del idioma inglés, al hacer uso de las tecnologías por medio de la plataforma, al emplear juegos, videos y otras actividades lúdicas que captan la atención de los estudiantes.

## **1.2 Bases Teóricas**

**1.2.1 Plataforma Edmodo.** La red social Edmodo fue creada en el año 2008 por Jeff O'Hara y Nic Borg y desde entonces se viene convirtiendo en una interesante herramienta que brinda a los profesores de todos los niveles educativos una red privada, segura y gratuita, que ha sido trazada para contribuir en la interacción y la colaboración de los docentes y estudiantes en un entorno donde sólo participan los integrantes de la comunidad educativa (Educar, 2013)

De acuerdo a Posada (2015) Edmodo es una plataforma que tiene las características de una red social basada en el microblogging, pero que ha sido diseñada específicamente para el aula, proporcionando al docente un espacio virtual privado, donde se puede desarrollar múltiples actividades como compartir mensajes, archivos, enlaces, calendarios, etc., teniendo la posibilidad de asignar y monitorear las tareas. Estas características dentro de un entorno privado lo convierte en una importante opción para la formación del alumnado.

De apariencia sencilla pero con múltiples opciones, Rodríguez e Iglesias (2016) nos dicen:

Permite crear actividades o pruebas que serán evaluadas desde la propia aplicación, o crear subgrupos con los que interaccionar de forma específica, lo que da lugar a una atención más personalizada, a bibliotecas de recursos, a descargar aplicaciones que enriquezcan el proceso educativos, etc. Todo ello combinado con una alta privacidad, uno de los motivos más importantes a la hora de ser utilizada con alumnado menor de edad (p.100).

Educar (2013) resalta varios aspectos importantes de Edmodo, refiriéndose a que une las características de una plataforma educativa y una red social, obteniendo el mejor provecho de ambas herramientas. No es necesario instalarlo

en la PC y el registro de los estudiantes es inmediato teniendo el código de la clase. Tiene una interface sencilla e intuitiva similar a Facebook, mostrándose como una herramienta atractiva y amigable tanto para el docente como para el estudiante. Las características mencionadas permiten una sencilla comunicación entre profesores y alumnos, por lo que se torna como un valioso aliado, dentro y fuera del aula.

Desarrollando con mayor amplitud las características de la plataforma, entre las diferentes alternativas que propone Edmodo se considera destacar la opción que tiene el docente para publicar diferentes actividades, de acuerdo a los grados y secciones, permitiendo un sistema de evaluación continua y personalizada basada en las diversas tareas y actividades que el profesor va colgando en el muro.

Es importante resaltar que el profesor no sólo tiene la opción de evaluar conocimientos, sino también, a través de variadas actividad promover su capacidad crítica, su creatividad y su capacidad de trabajo en equipo. Por ejemplo solicitando su opinión sobre determinadas imágenes, vídeos o audios. Brindar propuestas que podrán tomar en cuenta para realizar su propia obra (Educar, 2013).



Figura 1. Logo inicial y su nuevo diseño para el App de Edmodo.

Es importante hacer mención que a partir del año 2016 Edmodo fue traducido al Español y en el presente año ha cambiado la imagen de su App y se encuentra en proceso de actualización de contenidos: "Como resultado de esta cuidadosa deliberación, hemos reinventado las características más utilizadas de Edmodo para servir mejor a los maestros y estudiantes dentro y fuera del aula. Le hemos dado al sitio una actualización visual, navegación mejorada a través de la plataforma, y actualizaremos características como cuestionarios y tareas, todo gracias a maestros apasionados en nuestra comunidad" (Chase, 2019).

De acuerdo a la guía de Edmodo para docentes (2015) su uso promueve relaciones con los estudiantes dentro de un ambiente que ellos conocen y adoran, permitiendo colaborar con otros maestros, empleando así nuevos recursos que desencadenen el potencial del salón de clases y del propio desarrollo profesional.

A continuación sus funciones:

**1.2.1.1 Funcionalidades de Edmodo.** De acuerdo a Educar (2013) en el manual del curso sobre Edmodo, se presenta las múltiples opciones que brinda la plataforma, tanto a los profesores como a los estudiantes, de las cuales se destacan las siguientes:

Tanto el **profesor** como el **estudiante** puede acceder a la red a través de dispositivos móviles, tablet o PC; colocar y visualizar documentos archivados en la biblioteca virtual; crear grupos privados con acceso limitado; compartir diversos recursos multimedia, ya sean de texto, audio o vídeo. Esta características permiten generar un espacio de aprendizaje que va mas allá de las horas diarias de clase.

En cuanto a lo que pueden hacer los **profesores**, sus funciones están básicamente en cuatro aspectos: Conectarse, evaluar, personalizar y explorar, lo que permite:

- Contar con un espacio de comunicación entre los diferentes roles mediante mensajes, alertas y otras herramientas comunicativas que el profesor estime oportuna.
- Permitir el acceso a los padres de familia a los grupos donde están registrados sus hijos, dando la posibilidad de informarse sobre las actividades y a su vez tener comunicación con los profesores.
- El profesor tiene la opción de ver y moderar todos los comentarios de los estudiantes.
- Se puede crear subgrupos para facilitar la gestión de grupos de trabajo, por grados y secciones, incluso grupos por aula, según se requiera. De tal manera que se generen actividades de acuerdo a lo avanzado en cada sección y gestionar las calificaciones de las mismas. La plataforma incluso permite descargar en formato Excel el puntaje de los participantes.
- Elaborar un calendario de clase, que cada estudiante lo tendrá en sus alertas..
- Elaborar cuestionarios, pruebas con alternativa múltiple, encuestas a los estudiantes, según se requiera, teniendo la opción de ver el porcentaje de acierto y error en cada una de las preguntas.
- Conceder insignias a los estudiantes como estímulos a su participación en el grupo.

Respecto a lo que brinda la plataforma para los **estudiantes**, se puede resaltar que luego de la sesión de aprendizaje tienen la opción de:

- Hacer preguntas al profesor sobre los temas tratados, así como también, mantener comunicación con el grupo, para compartir ideas de la clase, desde cualquier lugar y en cualquier momento.
- Compartir archivos, como: textos, imágenes, vídeos y recursos de la web.
- Visualizar las actividades programadas, haciendo uso de la herramienta calendario y/o al recibir notificaciones a través de la aplicación gratuita.
- Enviar documentos en diferentes tipos de archivos, Word, Excel, Power Point (siendo una ventaja cuando hay inasistencia, por ejemplo: por enfermedad).

De acuerdo a las características mencionadas, la implementación de la red social Edmodo en la educación secundaria es una alternativa que proporciona herramientas propias de este tiempo, donde los estudiantes tiene la destreza para emplear la tecnología sin dificultad y más bien están a la espera de una adecuada guía, por parte del profesor, que los conduzca a conocer herramientas de apoyo a su proceso de aprendizaje, teniendo entonces en Edmodo un espacio de interacción y complemento de la clase presencial, donde se puede compartir y relacionarse en un entorno colaborativo, con la finalidad de construir el conocimiento a través de la interacción social como herramienta. (Educar, 2013).

Esta alternativa en tiempos donde los avances tecnológicos están cada vez más a nuestro alcance, se convierten en una importante posibilidad para conducir a los estudiantes al buen manejo de las herramientas tecnológicas con fines educativos, ya que la destreza de los jóvenes se orienta más al uso de redes sociales (donde generalmente están conectados), juegos y aplicaciones que no necesariamente contribuyen a su proceso de aprendizaje.

**1.2.1.2 Recursos metodológicos basados en las TICS.** Enseñar es una actividad que engloba múltiples actividades y cada una de ellas exige tener una

visión clara de cómo aprende el estudiante, para ello es importante el manejo pertinente de los métodos y técnicas más idóneas respecto a quien va dirigido.

Sin embargo es interesante tener claro lo que dice Gros (2000):

“Los profesores no tienen que ser tecnocéntricos, no deben preguntarse qué puedo hacer con la máquina sino, que quiero hacer en el aula y después analizar si un determinado programa informático puede facilitar ese objetivo. Se trata de centrar la atención en el método y no en el medio” (p.12).

En la actualidad, en el ámbito educativo se viene ejecutando propuestas que involucran el uso de herramientas tecnológicas, sin embargo esto debe ser paralelo a constantes capacitaciones dirigidas al profesorado. Es innegable que el uso de las tecnologías aplicadas a la educación altera, forzosamente, el modo tradicional de trabajo. Por ello, como bien lo señala Rodríguez (2009) "el profesorado necesita una alfabetización digital y una actualización didáctica que le ayude a conocer, dominar e integrar los instrumentos tecnológicos en su práctica docente." (parr. 15). Esto implica no sólo conocer las herramientas, sino el saber cuál es el momento oportuno y adecuado para hacer uso de ellas, de acuerdo a las necesidades y objetivos de cada sesión de aprendizaje.

**1.2.1.3 La integración de las nuevas tecnologías en la educación.** La tecnología ha estado presente de una u otra manera, como lo describe Carneiro (2009) el hombre a lo largo de la historia ha empleado de una u otra manera la tecnología para transmitir información, comunicarse y expresar sus ideas, sentimientos, emociones y deseos. Los medios que utilizaba eran diversos, como símbolos tallados en piedra o en la corteza de un árbol, desde las señales de humo, hasta el telégrafo, teléfono, la radio o la televisión, sin ser menos

importante los movimientos y gestos corporales, el lenguaje de signos, el lenguaje oral, la lengua escrita o la imprenta. Los que actualmente se ve en la pantalla de una computadora es lo mismo que se puede encontrar en el aula convencional: letras y textos escritos, imágenes fijas o en movimiento, lenguaje oral, sonidos, datos numéricos, gráficos, etc.

El autor hace un interesante recuento de lo que el hombre ha empleado a lo largo de la historia para expresarse y todo ello sumado a lo que existe en la actualidad con las herramientas digitales amplía sus posibilidades de comunicación, ya no siendo un obstáculo el espacio, el tiempo, ni el factor económico. En el ámbito educativo se debe conocer con qué recursos se cuentan en la actualidad, cuanto de ello es utilizado en las aulas y cuanto hay por emplear.

En el ámbito educativo se viene desarrollando proyectos que involucran las TIC por lo que se hace necesario ir conociendo a través de la práctica a las distintas herramientas que existen, conocer así sus ventajas y desventajas, reconocer a qué tipo de actividad se adaptan mejor según sus características.

Cabe mencionar la actividad que realiza la Fundación Telefónica (s.f.) quienes tienen como misión "mejorar las oportunidades de desarrollo de las personas a través de proyectos educativos, sociales y culturales, adaptados a los retos del mundo digital" (parr. 1). La estrategia en el ámbito educativo de la empresa Telefónica (s.f.) consiste en: "Detectar y analizar nuevas tendencias educativas, experimentar con ellas, comprender y dar a conocer sus implicaciones en los procesos pedagógicos y aplicarlas en los entornos sociales más desprotegidos. Explorar para inspirar, para transformar" (parr. 7).

Esta misión se plasma en la realidad a través de la comunidad virtual de docentes denominada Educared, a la cual puede tener acceso toda persona interesada en el uso de las nuevas tecnologías en el aula. En esta comunidad se encuentra información sobre: capacitaciones, recursos educativos, se comparte experiencias de buenas prácticas con TIC, textos digitales, información de actualidad, es decir todo aquello que pueda contribuir a la labor educativa haciendo uso de las TIC.

Será entonces la voluntad, el esfuerzo y la dedicación de cada docente la que permitirá que se integre el uso de la tecnología en el aula y sin duda se está realizando, pero si se enfoca el accionar en una escuela pública la realidad es diferente por las limitaciones que existen, como la falta de equipo, señal de internet en zonas rurales, incluso en la ciudad existe esa debilidad, sin embargo se deben ir encontrando las alternativas que permita cada vez involucrar las TIC en el trabajo educativo.

**1.2.1.4 Las nuevas tecnologías como herramientas didácticas.** Las herramientas didácticas son todos aquellos recursos y medios físicos, electrónicos, sonoros, visuales o auditivos, de imágenes o gráficos, impresos, mixtos, bidimensionales o tridimensionales, que el docente decide utilizar de acuerdo a sus objetivos, con el fin de facilitar la enseñanza y el aprendizaje en el aula.

En su tesis de maestría Morán (2016 p. 23) manifiesta que:

Las herramientas didácticas no son un fin en sí mismo, sino un elemento que contribuye a lograr el desarrollo armónico de aprendizaje del niño, favoreciendo su socialización y su espíritu creativo. El maestro debe

utilizar el material como un instrumento que favorece la comunicación de experiencias: afectivas, sensoriales, motrices y cognitivas (p. 23).

El autor pone énfasis en la importancia del correcto uso de las herramientas didácticas, sean convencionales o digitales, su uso deberá contribuir positivamente en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Cañedo (2000 p. 26) define a las herramientas didácticas "como los recursos o medios de enseñanza que conforman uno de los componentes operacionales del proceso de enseñanza aprendizaje, que manifiesta la forma de abordar los contenidos de aprendizaje y el modo de expresar el método a través de distintos tipos de objetos materiales" (Citado en Morán2016).

En tal sentido las nuevas tecnologías son un aporte al avance de nuevos materiales didácticos de carácter electrónico con múltiples características, permitiendo guardar la información elaborada en unidades de gran capacidad. Estas unidades pueden ser dispositivos internos o externos a la computadora y contribuyen a la permanente comunicación entre los actores educativos, así como también a compartir información sin límites de volumen y/o distancias.

En la actualidad, existe una gran ventaja en cuanto al almacenamiento de información, que radica en la llamada "nube informática". A sus inicios, en el pasado siglo, era un servicio privado, que fue causando interés en todos los ámbitos y en la actualidad es de fácil acceso, permitiendo el ahorro de tiempo y espacio, convirtiéndose en una herramienta de múltiples usos y posibilidades en distintos campos sin ser la excepción el terreno educativo.

De acuerdo a las particularidades de la Plataforma Edmodo se puede considerar como una importante herramienta didáctica que complementa el trabajo en el aula, porque provee al docente de un espacio virtual privado, gratuito

(que no requiere de instalación en el ordenador), en el que podrá interactuar con los estudiantes a través de distintas actividades y tener la oportunidad de contar con un registro que comunica a través de alertas la participación, así como también los puntajes que alcanzan y hasta obtener la estadística de todo el grupo.

**1.2.1.5 Las redes sociales.** La web 2.0 tiene como gran protagonista a las redes sociales, este fenómeno es definido por algunos autores de la siguiente manera:

Aruguete (2001) dice que "las Redes son formas de interacción social, definida como un intercambio dinámico entre personas, grupos e instituciones en contextos de complejidad. Un sistema abierto y en construcción permanente que involucra a conjuntos que se identifican en las mismas necesidades y problemáticas y que se organizan para potenciar sus recursos" (p.1).

De acuerdo al portal PerúEduca (s.f.): "Las redes son plataformas participativas que ponen en contacto a las personas con muy variados intereses, permitiendo - entre otras cosas- desarrollar actividades colaborativas, establecer conexiones amistosas, laborales, educativas, etc" (p.2).

PerúEduca es un portal implementado por el Ministerio de Educación que brinda a los docentes, estudiantes y padres de familia información útil promoviendo el aprendizaje de las múltiples herramientas digitales que existen en la actualidad y que pueden ser aplicadas en la escuela. Presenta constantes capacitaciones particularmente para los docentes, con la finalidad de aportar en el aprendizaje y dominio de las TIC y se apliquen en el aula.

En el libro Aprendizaje con redes sociales, Castañeda (2010), las definen como "herramientas telemáticas que permiten a un usuario crear un perfil de datos sobre sí mismo en la red y compartirlo con otros usuarios" (p. 25).

Cada definición es un aporte valioso y todos coinciden en el hecho de compartir información, por lo que se puede resumir que las redes sociales permiten la conexión de usuarios, quienes de forma virtual pueden compartir información sin límites de tiempo y distancia. El volumen de lo que se comparte es un punto interesante que resaltar, ya que no hay límites, a través de la nube se transporte sin mayor dificultad, texto, audio e imágenes.

- **Tipos de redes sociales.**

La plataforma Edmodo, de acuerdo a sus características es también una red social y se considera pertinente mencionar dentro de una clasificación, a que categoría pertenece. Y al igual que existen varias definiciones existen varias clasificaciones, de las cuales se hace mención la propuesta de De Haro (2010):

**Redes sociales horizontales:** Son aquellas de fácil acceso, pero que permite a los usuarios un cierto grado de privacidad. dando la posibilidad de formar grupos con determinadas características. Como ejemplo se tiene a Facebook, Instagram, Twitter, entre los más populares.

**Redes sociales verticales:** Este tipo permite una red propia, donde el acceso es restringido y sólo se ingresa por invitación, proporcionando mayor privacidad y la posibilidad de interactuar con usuarios que tienen los mismos intereses. Edmodo es un claro ejemplo de red vertical. (Citado en Collar, 2014).

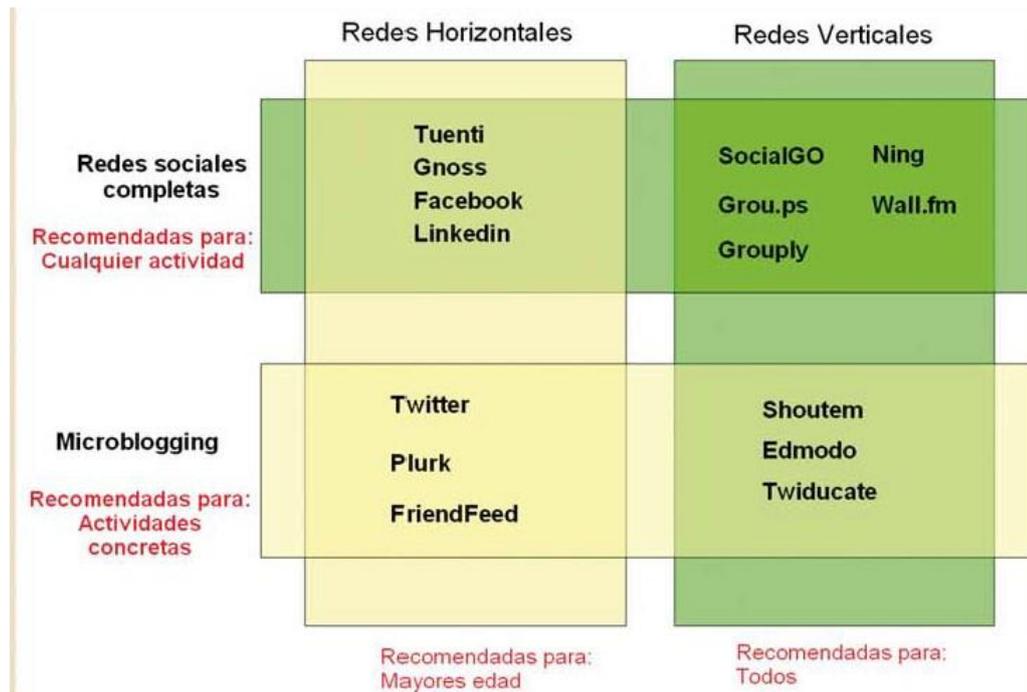


Figura 2. Tipos de Redes Sociales. De Haro (2016)).

La figura 2 sintetiza la clasificación, situando a Edmodo como una red vertical adecuada para trabajar con menores de edad. A diferencia de una red horizontal, donde se puede tener un grupo privado, pero que a la vez se tiene acceso a una zona en común con otros usuarios ajenos al proceso educativo, la red vertical garantiza la privacidad de los participantes (De Haro, 2010) y en el caso de Edmodo es el Tutor de la clase quien tiene el control de los contenidos y de lo que coloque cada uno de los estudiantes .

- **Las redes sociales para la educación.** La actividad diaria en un centro educativo se basa en la interacción profesor - estudiante, estudiante - profesor y estudiante - estudiante. De acuerdo a De Haro (2016) esta estructura se adapta a lo que permite hacer las redes sociales, que está conformada por nodos que vendrían a ser los estudiantes y profesores, y las aristas viene a ser las relaciones educativas, que puede ser el trabajo de tutoría, las clases de determinadas áreas, la conformación de grupos de trabajo, etc.

Entonces una red social al permitir poner en contacto a profesores y estudiantes, sin límites en el número de participantes, la convierte en una herramienta de gran potencial para el sector educativo, puesto que va a servir de forma muy diversa, porque no solo permite el diálogo síncrono o asíncrono, sino también porque permite compartir información, ya sea en texto, imágenes, audio o vídeos, según las necesidades educativas.

Otro aspecto resaltante de la red social, es que permite crear grupos entre estudiantes y docentes, estos grupos pueden ser públicos o privados, de acuerdo a los objetivos de la clase. En el primer caso será para canalizar información que se desea compartir y que es de interés general. En el segundo, el grupo privado permitirá hacer una extensión de la clase por lo que está dirigida a grupos específicos, donde se puede intercambiar opiniones, compartir información de acuerdo al tema tratado, enviar y recoger trabajos de los alumnos, los propios alumnos también pueden formar sus propios grupos para realizar sus trabajos.

Estas características son las que posee la plataforma Edmodo pero que a diferencia de una red horizontal, sólo tienen acceso aquellos que han sido invitados al aula virtual y conduce rápidamente al tema compartido, dejando de lado las distracciones que usualmente encontramos en una red social, como por ejemplo, el estudiante no tendrá opción de chatear en privado o ver el perfil de los compañeros, sólo tiene acceso a comunicarse con el docente.

**1.2.2 Las competencias del área de Arte y Cultura en secundaria.** En el Currículo Nacional de la Educación Básica 2017 del Ministerio de Educación se propone "una educación que contribuya con la formación de todas las personas

sin exclusión, así como de ciudadanos conscientes de sus derechos y sus deberes" (Minedu, 2017, p.11).

En él se encuentran el perfil de egreso, los enfoques transversales, plantea definiciones que sustentan el perfil de egreso, las competencias, capacidades y estándares de la educación básica, la organización de la educación básica con sus planes de estudio. En este último se plantean algunos cambios respecto al área de arte.

A partir del 2019 se está implementando el nuevo diseño curricular en el nivel secundario, presentándose los siguientes cambios: El área se denomina ahora Arte y Cultura, se ha incrementado de dos a tres horas semanales, el nombre de las competencias también presentan cambios, antes era expresión y apreciación artística, ahora se denominan de la siguiente manera:

- Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales
- Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. (Minedu, 2017).

De acuerdo a las orientaciones para la enseñanza del área de arte y cultura que brinda el Ministerio de Educación (2018) se busca:

Que los estudiantes desarrollen sus propias maneras de representar, explorar y comunicar imaginativamente sus ideas, sus sentimientos y sus emociones a través de los diversos modos de creación artística, como la pintura, la cerámica, la música, la poesía, la danza, el teatro o las artes audiovisuales. Desde la primaria, los estudiantes deben estar expuestos a una amplia gama de estímulos para que puedan explorarlos, desarrollar su capacidad de comunicarse y expresar sus ideas, sus sentimientos o sus puntos de vista, así como reflexionar sobre su propio trabajo artístico y el de otros.

La enseñanza en el área de Arte y Cultura debe involucrar, inspirar y desafiar a los estudiantes, equipándolos con los conocimientos y las habilidades para experimentar, inventar y crear sus propios proyectos artísticos. A medida que los estudiantes vayan progresando, serán cada vez más capaces de desarrollar una mayor apreciación y mejor comprensión de la importancia de las artes en sus vidas y en la sociedad. También deberían conocer cómo el arte refleja y da forma a nuestra historia y contribuye a la cultura, la creatividad y la riqueza de nuestro país (p.8).

En el perfil de egreso del Currículo Nacional de la Educación Básica, se plasma los aprendizajes que el estudiante, al culminar la educación básica, debe lograr. Los relacionados al área de Arte y Cultura, de acuerdo al Ministerio de Educación (2017) son:

El estudiante interactúa con diversas manifestaciones artístico-culturales, desde las formas más tradicionales hasta las formas emergentes y contemporáneas, para descifrar sus significados y comprender la contribución que hacen a la cultura y a la sociedad. Asimismo, usa los diversos lenguajes de las artes para crear producciones individuales y colectivas, interpretar y reinterpretar las de otros, lo que le permite comunicar mensajes, ideas y sentimientos pertinentes a su realidad personal y social. (p.15)

Ante lo mencionado el docente tiene la misión de guiar al estudiante durante su etapa escolar, para cumplir con cada uno de los retos que se expresan y estos le permitan desenvolverse plenamente ante la sociedad.

**1.2.2.1 Competencias, capacidades, estándares de aprendizaje y sus desempeños del área de Arte y Cultura.** Alcanzar el perfil de egreso de la

educación básica, implica desarrollar una serie de competencias que se relacionan con cada una de las áreas de estudio. El área de arte y cultura tiene como propósito promover y facilitar, que los estudiantes desarrollen e interrelacionen las siguientes competencias con sus respectivas capacidades, según el Minedu (2017), se puede señalar de cada competencia lo siguiente:

- **Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales.**

Referido al acercamiento e interacción entre el estudiante y las diferentes manifestaciones artístico-culturales, promoviendo su comprensión y reflexión sobre ellas. El estudiante debe tener la posibilidad de percibir, describir y analizar las cualidades estéticas, porque ello le permitirá entender la obra que observa y experimenta. No sólo se trata de reconocer una obra sino de analizar su contexto donde se originó, esta experiencia permite conocer sus orígenes así como de otras culturas dándole la posibilidad de valorar y emitir juicios de valor con el debido conocimiento.

Esta competencia involucra, por parte de los estudiantes, la combinación de las siguientes capacidades, como el Minedu (2017) lo señala:

- Percibe manifestaciones artístico-culturales: consiste en usar los sentidos para observar, escuchar, describir y analizar las cualidades visuales, táctiles, sonoras y kinestésicas de diversas manifestaciones artístico-culturales.
- Contextualiza las manifestaciones culturales: es informarse acerca de la cultura en que se origina una manifestación artística para entender cómo el contexto social, cultural e histórico de esta influye en su creación y la manera en que transmite sus significados.

- Reflexiona creativa y críticamente: supone interpretar las intenciones y significados de manifestaciones artístico-culturales que hayan visto o experimentado y emitir juicios de valor, entrelazando información obtenida a través de la percepción, el análisis y la comprensión de los contextos.  
(p.61)

La apreciación artística está enfocada en tres pasos: percibir, contextualizar y reflexionar, para el logro de cada uno se debe generar una serie de actividades que conduzcan al estudiante a conocer y valorar su propia obra como la de los demás.

- **Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.**

La actividad artística en la escuela debe promover la experimentación de los diferentes lenguajes artísticos, motivando al estudiante a expresar mensajes, ideas y sentimientos. No se trata de copiar obras sino de crear, despertar la imaginación, reflexionar ante lo observado para generar las propias. Por lo que será necesario la interacción con el entorno. Ante ello el estudiante conocerá diversas técnicas en cada uno de los lenguajes artísticos, lo que le permitirá encontrar cual se ajusta a sus necesidades de expresión.

Esta segunda competencia promueve la combinación de las siguientes capacidades, como el Minedu (2017) lo señala:

- Explora y experimenta los lenguajes del arte: significa experimentar, improvisar y desarrollar habilidades en el uso de los medios, materiales, herramientas y técnicas de los diversos lenguajes del arte.
- Aplica procesos creativos: supone generar ideas, investigar, tomar decisiones y poner en práctica sus conocimientos para elaborar un

proyecto artístico individual o colaborativo en relación a una intención específica.

- Evalúa y socializa sus procesos y proyectos: significa registrar sus experiencias, comunicar sus descubrimientos y compartir sus creaciones con otros, para profundizar en ellos y reflexionar sobre sus ideas y experiencias (p. 64)

A continuación se especifica las competencias, capacidades, estándares de aprendizaje y sus desempeños para el tercer grado de secundaria, ya que, es en este grado donde se ha desarrollado el módulo experimental y se aplicó la prueba y post prueba:

### **Tabla N° 1**

Competencia: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

<b>Estándar</b>	
Tercer año de secundaria corresponde al VII ciclo y en él se propone el siguiente estándar de acuerdo al Ministerio de Educación (2016):	
Crea proyectos artísticos que comunican de manera efectiva ideas o asuntos pertinentes a su realidad y a audiencias en particular. Selecciona y prueba nuevas maneras de combinar elementos de los diversos lenguajes artísticos para lograr sus propósitos comunicativos y expresivos. Experimenta con medios convencionales y no convencionales, materiales y técnicas de acuerdo a sus intenciones y muestra dominio en su uso y el desarrollo inicial de un estilo personal. Innova y toma riesgos para concretizar sus ideas y va modificando sus trabajos de acuerdo a descubrimientos que surgen en el proceso de creación artística. (p.86)	
Se ha extraído un fragmento de acuerdo a lo que se trabajará en el módulo experimental del presente trabajo.	
<b>Aprendizajes que se quieren lograr</b>	
<b>Capacidad</b>	<b>Desempeños</b>
<b>Explora y experimenta los lenguajes artísticos.</b>	Utiliza y combina de diferentes maneras elementos de los lenguajes artísticos para potenciar sus intenciones comunicativas o expresivas. Ensaya las posibilidades expresivas de los medios, las técnicas y las tecnologías, y practica con aquellos que no le son familiares, con el fin de aplicarlos en sus creaciones.
<b>Aplica procesos creativos.</b>	Obtiene selecciona y usa información que le es significativa de diversos referentes artístico-culturales, o de otros tipos. Aplica técnicas y medios para comunicar de manera efectiva el mensaje o

idea.

**Evalúa y comunica sus procesos y proyectos** Registra las diversas fuentes de información que ha usado para generar ideas, así como las imágenes y documentos que ilustran el proceso de desarrollo de su proyecto artístico.

Fuente: Programación Curricular de Educación Secundaria. Minedu (2016).

## Tabla N° 2

Competencia: **Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales**

### ESTÁNDAR

En el VII ciclo que corresponde a tercer año de secundaria, se propone el siguiente estándar de acuerdo al Ministerio de Educación (2016):

Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales cuando reconoce en estas la función comunicativa de los elementos y códigos de los lenguajes de las artes de diversas épocas y lugares; comprende que generan diferentes reacciones en las personas y que existen diferentes maneras de interpretarlas según los referentes socioculturales de las personas que las aprecian (...) Evalúa la eficacia del uso de las técnicas utilizadas en comparación con la intención de la obra de otros trabajos y artistas afines y hace comentarios sobre los impactos que puede tener una manifestación sobre aquellos que las observan o experimentan. (p.81)

Al igual que en la tabla 1 se ha extraído un fragmento de acuerdo a lo que se trabajará en el módulo experimental del presente trabajo.

### Aprendizajes que se quieren lograr

Capacidad	Desempeños
<b>Percibe manifestaciones artístico-culturales.</b>	Describe de que manera los elementos, principios y códigos de una manifestación artístico-cultural son utilizados para comunicar mensajes, ideas y sentimientos.
<b>Contextualiza manifestaciones artístico-culturales.</b>	Compara diversos estilos modos de producción o tecnologías asociados a las manifestaciones artístico-culturales de diversos lugares y épocas que observa o experimenta para identificar sus transformaciones.
<b>Reflexiona creativa y críticamente sobre manifestaciones artístico-culturales.</b>	Explica el significado de una manifestación artístico-cultural a partir de criterios propios e información recabada (...). Opina sobre el impacto de esa manifestación de sí mismo y en la audiencia.

Fuente: Programación Curricular de Educación Secundaria. Minedu (2016)

En las tablas 1 y 2 se puede apreciar la estructura que propone el Currículo Nacional de la Educación Básica para el área de Arte y Cultura, basado en:

competencias, capacidades, estándares de aprendizaje y desempeño; los que

permiten concretar la práctica educativa y alcanzar los propósitos que se expresan en el perfil de egreso. Por tanto, son el punto de partida del docente que debe contextualizarlo y llevarlo a la práctica en las aulas. Desarrollar competencias implica "usar las capacidades combinadamente y ante situaciones nuevas" (Minedu, 2017, p. 29), por ello el docente debe observar las producciones o actuaciones de los estudiantes y analizar en ellas, el uso combinado de las capacidades frente a situaciones desafiantes, reales o simuladas, valorando los recursos que pone en juego, retroalimentar los procesos y tomar decisiones oportunas.

**1.2.2.2 Los principios de la Educación por el arte.** La presente investigación busca resaltar el valor del arte en las escuelas, en tal sentido, ofrece una propuesta que contribuya al fortalecimiento de sus competencias, por lo que se considera mencionar los principios de la educación artística de acuerdo a Pantigoso (1994):

El principio de la educación de la percepción, sensación y expresión para el descubrimiento de uno mismo. El autor resalta el proceso que experimenta el ser humano para expresar sus ideas, respecto a lo que siente y piensa del mundo que lo rodea, y como actuar en él.

El principio de la globalización o integración de vivencias para la comunicación plena: Luego de percibir su entorno, el hombre está en la capacidad de plasmarlo y de expresar sus ideas, haciendo uso de los diferentes lenguajes artísticos como dibujar, bailar, cantar, etc. Para ello debe contar con la oportunidad de experimentar y encontrar cual es la manera con la que puede mejor transmitir sus ideas.

Principio de la representación y explicación para la mejor apreciación de la obra o de las cosas: Este tercer principio, involucra el hecho de poder explicar la propia obra, así como también estar en la capacidad de apreciar otras obras, ello implica haber experimentado el proceso, ello permitirá dar explicación sobre los resultados. Será también importante también ver el producto de otras personas, que le permita comparar e ir formando su propio criterio. (Citado en Pacheco, 2015).

El autor enmarca los procesos del arte que resaltan el valor y la importancia de las competencias asignadas en el área de Arte y Cultura, centrados en motivar al estudiante al desarrollo de la percepción, a integrar sus vivencias en su obra y finalmente poder comunicar y explicar su producto.

**1.2.2.3 Fundamentos de la Educación Artística.** Se considera señalar el sustento que aporta Hinostroza (1998) quien señal los siguientes fundamentos:

Fundamento Filosófico, el hombre expresa sus ideas y sentimientos según el contexto en el que se desenvuelve. Al identificarse con su entorno desarrolla la sensibilidad que le permitirá cultivar y crear sus propios valores, desarrollando la capacidad de pensar, asentir o negar otros.

Fundamento Psicológico. La interacción es natural durante el desarrollo del ser humano, por ello, la experiencia artística, va a contribuir en el reconocimiento de sus sentimientos, desarrollar sus cualidades, su sensibilidad, sus prácticas diarias y habilidades que favorezca a lograr su formación plena; todo ello a través del baile, de un dibujo, un teatro, etc.

Fundamento científico. De acuerdo a diversos estudios los primeros años son determinantes para el desarrollo intelectual, luego será favorable una buena

alimentación y experiencias enriquecedoras, en las que debe incluirse actividades artísticas, porque promueven el desarrollo de la creatividad .

Fundamento Pedagógico. La educación impositiva va quedando atrás, dando paso a la exploración, a que el niño se desenvuelva de acuerdo a sus experiencias, posibilidades e intereses, pero también siendo consciente del entorno, por ello la labor del docente como guía es importante, siendo la meta la formación integral, donde se ponga en práctica la creatividad, el propio criterio, la cooperación y la justicia.

Fundamento Sociológico. La integración del niño en la sociedad es clave para una realización plena y la experiencia artística contribuye a tal fin, porque su práctica permite lograr, la confianza, la unión, la motivación del trabajo cooperador, favoreciendo al desarrollo de una persona que se integra a su sociedad sin dificultad. (Citado en Vargas 2002).

Cada aspecto nos da cuenta de la importancia de la actividad artística en el desarrollo del estudiante en su etapa escolar, presentando la posibilidad de ir formando en él su propio criterio respecto a lo que le rodea, partir de sus propias experiencias, pero también, liberarse por un momento de lo cotidiano para navegar en sus propias ideas, dándole la posibilidad de conocer el potencial de su creatividad en cada etapa de desarrollo y que en cada experiencia artística interactúe y socialice.

**1.2.2.4 Objetivos de la Educación Artística.** Es oportuno considerar la Hoja de Ruta para la Educación Artística, que ha sido producto de varias sesiones donde deliberaron importantes actores de la práctica educativa, involucrados con el arte, que se realizó en el marco de la Conferencia Mundial sobre la Educación Artística del 6 al 9 de marzo de 2006 en Lisboa (Portugal). Ante una serie de

interrogantes sobre la función del arte en la escuela, la UNESCO (2006) planteó lo siguiente:

- Tomar en cuenta la Declaración Universal de los derechos humanos y la Convención sobre los derechos del niño, para garantizar el cumplimiento del derecho a la educación y la participación en la cultura.
- La creatividad, flexibilidad, adaptabilidad e innovación, son características que todo ciudadano competente debe desarrollar para estar a la altura de las nuevas exigencias. La práctica artística contribuye al desarrollo de estas habilidades, al tener la posibilidad de expresarse, evaluar con criterio su entorno y participar activamente en distintos aspectos de la sociedad.
- Contribuir a mejorar la calidad de la educación, enfocándose en el aprendizaje de las capacidades útiles para desenvolverse correctamente en la sociedad.
- Preservar y fomentar la diversidad cultural, mediante el conocimiento y la práctica, reforzando las identidades, los valores personales y colectivos, con el fin de transmitir nuestra cultura de generación en generación.

Se ha tomado en cuenta para la presente investigación principios, fundamentos y objetivos de la Educación Artística con la finalidad sustentar y resaltar su importancia en la Educación Básica en cada uno de los y las estudiantes y que su desarrollo puede adaptarse a las nuevas exigencias que involucran a las nuevas tecnologías.

**1.2.2.5 Enfoque que sustenta el desarrollo de las competencias en el área de Arte y Cultura.** Como lo describe el Minedu (2017) en el CNEB, para alcanzar el perfil de egreso de los estudiantes, el área de Arte y Cultura plantea dos enfoques que se complementan entre sí y que orientan la enseñanza y el aprendizaje del área. Estos se traducen en dos competencias vinculadas

específicamente a ella e implican maneras de enseñar con una visión más amplia del rol del arte y la cultura en la experiencia humana. Estos enfoques son el multicultural y el interdisciplinario.

Enfoque multicultural: "Cualquier manifestación, incluso aquella generada o difundida en un espacio popular o virtual, puede ser materia de estudio en la institución educativa y valorada por su propia existencia y por la experiencia estética que supone" (Minedu, 2018, p. 12)

Enfoque interdisciplinario: Un importante reto en la actualidad para el sistema educativo, es lograr establecer conexiones entre las competencias de las diferentes áreas curriculares para responder a los intereses, los contextos y las problemáticas actuales. "Esta perspectiva conduce, por un lado, a un uso integrado y simultáneo de distintos lenguajes artísticos; y, por otro, a la integración del arte con otras disciplinas y saberes para el tratamiento de temáticas o cuestiones locales o globales" (Minedu, 2018, p. 15).

Ambos enfoques sustentan la necesidad de darle el valor que merece al área de Arte como aprendizaje fundamental en el sistema educativo nacional, dejando atrás la idea de sólo darle valor a contenidos o técnicas, sino que a través de su práctica se estimule la creación, que el estudiante sea consciente de su realidad, por ende comprenda lo que sucede en su entorno y proponga alternativas de solución.

**1.2.3 El uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC ) en las artes.** De acuerdo a sus características, las TIC son herramientas que permiten transmitir, procesar y definir información inmediata; facilitando el acceso a gran cantidad de información de toda índole.

Ante ello se presenta como alternativa, la herramienta Edmodo, que permite almacenar datos, realizar actividades y participar de manera interactiva. pero no solo ello, porque a través de la plataforma, de acuerdo a la propuesta del docente, brindar acceso a través de enlaces a una serie de recursos para los diferentes componentes del arte como la pintura, la escultura, la música, la danza y el teatro, recursos que no siempre están disponibles en una biblioteca escolar.

Esta posibilidad puede enriquecer las clases del docente de arte. Favorecer también a los estudiantes, para hacer visitas virtuales a lugares distantes como podrían ser los museos, las galerías de arte o los teatros de otras ciudades o países. La propuesta de la investigación se presenta en el anexo 4.

El empleo de las TIC en las artes, ofrece la oportunidad a los estudiantes de experimentar con recursos digitales como las acuarelas, acrílicas, óleos, pasteles, pinceles, instrumentos musicales digitales, etc., presentándose como una alternativa para trabajar con estos materiales sin verse afectado económicamente.

### **1.3. Definiciones conceptuales.**

- Capacidades:

El Ministerio de Educación (2017) lo define así: "Son recursos para actuar de manera competente. Estos recursos son los conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes utilizan para afrontar una situación determinada. Estas capacidades suponen operaciones menores implicadas en las competencias, que son operaciones más complejas" (p. 192).

Se considera como capacidades a las reacciones oportunas, sean de tipo aptitudinal o actitudinal, que asumen las personas ante distintas situaciones.

- Competencia:

El Ministerio de Educación (2017) lo define así: "Es la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético" (p. 192).

Por tanto la competencia es el resultado del reconocimiento de las propias capacidades para emplearlas de manera combinada ante situaciones complejas y en el momento oportuno.

- Competencia digital:

La European Parliament and the Council (2006) afirma que la competencia digital "implica el uso crítico y seguro de las Tecnologías de la Sociedad de la Información para el trabajo, el tiempo libre y la comunicación. Apoyándose en habilidades TIC básicas: uso de ordenadores para recuperar, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y para comunicar y participar en redes de colaboración a través de Internet". (Citado en INTEF, 2017, p. 8)

Se considera competencia digital a la facultad de emplear con destreza la variedad de materiales, indistintamente sea el formato, que brinda la tecnología.

- Estándares de aprendizaje:

El Ministerio de Educación (2017) lo define como "descripciones del desarrollo de la competencia en niveles de creciente complejidad, desde el inicio hasta el fin de la Educación Básica, de acuerdo a la secuencia que sigue la mayoría de estudiantes que progresan en una competencia determinada. Asimismo, definen

el nivel que se espera puedan alcanzar todos los estudiantes al finalizar los ciclos de la Educación Básica". (Minedu, 2017, p. 193).

De acuerdo al CNEB, los estándares de aprendizaje están descritos en una escala conformada por ocho niveles, que determinan lo que se debe lograr por ciclo, en cada una de las 31 competencias.

- **Desempeños:**

De acuerdo al Ministerio de Educación (2017): "Son descripciones específicas de lo que hacen los estudiantes respecto a los niveles de desarrollo de las competencias (estándares de aprendizaje). Ilustran algunas actuaciones que los estudiantes demuestran cuando están en proceso". (p. 193).

Se puede decir que los desempeños permiten conocer con más precisión cuales son las acciones que deben realizar los estudiantes, de acuerdo a la competencia y al nivel en el que se encuentra. Por lo tanto su uso es necesario al planificar y evaluar.

## CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES

### 2.1 Formulación de hipótesis

De acuerdo a Hernández, Fernández y Baptista (2010) "las hipótesis indican lo que tratamos de probar y se definen como explicaciones tentativas del fenómeno investigado" (p.92). Para la presente investigación se propone las siguientes hipótesis:

**2.1.1 Hipótesis general.** El uso pedagógico de la Plataforma Edmodo fortalece significativamente las competencias de la asignatura de arte y cultura, en los estudiantes de tercer año de secundaria en la I.E. N° 113 "Daniel Alomía Robles", Las Flores de Lima - 2019.

**2.1.2 Hipótesis específicos.** Se desprenden de la hipótesis general:

El uso pedagógico de la Plataforma fortalece significativamente la competencia: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.de la asignatura de arte y cultura, en los estudiantes de tercer año de secundaria en la I.E. N° 113 "Daniel Alomía Robles", Las Flores de Lima - 2019.

El uso pedagógico de la Plataforma Edmodo fortalece significativamente la competencia: Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales de la asignatura de arte y cultura, en los estudiantes de tercer año de secundaria en la I.E. N° 113 "Daniel Alomía Robles", Las Flores de Lima - 2019.

## **2.2 Variables y definición operacional**

- **Variable independiente:** Para Hernández et al. (2010) "Se considera como supuesta causa en una relación entre variables, es la condición antecedente" (p. 122).

### **Plataforma Edmodo.**

En la guía de Edmodo se define como una plataforma de aprendizaje social gratuita que proporciona una forma segura para que los profesores se comuniquen y se relacionen con los estudiantes, padres y otros profesores. En Edmodo, los profesores se encuentran en el centro de una poderosa red que los conecta con las personas y los recursos que necesitan para enseñar más.

- **Variable dependiente:** Hernández et al.(2010) manifiestan que "la variable dependiente no se manipula, sino que se mide para ver el efecto que la manipulación de la variable independiente tiene en ella" (p. 123). En tal sentido, se define:

### **Competencias del área de Arte y Cultura.**

De acuerdo al Ministerio de Educación (2017), el área de Arte y Cultura se ocupa de promover y facilitar que el estudiante desarrolle y utilice las siguientes competencias:

“Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales”.

“Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”.

Cada una implica la combinación de determinadas capacidades que el estudiante debe usar durante el desarrollo de sus actividades para demostrar ser competente.

### **2.2.1 Operacionalización de las variables.**

**Tabla N° 3**

Operacionalización de la variable independiente en el grupo experimental

VARIABLE INDEPENDIENTE	ETAPAS	PASOS	CONTROL	SEGUIMIENTO
<b>Grupo Experimental</b> Empleo de la Plataforma EDMODO	Planificación	Elaboración de sesiones de aprendizaje	Se aplicó	Unidad de aprendizaje
		Diseño de materiales de trabajo	Se aplicó	Sesiones de aprendizaje
		Diseño de pruebas	Se aplicó	Cronograma
	Motivación	Presentación de metodología y como emplear la plataforma Edmodo	Se aplicó	Lista de cotejo
		Explicación de los propósitos a lograr	Se aplicó	Lista de cotejo
		Aplicación del pre test	Se aplicó	Lista de cotejo y rúbrica
		8 sesiones: cuatro de una hora y cuatro de dos horas.	Se aplicó	Unidad de aprendizaje
	Desarrollo	Material complementario para cada sesión, en Edmodo	Se aplicó	Plataforma Edmodo
	Evaluación	Aplicación del pos test	Se aplicó	Lista de cotejo y rúbrica

Elaboración propia.

**Tabla N° 4**

Operacionalización de la variable independiente en el grupo control

VARIABLE INDEPENDIENTE	ETAPAS	PASOS	CONTROL	SEGUIMIENTO
<b>Grupo de Control</b> No empleo de la Plataforma EDMODO	Planificación	Elaboración de sesiones de aprendizaje	Se aplicó	Unidad de aprendizaje
		Diseño de materiales de trabajo	Se aplicó	Sesiones de aprendizaje
		Diseño de pruebas	Se aplicó	Cronograma
	Motivación	Explicación de los propósitos a lograr	Se aplicó	Lista de cotejo
		Aplicación del pretest	Se aplicó	Lista de cotejo y rúbrica
		8 sesiones: cuatro de una hora y cuatro de dos horas.	Se aplicó	Unidad de aprendizaje
	Desarrollo	Sin empleo de la plataforma Edmodo	Se aplicó	Sesiones de aprendizaje
	Evaluación	Aplicación del postest	Se aplicó	Lista de cotejo y rúbrica

Elaboración propia.

**Tabla N° 5**

Operacionalización de la variable dependiente

VARIABLE DEPENDIENTE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	INSTRUMENTO
<b>Grupo Experimental</b> Competencias del área de Arte y Cultura	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Explora y experimenta los lenguajes artísticos.	1	Rúbrica
		Aplica procesos creativos.	1	Rúbrica
		Evalúa y comunica sus procesos y proyectos	1	Rúbrica
	Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales.	Percibe manifestaciones artístico-culturales.	3	Prueba objetiva de alternativa múltiple
		Contextualiza manifestaciones artístico-culturales.	3	Prueba objetiva de alternativa múltiple
		Reflexiona creativa y críticamente sobre manifestaciones artístico-culturales.	2	Prueba objetiva de alternativa múltiple

Elaboración propia.

## **CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

### **3.1 Diseño metodológico.**

La presente investigación se basó en el diseño experimental y consistió en el empleo de la plataforma educativa Edmodo como herramienta didáctica buscando fortalecer el desarrollo de las competencias del área de arte y cultura en estudiantes de tercer año de secundaria.

El nivel de investigación es cuasi experimental, donde se trabajó con dos grupos ya formados de acuerdo a los criterios de la I.E. "Daniel Alomía Robles", uno para el trabajo experimental y el otro para el grupo de control. Siendo el grupo experimental quien manipuló la variable independiente, que es la plataforma Edmodo, para conocer su contribución al fortalecimiento de la variable dependiente, que son las competencias del área de arte y cultura.

El grupo experimental estuvo conformado por una sección de tercer año de secundaria. Al grupo de 35 estudiantes se les orientó sobre cómo utilizar la plataforma Edmodo como herramienta de apoyo durante el desarrollo de actividades de una Unidad de Aprendizaje.

El grupo de control estuvo conformado por otra sección de tercer año de secundaria. Este grupo de 35 estudiantes desarrolló las clases de manera tradicional, sin el uso de la plataforma Edmodo.

**Tabla N° 6**

Esquema del diseño cuasiexperimental.

Diseño de la investigación	Pre Prueba	Variable independiente	Post Prueba
GE <sub>1</sub> (Grupo experimental, empleo de Edmodo)	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
GC <sub>2</sub> (Grupo de control, sin el empleo de Edmodo )	O <sub>3</sub>	–	O <sub>4</sub>

*Dónde:*

GE	=	Grupo experimental.
GC	=	Grupo control.
X	=	Tratamiento experimental.
O <sub>1</sub> O <sub>3</sub>	=	Evaluación previa al trabajo experimental.
O <sub>2</sub> O <sub>4</sub>	=	Evaluación posterior al trabajo experimental.

Según se muestra el esquema anterior la pre-prueba permite establecer los niveles de conocimiento en ambos grupos, respecto a los temas a tratar en la unidad de aprendizaje. Luego se realiza el tratamiento experimental a uno de los grupos con el empleo de la plataforma Edmodo, para finalmente realizar la post-prueba, de igual manera, a ambos grupos.

### 3.2 Población y muestra.

La población de estudio corresponde a 215 estudiantes del 3er grado "A", "B", "C", "D", "E" y "F" de educación secundaria de la Institución Educativa N° 113 "Daniel Alomía Robles" de Las Flores de Lima del distrito de San Juan de Lurigancho del año 2019.

La muestra estuvo comprendida por dos secciones de tercer año una para el trabajo experimental y la otra como grupo de control. En total sumaron 70 estudiantes.

**Tabla N° 7**

Muestra

3er año F (Grupo Experimental)	3er año C (Grupo de Control)
35 Estudiantes	35 Estudiantes

### **3.3 Técnicas de recolección de datos.**

Se aplicó una evaluación de Entrada y Salida: Pre Prueba y Post Prueba antes y después del uso de la plataforma Edmodo en el desarrollo de una Unidad de Aprendizaje en el grupo experimental.

De la misma forma para el grupo de control, se aplicó una Pre Prueba y Post Prueba antes y después del desarrollo de una Unidad de Aprendizaje, pero realizada de forma tradicional sin el empleo de la plataforma Edmodo.

#### **3.3.1 Descripción de los instrumentos.**

**Evaluación de dibujo:** Con el cual se valoró el desempeño en la dimensión 1, que corresponde a la competencia: "Crea proyectos desde los lenguajes artísticos" Minedu (2017). Para esta evaluación, se empleó una rúbrica cuyo fin era conocer el nivel de logro en cada una de las tres capacidades de la competencia en mención:

- Explora y experimenta los lenguajes artísticos.
- Aplica procesos creativos.
- Evalúa y comunica sus procesos y proyectos.

Luego de conocer la técnica de la perspectiva se solicitó aplicarlo en un dibujo de su hogar, donde se observe una acción positiva, por parte de uno o varios miembros de la familia, que contribuya a una sana convivencia

**Evaluación objetiva de alternativa múltiple:** Fue empleado para valorar la dimensión 2, que corresponde a la competencia: *Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales*, permitiendo conocer el nivel de logro de las siguientes capacidades que propone el Minedu (2017):

- Percibe manifestaciones artístico-culturales.
- Contextualiza manifestaciones artístico-culturales.
- Reflexiona creativa y críticamente sobre manifestaciones artístico-culturales.

Para el desarrollo de cada capacidad se plantearon actividades en el aula y haciendo uso de la plataforma Edmodo tanto en el aula de CRT (Centro de recursos tecnológicos) como en el hogar.

**Tabla N° 8** Ficha técnica - Dimensión 1

<b>Variable</b>	<b>Competencias del área de Arte y Cultura</b> <b>Dimensión 1: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.</b>
<b>Nombre</b>	Evaluación de dibujo: - Dibujo en perspectiva. Para los estudiantes del 3er grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 113 "Daniel Alomía Robles" de Las Flores de Lima del distrito de San Juan de Lurigancho del año 2019.
<b>Instrumento</b>	Rubrica de evaluación.
<b>Administración</b>	Individual y colectiva.
<b>Tiempo de administración</b>	80 minutos aproximadamente.
<b>Ámbito de aplicación</b>	Estudiantes del 3er grado F y C de educación secundaria de la Institución Educativa N° 113 "Daniel Alomía Robles" de Las Flores de Lima del distrito de San Juan de Lurigancho del año 2019. Uso de la Plataforma Edmodo como estrategia de aprendizaje, para el fortalecimiento de la competencia: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.
<b>Significación</b>	fortalecimiento de la competencia: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.
<b>Tipo de Evaluación</b>	Observación de destreza y empleo de técnicas de dibujo, plasmando los niveles de logro en una rúbrica de evaluación.

**Tabla N° 9** Ficha técnica - Dimensión 2

<b>Competencias del área de Arte y Cultura</b>	
<b>Variable</b>	<b>Dimensión 2: Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales.</b>
<b>Nombre</b>	Prueba objetiva para los estudiantes del 3er grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 113 "Daniel Alomía Robles" de Las Flores de Lima del distrito de San Juan de Lurigancho del año 2019.
<b>Instrumento</b>	Prueba objetiva de alternativa múltiple.
<b>Administración</b>	Individual y colectiva.
<b>Tiempo de administración</b>	30 minutos aproximadamente.
<b>Ámbito de aplicación</b>	Estudiantes del 3er grado F y C de educación secundaria de la Institución Educativa N° 113 "Daniel Alomía Robles" de Las Flores de Lima del distrito de San Juan de Lurigancho del año 2019.
<b>Significación</b>	Uso de la Plataforma Edmodo como estrategia de aprendizaje, para el fortalecimiento de la competencia: Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales.
<b>Tipo de Evaluación</b>	Prueba diagnóstica y de salida.

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

- **Validez:** La rúbrica y la prueba objetiva fueron validados por juicio de expertos calificados, quienes actualmente son profesionales en el área de arte con grado de magister y con experiencia en la enseñanza para el nivel secundario y universitario.

- **Confiabilidad:** De acuerdo a Corral (2009) "antes de iniciar el trabajo de campo, es imprescindible probar el cuestionario sobre un pequeño grupo de población. Esta prueba piloto ha de garantizar las mismas condiciones de realización que el trabajo de campo real" (p. 238). Se trabajó con un grupo de

diez estudiantes que no pertenecían a la muestra seleccionada pero sí a la población de estudio.

Para estimar la confiabilidad del instrumento a aplicar, se empleó el Coeficiente Alfa de Cronbach, el cual, asume valores entre 0 y 1, donde: 0 significa confiabilidad nula y 1 representa total confiabilidad.

De acuerdo al procesamiento de los datos se alcanzó un alfa de Cronbach de 0,8024, indicador que manifiesta que el instrumento es altamente confiable.

• **Tabla 10**

Resultados de la prueba de confiabilidad – Coeficiente Alfa de Cronbach

<b>Instrumento</b>	<b>Número de ítems</b>	<b>Número de estudiantes</b>	<b>Coeficiente mínimo requerido</b>	<b>Coeficiente calculado</b>
Evaluación objetiva	8	10	0,80 (80%)	0,8024 (80,24%)

- Resultados obtenidos en SPSS

**3.4 Técnicas para el procesamiento y análisis de los datos.**

- Tipo de análisis de datos: cualitativo.
- Nivel de medición de la variable dependiente: ordinal
- Organización de datos: Organización tabular. Los datos obtenidos fueron el fundamento para la descripción de las variables y dimensiones, de acuerdo a las frecuencias y porcentajes de sus valores posibles.
- Almacenamiento de datos: base de datos de SPSS, versión 24.
- Procesamiento de datos estadísticos: Software SPSS versión 24.
- Gráficas estadísticas: gráficos de barra.
- Prueba de hipótesis: Prueba de U de Mann-Withney y la Prueba de Wilcoxon.

### **3.5 Aspectos éticos.**

La presente investigación se ciñe a los estándares creados por la American Psychological Association de acuerdo a los lineamientos de la Universidad San Martín de Porres.

Al ser una investigación que busca contribuir con la mejora de la calidad docente, en particular con la educación básica regular se fundamenta en el Currículo Nacional de la Educación Básica 2017.

En el aspecto del área de arte y cultura se toma en cuenta la Hoja de ruta para la Educación Artística, UNESCO 2006.

Se ha respetado la privacidad de cada uno de los participantes y por ello no se ha difundido sus identidades al ser todos menores de edad. Finalmente, se ha respetado el derecho de los autores, por ello se ha citado como corresponde a quienes se ha recurrido para enriquecer la investigación.

## CAPÍTULO IV: RESULTADOS

### 4.1 Análisis de estadística descriptiva

Plataforma Edmodo para el fortalecimiento de las competencias de la asignatura de arte y cultura en estudiantes tercero de secundaria de la Institución Educativa N° 113 "Daniel Alomía Robles" de Las Flores de Lima, distrito de San Juan de Lurigancho, 2019.

#### 4.1.1 Variable dependiente. Competencias de arte y cultura.

**Tabla 11**

Tabla de frecuencias de la variable dependiente en el grupo experimental y control

COMPETENCIAS DE ARTE Y CULTURA		PRETEST		POSTEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
EXPERIMENTAL	EN INICIO	29	82.9	0	0
	EN PROCESO	6	17.1	6	17.1
	LOGRO ESPERADO	0	0	20	57.1
	LOGRO DESTACADO	0	0.0	9	25.7
	Total	35	100.0	35	100.0
	CONTROL	EN INICIO	25	71.4	2
	EN PROCESO	10	28.6	18	51.4
	LOGRO ESPERADO	0	0.0	12	34.3
	LOGRO DESTACADO	0	0.0	3	8.6
	Total	35	100.0	35	100.0

Resultados obtenidos en SPSS

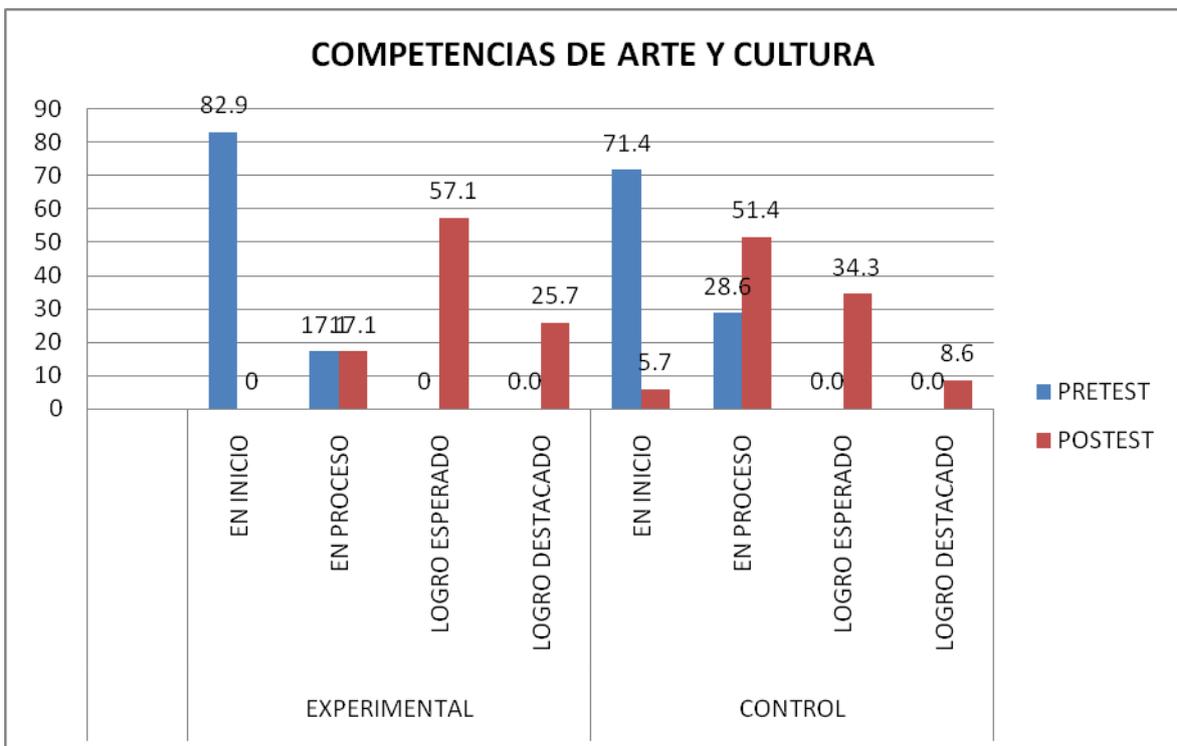


Figura 3 Gráfica de barras para la variable dependiente en el grupo experimental y control

De acuerdo con la tabla 11 y la figura 3, en el caso del pretest, el 82.9% de los estudiantes del grupo experimental y el 71.4% del grupo control calificaron en un nivel de inicio respecto a las competencias del área de arte y cultura. Mientras que el 0.0% de los estudiantes en el grupo experimental y del grupo control no alcanzaban los niveles de logro esperado y destacado.

De acuerdo con la tabla 11 y la figura 3, en el caso del posttest, el grupo experimental obtuvo su mayor porcentaje (57.1%) en el nivel de logro esperado, mientras que el grupo control el 51.4% se ubicó en el nivel de proceso.

Al analizar los resultados de las competencias de la asignatura de arte y cultura, se evidencia que no existen grandes diferencias entre el grupo control y el experimental en el pretest ya que ambos se encontraban en un nivel de logro

inicial y de proceso; sin embargo, en el posttest si las hay, al evidenciarse mayor porcentaje en los niveles de logro esperado y destacado en el grupo experimental.

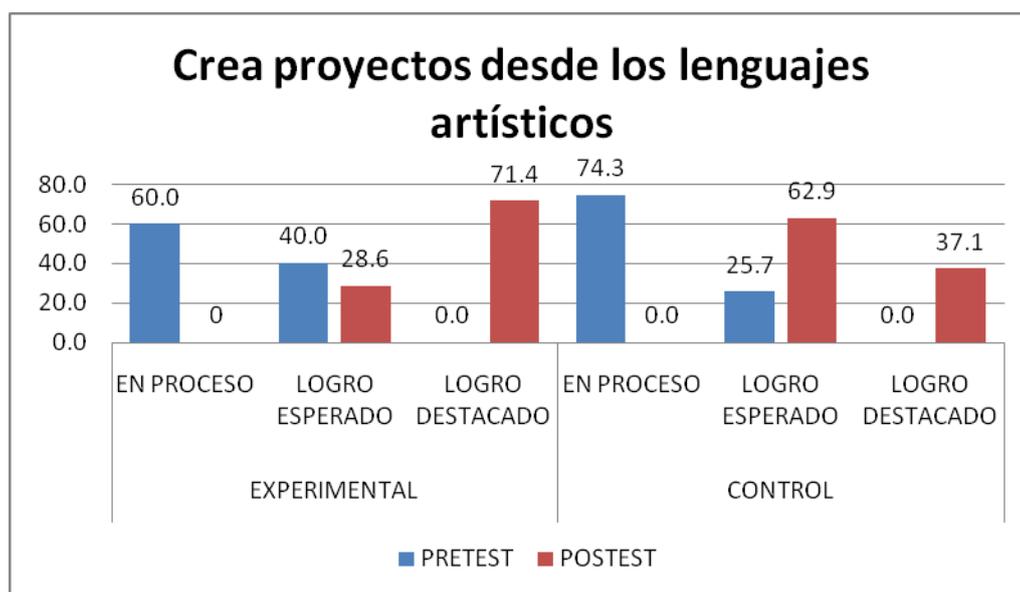
#### 4.1.2 Dimensión 01. Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

**Tabla 12**

Tabla de frecuencias de la dimensión 01 en el grupo experimental y control

Crea proyectos desde los lenguajes artísticos		PRETEST		POSTEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
EXPERIMENTAL	EN PROCESO	21	60.0	0	0
	LOGRO ESPERADO	14	40.0	10	28.6
	LOGRO DESTACADO	0	0.0	25	71.4
	Total	35	100.0	35	100.0
CONTROL	EN PROCESO	26	74.3	0	0.0
	LOGRO ESPERADO	9	25.7	22	62.9
	LOGRO DESTACADO	0	0.0	13	37.1
	Total	35	100.0	35	100.0

Resultados obtenidos en SPSS



*Figura 4* Gráfica de barras para la dimensión 01 en el grupo experimental y control.

Conforme a la tabla 12 y la figura 4 se puede observar los resultados del pretest y postest del grupo experimental, así como, del grupo control. En el caso del pretest, el 60% de los estudiantes del grupo experimental y el 74% del grupo control se encontraban en un nivel de proceso respecto a la competencia "crea proyectos desde los lenguajes artísticos" (minedu, 2017), mientras que el 40% en el grupo experimental y el 25% del grupo control se encontraban en un nivel de logro esperado y el 0.0% en ambos grupos no alcanzaban el logro destacado.

En el caso del postest, el grupo experimental y el grupo control ya no se encontraban en un nivel de proceso. Se observa que el mayor porcentaje en el grupo experimental (71.4%) calificaron con un nivel de logro destacado, en tanto en el grupo control, el mayor porcentaje (62.95) obtuvo un nivel de logro esperado, respecto a la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

Al analizar los resultados en la competencia, se evidencia mínimas diferencias entre el grupo control y el grupo experimental en el pretest ya que ambos se encontraban en mayor porcentaje en un nivel de logro de proceso y en menor porcentaje en el nivel de logro esperado; sin embargo, en el postest si hay marcada diferencia, al evidenciarse mayor porcentaje de estudiantes en el nivel de logro destacado del grupo experimental.

**4.1.3 Dimensión 02:** Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico - culturales.

### **Tabla 13**

Tabla de frecuencias de la dimensión 02 en el grupo experimental y control

Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales		PRETEST		POSTEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
EXPERIMENTAL	EN INICIO	1	2.9	0	0
	EN PROCESO	19	54.3	2	5.7
	LOGRO ESPERADO	15	42.9	19	54.3
	LOGRO DESTACADO	0	0.0	14	40.0
	Total	35	100.0	35	100.0
CONTROL	EN INICIO	3	8.6	0	0.0
	EN PROCESO	11	31.4	0	0.0
	LOGRO ESPERADO	15	42.9	23	65.7
	LOGRO DESTACADO	6	17.1	12	34.3
	Total	35	100.0	35	100.0

Resultados obtenidos en SPSS

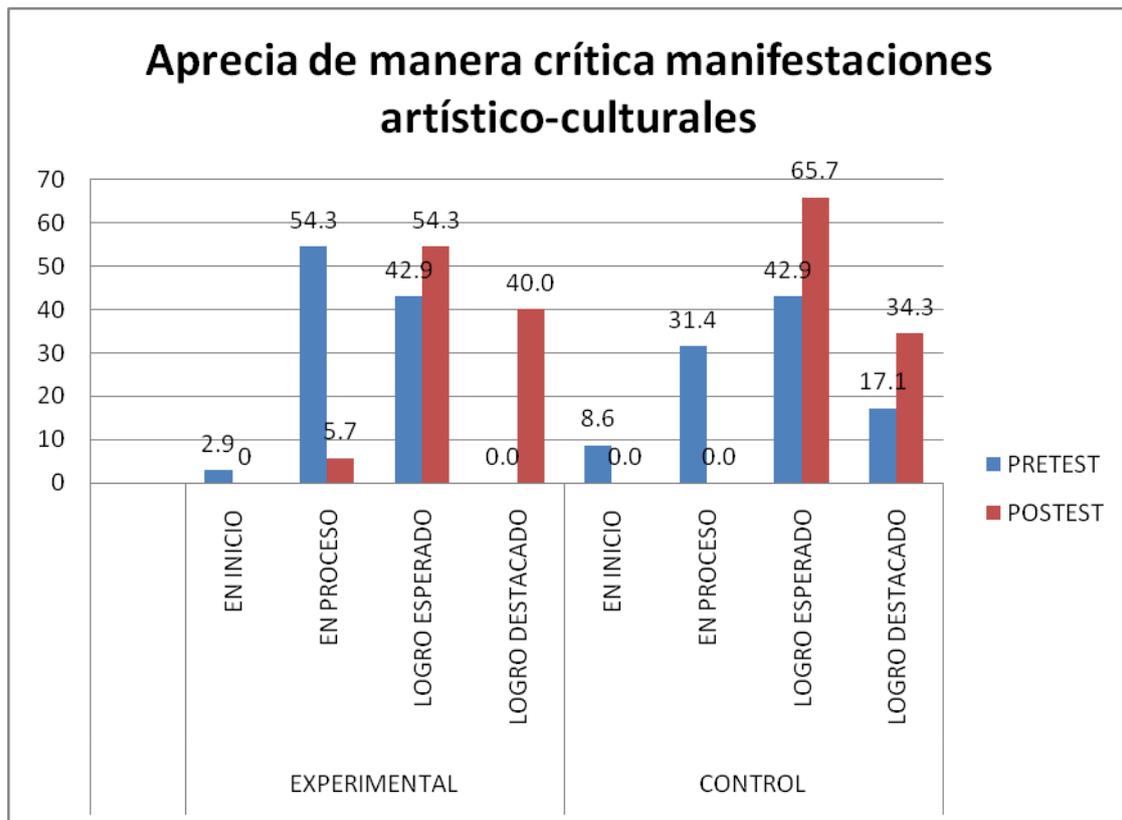


Figura 5 Gráfica de barras para la dimensión 02 en el grupo experimental y control

En la tabla 13 y la figura 5 se encuentran los resultados del pretest y posttest del grupo experimental, así como del grupo control. En el caso del pretest, se

observa que en el grupo experimental hay un mayor porcentaje (54.3%) en un nivel de proceso respecto a la competencia aprecia de manera crítica manifestaciones artístico - culturales; mientras que en el grupo control el mayor porcentaje (42.9%) se ubica en un nivel de logro esperado.

En el caso del postest, se observa que tanto en el grupo experimental como en el grupo control ya no se encontró ningún estudiante en un nivel de inicio, respecto a la competencia aprecia de manera crítica manifestaciones artístico - culturales. El dato más resaltante se encuentra en el nivel de logro destacado, porque en el grupo experimental en un pretest no hubo ningún estudiante, mientras que en el postest alcanzaron el 40%; y en el caso del grupo control en el nivel de logro destacado en un pretest ya había un 17.1% y en el postest se alcanzó a un 34.3%.

Al analizar los resultados en la competencia aprecia de manera crítica manifestaciones artístico - culturales, estos reflejan que no existen diferencias entre el grupo control y el experimental en el pretest, ya que ambos se encontraban en mayor porcentaje en un nivel de logro de inicio, proceso y esperado; sin embargo, en el postest se puede resaltar el progreso que reflejan los porcentajes del grupo experimental, con un 40% en el logro desatacado a diferencia del grupo control, con un 34.3%, teniendo en cuenta que en un pretest el grupo control no tenía ningún estudiante en este nivel, mientras que en el grupo control ya había un 17.1%.

#### **4.2 Prueba de hipótesis.**

Para las pruebas de hipótesis se seleccionaron los siguientes análisis estadísticos:

#### **Revisión del tipo de variable y dimensiones**

- Variable dependiente: Competencias de la asignatura de Arte y Cultura.
- Dimensión 01: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos - dimensión numérica
- Dimensión 02: Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales - dimensión numérica

### **Grupos de trabajo**

Cantidad de Grupos: 02 (Experimental y Control, cada uno conformado por 35 estudiantes)

Momentos: 02 (pre prueba y post prueba, para ambos grupos)

Para el presente trabajo de investigación se efectuaron las pruebas no paramétricas de U de Mann Whitney y Wilcoxon, donde se consideró un margen de error menor al 5% (0,05). Dichas pruebas proporcionaron lo siguiente:

### **Prueba de la hipótesis general**

Hi: El uso pedagógico de la Plataforma Edmodo fortalece significativamente las competencias de la asignatura de arte y cultura en los estudiantes de tercer año de secundaria en la I.E. N° 113 "Daniel Alomía Robles", Las Flores de Lima, 2019.

Ho: El uso pedagógico de la Plataforma Edmodo no fortalece significativamente las competencias de la asignatura de arte y cultura en los estudiantes de tercer año de secundaria en la I.E. N° 113 "Daniel Alomía Robles", Las Flores de Lima, 2019.

**Tabla 14**

Resultados de la prueba de Wilcoxon para la hipótesis general - grupo experimental y control

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>		
GRUPO		POSTEST - PRETST
	Z	-5,293 <sup>b</sup>
EXPERIMENTAL	Sig. asintótica(bilateral)	0.000
	Z	-5,212 <sup>b</sup>
CONTROL	Sig. asintótica(bilateral)	0.000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

De acuerdo con la tabla 14, el valor de significancia hallado (0.000) en el grupo experimental fue menor al establecido (0,05), demostrando que existen diferencias significativas entre el pretest y el posttest. Asimismo, en el grupo control el valor de significancia hallado (0.000) resultando menor al establecido (0,05), demostrando que también ocurrieron diferencias significativas entre el pretest y el posttest.

Ante lo evidenciado, se puede afirmar, que el uso pedagógico de la Plataforma Edmodo fortalece significativamente las competencias de la asignatura de arte y cultura en los estudiantes de tercer año de secundaria en la I.E. N° 113 "Daniel Alomía Robles", puesto que el porcentaje de estudiantes que obtuvieron el nivel de logro destacado es mayor al grupo de control.

**Tabla 15**

Resultados de la prueba U de Mann Whitney para la hipótesis general - grupos experimental y control

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>		
	PRETEST	POSTEST
U de Mann-Whitney	542.500	337.500
W de Wilcoxon	1172.500	967.500
Z	-1.130	-3.485
Sig. asintótica(bilateral)	0.258	0.000

a. Variable de agrupación: GRUPO

Como se observa en la tabla 15, el valor de significancia hallado (0.258) ha sido mayor al establecido (0,05), lo que indica que no se encuentran diferencias en los resultados del grupo control y experimental respecto al pretest. En el caso del postest el valor de significancia hallado (0,000) resultó menor al establecido (0,05), demostrando que si hay diferencias entre el grupo control y experimental respecto a los resultados del postest.

Por tanto, se puede afirmar que el uso pedagógico de la Plataforma Edmodo logró resultados significativamente superiores en el desarrollo de las competencias de la asignatura de arte y cultura, al evidenciarse la diferencia del grupo experimental en relación al grupo control.

De acuerdo a los resultados obtenidos en las pruebas de U de Mann Whitney y Wilcoxon, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna: El uso pedagógico de la Plataforma Edmodo fortalece significativamente las

competencias de la asignatura de arte y cultura en los estudiantes de tercer año de secundaria en la I.E. N° 113 "Daniel Alomía Robles", Las Flores de Lima, 2019.

### Prueba de la hipótesis específica 01

Hi: El uso pedagógico de la Plataforma Edmodo fortalece significativamente la competencia *Crea proyectos desde los lenguajes artísticos* en los estudiantes de tercer año de secundaria en la I.E. N° 113 "Daniel Alomía Robles", Las Flores de Lima - 2019.

Ho: El uso pedagógico de la Plataforma Edmodo no fortalece significativamente la competencia *Crea proyectos desde los lenguajes artísticos* en los estudiantes de tercer año de secundaria en la I.E. N° 113 "Daniel Alomía Robles", Las Flores de Lima - 2019.

**Tabla 16**

Resultados de la prueba de Wilcoxon para la hipótesis específica 01 - grupo experimental y control

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>		POSTEST
		-
GRUPO		PRETEST
EXPERIMENTAL	Z	-5,098 <sup>b</sup>
	Sig. asintótica(bilateral)	0.000
CONTROL	Z	-5,126 <sup>b</sup>
	Sig. asintótica(bilateral)	0.000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Como se observa en la tabla 16, el valor de significancia hallado (0.000) resultó menor al establecido (0,05), demostrando que se presentaron diferencias

significativas en los resultados del pretest y el postest en el grupo experimental. En tanto, en el grupo control el valor de significancia hallado (0.000) resultó menor al establecido (0,05), demostrando que en este grupo también se obtuvo diferencias en los resultados del pretest y el postest.

Por lo expuesto, se puede afirmar que el uso pedagógico de la Plataforma Edmodo fortalece significativamente la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de tercer año de secundaria en la I.E. N° 113 "Daniel Alomía Robles", Las Flores de Lima.

### **Tabla 17**

Resultados de la prueba U de Mann Whitney para la hipótesis específica 01 - grupos experimental y control

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>		
	PRETEST	POSTEST
U de Mann-Whitney	525.000	402.500
W de Wilcoxon	1155.000	1032.500
Z	-1.263	-2.859
Sig. asintótica(bilateral)	0.207	0.004

a. Variable de agrupación: GRUPO

Como se observa en la tabla 17, el valor de significancia hallado (0.207) fue mayor al determinado (0,05), demostrándose que no se presentaron diferencias entre el grupo control y experimental en los resultados del pretest. En el caso del postest el valor de significancia hallado (0.004) resultó menor al establecido (0,05), demostrándose que existen diferencias entre el grupo control y experimental en el postest.

Por tanto, se puede afirmar que el uso pedagógico de la Plataforma Edmodo alcanzó resultados significativamente superiores para el fortalecimiento de la competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos, en los estudiantes de tercer año de secundaria en la I.E. N° 113 "Daniel Alomía Robles", Las Flores de Lima.

De acuerdo a los resultados de las pruebas de U de Mann Whitney y Wilcoxon, se descarta la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna: El uso pedagógico de la Plataforma Edmodo fortalece significativamente la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos, en los estudiantes de tercer año de secundaria en la I.E. N° 113 "Daniel Alomía Robles", Las Flores de Lima - 2019.

### **Prueba de la hipótesis específica 02**

Hi: El uso pedagógico de la Plataforma Edmodo fortalece significativamente la competencia Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico - culturales en los estudiantes de tercer año de secundaria en la I.E. N° 113 "Daniel Alomía Robles", Las Flores de Lima - 2019.

Ho: El uso pedagógico de la Plataforma Edmodo no fortalece significativamente la competencia Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico - culturales en los estudiantes de tercer año de secundaria en la I.E. N° 113 "Daniel Alomía Robles", Las Flores de Lima - 2019.

**Tabla 18**

Resultados de la prueba de Wilcoxon para la hipótesis específica 02 - grupo experimental y control

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>		POSTEST
GRUPO		PRETEST
EXPERIMENTAL	Z	-4,689 <sup>b</sup>
	Sig. asintótica(bilateral)	0.000
CONTROL	Z	-4,104 <sup>b</sup>
	Sig. asintótica(bilateral)	0.000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Como se observa en la tabla 18, el valor de significancia hallado (0.000) ha sido menor al establecido (0,05), demostrando que existen diferencias significativas en el grupo experimental, respecto a los resultados del pretest y el postest. En tanto, en el grupo control, se halló el valor de significancia (0.000) menor al establecido (0,05), demostrando que en este grupo también presentaron diferencias entre el pretest y el postest.

Por tanto, se puede afirmar que el uso pedagógico de la Plataforma Edmodo fortalece significativamente la competencia Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico - culturales en los estudiantes de tercer año de secundaria en la I.E. N° 113 "Daniel Alomía Robles", Las Flores de Lima.

**Tabla 19**

Resultados de la prueba U de Mann Whitney para la hipótesis específica 02 - grupos experimental y control

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>		
	PRETEST	POSTEST
U de Mann-Whitney	485.500	600.500
W de Wilcoxon	1115.500	1230.500
Z	-1.626	-0.165
Sig. asintótica(bilateral)	0.104	0.869

a. Variable de agrupación: GRUPO

Como se observa en la tabla 19, se halló un valor de significancia (0.104) mayor al establecido (0,05), demostrando que no se presentaron diferencias entre el grupo control y experimental en los resultados del pretest. En el caso del postest se halló un valor de significancia (0.869) también mayor al establecido (0,05), demostrando que no existen diferencias entre el grupo control y experimental respecto al postest.

De acuerdo a los resultados en la competencia Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico - culturales, no se presentan diferencias en los resultados del postest. Sin embargo si se observa los cuadros descriptivos, se encontrará que en el grupo experimental en el pretest ningún estudiante alcanzó el logro destacado y en el postest lo logró un 40%. En el caso del grupo control en el pretest si había un 17.1% que se encontraba en un nivel de logro destacado y en el postest alcanzaron un 34.3%. Por lo que los cambios más significativos se dieron en el grupo experimental.

Por tanto, se puede afirmar que el uso pedagógico de la Plataforma Edmodo logró resultados significativos para el fortalecimiento de la competencia Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico - culturales, en los estudiantes de tercer año de secundaria en la I.E. N° 113 "Daniel Alomía Robles", Las Flores de Lima.

Conforme a los resultados obtenidos en las pruebas de U de Mann Whitney y Wilcoxon, la hipótesis nula es rechazada y se acepta la hipótesis alterna: El uso pedagógico de la Plataforma Edmodo fortalece significativamente la competencia Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico - culturales, en los estudiantes de tercer año de secundaria en la I.E. N° 113 "Daniel Alomía Robles", Las Flores de Lima - 2019.

## **CAPÍTULO V: DISCUSIÓN CONCLUSIÓN Y RECOMENDACIONES**

### **5.1 Discusión**

Conforme a los resultados en la presente investigación se demostró que al implementar en la práctica pedagógica el uso de la plataforma Edmodo se pueden obtener resultados finales favorables y significativos para el desarrollo de las competencias del área de arte y cultura a diferencia de los resultados finales de los estudiantes que trabajaron sin el empleo de la plataforma y sólo siguiendo la forma tradicional de trabajo. Este resultado coincide con lo obtenido por Tito (2018), quien en su investigación propuso la implementación de aulas virtuales en la plataforma Edmodo, logrando demostrar en los estudiantes que sus resultados finales fueron significativamente superiores a diferencia de los que emplean la metodología tradicional para la comprensión lectora.

La presente investigación demostró que al implementar el uso pedagógico de la plataforma Edmodo, el cual tiene características de red social, permite alcanzar logros significativamente superiores a diferencia de los resultados finales que obtuvieron los estudiantes que trabajaron con metodologías tradicionales. Citando a Flores (2017) se observa que los resultados de su investigación coinciden, ya que concluye en que las redes sociales como herramienta didáctica en sus

diferentes tipos: genéricas, temáticas y profesionales, produce impactos significativos en el aprendizaje de los estudiantes.

La presente investigación demostró que el uso pedagógico de la plataforma Edmodo en tercero de secundaria mejoró significativamente las competencias de la asignatura de arte y cultura. Dicha afirmación es acorde a los resultados de Solís (2017) quien en su investigación concluyó que el uso pedagógico de la Plataforma Edmodo y la interactividad, influyen de manera significativa en las capacidades del área de educación para el trabajo en estudiantes de segundo grado de secundaria.

La presente investigación demostró que el uso pedagógico de la plataforma Edmodo en tercero de secundaria mejoró significativamente las competencias de la asignatura de arte y cultura. Esto coincide con los resultados de Chuquitucto, Rosales, & Torres (2015) quienes concluyeron que la implementación de la plataforma Edmodo en las aulas, logra influir de manera significativa en el logro de los aprendizajes del área de Educación para el Trabajo en estudiantes de quinto grado de Educación Secundaria.

La presente investigación demostró que el uso pedagógico de la plataforma Edmodo mejoró significativamente las competencias de la asignatura de arte y cultura en los estudiantes de tercer año de secundaria. Esto coincide con las conclusiones de Ahumada, Fandiño y Torres (2018), quienes concluyeron que el empleo de plataformas virtuales adecuadas puede ser beneficioso para el aprendizaje y donde se resalta la importancia de la motivación.

La presente investigación demostró que el uso pedagógico de la plataforma Edmodo en tercero de secundaria mejoró significativamente las competencias de la asignatura de arte y cultura. Esto coincide con Navarro (2016) quien realizó una

metodología aplicada que consistía en una exposición visual, debate posterior y encuesta anónima, todo ello basado en la práctica interactiva, con lo que concluyó que la narración gráfica secuencial, es un medio eficaz para la asimilación y retención de contenidos didácticos propios de las disciplinas que abarca la educación artística de Educación Secundaria, en el caso específico de la Educación plástica visual.

## **5.2 Conclusiones**

- El uso pedagógico de la plataforma Edmodo mejoró significativamente las competencias del área de arte y cultura en los estudiantes de tercer año de secundaria de la I.E. N° 113 "Daniel Alomía Robles", Las Flores de Lima. De acuerdo al análisis estadístico los resultados finales del grupo experimental con un 25.7% en el nivel de logro destacado, fueron significativamente superiores a los resultados finales logrados por el grupo control que trabajaron bajo la metodología tradicional y donde el 8.6% alcanzó el nivel de logro destacado.

- El uso pedagógico de la plataforma Edmodo mejoró significativamente la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de tercer año de secundaria de la I.E. N° 113 "Daniel Alomía Robles", Las Flores de Lima. De acuerdo al análisis estadístico los resultados finales del grupo experimental con un 71.4% en el nivel de logro destacado, fueron significativamente superiores a los resultados finales logrados por el grupo control que trabajaron bajo la metodología tradicional y donde el 37.1% alcanzó el nivel de logro destacado.

- El uso pedagógico de la plataforma Edmodo mejoró la competencia Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico - culturales en los estudiantes

de tercer año de secundaria de la I.E. N° 113 "Daniel Alomía Robles", Las Flores de Lima. De acuerdo al análisis estadístico, en esta competencia los resultados finales del grupo experimental y de control tienen porcentajes similares que representan una importante mejora, sin embargo cabe resaltar que el grupo experimental logro un 40% de estudiantes calificados en el nivel de logro destacado, porcentaje mayor al grupo control que trabajaron bajo la metodología tradicional y donde el 37.1% alcanzó el nivel de logro destacado.

### **5.3 Recomendaciones**

- El presente trabajo de investigación al haber tenido como propósito contribuir al fortalecimiento de las competencias del área de arte y cultura en los estudiantes de secundaria y teniendo en cuenta que es el docente quien agencia sus propios materiales de trabajo, se recomienda la implementación de la plataforma Edmodo dentro de los recursos a utilizar como estrategia de enseñanza-aprendizaje.

- Se sugiere a los docentes del área de arte y cultura del nivel secundario, tomar en cuenta el proceso y los resultados de la presente investigación, y propiciar el uso de la plataforma Edmodo como herramienta que complemente las actividades realizadas en el aula; sabiendo que el área de arte requiere que el estudiante aprecie los diferentes lenguajes artísticos, se recomienda brindarles las pautas pertinentes, para promover momentos de escuchar una melodía, ver un baile, apreciar diferentes pinturas o una obra teatral, de tal manera que se otorgue oportunidades en favor de su aprendizaje, empleando una herramienta digital.

- Se recomienda a los docentes del área de arte y cultura indagar sobre la variedad de plataformas de acceso libre que se encuentra en la web y que por sus

características puedan contribuir a la labor docente. Así como la plataforma Edmodo, existen otras herramientas que son de amigable manejo, de tal manera que se aproveche la habilidad del estudiante ante la tecnología y esta, a su vez, contribuya con su proceso de aprendizaje.

- Finalmente, teniendo en cuenta que uno de los once perfiles que propone el Ministerio de Educación (2017) dice: "El estudiante aprovecha responsablemente las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) para interactuar con la información, gestionar su comunicación y aprendizaje" (p. 17) se recomienda que el Ministerio de Educación implemente capacitaciones sobre herramientas digitales a los docentes del área de arte y cultura, con la finalidad de establecer mecanismos que contribuyan a su actualización y esté preparado para las requerimientos que exige nuestra sociedad, en tiempos donde la tecnología está presente en todos los ámbitos y el arte no es la excepción.

## FUENTES DE INFORMACIÓN

Ahumada, Y., Fandiño, R. y Torres, J. (2018). *La Plataforma Edmodo como Estrategia Pedagógica para Fortalecer el Pensamiento Aleatorio*. (Tesis de Maestría). Universidad del Norte, Perú.

Aruguete, G. (2001). *Redes sociales. Una propuesta organizacional alternativa*. Buenos Aires. Recuperado de:  
<https://www.yumpu.com/es/document/read/38016423/redes-socialesuna-propuesta-organizacional-alternativa-cap-net>

Baez, L. (2018). *Uso de la plataforma Edmodo en el proceso de aprendizaje del inglés como segunda lengua*. (Tesis de Maestría). Universidad Militar Nueva Granada, Bogotá.

Carneiro, R., Toscano, J. Y Diaz, T. (2009). *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*. Madrid: Santillana.

Castañeda, L. (2010). *Aprendizaje con Redes Sociales. Tejidos educativos para los nuevos entornos*. Sevilla: MAD Eduforma. Recuperado de:  
[https://www.academia.edu/311747/Aprendizaje\\_con\\_redes\\_sociales.\\_Tejidos\\_educativos\\_para\\_los\\_nuevos\\_entornos](https://www.academia.edu/311747/Aprendizaje_con_redes_sociales._Tejidos_educativos_para_los_nuevos_entornos)

Chase, E. (2019). Un nuevo Edmodo para la nueva década. Medium. Recuperado de: <https://medium.com/edmodoblog/a-new-edmodo-for-the-new-decade-717fded7015>

Chuquitucto, N., Rosales, N. y Torres, J. (2015). *Influencia de la Plataforma Edmodo en el logro de los aprendizajes de los estudiantes del quinto grado de Educación Secundaria en el Área de Educación para el Trabajo de la Institución Educativa Colegio Nacional de Vitarte del Distrito de Ate, 2015* (Tesis de Licenciatura) Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Perú.

Collar Rodríguez, Tamara (2014) *Aplicación de las redes sociales en el contexto de la metodología AICLE*. Universidad de Oviedo. España. Recuperado de:  
[http://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/10651/27263/6/TFM\\_Collar.pdf](http://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/10651/27263/6/TFM_Collar.pdf)

Corral, Y (2009). Validez y confiabilidad de los instrumentos de Investigación para la recolección de datos. *Revista ciencias de la educación*, 19 (33) p. 228 - 247. Recuperado de: <http://fap.org.es/es/wp-content/uploads/2016/06/05cap-redes-sociales-para-la-educacion.pdf>

De Haro Ollé, Juan (2010). *Redes sociales para la educación*. Recuperado de:  
[http://eduredes.antoniogarrido.es/uploads/6/3/1/1/6311693/redes\\_sociales\\_educacion.pdf](http://eduredes.antoniogarrido.es/uploads/6/3/1/1/6311693/redes_sociales_educacion.pdf)

De Haro Ollé, Juan (2016). *Redes sociales para la educación. Libro Blanco* (3) p. 1 - 15. Recuperado de: <http://fap.org.es/es/wp-content/uploads/2016/06/05cap-redes-sociales-para-la-educacion.pdf>

Edmodo (2017). Centro de atención, Recuperado de:  
<https://support.edmodo.com/hc/es/categories/200328890>

Educar (2013). Edmodo: Gestión de una red social educativa. Argentina.  
<https://www.educ.ar/cursos/324>

Flores, A. (2017). *El impacto de las redes sociales como herramienta didáctica en el aprendizaje de los estudiantes de la carrera de Computación e Informática del Instituto Superior de Educación Público Chíncha, 2015*. (Tesis de Maestría). Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Perú.

Gros, Begoña (2000). *El ordenador invisible. Hacia la apropiación del ordenador en la enseñanza*. España: Gedisa,

Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación*. (5ta ed.) México: MCGRAW-HILL. Recuperado de :

[https://campusvirtual.univalle.edu.co/moodle/pluginfile.php/1184249/mod\\_resource/content/1/Sampieri%20y%20Baptista%205ta%20Edicion.pdf](https://campusvirtual.univalle.edu.co/moodle/pluginfile.php/1184249/mod_resource/content/1/Sampieri%20y%20Baptista%205ta%20Edicion.pdf)

INFOESCUELA (2013). Detalle de locales con servicio básicos por tipos de servicios. Ministerio de Educación. Perú. Recuperado de:  
<http://www.minedu.gob.pe/infoescuela/nivel-region-infraestructura.php>

Instituto Nacional de Estadística e Informática (2018). *Informe Técnico: Estadísticas de las Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares Enero - Febrero - Marzo 2018*. Perú. Recuperado de:  
[https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/01-informe-tecnico-n02\\_tecnologias-de-informacion-ene-feb-mar2018.pdf](https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/01-informe-tecnico-n02_tecnologias-de-informacion-ene-feb-mar2018.pdf)

INTEF (2017). Marco Común de competencia digital docente. España.  
Recuperado de:  
<http://educalab.es/documents/10180/12809/Marco+competencia+digital+docente+2017/afb07987-1ad6-4b2d-bdc8-58e9faeacea>

Minedu. (2017). Currículo nacional de la Educación Básica. Aprobado por Resolución Ministerial N.º 281-2016-Minedu. Modificado mediante RM N.º 159-2017-ED. Recuperado de  
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

Minedu. (2018). Orientaciones para la enseñanza del área de Arte y Cultura.

Recuperado de:

<http://www.perueduca.pe/documents/235015816/253278981/orientaciones-ensenanza-arte-cultura.pdf>

Minedu. (2016). Programación Curricular de Educación Secundaria. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-secundaria.pdf>

Morán, O. (2016). *Las herramientas didácticas en el desarrollo de la educación bilingüe intercultural en segundo y tercer grado primaria de la escuela oficial rural mixta, aldea chiyuc del municipio de San Cristóbal Verapaz, alta Verapaz.* (Tesis de Licenciatura). Universidad Rafael Landívar, Guatemala.

Navarro, D. (2016). *La Narración Gráfica como estrategia didáctica en la enseñanza de la educación artística en secundaria.* (Tesis Doctoral) Universidad de Granada, España.

Pacheco, M. (2015). *El teatro de títeres en la integración de los Lenguajes artísticos en los estudiantes del VII ciclo de la especialidad de educación artística de la universidad nacional de educación Enrique Guzmán y Valle.* (Tesis de Maestría) Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Perú.

PerúEduca (s.f). Redes Sociales. Módulo III. Perú. Recuperado de:  
<https://es.slideshare.net/ssandramariela/redes-sociales-en-perueduca>

Posada, P. (2015). *Manual de Edmodo*. Argentina. Recuperado de:  
[http://canaltic.com/blog/pdf/edmodoManual\\_v1.pdf](http://canaltic.com/blog/pdf/edmodoManual_v1.pdf)

Rodríguez, A y Iglesias, M. (2016). Uso de la red social Edmodo en asignaturas de secundaria: Biología y Geología. *Tecnología ciencia y educación* (3), 97-103. Recuperado de: <file:///C:/Users/pc/Downloads/Dialnet-UsoDeLaRedSocialEdmodoEnAsignaturasDeSecundaria-6159617.pdf>

Rodriguez, E. (2009, noviembre). Importancia de las TICs en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Cuadernos de Educación y desarrollo. Recuperado de: <http://www.eumed.net/rev/ced/09/emrc2.htm>

Solís, B. (2017). *Uso de la plataforma edmodo y la interactividad en las capacidades del área de Educación para el Trabajo en estudiantes de secundaria, 2016*. (Tesis de Doctorado). Universidad Cesar Vallejo, Perú.

Telefónica (s.f). Conócenos. Fundación Telefónica. Perú. Recuperado de:  
<https://www.fundaciontelefonica.com.pe/conocenos/la-mision/>

Tito, R. (2018). *Efectividad de la implementación de aulas virtuales en la plataforma Edmodo para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa Santo*

*Domingo Sabio – Santa Anita 2018. (Tesis de Maestría). Universidad San Martín de Porres, Perú.*

UNESCO (2006). *Hoja de ruta para la Educación Artística. Conferencia Mundial sobre la Educación Artística, Lisboa.*

Vargas, L. (2002). *La estructura curricular básica de la formación docente en educación artística, en relación con el ejercicio profesional en secundaria. Estudio comparativo en dos departamentos del Perú. (Tesis de Maestría). Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Perú. Recuperado de:*  
[http://sisbib.unmsm.edu.pe/BibVirtualData/Tesis/Human/Vargas\\_A\\_L/t\\_completo.pdf](http://sisbib.unmsm.edu.pe/BibVirtualData/Tesis/Human/Vargas_A_L/t_completo.pdf)

## Anexo 1. Matriz de consistencia

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	INSTRUMENTOS	POBLACIÓN Y MUESTRA
<p><b>Problema general</b> ¿De qué manera el uso pedagógico de la Plataforma Edmodo fortalece las competencias de la asignatura de arte y cultura en los estudiantes de tercer año de secundaria en la I.E. N° 113 "Daniel Alomía Robles", Las Flores de Lima - 2019?</p> <p><b>Problemas específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿De qué manera el uso pedagógico de la Plataforma Edmodo fortalece la competencia <b>Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales</b> de la asignatura de arte y cultura en los estudiantes de tercer año de secundaria en la I.E. N° 113 "Daniel Alomía Robles", Las Flores de Lima - 2019?</li> <li>¿De qué manera el uso pedagógico de la Plataforma Edmodo fortalece la competencia <b>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos</b> de la asignatura de arte y cultura en los estudiantes de tercer año de secundaria en la I.E. N° 113 "Daniel Alomía Robles", Las Flores de Lima - 2019?</li> </ul>	<p><b>Objetivo general</b> Determinar de qué manera el uso pedagógico de la Plataforma Edmodo fortalece las competencias de la asignatura de arte y cultura en los estudiantes de tercer año de secundaria en la I.E. N° 113 "Daniel Alomía Robles", Las Flores de Lima - 2019</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Determinar de qué manera el uso pedagógico de la Plataforma Edmodo fortalece la competencia <b>Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales</b> de la asignatura de arte y cultura en los estudiantes de tercer año de secundaria en la I.E. N° 113 "Daniel Alomía Robles", Las Flores de Lima - 2019.</li> <li>Determinar de qué manera el uso pedagógico de la Plataforma Edmodo fortalece la competencia <b>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos</b> de la asignatura de arte y cultura en los estudiantes de tercer año de secundaria en la I.E. N° 113 "Daniel Alomía Robles", Las Flores de Lima - 2019.</li> </ul>	<p><b>Hipótesis general</b> El uso pedagógico de la Plataforma Edmodo fortalece significativamente las competencias de la asignatura de arte y cultura en los estudiantes de tercer año de secundaria en la I.E. N° 113 "Daniel Alomía Robles", Las Flores de Lima - 2019.</p> <p><b>Hipótesis específicas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El uso pedagógico de la Plataforma Edmodo fortalece significativamente la competencia <b>Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales</b> de la asignatura de arte y cultura en los estudiantes de tercer año de secundaria en la I.E. N° 113 "Daniel Alomía Robles", Las Flores de Lima - 2019</li> <li>El uso pedagógico de la Plataforma Edmodo fortalece significativamente la competencia <b>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos</b> de la asignatura de arte y cultura en los estudiantes de tercer año de secundaria en la I.E. N° 113 "Daniel Alomía Robles", Las Flores de Lima - 2019.</li> </ul>	<p><b>Variable independiente</b></p> <p>Grupo experimental: Empleo de la Plataforma EDMODO</p> <p>Grupo control: No empleo de la Plataforma EDMODO</p> <p><b>Variable dependiente</b> Competencias del Área de Arte y Cultura.</p> <p><b>Dimensiones:</b> Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.</p> <p>Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales.</p>	<p><b>Variable independiente</b> Lista de cotejo</p> <p><b>Variable dependiente</b> Evaluación de dibujo. Examen con respuestas cerradas.</p>	<p><b>Población:</b> 215 estudiantes de 3er grado "A", "B", "C", "D", "E" y "F" de educación secundaria de la Institución Educativa N° 113 "Daniel Alomía Robles" de Las Flores de Lima del distrito de San Juan de Lurigancho del año 2019.</p> <p><b>Muestra:</b> Grupo experimental: 35 estudiantes de tercer grado, de la sección F.</p> <p>Grupo control: 35 estudiantes de tercer grado, de la sección C.</p>

## Anexo 2: Matriz de operacionalización de variables

### Operacionalización de la variable 1

<b>Variable:</b> Plataforma Edmodo		
<b>Definición conceptual:</b> Edmodo es una red social que provee a maestros y estudiantes una forma fácil y segura de conectarse y colaborar entre ellos. Es una extensión del salón de clases y ofrece una plataforma en tiempo real para intercambiar ideas, compartir contenidos y tener acceso a tareas, calificaciones y noticias del colegio (Borg, 2014).		
<b>Instrumento:</b>		
<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores (Definición Operacional)</b>	<b>Ítems del instrumento</b>
Planificación	Diseño de sesiones de clase	¿Las actividades de las sesiones son pertinentes a los propósitos de aprendizaje? ¿En cada sesión se promueve el uso de la plataforma Edmodo?
	Diseño de trabajos de grupo	¿Se propicia el trabajo en equipo, haciendo uso de la plataforma Edmodo?
	Diseño de pruebas	¿Las rúbricas de evaluación son pertinentes a los productos obtenidos? ¿Se emplea la plataforma Edmodo para enviar preguntas que evalúen la apreciación artística?
Motivación	Presentación de metodología y como emplear la plataforma Edmodo	¿Se ha elaborado una presentación pertinente sobre el uso de la plataforma Edmodo?
	Explicación de objetivos y metas	¿En cada sesión se evidencian los propósitos de aprendizaje?
	Explicación de actividades de trabajo	¿Se encuentra en la plataforma Edmodo, información para los y las estudiantes que ayuden a comprender las actividades a desarrollar?
	Aplicación del pre test	¿La evaluación inicial permitirá conocer sus saberes previos sobre como dibujar el rostro humano y el dibujo en perspectiva?. ¿La evaluación de entrada permitirá conocer sus saberes previos sobre el arte del renacimiento?
Desarrollo	8 sesiones (4 de 2h y 4 de 1h)	¿Se evidencian sesiones que proponen diferentes usos de la plataforma Edmodo que contribuyan al desarrollo de la competencia: "Crea proyectos desde los lenguajes artísticos"? ¿Se evidencian sesiones que proponen diferentes usos de la plataforma Edmodo que contribuyan al desarrollo de la competencia: "Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales"? ¿Genera un espacio de reflexión en la plataforma de Edmodo de acuerdo a los temas tratados?
	Material complementario para cada sesión, en la plataforma Edmodo	¿Se brinda variedad de materiales (imágenes, textos, vídeos, links) a través de la Plataforma Edmodo, que permiten fortalecer los temas desarrollados en clase? ¿Recoge evidencias de aprendizaje a través de la plataforma Edmodo?

		¿Se crea un espacio en la plataforma Edmodo para compartir imágenes de los productos obtenidos y promover en los y las estudiantes la apreciación artística?
Evaluación	Aplicación del pos test	<p>¿La evaluación final permitirá conocer su aprendizaje sobre como dibujar el rostro humano y el dibujo en perspectiva, asociado a la competencia: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos?</p> <p>¿La evaluación de final permitirá conocer su aprendizaje sobre el arte del renacimiento, asociado a la competencia: Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales?</p>

## Operacionalización de la variable 2

<b>Variable:</b> COMPETENCIAS DEL AREA DE ARTE Y CULTURA		
<b>Definición conceptual:</b> El área curricular de Arte y Cultura busca que los estudiantes desarrollen sus propias maneras de representar, explorar y comunicar imaginativamente sus ideas, sus sentimientos y sus emociones a través de los diversos modos de creación artística. También deberían conocer cómo el arte refleja y da forma a nuestra historia y contribuye a la cultura, la creatividad y la riqueza de nuestro país. (MED, 2019).		
<b>Instrumento:</b>		
Dimensiones	Indicadores (Definición Operacional)	Ítems del instrumento
Dimensión 1 Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes artísticos.	<p>Rúbrica compuesta por 4 criterios:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora diferentes técnicas de dibujo: perspectiva, coloreado y sombreado, y los aplica con fines expresivos.</li> <li>• Combina dos técnicas: de perspectiva y coloreado o perspectiva y sombreado, en su dibujo.</li> <li>• Emplea la técnica de la perspectiva de manera muy elemental.</li> <li>• Realiza el dibujo sin la técnica de la perspectiva.</li> </ul>
	Aplica procesos creativos.	<p>Rúbrica compuesta por 4 criterios:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Genera ideas originales a partir del empleo del punto de fuga en todos los elementos del dibujo, comunicando sus intenciones con claridad</li> <li>• Genera algunas ideas a partir de la observación y evidenciando el uso del punto de fuga en 4 o más elementos del dibujo.</li> <li>• Se evidencia el uso del punto de fuga en 3 o menos elementos del dibujo.</li> <li>• No se evidencia el uso del punto de fuga en los elementos del dibujo.</li> </ul>
	Evalúa y comunica sus procesos y proyectos	<p>Rúbrica compuesta por 4 criterios:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Registra en la plataforma Edmodo 2 ó más imágenes del proceso de su aprendizaje y opina con claridad y respeto sobre las obras de sus compañeros.</li> <li>• Registra 1 imagen en la plataforma Edmodo, de su proceso de aprendizaje y opina con respeto sobre las obras de sus compañeros.</li> <li>• Registra una imagen en la plataforma Edmodo, del</li> </ul>

		<p>proceso de aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• No registra ninguna imagen en la plataforma Edmodo, del proceso de aprendizaje.</li> </ul>
Dimensión 2 Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales	Percibe manifestaciones artístico-culturales.	<p>Compuesta por 3 preguntas:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se considera a Leonardo Da Vinci un polímata por:</li> <li>2. Uno de los aportes que aplicó Leonardo Da Vinci en su obra pictórica, lo cual le daba mayor realismo, carácter a lo plasmado y mucha originalidad, fue:</li> <li>3. Dentro de las cualidades más resaltantes en el estilo de Leonardo Da Vinci, pueden mencionarse</li> </ol>
	Contextualiza manifestaciones artístico-culturales.	<p>Compuesta por 3 preguntas:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Algunas de sus importantes obras son: La Anunciación; La Virgen de las Rocas; La Virgen, el Niño Jesús y Santa Ana, entre otras.</li> <li>2. Es una escultura en mármol ejecutada entre los años 1498 y 1499, y es una de las mayores aproximaciones a la completa perfección en el campo del arte.</li> <li>3. Se trata de un óleo pintado sobre tabla de madera álamo que data de entre 1503 y 1519, y retocado varias veces por el autor.</li> </ol>
	Reflexiona creativa y críticamente sobre manifestaciones artístico-culturales.	<p>Compuesta por 2 preguntas:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. En su obra el artista quiso representar los orígenes del pensamiento occidental, que como se sabe nació en la Antigua Grecia.</li> <li>2. En esta obra se buscó representar el terror de los condenados y el destino de los bienaventurados, sobre los que recaía inexorablemente la justicia divina.</li> </ol>

### Anexo N° 3

#### INSTRUMENTO DE RECOPIACIÓN DE DATOS

Nombre del Instrumento:		Prueba objetiva de selección múltiple Tema: Artistas del Renacimiento		
Autor del Instrumento:		Lucy Rocio Espilco Barrera		
Variable	Dimensión	Indicador	Preguntas	Puntaje
Competencias del área de Arte y Cultura	D1 Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	I1. Explora y experimenta los lenguajes artísticos.	Rúbrica  (ver anexo de rúbrica)	12
		I2. Aplica procesos creativos.		
		I3. Evalúa y comunica sus procesos y proyectos		
	D2 Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales	I1. Percibe manifestaciones artístico-culturales.	1. Se considera a Leonardo Da Vinci un polímata por: a. Dominar diversas técnicas de pintura. b. Poseer grandes conocimientos en diversas materias científicas o humanísticas. c. Dominar las técnicas de dibujo, pintura y escultura.	1
			2. Uno de los aportes que aplicó Leonardo Da Vinci en su obra pictórica, lo cual le daba mayor realismo, carácter a lo plasmado y mucha originalidad, fue: a. El profundo conocimiento que se dedicó a obtener sobre la astronomía. b. El profundo conocimiento que se dedicó a obtener sobre la anatomía. c. El profundo conocimiento que se dedicó a obtener sobre la arquitectura.	1
			3. Dentro de las cualidades más resaltantes en el estilo de Leonardo Da Vinci, pueden mencionarse: a. El sentido de la composición y la delicada sfumación de colores. b. La delicada sfumación de colores y el uso administrado de luces y sombras. c. El sentido de la composición, la delicada sfumación de colores y el uso administrado de luces y sombras.	1
			1. Algunas de sus importantes obras son: La Anunciación; La Virgen de las Rocas; La Virgen, el Niño Jesús y Santa Ana, entre otras. a. Leonardo Da Vinci. b. Miguel Angel Buonarotti c. Rafael Sanzio.	1
			2. Es una escultura en mármol ejecutada entre los años 1498 y 1499, y es una de las mayores aproximaciones a la completa perfección en el campo del arte. La Piedad de Miguel Ángel. La Gioconda de Leonardo Da Vinci. Virgen con niño de Rafael Sanzio	1

			<b>3. Se trata de un óleo pintado sobre tabla de madera álamo que data de entre 1503 y 1519, y retocado varias veces por el autor.</b> a. La Monalisa de Leonardo Da Vinci. b. El Juicio final de Miguel Angel Buonarotti. c. La última cena de Leonardo Da Vinci.	1
		13. Reflexiona creativa y críticamente sobre manifestaciones artístico-culturales.	<b>1. En su obra el artista quiso representar los orígenes del pensamiento occidental, que como se sabe nació en la Antigua Grecia.</b> a. El juicio Final de Miguel Angel Buonarotti. b. La última cena de Leonardo Da Vinci. c. La escuela de Atenas de Rafael Sanzio.	1
			<b>3. En esta obra se buscó representar el terror de los condenados y el destino de los bienaventurados, sobre los que recaía inexorablemente la justicia divina.</b> a. La Virgen, el Niño Jesús y Santa Ana de Leonardo Da Vinci. b. El juicio Final de Miguel Angel Buonarotti c. La Transfiguración de Rafael Sanzio.	1
<b>PUNTAJE TOTAL</b>				20

Competencia	Indicadores Capacidades	<b>RÚBRICA</b>			
		<b>TEMA: DIBUJO APLICANDO LA TÉCNICA DE LA PERSPECTIVA</b>			
		<b>Ítems</b>			
		<b>Destacado 4</b>	<b>Nivel esperado 3</b>	<b>Proceso 2</b>	<b>Inicio 1</b>
<b>D1 Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.</b>	<b>Explora y experimenta los lenguajes artísticos.</b>	Explora diferentes técnicas de dibujo: perspectiva, coloreado y sombreado, y los aplica con fines expresivos.	Combina dos técnicas: de perspectiva y coloreado o perspectiva y sombreado, en su dibujo.	Emplea la técnica de la perspectiva de manera muy elemental.	Realiza el dibujo sin la técnica de la perspectiva.
	<b>Aplica procesos creativos.</b>	Genera ideas originales a partir del empleo del punto de fuga en todos los elementos del dibujo, comunicando sus intenciones con claridad.	Genera algunas ideas a partir de la observación y evidenciando el uso del punto de fuga en 4 o más elementos del dibujo.	Se evidencia el uso del punto de fuga en 3 o menos elementos del dibujo.	No se evidencia el uso del punto de fuga en los elementos del dibujo.
	<b>Evalúa y comunica sus procesos y proyectos</b>	Registra en la plataforma Edmodo 2 ó más imágenes del proceso de su aprendizaje y opina con claridad y respeto sobre las obras de sus compañeros.	Registra 1 imagen en la plataforma Edmodo, de su proceso de aprendizaje y opina con respeto sobre las obras de sus compañeros.	Registra una imagen en la plataforma Edmodo, del proceso de aprendizaje	No registra ninguna imagen en la plataforma Edmodo, del proceso de aprendizaje.

## **Anexo 4. MÓDULO EXPERIMENTAL**

### **Contexto de aplicación**

La Institución Educativa N° 113 "Daniel Alomía Robles" está ubicada en Jr. Las Coralinas Mz LL Lote 1 - Urb. Las flores de Lima, en el distrito de San Juan de Lurigancho, provincia de Lima, departamento de Lima. El estrato socio económico de los estudiantes es media baja. Viven en casas multifamiliares o habitaciones alquiladas. Los padres de familia se desempeñan como trabajadores dependientes e independientes y pequeños comerciantes tanto formales como informales. El entorno es una comunidad vulnerable, con índices de delincuencia, drogadicción, violencia familiar y alcoholismo. Los estudiantes de tercer grado de Educación Secundaria están en edades que oscilan entre los catorce y dieciséis años.

En el tercer grado de secundaria hay 6 secciones de las cuales, en la sección F será el grupo experimental y la sección C será el grupo de control.

### **Planificación del módulo experimental.**

Se propone la utilización de la plataforma Edmodo como herramienta de complemento a las sesiones desarrolladas durante una unidad de aprendizaje, cuya duración será de cuatro semanas. Así como también, promover su uso en el hogar. Dicha actividad pretende demostrar cuan beneficioso puede ser su empleo para contribuir al fortalecimiento de las competencias del área de arte y cultura.

Es pertinente, ya que en la actualidad con el nuevo diseño curricular, se está dando más énfasis al uso de las tics, con el de que el estudiante interprete, modifique y optimice entornos virtuales durante el desarrollo de aprendizaje. Esta propuesta del gobierno para que se logre concretar en una escuela pública requiere de varios factores y uno de los principales es la implementación de los recursos materiales, ya que no todas las instituciones cuentan con salas de computo en óptimas condiciones. Sin embargo, será importante aplicar alternativas que contribuyan llegar a la meta, por lo que se propone como recurso el empleo de la plataforma Edmodo, porque es gratuita, brinda un entorno intuitivo y amigable, es privado, permite invitar a los familiares a acompañar en el proceso de aprendizaje y por que los estudiantes pueden tener acceso en casa y a través de ella complementar las actividades realizadas en clase.

El tema a desarrollar será "Los artistas del renacimiento: Leonardo Da Vinci, Miguel Angel Buonarotti y Rafael Sanzio".

Para el desarrollo de la competencia " Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales", se promoverá en clase y a través de la plataforma Edmodo el

reconocimiento, la contextualización y la reflexión de diferentes obras de los artistas en mención.

Para el desarrollo de la competencia " Crea proyectos desde los lenguajes artísticos" se pondrá en práctica en clase y a través de la plataforma Edmodo, una técnica de dibujo desarrollada en el periodo del renacimiento, como es la técnica de la perspectiva, la que se empleará como medio de expresión.

La propuesta parte del hecho de plantear una estrategia que contribuya a ampliar las posibilidades de interacción con y entre los estudiantes, ya que no existe un horario preestablecido para tener acceso a la plataforma, cada uno ingresa de acuerdo a sus posibilidades, generándose así, un espacio de encuentro para opiniones, consultas y desarrollo de actividades complementarias que refuercen el trabajo presencial y por lo tanto el fortalecimiento de competencias, en busca de mejores resultados.

## Anexo N° 5. UNIDAD DE APRENDIZAJE

"Año de la lucha contra la corrupción y la impunidad"  
Institución Educativa N° 113 "DANIEL ALOMIA ROBLES"

### UNIDAD DIDACTICA N° 4 – II BIMESTRE - 2019

I. DATOS GENERALES				
DOCENTE	AREA	GRADO	TIEMPO TOTAL	DURACION
Lucy Rocio Espilco Barrera	ARTE	3°	12 horas / 4 semanas	Del 24 de junio al 19 de julio.

TITULO DE LA UNIDAD
" A través del arte promovemos una sana convivencia.".

SITUACION SIGNIFICATIVA
<p>La convivencia escolar se trata de la construcción de un modo de relación entre las personas de una comunidad, que se sustenta en el respeto mutuo y en la solidaridad recíproca, expresada en la interrelación armoniosa y sin violencia entre los diferentes miembros de la Comunidad Educativa. En la presente unidad, se promoverá la reflexión de los estudiantes respecto a acciones positivas de su entorno que contribuyen a una sana convivencia. Por ello, al conocer el periodo del renacimiento, a sus artistas y sus técnicas de dibujo, tendrán la experiencia de apreciar, reconocer y valorar las obras de este periodo, así como también, expresarse a través de un dibujo, con la técnica renacentista de la perspectiva, donde plasmarán acciones cotidianas que aporten a una sana convivencia.</p>

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
<b>APRECIA DE MANERA CRITICA MANIFESTACIONES ARTISTICO-CULTURALES</b>	1. Percibe manifestaciones artístico-culturales.	Describe de que manera los elementos, principios y códigos de una manifestación artístico-cultural son utilizados para comunicar mensajes, ideas y sentimientos.
	2. Contextualiza manifestaciones artístico-culturales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compara diversos estilos modos de producción o tecnologías asociados a las manifestaciones artístico-culturales de diversos lugares y épocas que observa o experimenta para identificar sus transformaciones.</li> </ul>
	2. Reflexiona creativa y críticamente sobre manifestaciones artístico-culturales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explica el significado de una manifestación artístico-cultural a partir de criterios propios e información recabada.</li> </ul>
<b>CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTISTICOS</b>	1. Explora y experimenta los lenguajes artísticos.	Ensaya las posibilidades expresivas de los medios, las técnicas y las tecnologías, y practica con aquellos que no le son familiares, con el fin de de aplicarlos en sus creaciones
	2. Aplica procesos creativos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene selecciona y usa información que le es significativa de diversos referentes artístico-culturales, o de otros tipos.</li> </ul>
	3. Evalúa y comunica sus procesos y proyectos.	Registra las diversas fuentes de información que ha usado para generar ideas, así como las imágenes y documentos que ilustran el proceso de desarrollo de su proyecto artístico.

COMPET. TRANSVERSAL	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
<b>a. Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tic.</b>	Gestiona información del entorno virtual.	Emplea herramientas digitales que contribuyen a su aprendizaje.	Presenta información pertinente y de acuerdo al tema.
<b>b. Gestiona su aprendizaje de manera autónoma</b>	Define metas de aprendizaje.	Organiza las actividades a realizar en una agenda, con el fin de alcanzar sus metas de aprendizaje.	Empleo de agenda del área.

<b>CAMPOS TEMATICOS</b>
• El Renacimiento. Principales artistas y técnica de la Perspectiva.

<b>SECUENCIA DE LAS SESIONES</b>	
<b>Sesión 1- "El Renacimiento". (1 horas)</b>	<b>Sesión 2: "Características del Renacimiento". (2 horas)</b>
Evaluación de entrada sobre los artistas del renacimiento y dibujo de una habitación.	Elaboran una infografía con las principales características del arte del renacimiento. Cuestionario en la Plataforma Edmodo.
<b>Sesión 3: "Artistas del Renacimiento". (1 horas)</b>	<b>Sesión 4: "Artistas del renacimiento ". (2 horas)</b>
Información sobre artistas renacentista y sus principales obras. Información adicional en la Plataforma Edmodo.	Exposición grupal sobre Leonardo da Vinci, Miguel Ángel Buonarroti y Rafael Sanzio. Reconocimiento de obras en la Plataforma Edmodo.
<b>Sesión 5: " La perspectiva. Técnica y procedimiento". (1 horas)</b>	<b>Sesión 6: "Dibujando una habitación (espacio cerrado)". (2 horas)</b>
Conociendo la técnica de la perspectiva para la representación de elementos tridimensionales. Información complementaria sobre la técnica de la Perspectiva en la Plataforma Edmodo.	Aplicando la técnica de la perspectiva en el dibujo una habitación. Compartir y comentar los dibujos hechos en clase a través de la plataforma Edmodo.
<b>Sesión 7: " Dibujando una calle (espacio abierto)". (1 horas)</b>	<b>Sesión 8: "Dibujando mi localidad ". (2 horas)</b>
Aplicación de la técnica de la perspectiva para espacios abiertos. Información complementaria sobre el procedimiento en la Plataforma Edmodo.	Evaluación final de la unidad sobre artistas del renacimiento y dibujo de su localidad, con acciones positivas aplicando la técnica de la perspectiva.

<b>EVALUACIÓN</b>			
<b>COMPET.</b>	<b>CAP.</b>	<b>DESEMPEÑOS PRECISADOS</b>	<b>INSTRUMENTO DE EV.</b>
<b>APRECIA DE MANERA CRITICA MANIFESTAC. ARTISTICO-CULTURALES</b>	1	Describe en una infografía las características más resaltantes de las obras de arte del renacimiento.	Infografía Dibujos Rúbrica Lista de cotejo. Prueba objetiva de selección múltiple
	2	Conoce, ejecuta y registra su proceso de experimentación y aprendizaje para identificar sus transformaciones al aplicar la perspectiva.	
	3	Explica en una exposición grupal las características de las obras de Leonardo da Vinci, Miguel Angel y Rafael a partir de criterios propios e información recabada.	
<b>CREA PROYECTOS DESDE LOS LENG. ARTISTICOS</b>	1	Ensaya las posibilidades expresivas de los medios, las técnicas y las tecnologías, para la representación de un dibujo con la técnica de la perspectiva.	
	2	Selecciona y usa información que le es significativa. con el fin de aplicarlos en sus creaciones	
	3	Registra las imágenes de sus dibujos en la plataforma de Edmodo y documentos que ilustran el proceso de desarrollo de sus proyecto artístico.	
<b>Compet. Transv.</b>	a	• Participa activamente en la plataforma educativa Edmodo	
	b	• Emplea la agenda del área para organizar sus actividades.	

<b>RECURSOS Y MATERIALES</b>		
<b>Materiales educativos</b>	<b>Recursos educativos</b>	<b>Espacios de aprendizaje</b>
Lectura sobre el renacimiento Técnicas de dibujo	• Vídeos sobre el renacimiento y técnicas de dibujo a través de la Plataforma Edmodo	• Aula de Innovación. • Plataforma Edmodo.

San Juan de Lurigancho, 17 de junio de 2019.

Lucy Rocio Espilco Barrera  
PROFESORA

## Anexo N° 6. SESIONES DE APRENDIZAJE

### SESIÓN N° 1 – Área : ARTE Y CULTURA – IV UNIDAD

Título de la unidad: " A través del arte promovemos una sana convivencia".

Datos generales			
DURACION	2 horas pedagógica	GRADO Y SECCION	3° F.
DOCENTE	Lucy Rocio Espilco Barrera	FECHA	24 de junio 2019.
Título de la sesión de aprendizaje: "Evaluación de inicio"			

Propósito de aprendizaje			
Competencias y capacidades	Desempeños de grado y/o desempeños precisados	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
<b>COMP.:</b> Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales <b>CAPAC.:</b> Percibe manifestaciones artístico-culturales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Describe en una infografía las características más resaltantes de las obras de arte del renacimiento.</li> </ul>	Infografía	Lista de cotejo
Competencias transversales / capacidades y otras competencias relacionadas		Desempeños	Evidencia de aprendizaje
<b>Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tic./</b> Gestiona información del entorno virtual.		Emplea herramientas digitales que contribuyen a su aprendizaje.	Presenta información pertinente y de acuerdo al tema.
Enfoques transversales	Valores y/o acciones observables		
<b>Enfoque orientación al bien común</b>	Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontarlas.		

Momentos de la sesión de aprendizaje / secuencia didáctica
<p><b>Inicio (10 minutos)</b> Se comunica a los estudiantes que realizarán la evaluación de entrada que permitirá conocer cuánto han aprendido sobre el arte del renacimiento y tres de sus importantes representantes, así como también sobre la técnica de la perspectiva.</p> <p><b>Desarrollo ( 70 minutos)</b> La evaluación se realizará en dos partes: Primero la evaluación objetiva de selección múltiple cuyo desarrollo será de 20mn. La segunda evaluación durará 50mn., será de dibujo y se realizará de acuerdo a las siguientes indicaciones: Dibujar una habitación y dentro de ella deben encontrarse por lo menos tres objetos con apariencia tridimensional.</p> <p><b>Cierre ( 10 minutos)</b> Invitación a los estudiantes para registrarse en la plataforma Edmodo, el cual se convertirá en una herramienta de complemento para las actividades realizadas en el aula.</p>

Recursos y materiales	
Materiales educativos	Recursos educativos
<b>Para el estudiante</b> Hojas para evaluación. <b>Para el docente</b> PPT sobre el uso de la plataforma Edmodo.	Plataforma Edmodo.

Docente del Área

V°B° Subdirección

**SESIÓN N° 2 – Área : ARTE Y CULTURA – IV UNIDAD**

**Título de la unidad: " A través del arte promovemos una sana convivencia".**

Datos generales			
DURACION	2 horas pedagógicas	GRADO Y SECCION	3° A, B, C, E, F.
DOCENTE	Lucy Rocio Espilco Barrera	FECHA	25 de junio 2019.
Título de la sesión de aprendizaje: "El Renacimiento".			

Propósito de aprendizaje			
Competencias y capacidades	Desempeños de grado y/o desempeños precisados	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
<b>COMP.:</b> Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales <b>CAPAC.:</b> Percibe manifestaciones artístico-culturales.	• Describe en una infografía las características más resaltantes de las obras de arte del renacimiento.	Infografía	Lista de cotejo
Competencias transversales / capacidades y otras competencias relacionadas	Desempeños		Evidencia de aprendizaje
<b>Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tic./</b> Gestiona información del entorno virtual.	Emplea herramientas digitales que contribuyen a su aprendizaje.		Desarrollo de un cuestionario
Enfoques transversales	Valores y/o acciones observables		
<b>Enfoque orientación al bien común</b>	Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontarlas.		

Momentos de la sesión de aprendizaje / secuencia didáctica
<p><b>Inicio (20 minutos)</b> Lluvia de ideas sobre las etapas de la historia del arte desarrolladas en las primeras unidades.</p> <p><b>Desarrollo ( 90 minutos)</b> La docente explicará los criterios de evaluación para la presente unidad, de tal manera que los estudiantes podrán en el camino ir cotejando si van cumpliendo con los indicadores de evaluación. En el aula de innovación y a través de diapositivas la docente hará un recuento sobre las etapas de la historia del arte y para tal fin promoverá la participación de los estudiantes. Luego se presentará algunas de las características del arte del renacimiento. Durante el desarrollo de la diapositiva se procurará obtener aportes por parte de los estudiantes. Al concluir la observación de las diapositivas recibirán material para la elaboración de una infografía que resalte las características del arte del renacimiento.</p> <p><b>Cierre ( 25 minutos)</b> A medida que van concluyendo se indicará a los estudiantes que resolverán un cuestionario empleando la plataforma Edmodo, la cual permitirá registrar automáticamente los resultados.</p>

Recursos y materiales		
Materiales educativos	Recursos educativos	Espacios educativos
<b>Para el estudiante</b> Lecturas e imágenes sobre el Renacimiento. <b>Para el docente</b> PPT sobre el arte del Renacimiento.	Uso de multimedia e internet.	Plataforma Edmodo

Docente del Área

V°B° Subdirección

**SESIÓN N° 3 – Área : ARTE Y CULTURA – IV UNIDAD**

**Título de la unidad: " A través del arte promovemos una sana convivencia".**

<b>Datos generales</b>			
DURACION	1 hora pedagógica	GRADO Y SECCION	3° F
DOCENTE	Lucy Rocio Espilco Barrera	FECHA	01 de julio 2019.
<b>Título de la sesión de aprendizaje: "Artistas del renacimiento "</b>			

<b>Propósito de aprendizaje</b>			
<b>Competencias y capacidades</b>	<b>Desempeños de grado y/o desempeños precisados</b>	<b>Evidencia de aprendizaje</b>	<b>Instrumento de evaluación</b>
<b>COMP.:</b> Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales <b>CAPAC.:</b> Reflexiona creativa y críticamente sobre manifestaciones artístico-culturales.	• Explica en una exposición grupal las características de las obras de Leonardo da Vinci, Miguel Angel y Rafael a partir de criterios propios e información recabada.	Exposición Prueba objetiva	Lista de cotejo
<b>Competencias transversales / capacidades y otras competencias relacionadas</b>		<b>Desempeños</b>	<b>Evidencia de aprendizaje</b>
<b>Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tic./</b> Gestiona información del entorno virtual.		Emplea herramientas digitales que contribuyen a su aprendizaje.	Presenta información pertinente y de acuerdo al tema.
<b>Enfoques transversales</b>	<b>Valores y/o acciones observables</b>		
<b>Enfoque orientación al bien común</b>	Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontarlas.		

<b>Momentos de la sesión de aprendizaje / secuencia didáctica</b>
<p><b>Inicio (5 minutos)</b> Se inicia la sesión en el aula de innovación y la docente da las pautas a los estudiantes para que se realice el trabajo de exposición de tal manera que se utilice y cuide el equipo de manera adecuada. Se ubicarán todos mirando la pantalla del proyector.</p> <p><b>Desarrollo (30 minutos)</b> En la presente sesión se realizarán una exposición sobre las obras de Leonardo Da Vinci. Luego de la exposición la docente realizará algunas preguntas a los expositores para resaltar los puntos más importantes de cada tema (títulos de las obras más resaltantes, características, técnicas utilizadas), procurando concentrar la atención en cada una de las obras del artista para analizar su contenido y luego se realizarán algunas preguntas a los espectadores. Se recuerda a los estudiantes la importancia de estar atentos en todo momento, por respeto y consideración al trabajo de sus compañeros.</p> <p><b>Cierre (10 minutos)</b> Con la participación de los estudiantes se realiza un trabajo de metacognición sobre el que, como se ha aprendido sobre el tema y como actividad de extensión realizarán una infografía sobre la obra de Leonardo Da Vinci.</p>

<b>Recursos y materiales</b>	
<b>Materiales educativos</b>	<b>Recursos educativos</b>
<b>Para el estudiante</b> Material para exposición. <b>Para el docente</b> PPT sobre el arte del Renacimiento.	Uso de multimedia e internet.

Docente del Área

V°B° Subdirección

**SESIÓN N° 4 – Área : ARTE Y CULTURA – IV UNIDAD**

**Título de la unidad: " A través del arte promovemos una sana convivencia".**

<b>Datos generales</b>			
DURACION	2 horas pedagógicas	GRADO Y SECCION	3° F
DOCENTE	Lucy Rocio Espilco Barrera	FECHA	02 de julio 2019.
<b>Título de la sesión de aprendizaje: "Artistas del renacimiento ".</b>			

<b>Propósito de aprendizaje</b>			
<b>Competencias y capacidades</b>	<b>Desempeños de grado y/o desempeños precisados</b>	<b>Evidencia de aprendizaje</b>	<b>Instrumento de evaluación</b>
<b>COMP.:</b> Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales <b>CAPAC.:</b> Reflexiona creativa y críticamente sobre manifestaciones artístico-culturales.	• Explica en una exposición grupal las características de las obras de Leonardo da Vinci, Miguel Angel y Rafael a partir de criterios propios e información recabada.	Exposición Prueba objetiva	Lista de cotejo
<b>Competencias transversales / capacidades y otras competencias relacionadas</b>	<b>Desempeños</b>	<b>Evidencia de aprendizaje</b>	
<b>Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tic./</b> Gestiona información del entorno virtual.	Emplea herramientas digitales que contribuyen a su aprendizaje.	Presenta información pertinente y de acuerdo al tema.	
<b>Enfoques transversales</b>	<b>Valores y/o acciones observables</b>		
<b>Enfoque orientación al bien común</b>	Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontarlas.		

<b>Momentos de la sesión de aprendizaje / secuencia didáctica</b>
<p><b>Inicio (20 minutos)</b> Se realiza un breve recuento de la primera exposición sobre Leonardo y se recuerdan las pautas para que se realice el trabajo de exposición de tal manera que se utilice y cuide el equipo e infraestructura de la sala de innovación de manera adecuada.</p> <p><b>Desarrollo ( 90 minutos)</b> En la presente sesión se realizarán dos exposiciones sobre las obras de Miguel Angel Buonarroti y Rafael Sanzio. Luego de cada exposición la docente realizará algunas preguntas a los expositores para resaltar los puntos más importantes de cada tema (títulos de las obras más resaltantes, características, técnicas utilizadas) procurando concentrar la atención en cada una de las obras del artista para analizar su contenido y luego se realizarán algunas preguntas a los espectadores. Entre cada exposición la docente recordará a los estudiantes la importancia de estar atentos en todo momento, por respeto y consideración al trabajo de sus compañeros. Al concluir las exposiciones realizarán una prueba para reforzar los conocimientos adquiridos y lo harán a través de la página de Edmodo, la prueba será objetiva de opción múltiple. En la evaluación se encuentran los nombres de diferentes obras y cuyos autores deben ser reconocidos por los estudiantes, así como, las técnicas que utilizaron.</p> <p><b>Cierre ( 25minutos)</b> Con la participación de los estudiantes se realiza el trabajo de metacognición sobre el que, como se ha aprendido sobre el tema y que de lo aprendido podemos aplicar en la actualidad.</p>

<b>Recursos y materiales</b>	
<b>Materiales educativos</b>	<b>Recursos educativos</b>
<p><b>Para el estudiante</b> Material para exposición. <b>Para el docente</b> PPT sobre el arte del Renacimiento.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de multimedia e internet.</li> <li>• Plataforma Edmodo</li> </ul>

**SESIÓN N° 5 – Área : ARTE Y CULTURA – IV UNIDAD**

**Título de la unidad: " A través del arte promovemos una sana convivencia".**

Datos generales			
DURACION	1 hora pedagógica	GRADO Y SECCION	3° A, B, C, E, F.
DOCENTE	Lucy Rocio Espilco Barrera	FECHA	08 de julio 2019.
Título de la sesión de aprendizaje: " La perspectiva. Técnica y procedimiento".			

Propósito de aprendizaje			
Competencias y capacidades	Desempeños de grado y/o desempeños precisados	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
<b>COMP.:</b> Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. <b>CAPAC.:</b> Explora y experimenta los lenguajes artísticos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ensaya las múltiples posibilidades expresivas de la técnica de la perspectiva con el fin de aplicarlos en sus creaciones.</li> </ul>	Dibujo.	Rúbrica
Competencias transversales / capacidades y otras competencias relacionadas	Desempeños	Evidencia de aprendizaje	
<b>Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tic./</b> Gestiona información del entorno virtual.	Emplea herramientas digitales que contribuyen a su aprendizaje.	Presenta información pertinente y de acuerdo al tema.	
Enfoque transversal	Valores y/o acciones observables		
<b>Enfoque orientación al bien común</b>	Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontarlas.		

Momentos de la sesión de aprendizaje / secuencia didáctica
<p><b>Inicio (10 minutos)</b></p> <p>Se presentan dos imágenes (una casa con efecto y sin efecto de profundidad y se solicita la participación de los estudiantes con la siguiente pregunta ¿Qué diferencias observan en las dos imágenes? teniendo en cuenta que son los mismos elementos. Se socializa y refuerza las respuestas. Para crear el conflicto cognitivo en los estudiantes se les preguntará ¿Que técnica se habría empleado en el dibujo que refleja profundidad?</p> <p><b>Desarrollo ( 30 minutos)</b></p> <p>Se entrega una hoja informativa sobre el tema de la perspectiva la cual se irá desarrollando detenida y detalladamente, motivando a los estudiantes a observar cómo cambia la apariencia de un objeto según el ángulo en el que se le mira.</p> <p>Se define la perspectiva como una técnica de dibujo que nos va a permitir representar elementos con volumen sobre un espacio plano, tal y como los observamos.</p> <p>Se contextualiza el desarrollo de la técnica cuyo mayor dominio y aplicación en el dibujo y la pintura, se dio en el periodo del Renacimiento.</p> <p>Se ejemplificará con la intervención de los estudiantes, los elementos de la perspectiva: línea de horizonte, puntos de fuga y líneas oblicuas, para luego demostrar con ejercicios prácticos como se utilizan en el proceso del dibujo de una habitación.</p> <p><b>Cierre ( 5 minutos)</b></p> <p>Como trabajo de extensión y refuerzo, los estudiantes colocarán más elementos en su dibujo, para ello a través de la página de Edmodo observarán un vídeo del proceso de la técnica, que permitirá reforzar el aprendizaje.</p>

Recursos y materiales	
Materiales educativos	Recursos educativos
<b>Para el estudiante</b> Hoja informativa sobre la técnica de la perspectiva. <b>Para el docente</b> Imágenes con la técnica de la perspectiva.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vídeos sobre la técnica de perspectiva</li> <li>• Plataforma Edmodo</li> </ul>

**SESIÓN N° 6 – Área : ARTE Y CULTURA – IV UNIDAD**

**Título de la unidad: " A través del arte promovemos una sana convivencia".**

<b>Datos generales</b>			
DURACION	2 hora pedagógica	GRADO Y SECCION	3° A, B, C, E, F.
DOCENTE	Lucy Rocio Espilco Barrera	FECHA	09 de julio 2019.
<b>Título de la sesión de aprendizaje: " La perspectiva. Técnica y procedimiento".</b>			

<b>Propósito de aprendizaje</b>			
<b>Competencias y capacidades</b>	<b>Desempeños de grado y/o desempeños precisados</b>	<b>Evidencia de aprendizaje</b>	<b>Instrumento de evaluación</b>
<b>COMP.:</b> Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. <b>CAPAC.:</b> Explora y experimenta los lenguajes artísticos. Evalúa y comunica sus procesos y proyectos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ensaya las múltiples posibilidades expresivas de la técnica de la perspectiva con el fin de aplicarlos en sus creaciones.</li> <li>• Registra las imágenes de sus dibujos en la plataforma de Edmodo y documentos que ilustran el proceso de desarrollo de sus proyecto artístico.</li> </ul>	Dibujo. Registro de imágenes.	Rúbrica
<b>Competencias transversales / capacidades y otras competencias relacionadas</b>	<b>Desempeños</b>	<b>Evidencia de aprendizaje</b>	
<b>Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tic./</b> Gestiona información del entorno virtual.	Emplea herramientas digitales que contribuyen a su aprendizaje.	Presenta información pertinente y de acuerdo al tema.	
<b>Enfoque transversal</b>	<b>Valores y/o acciones observables</b>		
<b>Enfoque orientación al bien común</b>	Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontarlas.		

<b>Momentos de la sesión de aprendizaje / secuencia didáctica</b>
<p><b>Inicio (10 minutos)</b>                      La presente sesión se realizará en la sala de innovación. Primero se hará un breve recuento, con la participación de los estudiantes, sobre los elementos de la perspectiva y su empleo en el dibujo de elementos tridimensionales.</p> <p><b>Desarrollo ( 70 minutos)</b>                      Explicación sobre el uso y las cualidades del software Geogebra, que servirá para la construcción de un dibujo con la técnica de la perspectiva.                      El trabajo practico consistirá en dibujar letras con efecto tridimensional aplicando la técnica de la perspectiva con un punto de fuga.                      Los estudiantes trabajaran en parejas y se apoyarán mutuamente para lograr la representación de las iniciales de cada uno.                      La docente irá monitoreando el trabajo y resolviendo las interrogantes que pudieran presentarse. Al concluir guardaron su trabajo en USB.</p> <p><b>Cierre ( 10 minutos)</b>                      Como trabajo de extensión los estudiantes realizarán la publicación de los resultados de sus dibujos y dará su opinión con respeto, sobre el trabajo de al menos dos de sus compañeros.</p>

<b>Recursos y materiales</b>		
<b>Materiales educativos</b>	<b>Recursos educativos</b>	<b>Espacios educativos</b>
<b>Para el estudiante</b> PC con el programa Geogebra. <b>Para el docente</b> Imágenes con la técnica de la perspectiva.	Uso de multimedia y software Geogebra.	Plataforma Edmodo

**SESIÓN N° 7 – Área : ARTE Y CULTURA – IV UNIDAD**

**Título de la unidad: " A través del arte promovemos una sana convivencia".**

<b>Datos generales</b>			
DURACION	1 hora pedagógica	GRADO Y SECCION	3° A, B, C, E, F.
DOCENTE	Lucy Rocio Espilco Barrera	FECHA	15 de julio 2019.
<b>Título de la sesión de aprendizaje: " Perspectiva de exteriores".</b>			

<b>Propósito de aprendizaje</b>			
<b>Competencias y capacidades</b>	<b>Desempeños de grado y/o desempeños precisados</b>	<b>Evidencia de aprendizaje</b>	<b>Instrumento de evaluación</b>
<b>COMPET.:</b> Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. <b>CAPACIDADES:</b> Explora y experimenta los lenguajes artísticos. Aplica procesos creativos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ensaya las múltiples posibilidades expresivas de la técnica de la perspectiva con el fin de aplicarlos en sus creaciones.</li> <li>• Selecciona y usa información que le es significativa. con el fin de aplicarlos en sus creaciones</li> </ul>	Dibujo. Registro de imágenes.	Lista de cotejo
<b>Competencias transversales / capacidades y otras competencias relacionadas</b>		<b>Desempeños</b>	<b>Evidencia de aprendizaje</b>
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tic./ Gestiona información del entorno virtual.		Emplea herramientas digitales que contribuyen a su aprendizaje.	Presenta información pertinente y de acuerdo al tema.
<b>Enfoques transversales</b>	<b>Valores y/o acciones observables</b>		
<b>Enfoque orientación al bien común</b>	Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontarlas.		

<b>Momentos de la sesión de aprendizaje / secuencia didáctica</b>
<p><b>Inicio (10 minutos)</b></p> <p>Se propicia un diálogo sobre los resultados obtenidos aplicando la técnica de la perspectiva, los cuales se han realizado a lápiz y con el software Geogebra.</p> <p><b>Desarrollo ( 30 minutos)</b></p> <p>Se realizará un nuevo dibujo aplicando la técnica de la perspectiva, el tema será de un espacio abierto, es decir el dibujo de exteriores. Los estudiantes realizarán el dibujo de la zona donde viven. Para tal fin se les mostrará unos dibujos, a manera de ejemplo, en el cual se demuestra lo que se puede lograr empleando de manera correcta los elementos de la perspectiva. Se solicita que cada estudiante por un momento intente visualizar como son las fachadas que se encuentran en los alrededores de su hogar. Luego se indicará como se dará inicio al dibujo, empleando los elementos de la perspectiva.</p> <p>Luego de definir la cantidad de casas que se trabajarán se realizarán los detalles. A partir de este punto cada estudiante trabajará de manera personal, sin olvidar el uso del punto de fuga para todas las líneas oblicuas que son las que generan la perspectiva.</p> <p><b>Cierre ( 5 minutos)</b></p> <p>A medida que van terminando se irán mostrando los trabajos, para que se puedan observar la variedad de resultados empleando la misma técnica y la creatividad de cada uno. Los dibujos podrán ser publicados a través de la página de Edmodo, donde realizarán comentarios con respeto sobre los resultados.</p>

<b>Recursos y materiales</b>	
<b>Materiales educativos</b>	<b>Recursos educativos</b>
<b>Para el estudiante</b> Materiales de dibujo. <b>Para el docente</b> Imágenes con la técnica de la perspectiva.	Plataforma Edmodo

**SESIÓN N° 8 – Área : ARTE Y CULTURA – IV UNIDAD**

**Título de la unidad: " A través del arte promovemos una sana convivencia".**

<b>Datos generales</b>			
DURACION	2 horas pedagógicas	GRADO Y SECCION	3° A, B, C, E, F.
DOCENTE	Lucy Rocio Espilco Barrera	FECHA	16 de julio 2019.
<b>Título de la sesión de aprendizaje: " Evaluación de salida".</b>			

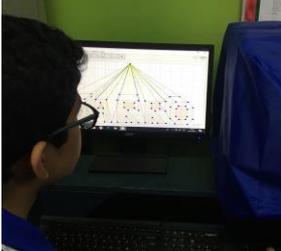
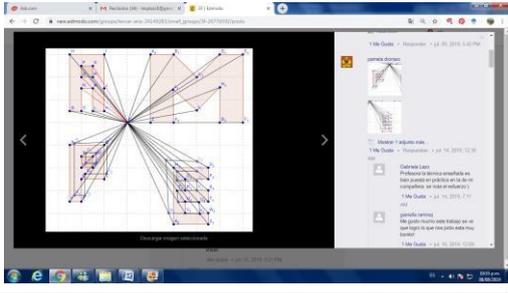
<b>Propósito de aprendizaje</b>			
<b>Competencias y</b>	<b>Capacidades</b>	<b>Evidencia de aprendizaje</b>	<b>Instrumento de evaluación</b>
<b>COMPETENCIAS:</b> Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Percibe manifestaciones artístico-culturales.</li> <li>• Contextualiza manifestaciones artístico-culturales.</li> <li>• Reflexiona creativa y críticamente sobre manifestaciones artístico-culturales.</li> <li>• Explora y experimenta los lenguajes artísticos.</li> <li>• Aplica procesos creativos.</li> </ul>	Prueba objetiva y de dibujo	Postest Rúbrica
<b>Competencias transversales / capacidades y otras competencias relacionadas</b>		<b>Desempeños</b>	<b>Evidencia de aprendizaje</b>
<b>Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tic./</b> Gestiona información del entorno virtual.		Emplea herramientas digitales que contribuyen a su aprendizaje.	Presenta información pertinente y de acuerdo al tema.
<b>Enfoques transversales</b>	<b>Valores y/o acciones observables</b>		
<b>Enfoque orientación al bien común</b>	Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontarlas.		

<b>Momentos de la sesión de aprendizaje / secuencia didáctica</b>
<p><b>Inicio (10 minutos)</b></p> <p>Se comunica a los estudiantes que realizarán la evaluación de salida que permitirá conocer cuánto han aprendido sobre el arte del renacimiento y tres de sus importantes representantes, así como también sobre la técnica de la perspectiva.</p> <p><b>Desarrollo ( 70 minutos)</b></p> <p>La evaluación se realizará en dos partes: Primero la evaluación objetiva de selección múltiple cuyo desarrollo será de 20mn.</p> <p>La segunda evaluación durará 50mn., será de dibujo y se realizará de acuerdo a las siguientes indicaciones: Dibujar una habitación y dentro de ella deben encontrarse por lo menos tres objetos con apariencia tridimensional. Como complemento los estudiantes agregarán una escena familiar que demuestre una sana convivencia, para ello se debe tener presente la proporción que le corresponde a cada elemento.</p> <p><b>Cierre ( 10 minutos)</b></p> <p>Se propicia un momento de reflexión para los estudiantes, sobre el que y como han aprendido, para su proceso de metacognición.</p>

<b>Recursos y materiales</b>	
<b>Materiales educativos</b>	<b>Recursos educativos</b>
<b>Para el estudiante</b> Materiales de dibujo. <b>Para el docente</b> Prueba objetiva.	Evaluación teórica y practica.

## ANEXO 7. Actividades implementadas en la plataforma Edmodo

Fecha	Actividades con plataforma Edmodo	Propósito de las actividades
24-06-19	<p>Se realizó una evaluación de entrada al grupo control y grupo experimental</p> 	<p>Conocer sus saberes previos respecto a las actividades a desarrollar: artistas del renacimiento y la técnica de la perspectiva.</p>
25-06-19	<p>Cuestionario de cuatro preguntas en la plataforma Edmodo</p> 	<p>Que el estudiante indague sobre más información respecto al tema y ello le permita reflexionar críticamente sobre las manifestaciones artísticas del renacimiento.</p>
27-06-19	<p>Información a través de la plataforma edmodo sobre artistas del Renacimiento: Leonardo da Vinci, Miguel Angel Buonarroti y Rafael Sanzio.</p> 	<p>Que el estudiante aprecie y reconozca varias obras de cada uno de los artistas en estudio y aprenda sobre el contexto en el que fueron creadas.</p> <p><b>Leonardo da Vinci.</b>  <a href="https://personajeshistoricos.com/c-polimatas/leonardo-da-vinci/#Personalidad">https://personajeshistoricos.com/c-polimatas/leonardo-da-vinci/#Personalidad</a>  <b>Miguel Angel Buonarroti.</b>  <a href="https://www.culturagenial.com/es/obras-miguel-angel/">https://www.culturagenial.com/es/obras-miguel-angel/</a> }  <a href="https://www.youtube.com/watch?time_continue=152&amp;v=ZZDIVDRxIvE">https://www.youtube.com/watch?time_continue=152&amp;v=ZZDIVDRxIvE</a>  <b>Rafael Sanzio.</b>  <a href="https://www.museodelprado.es/aprende/enciclopedia/voz/rafael-sanzio/cfde10c0-f78c-4280-9ce3-3e7596cabecb">https://www.museodelprado.es/aprende/enciclopedia/voz/rafael-sanzio/cfde10c0-f78c-4280-9ce3-3e7596cabecb</a>  <a href="https://www.artehistoria.com/es/obra/escuela-de-atenas">https://www.artehistoria.com/es/obra/escuela-de-atenas</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=UTUwaWuJhGs">https://www.youtube.com/watch?v=UTUwaWuJhGs</a></p>
01-07-19	<p>Exposiciones grupales sobre los artistas del renacimiento.</p> 	<p>Que el estudiante investigue y reflexione creativa y críticamente sobre manifestaciones artístico-culturales. A través de la plataforma se compartió información sobre los temas a tratar.</p>
02-07-19	<p>Evaluación sobre obras del renacimiento.</p> 	<p>Se elaboró una prueba en la plataforma Edmodo con el fin de incentivar la apreciación y la contextualización de las obras del renacimiento.</p>

<p>08 y 09-07-19</p>	<p>Aprendiendo la técnica de la Perspectiva para representar su entorno.</p> 	<p>Explora diferentes técnicas de dibujo: perspectiva, coloreado y sombreado, y los aplica con fines expresivos.</p>
<p>15 y 16-07-19</p>	<p>Empleo del software para aplicar la técnica de la perspectiva</p> 	<p>Emplear herramientas TIC que favorecen el aprendizaje de la técnica de la perspectiva.</p>
<p>Del 15 al 26-07-19</p>	<p>Publicación de las obras realizadas aplicando la técnica de la perspectiva.</p> 	<p>Se invita a los estudiantes a registrar en la plataforma Edmodo imágenes del proceso de su aprendizaje y a opinar con claridad y respeto sobre las obras de sus compañeros. Con la finalidad de que evalúe y comunique sus ideas.</p> 
<p>23-07-19</p>	<p>Evaluación de salida: Prueba objetiva de alternativa múltiple y evaluación de dibujo.</p> 	<p>Luego de conocer la técnica de la perspectiva el estudiante genera ideas originales a partir del empleo del punto de fuga en todos los elementos del dibujo, comunicando sus intenciones con claridad.</p> 

## EVALUACIÓN DE SALIDA

ÁREA: ARTE Y CULTURA - 2019

TEMA: Artistas del Renacimiento.  
PROFESORA: Lucy Rocio Espilco Barrera.

Grado y Sección: 3° .....

Apellidos y Nombres: ..... Fecha:.....

---

❖ **Marca con una X la alternativa que consideras correcta:**

**1. Se considera a Leonardo Da Vinci un polímata por:**

- a. Dominar diversas técnicas de pintura.
- b. Poseer grandes conocimientos en diversas materias científicas o humanísticas.
- c. Dominar las técnicas de dibujo, pintura y escultura.

**2. Uno de los aportes que aplicó Leonardo Da Vinci en su obra pictórica, lo cual le daba mayor realismo, carácter a lo plasmado y mucha originalidad, fue:**

- a. El profundo conocimiento que se dedicó a obtener sobre la astronomía.
- b. El profundo conocimiento que se dedicó a obtener sobre la anatomía.
- c. El profundo conocimiento que se dedicó a obtener sobre la arquitectura.

**3. Dentro de las cualidades más resaltantes en el estilo de Leonardo Da Vinci, pueden mencionarse:**

- a. El sentido de la composición y la delicada sfumación de colores.
- b. La delicada sfumación de colores y el uso administrado de luces y sombras.
- c. El sentido de la composición, la delicada sfumación de colores y el uso administrado de luces y sombras.

**4. Algunas de sus importantes obras son: La Anunciación; La Virgen de las Rocas; La Virgen, el Niño Jesús y Santa Ana, entre otras.**

- a. Leonardo Da Vinci.
- b. Miguel Angel Buonarroti
- c. Rafael Sanzio.

**5. Es una escultura en mármol ejecutada entre los años 1498 y 1499, y es una de las mayores aproximaciones a la completa perfección en el campo del arte.**

- a. La Piedad de Miguel Ángel.
- b. La Gioconda de Leonardo Da Vinci.
- c. Virgen con niño de Rafael Sanzio

**6. Se trata de un óleo pintado sobre tabla de madera álamo que data de entre 1503 y 1519, y retocado varias veces por el autor.**

- a. La Monalisa de Leonardo Da Vinci.
- b. El Juicio final de Miguel Angel Buonarroti.
- c. La última cena de Leonardo Da Vinci.

**7. En su obra el artista quiso representar los orígenes del pensamiento occidental, que como se sabe nació en la Antigua Grecia.**

- a. El juicio Final de Miguel Angel Buonarroti.
- b. La última cena de Leonardo Da Vinci.
- c. La escuela de Atenas de Rafael Sanzio.

**8. En esta obra se buscó representar el terror de los condenados y el destino de los bienaventurados, sobre los que recaía inexorablemente la justicia divina.**

- a. La Virgen, el Niño Jesús y Santa Ana de Leonardo Da Vinci.
- b. El juicio Final de Miguel Angel Buonarroti
- c. La Transfiguración de Rafael Sanzio.

