

Blended - Learning y sus implicancias en la interpretación connotativa de los colores en el área curricular de Arte.

Leslie Salas, Klinge Villalba

Resumen

El presente artículo presenta un análisis de la metodología utilizada para la utilización de elementos multimedia en el servidor gratuito Wix y las implicancias y efectos de su aplicación en los estudiantes de segundo año "B" nivel secundario (Arequipa – Perú). Este OA alojado en una página Web hace más atractivo y dinámico el aprendizaje. Este trabajo pretende mostrar la madurez y utilidad de los Objetos de Aprendizaje para lograr la interpretación connotativa de los colores teniendo en cuenta las habilidades de los estudiantes en cuanto a la asimilación de información utilizando el modelo blended – learning que lo estoy sustentando en la corriente pedagógica del constructivismo que propone Lev Vigotski que busca un aprendizaje social de interacción.

Teniendo en cuenta los hallazgos del estudio puedo concluir de que la inserción de este OA en el área curricular de arte para lograr la interpretación connotativa de los colores fue pertinente, accesible, innovadora y motivadora lográndose desarrollar la capacidad de interpretación evidenciándose en la evaluación que recibieron los estudiantes, elevándose su rendimiento a comparación de otras secciones del mismo año que desarrollaron la misma temática.

Abstract

This article presents an analysis of the methodology used for the use of multimedia elements in the free Wix server and the implications and effects of its application on second year students "B" secondary level (Arequipa - Peru). This OA housed in a Web page makes learning more dynamic and attractive. This work tries to show the maturity and usefulness of the Learning Objects to achieve the connotative interpretation of the colors taking into account the abilities of the students in the assimilation of information using the blended - learning model that I am supporting it in the pedagogical current Of the constructivism that proposes Lev Vigotski that looks for a social learning of interaction.

Taking into account the findings of the study I can conclude that the insertion of this OA into the curricular area of art to achieve the connotative interpretation of the colors was pertinent, accessible, innovative and motivating, achieving the development of the capacity for interpretation evidenced in the evaluation received The students, increasing their performance compared to other sections of the same year that developed the same theme.

Palabras claves

Objetos de Aprendizaje, Metodología de Desarrollo de Objetos de Aprendizaje, Aspectos Pedagógicos.

Key words

Learning Objects, Learning Object Development Methodology, Pedagogical Aspects.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación busca cruzar las fronteras de la educación artística la cual se nutre fundamentalmente de imágenes, para lograr que los estudiantes den su apreciación e interpretación en relación a la connotación del color me estoy valiendo de la multimedia que es producto del desarrollo de la informática y de la vinculación de ésta con los medios audiovisuales y de comunicación, según González, P. (2017) "la innovación no se reduce a la tecnología y sus usos. Pero es que hoy la tecnología conforma la sociedad, y cada vez más nuestras actividades están mediadas por la tecnología. Comprenderla y saberla explicar y aplicar es parte de lo que hay que entender por innovación en el aula".

La aplicación de este OA¹ está fundamentado en las teorías de entornos personales de aprendizaje (PLE)² en donde todos tenemos nuestro entorno de aprendizaje pero no todos aprendemos igual por ello en este servidor se incorporaron videos, textos, audios, para que los usuarios registrados puedan experimentar y escoger su forma de aprender, algunos aprenderán leyendo, escribiendo, escuchando, este servidor está íntimamente relacionada con los aspectos multimedia³. Los Objetos de Aprendizaje son recursos didácticos, que incluyen aspectos técnicos y aspectos pedagógicos, y una buena metodología debería contemplar ambas dimensiones.

En relación al estudio sobre la aplicación de objetos virtuales, puedo mencionar de que la temática de estudio es la más adecuada, dentro del arte la apreciación e interpretación resultan fundamentales y el tema de interpretación connotativa de los colores es muy novedoso. Este estudio surca los caminos para lograr un aprendizaje significativo en base a la interacción y participación dentro de un espacio virtual y a la vez presencial, los estudiantes desde su propia perspectiva y utilizando la información oficial sobre el tema interactuarán con este OA que es utilizado con un fin educativo ya que se convirtió en un aula virtual⁴, y utilizarán como medio dinámico de apreciación una página web de arte y tendrán su respectiva evaluación, ante todo este proceso estructurado puedo decir de que estamos hablando en el fondo de un fenómeno estético (fig.1.1.) dinámico e interactivo acorde a las exigencias del ministerio de educación de Perú, el cual pretende fortalecer y crear competencias en los estudiantes en base a la interacción con los entornos virtuales, todo esto está propuesto en el nuevo DCN 2017.

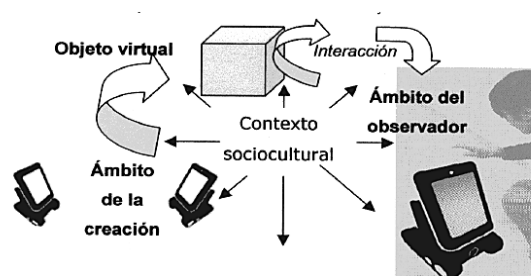


Fig.1.1.El fenómeno estético

El problema general radica en el nivel de inserción y utilización de la tecnología en las instituciones educativas del Perú en el contexto actual es muy carente y se ha vuelto

¹ Los objetos de aprendizaje definen un modelo común de desarrollo de contenidos de aprendizaje. El objetivo fundamental que se persigue es proporcionar mecanismos para diseñar y desarrollar unidades de aprendizaje que se pueden reutilizar en múltiples contextos de instrucción, mejorando la calidad de los contenidos y reduciendo los costos de desarrollo (Corona y González, 2012).

² Dabbagh y Kitsantas (2012) mencionan que un EPA o PLE «...consiste en herramientas de *social media* que permiten a los estudiantes obtener competencia o conocimiento no importando si las herramientas permiten la interacción con otros estudiantes acerca de un proyecto escolar o estar en línea para encontrar ejemplos o sugerencias sobre cómo aproximarse a un proyecto». Mediante un EPA un aprendiz puede crear un escenario para aprender específico a sus intereses, con actividades dinámicas, siendo flexible en su conformación y estructura, características que lo distinguen de otros entornos que emplean internet como medio de aprendizaje.

³ Feldman (1994) describía el concepto nuclear de su obra precisamente Multimedia como una integración sin fisuras de datos, texto, imágenes de todo tipo y sonido en un único entorno digital de información.

⁴ Un "aula virtual" es un entorno de enseñanza/aprendizaje basado en un sistema de comunicación mediada por ordenador (Turhoff, 1995). Por tanto, funciona como "el espacio simbólico en el que se produce la relación entre los participantes en un proceso de enseñanza/aprendizaje que, para interactuar entre sí y acceder a la información relevante" (Adell y Gisbert, 1997). Segura, J. A., & Ciges, A. S. (2000).

rudimentario y sistemático enfocándose a la utilización de Objetos de Aprendizaje de un bajo nivel los cuales pueden ser diapositivas, videos o imágenes dejando de lado nuevas alternativas para mejorar los aprendizajes y la forma de evaluación.

Ha este respecto el ministerio de educación indicó que solo el cuarenta por ciento de centros educativos a nivel nacional cuenta con acceso a internet, que a estas alturas es básico para el mejor desempeño de los escolares.

Pese al avance de implementación de tecnología en la educación, es imposible una comparación con Chile, donde 9 de cada 10 estudiantes cuenta con acceso a Internet.⁵

Las Instituciones Educativas (IE) han realizado esfuerzos por favorecer la inserción de las TIC en el área de Educación para el trabajo y Tecnología e informática, pero requieren de un mayor apoyo gubernamental en base a proyectos en relación a los EVA aplicados al campo educativo, que les permita ampliar la infraestructura tecnológica y la capacitación y acompañamiento a los docentes en base a una continua actualización enfocada sobre todo en el área que desempeña dentro del plantel educativo. La carencia de aspectos metodológicos en base a un entorno de aprendizaje virtual⁶ para el área curricular de arte es limitada ya que recién se están implantando políticas educativas que favorezcan este tipo de aprendizaje.

El presente texto da cuenta de las indagaciones conceptuales, las exploraciones prácticas y los resultados obtenidos en esta investigación en relación al Objeto de Aprendizaje aula virtual de arte, con lo cual se busca la construcción de un espacio de reflexión, que contribuya a llevar a cabo prácticas pedagógicas que integren la enseñanza del arte desde una perspectiva innovadora, interactiva, acorde a las nuevas forma de aprendizaje como son el uso de las TIC y el conectivismo⁷, dentro de los planes de enseñanza en la ciudad de Arequipa en la institución educativa de nivel secundario.

Para la creación y utilización del Objeto de Aprendizaje en este proyecto se indago y reflexiono sobre como la multimedia y la hipermedia puede mejorar los aprendizajes en el área de Arte y a la vez lograr la interacción social donde docente y estudiantes puedan “participar plenamente en la sociedad digital de nuestro tiempo” (Gutiérrez, 2003).

El problema específico investigado radica en que los estudiantes tienen dificultades en relación a la interpretación y apreciación connotativa de obras de arte en relación al aspecto del color debido a que se carecen de estímulos visuales que les permitan concretizar tal competencia de forma efectiva. Es importante generar la autonomía en el aprendizaje que “puede estar relacionada con cómo los aprendices plantean sus propios objetivos y metas, seleccionan y ajustan sus estrategias, asimismo con cómo monitorean sus avances y reflexionan sobre ellos, todo esto vinculado al aprendizaje autorregulado. Pero además, el reto de utilizar un entorno poco estructurado como lo es un EPA implica que el aprendiz se posicione de cierta forma respecto al conocimiento, específicamente en la búsqueda de información sobre problemas sin respuestas únicas y la valoración de diferentes fuentes de información; será este posicionamiento el que le sirva de base para establecer sus propios estándares al plantear sus objetivos y tomar decisiones para cumplir con su objetivo .Cano, M., Manuel, J., Morales Ruiz, M. E., & Flores Macías, R. D. C. (2016).

⁵ <http://rpp.pe/politica/elecciones/asi-esta-el-peru-2016-el-uso-de-tecnologia-en-la-educacion-de-nuestro-pais-noticia-938828>

⁶ El aprendizaje virtual, por tanto, no se entiende como una mera traslación o transposición del contenido externo a la mente del alumno, sino como un proceso de (re)construcción personal de ese contenido que se realiza en función, y a partir, de un amplio conjunto de elementos que conforman la estructura cognitiva del aprendiz: capacidades cognitivas básicas, conocimiento específico de dominio, estrategias de aprendizaje, capacidades metacognitivas y de autorregulación, factores afectivos, motivaciones y metas, representaciones mutuas y expectativas... La actividad mental constructiva que el alumno, al poner en juego este conjunto de elementos, desarrolla en torno al contenido se configura, desde esta perspectiva, como clave fundamental para el aprendizaje, y la calidad de tal actividad mental constructiva, por lo mismo, se configura como clave fundamental para la calidad del aprendizaje: ni toda actividad que el alumno realiza cuando aprende conlleva actividad mental constructiva, ni toda actividad mental constructiva es igualmente deseable ni óptima para un aprendizaje de calidad. Onrubia, J. (2016).

⁷ En el Conectivismo, el aprendizaje se produce mediante un proceso de conectar y generar información en el contexto de una comunidad de aprendizaje que actúa como un nodo, parte de una red más amplia con otros nodos que comparten entre sí recursos. A partir de la información recabada en el estudio, se estima que la metodología de aprendizaje auto-determinado, acompañado por los recursos que proporciona el conectivismo, crea un escenario beneficioso para la formación profesional que persigue el desarrollo de las competencias demandadas por la sociedad. Tumino, M., & Bournissen, J. M. (2016).

Es importante plantear las siguientes interrogantes para analizar con mayor especificidad el estudio de las cuales se rescatan como fundamentales las siguientes:

¿Qué beneficios aporta el OA en la interpretación connotativa de los colores?

¿Qué actividades de aprendizaje permiten optimizar el aprendizaje con el modelo B learnig?

¿De qué nos valemos para realizar la interpretación connotativa de los colores en un entorno virtual?

ESTADO DEL ARTE

La importancia de generar una alfabetización digital para el área de arte que, desde edades tempranas, beneficie a los ciudadanos en general, se relaciona con el hecho de que en la actualidad existe una “necesidad creciente por una estructuración estética del conocimiento” (Grau, 2003). Es necesario, por tanto, formar a los estudiantes o nativos digitales en las competencias⁸ básicas, para participar creativa y críticamente en la construcción de un conocimiento que, dadas las condiciones tecnológicas del momento, cada vez más se construye a partir de procesos sensibles e inteligibles.

En cuanto a los antecedentes previos a esta investigación puedo mencionar que este estudio es relevante y novedoso ya que se encontraron pocos hallazgos de investigaciones entre ellos puedo mencionar los siguientes:

1.-Diseño de materiales didácticos hipermedia en educación primaria con la herramienta wix.

Algunas conclusiones importantes de este estudio que tomo Abellán, C. M. A. fueron:

A.-La herramienta Wix puede considerarse favorecedora de la inclusión educativa mediante el diseño de materiales que atiendan la riqueza, la diferencia y la diversidad de todos.

B.-La gran aportación e innovación que presenta esta experiencia es el uso de distintos recursos mediante hipervínculo generados en un mismo espacio virtual.

C.-Se ha constatado la utilidad e idoneidad de Wix como un medio accesible para todos y repositorio de información, fuente de aprendizaje y consulta para el alumnado de educación primaria.

D.-Entre los aspectos más positivos del uso del universo Wix se puede destacar su sencillez, gratuidad, flexibilidad y accesibilidad, tanto para alumnos con y sin dificultades de aprendizaje o de compensación educativa.

Al respecto se pueden destacar otros artículos de la misma autora como:

¿Cómo motivar a los nativos digitales para la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje?: el universo Wix en el aula.

Integración pedagógica de Wix en educación primaria.

La nueva sociedad del conocimiento como el mundo globalizado nos exige que el aprendizaje sea innovador y de acuerdo a la demanda del mercado internacional que está íntimamente ligado al uso de las tecnologías, las políticas educativas para el presente año 2016 y 2017 por parte del MINEDU planteadas en el DCN⁹ de educación básica modificado bajo Resolución Ministerial N.º 159-2017, apuntan particularmente a generar competencias en los estudiantes en base a los entornos virtuales de aprendizaje (EVA)¹⁰ por tal razón la creación del objeto de aprendizaje (OA) en base al servidor Wix resulta pertinente. Tomando el planteamiento de Espinosa, J. C., Marín, L. G. M., Alzate, H. D. O., & Osorno, N. C. A. (2017). La educación, como todos

⁸ En el libro Competencias básicas: hacia un nuevo paradigma educativo, de Berta Marco Stiefel (2008), se encuentra la siguiente definición del concepto de competencias: «La competencia no es un simple saber hacer. El “saber hacer” se identifica con habilidades concretas. La competencia supone un salto a nivel intelectual. Esta permite afrontar y regular adecuadamente un conjunto de tareas y situaciones, echando mano de nociones, conocimientos, informaciones, procedimientos, métodos, técnicas o, incluso, otras competencias más específicas. La competencia es la capacidad final que tiene un sujeto no sólo de hacer uso de todas las capacidades y recursos disponibles en su entorno, incluidas sus propias capacidades, las adquiridas y las innatas, sino la capacidad de hacer sinergia de todas ellas para abordar situaciones-problema; por eso, la competencia se mide en la acción concreta».

⁹ <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2017.pdf>

¹⁰ Citando a Montes, J., & Antonio, J. (2017) La idea de entorno virtual de aprendizaje tiene una relación clara con la naturaleza y génesis social del aprendizaje, favorecida en este caso por los medios tecnológicos. Con Onrubia (2005) podemos decir que es un conjunto de dispositivos y herramientas tecnológicas que permiten con la concurrencia de alumnos, profesores y recursos instruccionales, que el alumno elabore su propio conocimiento. Así pues, el aprendizaje en entornos virtuales, desde una perspectiva de la Teoría del Aprendizaje, lo entendemos como un proceso de construcción y de elaboración.

los elementos que conforman la sociedad, condiciona sus procedimientos al entorno donde desarrolla su deber ser; sin embargo, la función de la escuela, como principal formadora, es doble, puesto que no solo necesita acondicionarse a la evolución de la sociedad, sino que, además, debe ayudar a sus estudiantes a desarrollar las competencias o habilidades para adecuarse a ella. Para esto, aquella utiliza diversas estrategias que se apoyan en los medios tecnológicos, de los cuales la sociedad se apropia y los emplea como medio para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje que en ella se ejecuta.

La ausencia de reflexiones y la poca apropiación pedagógica de los EVA y de los OVA en los procesos de enseñanza artística en las instituciones educativas de la ciudad de Arequipa, es paradójica, puesto que recién se están estableciendo los cimientos de mejoramiento de la educación a partir de la integración tecnológica, sino también porque se desconoce en la actualidad las prácticas artísticas pedagógicas locales, nacionales e internacionales que, constantemente, se nutren de apropiaciones tecnológicas. Al respecto de la actualidad digital en la producción artística, Christiane Paul (2003) señala: ... cada vez más y más artistas que trabajan en diferentes medios— desde pintura, dibujo, escultura, hasta fotografía y video— están haciendo uso de tecnologías digitales, como herramienta de creación para desarrollar algún componente de su trabajo artístico .

En relación a las dificultades de infraestructura que desfavorecen la incorporación de la enseñanza artística digital en las IE, la investigación encontró que, la institución educativa en la que se aplicó el OA para optimizar la interpretación connotativa de los colores tiene como mínimo un aula TIC Y un aula de innovación, dicha dotación no es suficiente para garantizar la adecuada cobertura en los proceso de enseñanza de todas las áreas; por tanto, la dotación de tiempo para el área de arte es muy carente, pero a pesar de ese inconveniente la aplicación del OA fue muy optima ya que se utilizó el sistema B learnig.

Pero es importante recalcar que este contexto educativo no es ajeno a otras instituciones públicas y privadas de la región de Arequipa.

En cuanto a las limitaciones durante la aplicación se observó que las maquinas en algunos casos eran un poco lentas al momento de cargar el contenido o actividades pero este aspecto fue minúsculo ya que todos los estudiantes lograron desarrollar las actividades y seguir la secuencia e indicaciones de la docente.

Considero importante fundamentar las implicaciones pedagógicas y tecnológicas que involucraron la creación y aplicación del aula virtual para el área de Arte en este OA.

En relación a esto manifiesto de que se utilizó el modelo o sistema conocido como B learnig que desde mi punto de vista y teniendo en cuenta los resultados de la aplicación del OA nos brinda una nueva reflexión sobre como aprendemos y plantea un punto de vista ecológico en relación al aprendizaje fundamentado en las nuevas tecnologías que todos conocemos como conectivista.

A este respecto Cobo, C., & Moravec, J. (2011).Nos plantea que “El desafío de las competencias digitales es que requieren ser estimuladas mediante experiencias prácticas. A demás de conocer la funcionalidad instrumental de un software o dispositivo, se requiere ser capaz de aplicar el pensamiento complejo para resolver problemas de diversas maneras. Es decir invisibilizar las tecnologías en sí y ser capaz de generar, conectar y deseminar el conocimiento creado.

En relación a esto Buckingham (2008) nos dice lo siguiente “Una buena parte del aprendizaje informacional y tecnológico se lleva a cabo sin que haya enseñanza explícita: es el resultado de la exploración activa, del aprendizaje a través de la práctica (...) esta forma de aprendizaje es social en grado sumo: se trata de colaborar e interactuar con otros y de participar en una comunidad de usuarios”.

Es que estamos rodeados de tecnología y es ilógico ser ajena a esta, por tal motivo el aprendizaje debe ser vivencial, tecnológico y a la vez social por ello el modelo B learnig busca combinar tales aspectos dejando de lado al aprendizaje E learning ,el simple hecho de estar aprendiendo de manera virtual y presencial optimiza los niveles de aprendizaje a un grado sumo ya que el monitoreo o mediación de los aprendizajes por parte del docente está presente así como la interacción estudiante - estudiante lo que considero una metodología de aprendizaje más significativa para llegar a la zona de desarrollo próximo y es más real para nuestros tiempos y para el contexto en el cual se aplicó el OA.

B learnig es en sí un sistema mixto de enseñanza semipresencial, Jesús Salinas (1999) lo describió como "Educación flexible".

No existen demasiadas investigaciones sobre los usos del «blended learning» como una alternativa a la instrucción convencional.

Entre ellas es interesante el trabajo de Twigg (2003). En este proyecto se rediseñaron 10 cursos en diferentes instituciones a fin de introducir tecnologías bajo un modelo de «blended learning». El proyecto completo incluye 30 cursos. Se escogieron cursos básicos con un gran número de alumnos.

Estos son algunos resultados en relación con la mejora de la calidad: cinco de los proyectos encontraron mejoras en el aprendizaje, cuatro no encontraron diferencias significativas y uno no llegó a resultados. Todos los proyectos encontraron incrementos significativos en la relación entre enseñar aprender haciendo el proceso más activo y centrado en el estudiante. El principal objetivo era mover al estudiante de un papel más pasivo a otro más activo.¹¹

En relación a este estudio cabe mencionar como premisas de que en base al servidor Wix se creó una página web que se convirtió en un aula virtual que sirvió de repositorio de imágenes, videos, contenidos textuales, organizadores visuales, foro, blog, actividades y evaluaciones que presentaron las características de comunicación mediadas por un ordenador que ejemplifica (Adell, 1998) donde figuran las siguientes:

- a) Multidireccionalidad (frente a la unidireccionalidad de los broadcast media).
- b) Interactividad (comunicación entre personas).
- c) Múltiples formas de codificación (texto, imagen, vídeo, hipermedia...).
- d) Flexibilidad temporal (comunicación síncrona y asíncrona).
- e) Flexibilidad en la recepción (múltiples formas de recibir/acceder a la información).
- f) Entornos abiertos (Internet).

La presencia de estas características en el OA fue una fuente enriquecedora para el aprendizaje de los estudiantes, En la actualidad, "las TICs en la Educación vienen a redimensionar las formas de organizar y de transmitir el conocimiento, y a confirmar y reforzar todas las ventajas que los estudiosos del aprendizaje Abierto y a Distancia asignaron a esta manera diferente de aprender: apertura, flexibilidad, eficacia, privacidad y, sobre todo, interactividad" Delgado, M. S. M. S. Z., & Isaac, C. R. M. (2016).

METODOLOGÍA

Para el desarrollo de los objetos de aprendizaje en relación con la temática interpretación connotativa de los colores se utilizó la metodología ISDMELO ya que se considera una de las más completas dentro de la elaboración de Objetos de Aprendizaje y aplicada en el campo educativo y artístico desde mi punto de vista resulta pertinente ,lo novedoso de la investigación es que en base a esta metodología se logró plantear la actividad de manera asertiva para optimizar el aprendizaje significativo de los estudiantes.

A continuación se muestra el análisis de esta metodología utilizada según Silva Sprock, A., Ponce Gallegos, J. C., & Hernández Bieliukas, Y. (2013):

¹¹ Pina, A. B. (2004). Blended learning. Conceptos básicos. Pixel-Bit. Revista de medios y educación.

En el año 2004, Lúcia Blondet Baruque y Rubens Nascimento Melo, en la Pontificia Universidad Católica de Rio de Janeiro, crearon la versión de la metodología de desarrollo de sistemas instruccionales basados en OA (ISDMELO por sus siglas en inglés) , tomando como base una primera versión que no contemplaba los OA.

ISDMELO está basada en el Modelo de Diseño Instruccional ADDIE posee 5 fases, a saber:

1. Análisis: para determinar el problema y el perfil del aprendiz, incluso considerar la aplicación de modelos de estilos de aprendizaje. Genera los siguientes productos: formularios de análisis de perfil del aprendiz, análisis del problema, de análisis ambiental, así como los OA existentes. De igual forma, esta fase considera los metadatos del OA, como parte fundamental para lograr su catalogación y reutilización.
2. Diseño del OA: referido al contenido instructivo y el look and feel de la interfaz del OA. Se generan los siguientes productos: análisis del contenido, secuenciamiento del OA (imágenes, texto, video y evaluación de los aprendizajes).
3. Desarrollo del OA: destinada a producir el OA y almacenarlo en un repositorio.
4. Puesta en práctica: donde se utiliza el OA desarrollado. En esta fase se debe tener el OA almacenado y poder utilizarlo en un LMS o una página web, tener un plan para la entrega de la instrucción y uso del OA.
5. Evaluación del OA: destinada a medir la adecuación y la eficacia de la instrucción ofrecida con el OA. Genera los siguientes productos: ajustes o eliminación del OA del repositorio, verificación si la instrucción está satisfaciendo objetivos del aprendizaje.

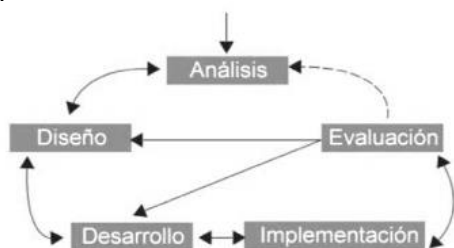


Fig.1.2.Modelo de diseño instruccional ADDIE (Sangra 2005).

En esta experiencia de crear un Objeto de Aprendizaje en base al servidor Wix puedo mencionar que he creado una entidad digital diseñada a través de internet y este objeto facilita el acceso por miles de usuarios cumpliendo así con la característica de accesibilidad en gran medida, para lograr crear mi aula virtual alojada en una página web he combinado componentes instrucciones reutilizables con los cuales he construido componentes mayores de interacción adecuados para diferentes tipos de contextos de aprendizaje con una gran cantidad de funcionalidades.

RESULTADOS

En esta época actual en la que vivimos todos los profesores nos enfrentamos a una sociedad de estudiantes denominados según Prensky (2001) Nativos digitales eminentemente tecnológicos y dispuestos a aprender en base a la interacción con la tecnología.

El OA aula virtual tuvo su respectiva evaluación y validación con el instrumento propuesto por Morgado, E. M., Aguilar, D. G., & Peñalvo, F. G. (2008). HEODAR por un grupo de expertos en materias tecnológica y artística , teniendo en cuenta este instrumento se pudo verificar la calidad del objeto de aprendizaje antes de su aplicación obteniendo como resultados el nivel 5 de valoración como muy alto en casi la mayoría de los criterios de las fichas en las cuatro categorías de HEODAR.

Este instrumento es muy pertinente ya que involucro la evaluación de aspectos pedagógicos y técnicos los cuales en conjunto permitieron optimizar los resultados de la aplicación el OA.

Este instrumento antes de la validación del OA permitió tener en cuenta los siguientes aspectos: Dentro de los criterios pedagógicos.

La motivación, en la que se procuró crear un interface atractiva y original.

Se procuró de que las actividades y contenidos sean acorde al nivel educativo de los estudiantes teniendo en cuenta sus características como conocimientos previos sobre el tema y el lenguaje a utilizar.

Se desarrollaron actividades de interacción, participación y retroalimentación fomentándose en todo momento la creatividad.

Dentro de los criterios de usabilidad del OA se consideró:

Utilizar letras de tamaño legible, colores adecuados, títulos llamativos y párrafos cortos.

Incorporación de imágenes con buena resolución y apariencia clara.

Animaciones y efectos aplicados de forma oportuna.

Uso de videos que aporten información útil.

El interface (Fig.1.2.) del OA es en sí de apariencia intuitiva y fácil de interactuar el instrumento de HEODAR también me permitió crear un espacio de bienvenida, organizar las actividades y espacios de aprendizaje de forma clara pudiendo así crear una estructura flexible.

En conclusión los aspectos pedagógicos como la apariencia del OA van de la mano para lograr la efectividad del OA durante la aplicación.



Fig.1.3.Interface del aula virtual

La intervención del OA se realizó en 4 sesiones de aprendizaje de las cuales 2 fueron desarrolladas a distancia y dos presenciales.

Los estudiantes involucrados en la aplicación fueron 18 estudiantes de 2 do año "B" del nivel secundario.

Para la aplicación del aula virtual me valí de una gran variedad de recursos multimedia, los cuales ayudaron en el aprendizaje, se utilizó una evaluación permanente con feed-back a los estudiantes así se fomentó en todo momento la interacción entre ellos ya sea de forma virtual y presencial.

Teniendo en consideración los objetivos propuestos puedo afirmar de que se ha logrado cumplir de manera exitosa con estos lográndose optimizar el aprendizaje de los estudiantes en lo relacionado con la interpretación connotativa de los colores en el área de Arte.

Se confirmó de que el uso de del OA aula virtual ha sido factible y favoreció a los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje.

En relación al nivel de efectividad del aula virtual se obtuvieron los siguientes resultados:

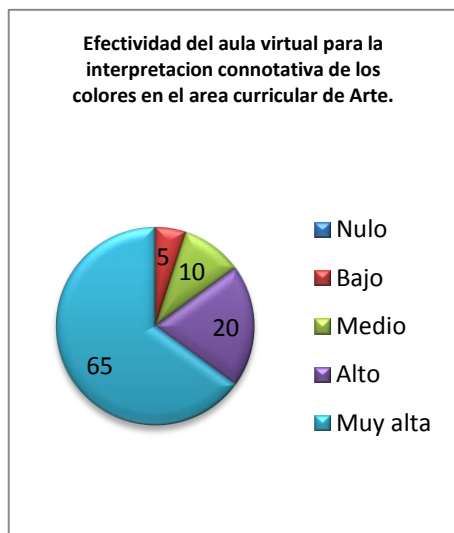


Grafico 1.1

Este cuadro nos muestra el nivel de efectividad del aula virtual para lograr la interpretación connotativa de los colores en el área de Arte se obtuvo como resultado, que el nivel de efectividad fue muy alto para la mayoría de los estudiantes y esto se pudo evidenciar en los resultados de la evaluación que se realizó en esta aula virtual como en el desarrollo de las actividades.

Las actividades previas propuestas en este OVA consistieron en el registro de los estudiantes en base a una cuenta de correo electrónico, interacción con el interface del OA y explicación previa del tema y de las actividades que se desarrollaran.

Como primera actividad pedagógica participaron en un foro de discusión sobre los conocimientos previos de los estudiantes en cuanto a los aspectos connotativos del color en base a la interrogante ¿Cada color nos transmite diferentes sensaciones y significados? Y realizaron aportes y comentarios en un Blog alojado en esta aula esta actividad fue muy efectiva ya que todos los estudiantes participaron compartiendo sustentando y debatiendo en algunos casos la opinión de sus demás compañeros lográndose así la interacción en este espacio virtual y enriqueciendo el aprendizaje, esta actividad se realizó a distancia.

La segunda actividad fue presencial se procedió a la visualización de videos, análisis de cuadros comparativos, lecturas y elaboración de organizadores visuales con la temática de connotación de los colores lo cual se hizo en la institución educativa utilizando los ordenadores de la misma, los estudiantes fueron mediados por la docente y brindaron su opinión personal sobre el video y sobre sus puntos de vista en relación a la temática desarrollada fomentándose así el trabajo en un espacio social en donde los estudiantes construyeron su propio aprendizaje.

Para la tercera actividad se pidió a los estudiantes que en base a imágenes alojadas en el OA realizaran la interpretación de los colores de forma individual, esta actividad se realizó de forma presencial, cada estudiante en un ordenador personal ingreso al OA con su cuenta de correo electrónico y observó varias imágenes icónicas de cada color y comentó cada una de ellas así como también imágenes de obras de arte donde resaltaba un color en particular y realizó la interpretación connotativa del color en el aula virtual registrándose su participación y pudiendo observar la interpretación de sus demás compañeros, esta actividad fue muy gratificante ya que en todo momento los estudiantes mostraron interés y entusiasmo y no se observó distracción de ningún tipo.

Y como última actividad utilizando la app fyrebox alojada en esta aula virtual accedieron a una evaluación de respuesta múltiple en la que la mayoría de los estudiantes obtuvieron un calificativo sobresaliente esta actividad se hizo a distancia gracias a esta aplicación el estudiante pudo obtener una respuesta inmediata de evaluación así como saber el resultado final de su evaluación y a la docente le permitió obtener los resultados de la evaluación de forma rápida y con resultados estadísticos.

La aplicación del presente OA género en todo instante el deseo de aprender de los estudiantes y se observó motivación e interés por participar en las actividades, esta información se pudo recoger por medio de una ficha de observación en las actividades presenciales.

Se aplicó una encuesta a los estudiantes en base a esta pregunta:

¿Te fue útil este sitio de aprendizaje?

Y estos fueron los datos obtenidos:

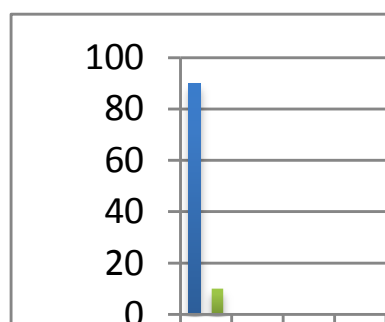


Gráfico 1.2

El 90% de estudiantes manifestó que si le fue útil esta aula virtual y el 10 % que le fue útil de forma regular, no se presentó un no como respuesta.

CONCLUSIONES

- 1.- Las implicancias del OA en la interpretación connotativa de los colores fue muy favorable ya que aportó grandes beneficios en el aprendizaje de los estudiantes en aspectos relacionados con la motivación, contenidos, apreciación artística, interpretación y trabajo colaborativo.
- 2.-En este estudio se pudo evidenciar la potencialidad de las actividades que se utilizaron para aplicar el presente OA ya que permitieron aplicar el modelo B learning a un grado satisfactorio.
- 3.-Los estudiantes lograron interactuar en el aula virtual con facilidad ya que la interface alojada en el servidor Wix y otros aspectos característicos de este fueron correctamente evaluados en base a las fichas de la herramienta HEODAR lo que optimizó su utilización y aplicación.
- 4.-Los estudiantes de segundo año "B" nivel secundario de la I.E lograron interpretar la connotación de los colores en base a espacios de discusión, comentarios y elementos multimedia lo cual fue un aspecto relevante para el desarrollo de esta competencia, los estudiantes evidenciaron su aprendizaje en la evaluación virtual que recibieron.

REFERENCIAS

1. L. Blondet y R. Nascimento (2004). Learning Theory and Instruction Design Using Learning Objects. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 13(4), 343-370. ISSN 1055-8896. Norfolk, VA: AACE. Recuperado de: <http://apan.net/meetings/busan03/materials/ws/education/articles/Baruque.pdf>.
2. Montes, J., & Antonio, J. (2017). Aprender en la virtualidad. Compartiendo el conocimiento en red.
3. J. Muñoz, B. Osorio, F. Álvarez y P. Cardona (2006). Metodología para elaborar Objetos de Aprendizaje e integrarlos a un Sistema de Gestión de Aprendizaje. *Revista Apertura del Sistema de Universidad Virtual*, Universidad de Guadalajara, México. ISSN: 1665-6180. Recuperado de: <http://ingsw.ccbas.uaa.mx/sitio/images/investigaciones/13TEMunozArticulo.pdf>.
4. Gutiérrez, A. (2003). Alfabetización digital: algo más que ratones y teclas, Barcelona: Gedisa.
5. Paul, C. (2003). Digital art. London: Thames & Hudson.

6. Adell, J. y Castaneda, L. (2010): Los Entornos Personales de Aprendizaje (PLEs): una nueva manera de entender el aprendizaje, en R. Roig Vila y M. Fiorucci (eds.). Claves para la investigación en innovación y calidad educativas. La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y la Intelectualidad en las aulas. Alcoy-Roma: Marfil - TRE Università degli studi. Recuperado de [:http://digitum.um.es/jspui/bitstream/10201/17247/1/Adell%26Casta%C3%B1eda_2010.pdf](http://digitum.um.es/jspui/bitstream/10201/17247/1/Adell%26Casta%C3%B1eda_2010.pdf)
7. Cobo, C., & Moravec, J. (2011). Introducción al aprendizaje invisible: la (r) evolución fuera del aula.
8. Twigg, C.A. (2003) Improving Learning and Reducing Costs: Lessons Learned from Round I of the Pew Grant Program in Course Redesign. Recuperado de <http://www.center.rpi.edu/PewGrant/Rd1intro.html>.
9. Salinas, J. (1999). ¿Qué se entiende por una institución de educación superior flexible?. Comunicación presentada en «Congreso Edutec 99. NNTT en la formación flexible y a distancia», 14 a 17 de septiembre 1999, Sevilla. Recuperado de: <http://tecnologiaedu.us.es/bibliovir/pdf/gte35.pdf>.
10. Sangra, A. (2005). Los materiales de aprendizaje en contextos educativos virtuales. Pautas para el diseño tecnopedagógico. Barcelona: Editorial UOC.
11. Corona F., D. & Leticia González Becerra, B. (2012). Objetos de aprendizaje: Una Investigación Bibliográfica y Compilación. RED - Revista De Educación A Distancia.
12. Espinosa, J. C., Marín, L. G. M., Alzate, H. D. O., & Osorno, N. C. A. (2017). La incidencia de los Objetos de Aprendizaje interactivos en el aprendizaje de las matemáticas básicas, en Colombia. trilogía Ciencia Tecnología Sociedad.
13. Segura, J. A., & Ciges, A. S. (2000). Enseñanza online: elementos para la definición del rol del profesor. Nuevas tecnologías en la formación flexible ya distancia, 351-372.
14. Silva Sprock, A., Ponce Gallegos, J. C., & Hernández Bieliukas, Y. (2013). Estado del Arte de las Metodologías para el Desarrollo de Objetos de Aprendizaje. Conferencias LACLO, 4(1).
15. Abellán, C. M. A. Diseño de materiales didácticos hipermedia en educación primaria con la herramienta Wix.
16. Onrubia, J. (2005). Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. RED. Revista de Educación a Distancia, número monográfico II. Recuperado de <http://www.um.es/ead/red/M2/>
17. Morgado, E. M., Aguilar, D. G., & Peñalvo, F. G. (2008). HEODAR: Herramienta para la evaluación de objetos didácticos de aprendizaje reutilizables. In Actas del X Simposio Internacional de Informática Educativa, Salamanca, España.
18. Prensky, M. (2001). Nativos digitales, inmigrantes digitales. On the horizon.
19. Cano, M., Manuel, J., Morales Ruiz, M. E., & Flores Macías, R. D. C. (2016). Variables individuales relacionadas con la instrucción en el uso de entornos personales de aprendizaje. Educación.
20. Dabbagh, N. & Kitsantas, A. (2012). Personal Learning Environments, social media, and self-regulated learning: A natural formula for connecting formal and informal learning. Internet and Higher Education, 15, 3-8. <http://dx.doi.org/10.1016/j.iheduc.2011.06.002>.
21. Tumino, M., & Bournissen, J. M. (2016). El paradigma de la enseñanza por competencias y los principios del conectivismo: una experiencia práctica. In XXII Congreso Argentino de Ciencias de la Computación (CACIC 2016).
22. Delgado, M. S. M. S. Z., & Isaac, C. R. M. (2016). Los entornos virtuales: una necesidad en el mejoramiento de la dinámica del proceso de enseñanza-aprendizaje del Curso Presencial Intensivo en el ITB de Guayaquil. Santiago.
23. Onrubia, J. (2016). Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. Revista de Educación a Distancia.

24. González, P. (2017). Factores que favorecen las presencia docente en entornos virtuales de aprendizaje. Tendencias Pedagógicas.