



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

**ENTORNOS VIRTUALES Y LOS APRENDIZAJES DEL
ÁREA DE ARTE Y CULTURA EN LOS ESTUDIANTES
DE QUINTO GRADO DE PRIMARIA DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 81014 PEDRO
MERCEDES UREÑA, TRUJILLO-2022.**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL
DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

AUTOR

AYLAS DIAZ JUAN ANTONIO

CODIGO ORCID: 0000-0001-8163-8927

ASESOR

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO

ORCID ID: 0000-0002-8638-6834

TRUJILLO – PERÚ

2022

1. TÍTULO DE TESIS

ENTORNOS VIRTUALES Y LOS APRENDIZAJES EL ÁREA DE ARTE Y CULTURA EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 81014 PEDRO MERCEDES UREÑA, TRUJILLO-2022.

2. EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

AYLAS DIAZ JUAN ANTONIO
CODIGO ORCID: 0000-0002-8638-6834

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Derecho y
Humanidades, Escuela Profesional de Educación Primaria,
Chimbote, Perú

ASESOR

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO
ORCID ID: 0000-0002-8638-6834

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Derecho y
Humanidades, Escuela Profesional de Educación Primaria,
Chimbote, Perú

JURADO

Zavaleta Rodriguez Andres Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Muñoz Pacheco Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

Carhuanina Calahuala Sofia Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

3. HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Mg. Zavaleta Rodriguez, Andres Teodoro
PRESIDENTE

Dr. Muñoz Pacheco, Luis Alberto
MIEMBRO

Dra. Carhuanina Calahuala, Sofia Susana
MIEMBRO

Dr. Amaya Saucedo, Rosas Amadeo
ASESOR

4. DEDICATORIA

A mi familia y hermanos en Cristo, por todo el amor, esfuerzo y su gran apoyo incondicional para permitirme llegar a esta etapa de mi carrera y en especial a mi madre por enseñarme a superar y ser mejor cada día, gracias por acompañarme en cada paso que doy, por todo el apoyo y las ganas de superación que siempre me han brindado.

A mi esposa Liliana e hijas Gadhiel y Nathifa, por todo su amor, alegría, paciencia y ternura que me brindan día a día, que me impulsan a seguir adelante.

A todos mis maestros, catedráticos de la Universidad, por brindarme el apoyo necesario para la culminación de mi carrera profesional.

A mi hermana y amiga Rocío por todo su apoyo que siempre me ha brindado y que Dios me ha permitido tener, por brindarme su amistad sincera y que permite cristalizar mis metas personales y familiares.

Juan Antonio

AGRADECIMIENTO

A JESUCRISTO, SEÑOR y REY de mi vida, GRACIAS POR AMARME Y ESTAR SIEMPRE CONMIGO, porque me permites culminar con éxito mi carrera profesional, a mi madre Rosa por su enseñanza de seguir adelante y a DIOS sea la Gloria, a DIOS sea la honra, la Alabanza y Adoración para siempre.

Juan Antonio

5. RESUMEN

El presente estudio plantea establecer la relación entre el uso de entornos virtuales con los aprendizajes en el área arte y cultura de los estudiantes de quinto grado de primaria de la I.E. 81014 Pedro Mercedes Ureña-Trujillo - 2022. Siendo el objetivo general determinar la relación entre los entornos virtuales y los aprendizajes en arte y cultura; para ello se estableció la correlación existente de los entornos virtuales con los niveles de aprendizaje en las dimensiones aprecia de manera crítica manifestaciones artístico culturales y crea proyectos desde lenguajes artísticos respectivamente, para luego analizar los resultados obtenidos; la investigación estuvo orientada a los estudiantes de quinto grado, usando la metodología cuantitativa, nivel explicativo y diseño no experimental a 35 estudiantes con las técnicas encuesta y observación; además como instrumentos el cuestionario y ficha de observación. Los resultados de la correlación obtenida de los estudiantes son que el 2,8 % usa los entornos virtuales alguna vez y se encuentra en el nivel proceso de aprendizaje; el 88,6% usa los entornos virtuales muchas veces y se encuentra en el nivel logro previsto y destacado; y el 8,6 % usa los entornos virtuales siempre y se encuentra en el nivel logro previsto y destacado en sus aprendizajes. Cuyo valor de correlación es $r = 0.417$ y sabiendo que $0.40 < r < 0.70$ corresponde a una correlación positiva moderada. En consecuencia, se concluye que existe relación entre los entornos virtuales y el aprendizaje del área de arte y cultura de la muestra de estudio.

Palabras claves: Aprendizaje, arte y cultura, entornos virtuales

ABSTRACT

The present study proposes to establish the relationship between the use of virtual environments with the learning in the area of art and culture of the fifth grade students of the I.E. 81014 Pedro Mercedes Ureña-Trujillo - 2022. The general objective being to determine the relationship between virtual environments and learning in the area of art and culture; For this, the existing correlation of virtual environments with the levels of learning in the dimensions critically appraises cultural artistic manifestations and creates projects from artistic languages respectively was determined, in order to then analyze the results obtained; The research was oriented to fifth grade students, using the quantitative methodology, explanatory level and non-experimental design to 35 students, the survey and observation techniques were used and the questionnaire and the observation sheet were used as instruments. The results of the correlation obtained from the students in art and culture are that 2.8% use virtual environments at some time and are at the learning process level; 88.6% use virtual environments many times and are at the expected and outstanding achievement level; and 8.6% always use virtual environments and are at the expected and outstanding achievement level in their learning. Whose correlation value is $r = 0.417$ and knowing that $0.40 < r < 0.70$ corresponds to a moderate positive correlation. Consequently, it is concluded that there is a relationship between virtual environments and learning in the area of art and culture of the study sample.

Keywords: Learning, art and culture, virtual environments

6. CONTENIDO

1. TÍTULO DE TESIS	1
2. EQUIPO DE TRABAJO.....	2
3. HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR.....	3
4. DEDICATORIA	4
5. RESUMEN.....	6
6. CONTENIDO	8
I. INTRODUCCIÓN	11
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA	16
2.1. Antecedentes.....	16
2.1.1. Internacional	16
2.1.2. Nacional.....	19
2.1.3 Local	22
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	24
2.2.1. Entornos virtuales	24
2.2.2 Aprendizajes del área de Arte y Cultura.....	30
III. HIPÓTESIS.....	38
IV. METODOLOGÍA	38
4.1 Diseño de investigación.....	38
4.2 La Población y Muestra	39
4.3 Definición y operacionalización de variables e indicadores.....	40
4.4 Técnica e instrumentos de recolección de datos	43
4.5. Plan de análisis.....	45
4.6. Matriz de consistencia	47

4.7 Principios Éticos	49
V. RESULTADOS	50
5.1 Resultados	50
5.2. Análisis de resultados	56
VI. CONCLUSIONES	61

INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Aprendizajes del área de arte y cultura: competencias y capacidades.....	33
Tabla 2: Distribución de la población de estudiantes de educación primaria de la I.E. 81014 Pedro Mercedes Ureña.	39
Tabla 3: Distribución de la muestra de estudiantes de educación primaria de la I.E. 81014 Pedro Mercedes Ureña.....	40
Tabla 4: Operacionalización de variables	42
Tabla 5: Entornos virtuales y aprendizaje del área de arte y cultura en la I.E. 81014 Pedro Mercedes Ureña en los estudiantes del quinto grado de primaria, Trujillo – 2022	47
Tabla 6: Estudiantes del quinto grado de primaria según la correlación de los entornos virtuales y los aprendizajes en arte y cultura de la I.E. Pedro Mercedes Ureña.....	51
Tabla 7: Estudiantes del quinto de primaria según la correlación de los entornos virtuales y los aprendizajes en aprecia de manera crítica en la I.E. Pedro Mercedes Ureña.....	52
Tabla 8: Estudiantes del quinto de primaria según la correlación de los entornos virtuales y los aprendizajes en crea proyectos en la I.E. Pedro Mercedes Ureña.	53
Tabla 9: Estudiantes del quinto de primaria según el análisis de las relaciones entre los entornos virtuales y sus aprendizajes en aprecia de manera crítica y crea proyectos en la I.E. Pedro Mercedes Ureña.	54
Tabla 10: Correlación de los entornos virtuales y las dimensiones de los aprendizajes en arte y cultura en estudiantes de quinto de primaria de la I.E Pedro Mercedes Ureña	54

INDICE DE GRAFICOS

Figura 1: Resultados de la relación de los entornos virtuales con el aprendizaje en arte y cultura.....	51
Figura 2: Resultados de la relación de los entornos virtuales con el aprendizaje en aprecia de manera crítica manifestaciones artísticas culturales.....	52
Figura 3: Resultados de la relación de los entornos virtuales con el aprendizaje en crea proyectos desde los lenguajes artísticos.....	53

I. INTRODUCCIÓN

De acuerdo a la UNICEF (2006) se afirma que “Los Estados respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento” (p.24) por lo tanto esta investigación busca promover el uso de entornos virtuales para obtener resultados de calidad en el aprendizaje de los estudiantes.

Conocedores que el arte y la cultura son de gran beneficio para el desarrollo de una sociedad armoniosa; el presente estudio se plantea como objetivo general determinar la relación entre los entornos virtuales y los aprendizajes del área de arte y cultura en los estudiantes de la Institución Educativa N°81014 Pedro Mercedes Ureña -Trujillo, proponiendo como objetivos específicos establecer la relación entre entornos virtuales y aprendizajes en aprecia de manera crítica manifestaciones artístico culturales, establecer la relación entre los entornos virtuales y los aprendizajes en crea proyectos desde los lenguajes artísticos y analizar los resultados obtenidos de las relaciones entre los entornos virtuales utilizados y los aprendizajes. Para ello este estudio esta aplicado en los estudiantes del quinto grado del nivel primario.

En el currículo nacional de educación primaria, Chalmers (2003) menciona que “A través de las artes, las personas se han podido expresar, desarrollar su creatividad, comprender la realidad y desenvolverse en ella, e imaginar nuevas posibilidades. Asimismo, han podido reconocer las influencias culturales que las rodean e indagar acerca de quiénes son y cómo se relacionan con los demás”. Además, el arte es considerado como el compendio importante del pasado, es decir del modo en que las sociedades evolucionaron en el tiempo, y también como el medio para entender la

manera en que las personas se han relacionado con sus ideas, necesidades y valores encontrados en todos los tiempos.

Las artes son empleadas por el hombre pues con ellas expresan sus emociones, afectos, el reflejo de su yo interior y las múltiples manifestaciones que tiene de sí mismo y la sociedad que le rodea; la cultura es definida como el conjunto de ideas, tradiciones, conocimientos y costumbres que definen a una persona, pueblo o clase social; el estudiante cuando permite la vinculación del aprendizaje, muestra su visión de su propia imagen describiendo su mundo externo. En primaria el área arte y cultura se torna en muy importante pues a través de él, los estudiantes puedan mostrar sus sentimientos y emociones en su entorno.

El uso de entornos virtuales dentro del desarrollo de la práctica en el aula y con el entorno los estudiantes pueden influir en lograr aprendizajes satisfactorios. El estudio pedagógico y comparación entre diversas estrategias y sus efectos en el aprendizaje valen la pena documentarse y analizar resultados alcanzados en relación con las estrategias más pertinentes al ámbito científico al que se pertenece. (Oviedo & Goyes, 2012). Así, cuando en educación se incluyen diferentes manifestaciones creativas, como música, teatro, danza o artes visuales, se suministra el máximo de oportunidades para el desarrollo integral y autónomo de las personas como sujetos de su propia experiencia. En esta investigación se propone relacionar los entornos virtuales con las dimensiones del aprendizaje del área de arte y cultura de tal manera que orienten la acción educativa al fomentando los valores, capacidades, desempeños, actitudes, destrezas, lo que permite lograr en ellos una educación efectiva.

Es así que el estudiante debe desarrollar competencias, y observar el avance detallado de su progreso y al mismo tiempo identificar cuáles son sus limitaciones y

así poder plantear nuevas herramientas virtuales para lograr sus aprendizajes y con ello su desarrollo integral. Él es actor de su proceso de aprendizaje y el maestro es el investigador permanente que innova, motiva y acompaña su quehacer pedagógico propiciando que cada educando construya su propio conocimiento. (Carmona, 2017, p.15).

En la institución educativa N° 81014 “Pedro Mercedes Ureña” se observó que los estudiantes del quinto grado efectúan sus trabajos estudiantiles con gran preocupación en el desarrollo de las áreas de matemática, comunicación y ciencias, por presión expresa de sus padres de familia debido a los logros de aprendizaje obtenidos; sin embargo se comportan despreocupados y con muy poco interés por aprender en otras áreas, tal como en arte y cultura, por tanto se plantea relacionar los entornos virtuales y los aprendizajes en el área de arte y cultura, beneficiando a los estudiantes para aprender, socializar y valorarse así mismo y a los demás. En efecto, se planteó el enunciado del problema ¿Cuál es la relación entre los entornos virtuales y los aprendizajes en el área de arte y cultura de los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa N° 81014 Pedro Mercedes Ureña-Trujillo-2022? “Nuevas metodologías direccionan la educación primaria en lo referente al diseño, programación, implementación y valoración de alternativas académicas que saquen a los estudiantes del aula y los enfrenten con su realidad para lograr aprendizajes y el ejercicio de sus habilidades” (Carmona, 2017 p. 92).

Por tal motivo se propuso la alternativa de realizar la descripción de cómo los estudiantes buscan relacionarse para que trabajen juntos de modo que puedan aprovechar los aprendizajes de manera reflexiva, creativa, en la virtualidad y en ambientes solidarios mutuo respeto; para esto se realizó selección como población de

la I.E. N° 81014 “Pedro Mercedes Ureña” - Trujillo planteando que los entornos virtuales utilizados resolverán el problema de desinterés en el aprendizaje del arte y cultura que presentan los estudiantes del quinto de primaria.

Con el propósito de establecer la relación entre entornos virtuales y las dos dimensiones del aprendizaje en el área de arte y cultura en los estudiantes muestreados; se aplica la encuesta y la ficha de observación en los estudiantes del quinto grado de primaria de la institución educativa 81014 “Pedro Mercedes Ureña” de la ciudad de Trujillo – 2022; y se obtuvo los resultados de la correlación entre las variables en la institución educativa antes mencionada.

En este estudio se justifica que el estudiante es la razón de ser de toda institución educativa, por tanto, es de gran necesidad educarlos para que sean capaces de solucionar sus problemas, para poder tomar decisiones de manera acertada en todos los aspectos de su vida, desarrollando sus competencias con eficacia. Esta investigación es necesaria e importante porque las manifestaciones del arte y cultura se observan en nuestra vida diaria permitiendo ser críticos y creativos; con respecto al uso de los entornos virtuales para el logro de aprendizajes artísticos, en el nivel primaria son poco utilizados por el docente y estudiante en la práctica pedagógica, de allí se fundamenta que el área es importante por ser considerado como aprendizaje fundamental y no un curso de relleno y se pretende la buena motivación del estudiante, que sean impactantes las experiencias de aprendizaje para que sus habilidades sean potenciadas con el uso de diversos recursos tecnológicos, logrando la empatía y teniendo en cuenta que con los entornos virtuales se logra aprender de manera divertida, dinámica y creativa.

Este estudio se considera muy necesario en el aspecto teórico porque el arte y la cultura se manifiestan en la vida diaria y en todos los ámbitos, en la aplicación de herramientas virtuales para lograr aprendizajes satisfactorios en las competencias artísticas, se observa que en primaria son muy reducidas las experiencias de los docentes en el área; se debe aclarar que no es un área sin importancia y que al desarrollar competencias los estudiantes, lograrán aprendizajes fundamentales que le permitan desenvolverse con éxito en la sociedad, se busca identificar herramientas de impacto que motiven a los estudiantes para fortalecer sus diversas potencialidades con el uso de recursos tecnológicos, logrando afinidad con los entornos virtuales propicios para el aprendizaje y enseñanza efectivo y dinámico.

El Currículo Nacional de educación básica del país “prioriza valores y ciudadanía de los estudiantes, desarrollando competencias sostenibles, manejando inglés, EPT y TIC; con formación integral que fortalezca aprendizajes vinculados al arte y cultura, educación física, con perspectiva intercultural, ambiental e inclusiva que respeta características intereses y aptitudes”. (Minedu, 2017a, p.8); Al respecto tiene justificación metodológica pues el estudio permite la validación de entornos virtuales para su aplicación posterior en el proceso de enseñanza aprendizaje, pues a partir de las teorías y metodologías revisadas se sustenta la importancia de los entornos virtuales como una herramienta de ayuda para el área de arte y cultura.

Consiguientemente, en el aspecto práctico se busca conseguir que los estudiantes aprecien las manifestaciones artístico-culturales que hay a su alrededor y que puedan crear proyectos artísticos. Es así que el propósito es determinar si verdaderamente se relacionan los entornos virtuales con las competencias de arte y cultura.

Esta investigación emplea la metodología del enfoque cuantitativo cuyo nivel de investigación es descriptivo correlacional; además el diseño de investigación utilizado es el diseño no experimental. Se trabajó con una cantidad muestral de 35 estudiantes del quinto grado sección “A” de la I.E. 81014 Pedro Mercedes Ureña; para lo cual se utilizó las técnicas de recolección de datos, por medio de la encuesta y observación sistemática y los instrumentos son el cuestionario y ficha de observación.

Consecuentemente, se determina la relación entre los entornos virtuales y los aprendizajes del área de arte y cultura en los educandos, pues se obtuvo que el 2,8 % usa los entornos virtuales alguna vez y se encuentra en el nivel proceso de aprendizaje; el 88,6% usa los entornos virtuales muchas veces y se encuentra en el nivel logro previsto y destacado; y el 8,6 % usa los entornos virtuales siempre y se encuentra en el nivel logro previsto y destacado en sus aprendizajes. Por tal razón se concluye que el valor de correlación es $r = 0.417$ corresponde a una correlación positiva moderada entre los entornos virtuales y los aprendizajes en el área de arte y cultura.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes

2.1.1. Internacional

Carmona, B. (2017) Su proyecto *Secuencias didácticas como Estrategia de aprendizaje colectivo para fortalecer el pensamiento espacial en los niños de grado tercero de la institución educativa Evaristo García* es una investigación de tipo cualitativa y naturaleza comprensiva, que se dirige a aprendizajes de objetos, preguntas y problemas a través de registros de representación y expresión; es decir con *metodología* de carácter mixto. Dado

lo anterior el *objetivo* general de esta investigación radicó en diseñar secuencias didácticas como estrategia de aprendizaje colectivo de conceptos propios de las ciencias sociales que mejoren afianzar las competencias de saber en el orden del pensamiento espacial en los niños del grado tercero de la Institución Educativa. Finalmente, *concluyó* que las secuencias didácticas se perfilan como mecanismos lúdicos, sirviendo para la implementación de estrategias de aprendizaje colectivo que pueden facilitar la comprensión y conocimiento de representaciones innovadoras para infundir modos propios de sentimiento, pensamiento de los estudiantes de primaria; asimismo se pudo ver como el diseño eficiente de prácticas que trascienden lo tradicional pueden significar avances en la atención, sobre áreas geográficas y espacios cotidianos, aumentando la funcionalidad en los estudiantes actuales que están sometidos a las competencias del mundo globalizado.

Pérez, A (2019) en la tesis ***“Estrategia didáctica aplicada al uso de los sistemas de información documental para apoyar el proceso enseñanza-aprendizaje en una Institución de Educación privada de Barrancabermeja”*** presenta como *objetivo* el Diseñar una estrategia didáctica que favorezca el uso de las bases de datos por los estudiantes de una universidad privada, en Barrancabermeja, con *método* de investigación de tipo cualitativo etnográfico en una muestra de 30 docentes, con uso de cuatro técnicas: observación, entrevista, encuesta y análisis documental. Como *conclusión* manifestó que tanto profesores como estudiantes no le prestan verdadera importancia a esta herramienta dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Para solucionar tal situación, se propone una estrategia didáctica para ser aplicada por los

profesores, compuesta por una serie de actividades, materiales significativos, acciones e instrumentos que están encaminados a fomentar la búsqueda y uso de información científica en los estudiantes a través de la consulta de las bases de datos de la biblioteca digital.

Guerreo, Benavides y Lavado (2018), en su *Propuesta didáctica en educación artística como estrategia de enseñanza y aprendizaje transdisciplinar para fortalecer la comprensión en las ciencias sociales de los estudiantes del grado séptimo de la asociación alianza educativa colegio Argelia por medio del dibujo artístico, la pintura y el teatro pedagógico*, plantean el *objetivo* de Diseñar una propuesta didáctica de Educación Artística como estrategia de enseñanza y aprendizaje transdisciplinar para fortalecer la comprensión en las ciencias sociales de los estudiantes, utilizando como herramienta artística la pintura, el dibujo artístico y el teatro pedagógico; donde *concluyen* que: Al aplicar las estrategias de aprendizaje se evidenció en los estudiantes la participación activa en las actividades dadas, innovando formas de enseñanza que estimulan la creatividad, y el teatro pedagógico fomenta un aprendizaje activo y reflexivo con participación grupal de los estudiantes; comprobando que la transdisciplinariedad desde la educación artística puede abarcar el saber de las ciencias sociales fortaleciendo el aprendizaje y enseñanza mediante estrategias didácticas que incorporen el dibujo, pintura y teatro pedagógico, afirmación basada en comentarios de los estudiantes sobre la necesidad de incrementar y asociar saberes artísticos en las clases; realizando estrategias que conllevan a la expresión y creatividad manual e influyen en el aprendizaje significativo.

Roncancio, C (2019), en su tesis *Evaluación de los entornos virtuales de enseñanza aprendizaje (EVEA) de la universidad de Santo Tomás de Bucaramanga (Colombia) mediante la adaptación y aplicación del sistema Learning object review instrument (Lori)*, con el objetivo de identificar la flexibilidad, practicidad y pertinencia, partiendo de la caracterización de los sistemas, la valoración de indicadores, la adaptación y aplicación del sistema LORI; donde *concluye* que: es necesario evaluar los EVEAS, que con las encuestas a docentes y estudiantes se obtiene la frecuencia de las respuestas sobre los criterios de evaluación del sistema y con la entrevista a expertos se evidencia la pertinencia de la aplicación del sistema LORI.

2.1.2. Nacional

Arévalo (2018) en su tesis titulada “*Modelo didáctico para contribuir a la mejora de procesos de enseñanza – aprendizaje en entornos virtuales en la Universidad Señor de Sipán modalidad a Distancia en la Región Lambayeque*” con el *objetivo* general de proponer la aplicación de un modelo didáctico que contribuya a la mejora de los procesos de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales en la Universidad Señor de Sipán, Modalidad a distancia, con una muestra integrada por 670 estudiantes. La *metodología* de investigación fue descriptiva propositiva, de tipo cuantitativa no experimental, se aplicó las técnicas de la encuesta y el análisis documental, con cuestionario y fichas para las variables y sus dimensiones. En la investigación se trabajó con la teoría del conectivismo. Los resultados de la investigación, muestran que los estudiantes se encuentran en un 30 % insatisfechos con el desempeño del tutor

virtual y metodología de enseñanza empleada, así mismo la plataforma virtual y medios y materiales empleado en el logro de competencias.

De la Cruz (2017) en su tesis titulada “*Las estrategias en el aprendizaje de las artes visuales en los estudiantes del I ciclo*” con el *objetivo* general fue determinar la relación entre las estrategias y el aprendizaje de las artes visuales, de igual forma la muestra estuvo integrada por 100 estudiantes del I ciclo del Instituto Tecnológico Público “Julio Cesar Tello” Villa el Salvador 2016. La *metodología* de investigación fue básica, enmarcado en el enfoque cuantitativo, nivel correlacional transversal no experimental, teniendo una población de 135 y la muestra de 100 estudiantes de muestreo no paramétrico, se aplicó la técnica de la encuesta con cuestionario dicotómico para las variables y sus dimensiones en los estudiantes del primer ciclo del Institución de Educación Superior Tecnológico Publico “Julio César Tello” Villa el Salvador 2016. En la investigación se trabajó con la teoría del aprendizaje constructivista. La cual, considera que la construcción de los conceptos debe ser coherente y ordenada. Estos conocimientos son singulares en cada estudiante y el nuevo conocimiento fue simbolizado mediante organizadores realizados por los estudiantes.

En la investigación se *concluyó*: Rho de Spearman 0,421 significa que existe una moderada relación positiva entre las variables, frente al (grado de significación estadística) $p < 0,05$, por lo que rechazamos la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna: las estrategias se relacionan con el aprendizaje de las artes visuales en los estudiantes del nivel superior del I ciclo del Instituto Tecnológico “Julio Cesar Tello” Villa el salvador.

Sánchez, R (2019) en su tesis ***“Estrategias de lectura para promover la comprensión de textos en estudiantes de segundo grado educación primaria de la I.E. N° 15209-Carrizal-Yamango-Provincia de Morropón”***, caracterizado por el desarrollo de actividades en niños con dificultad para comprender textos debido al nivel muy bajo de manejo de estrategias de lectura. El *objetivo* fue determinar los efectos de aplicar estrategias de lectura para desarrollar la comprensión de textos en los estudiantes de la muestra, la *metodología* empleada es el enfoque cuantitativo, de tipo aplicada y con diseño pre experimental pre test y post test en un solo grupo. La hipótesis considera que, si se aplica estrategias de lectura tiene efectos significativos sobre el nivel de desarrollo de la capacidad de comprensión de textos de los estudiantes.

En este estudio se trabajó con una muestra de 8 estudiantes (4 mujeres y 4 varones) se *concluye* que la propuesta de aplicación de estrategias de lectura tiene efectos significativos sobre el nivel de comprensión de textos de los estudiantes muestreados pues en la prueba de entrada la mayoría de estudiantes 75% alcanzó niveles bajos (calificaciones inferiores a 10), en cambio en la prueba de salida la mayoría 62,5% alcanzó niveles altos (puntuaciones entre 16 y 20). En la comparación de medias se establece que hay diferencia de 7,25 puntos entre el pre test y post test con un valor sig de 0,000.

Quispe, O (2017) en su tesis titulada ***“Interpretación estética del modelado en la estimulación creativa”***, esta investigación tiene como *objetivo* encontrar categorías, recoger la información de los valores estéticos del tema que es el modelado y se realiza con el fin de responder a la pregunta ¿Cómo se

desarrolla la creatividad a través de la técnica del modelado? Para solucionar la pregunta se realizó un proyecto de aplicación de investigación y sesiones de aprendizaje. Actividades donde se observó la influencia de la *metodología* de modelado en pasta de sal y su estimulación visual y táctil durante la aplicación donde los estudiantes mostraron su satisfacción frente a la técnica del modelado. Para ello se trabajó con una población de 44 estudiantes y con una muestra de 10 estudiantes. En el que se aplica el desarrollo del tema con contenidos teóricos y prácticos donde nuestra prioridad es dar el espacio respectivo al estímulo que brindan los materiales y la técnica del modelado, con el que los estudiantes expresan al máximo el desarrollo de su creatividad con la técnica mostrando originalidad en sus trabajos. La técnica del modelado es el medio que estimula la creatividad en los estudiantes de la Institución Educativa “Cecilia Túpac Amaru” Para ello se diagnosticó la importancia que tienen las actividades artísticas en la educación y cuáles son los métodos que usa el docente para el estímulo de la creatividad con respecto al tema de investigación que es el modelado. Se llegó a la *conclusión* que el tema de investigación tuvo una influencia positiva en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes, no solo en mi población sino también a nivel institucional.

2.1.3 Local

Camacho y Zapata (2015) en su tesis titulada “*Taller de narración de cuentos TADENAC y su influencia en la comprensión lectora de los niños de cuarto grado de educación primaria de la IE Rafael Narváez Cadenillas de la ciudad de Trujillo*”. El *objetivo* del presente estudio fue investigar la influencia de un programa “taller de narración de cuentos TADENAC en la

comprensión lectora de los niños de 4° grado de educación primaria de la I.E.E. Rafael Narváez Cadenillas de Trujillo 2014” El estudio se hizo con una muestra de 55 estudiantes del 4° grado de educación primaria. Se aplicó la *metodología* del diseño cuasi – experimental y en la recolección de datos se utilizó un test de comprensión lectora validado por juicios de expertos. En los resultados se encuentra que en la aplicación del pretest los estudiantes tuvieron como resultado: nivel bueno 42.86%, regular 50%, malo 7.14% y en el postest del nivel bueno 85.71 %, nivel regular, 14.29%, malo 0%. Se *concluye* que el taller del programa Taller de narración de cuentos TADENAC influye significativamente en la comprensión lectora en sus niveles litera, inferencial y crítico de los estudiantes de 4° grado de educación primaria de la IEE... Rafael Narváez Cadenillas de la ciudad de Trujillo.

Angeldonis y Barreto (2019) en su tesis “*Programa de estrategias didácticas para desarrollar el pensamiento crítico en estudiantes de quinto grado de primaria de la institución educativa Rafael Narváez Cadenillas– Trujillo, 2018*” tiene como *objetivo* determinar *en qué medida* la aplicación del programa de estrategias didácticas mejora el pensamiento crítico en los estudiantes, usando una muestra 49 estudiantes, siendo la sección “B” (22), el grupo experimental y la sección “A” (27) grupo de control con muestreo no probabilístico de tipo intencional y como instrumento de medición el Test para Evaluar el Pensamiento Crítico (TEPC), el resultado mostró que el valor de t crítico (2,01) es menor al valor t experimental (21,70), lo que significa que la aplicación del programa de estrategias didácticas si mejora significativamente el pensamiento crítico en los estudiantes.

Muñoz, L. (2016) La investigación: *“Uso de estrategias de dramatización para mejorar la expresión oral en niños de tres años en Institución Educativa Pública 215, Trujillo 2016.”*, que tiene como *objetivo* general determinar que la aplicación del taller de dramatización mejora la expresión oral en los estudiantes de tres años del aula Arco Iris del Jardín de Niños 215 Trujillo – 2016; empleando la *metodología* de tipo pre experimental con 31 niños de 3 años de edad como muestra de estudio y empleando la técnica de la observación sistemática, a través de guías de observación. Los resultados muestran una mejora significativa en la expresión oral de los niños de 3 años, por ello *concluyó* que: “La aplicación de taller de Dramatización mejora significativamente la expresión oral en los niños y niñas del aula”.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Entornos virtuales

2.2.1.1. Definición de entornos virtuales

En entornos virtuales de aprendizaje, los elementos que interactúan en la acción didáctica son: docente, estudiante, contenido o competencia y contexto del aprendizaje; así para Universitat Jaume I. (2004), “entorno virtual es una aplicación informática diseñada para facilitar la comunicación pedagógica entre los participantes en un proceso educativo, sea éste completamente a distancia, presencial, o de una naturaleza mixta que combine ambas modalidades en diversas proporciones”. Así pues, sirve desde la distribución de material educativo en formato digital (textos, imágenes, audio, simulaciones, juegos, etc., hasta el realizar debates y discusiones en línea sobre

aspectos del programa, para integrar contenidos relevantes de la red o la posibilidad de participación de profesionales externos en los debates.

Para Hiraldo, R. (2013) “entornos virtuales son áreas donde se ejecuta actividades de aprendizaje teniendo en cuenta el lugar virtual y presencial donde se ejecutan los métodos de comunicación por medio de las TIC y TAC en tiempo real como en tiempo no simultáneo”, así pues los entornos virtuales son un medio para desarrollar experiencias de aprendizajes colaborativas, personalizadas y adaptables a las necesidades del aprendizaje y enseñanza.

Según Area, M. (2019), el entorno digital se gestiona para “ofrecer los recursos didácticos, planteando actividades para la construcción del conocimiento de forma autónoma, incorporando mecanismos de interacción social y comunicación entre estudiantes y el docente, con guías claras del tiempo, acciones y criterios de evaluación a desarrollar”. (pág. 7). De allí la necesidad de validar la relación de los entornos virtuales con los aprendizajes, de modo que faciliten al estudiante y docente en el desarrollo de las experiencias pedagógicas con el empleo de los recursos web.

Las habilidades usadas en estas actividades parecen similares a las que debían dominarse antes de que surgieran las tecnologías digitales; sin embargo, algunas son muy diferentes cuando se desarrollan en ambientes virtuales. Por ejemplo, buscar y filtrar información disponible en Internet hoy es muy diferente, debido al amplio volumen y formatos de lo que se puede encontrar; la posibilidad de colaboración tiene nuevos canales que antes no existían y se

multiplicó las formas de interacción, la facilidad para copiar y adaptar contenidos.

Hoy en día la tecnología permite crear entornos virtuales muy flexibles, que brindan oportunidades mayores de aprender a personas con necesidades o dificultades de aprendizaje variadas, de allí el rol de incluir las tecnologías en la escuela como medio para disminuir la brecha digital en la sociedad (Bedoya, 2016). Por tanto, los entornos virtuales se tornan de gran importancia y prioridad de uso para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

Actualmente por la pandemia Covid 19 todos los países se encuentran muy impactados por el coronavirus, por ello se ha implementado la educación virtual durante la etapa de confinamiento. “El docente tiene que ser capaz de innovar, reflexionar y transformar sus propuestas didácticas para responder a las demandas sociales que vive el mundo en medio de una crisis sanitaria, a la vez que se alcancen los objetivos curriculares propuestos” (Tejedor, et. al, 2020). En el país se desarrolló la estrategia Aprendo en casa, propiciando con ello la aplicación de entornos virtuales.

Teoría que sustenta la variable independiente: La propuesta de virtual para esta investigación se centra en la teoría cognitiva, en especial con lo relativo al constructivismo para alcanzar al aprendizaje significativo. Basándose en la teoría del constructivismo, se considera al aprendizaje como un proceso, en el que el individuo construye de manera significativa sus conocimientos a través de la reflexión sobre sus propias experiencias de aprendizaje; en la actualidad,

teniendo en cuenta el aprendizaje de David Ausubel, toma importancia la teoría conectivista convirtiéndose en una de las más significativas para dar explicación sobre cómo se produce el aprendizaje en los entornos tecnológicos (Cabero y Llorente, 2015)

Al hablar de entornos virtuales en arte y cultura se habla de abrir rutas que brinden a los estudiantes la oportunidad de desplegar todo su potencial, estrategias planificadas, ejecutables y acordes a la realidad educativa actual, que además de ayudar a los estudiantes a enriquecer sus proyectos artísticos y motivarlos a usar creativamente los recursos del hogar a su alcance, también formulen propuestas para beneficiar su desarrollo personal, familiar y local.

Según Minedu (2018) en el área de arte y cultura se plantea herramientas virtuales tales como: “El aprendizaje cooperativo, análisis de medios, análisis de sesgos y estereotipos, bocetos, conferencias, experimentación, exploración enfocada, guiada o libre, juego de roles, simulación, lluvia de ideas, rompecabezas, modelado, compartir en grupo, visualizar, entre otras”. (p.68).

2.2.1.2 Entornos virtuales en la educación

Los entornos virtuales en la educación “Son espacios virtuales donde se puede promover la creatividad, resolución de problemas, comunicación, colaboración, experimentación e investigación educativa. Para Florez y Sánchez (2012, p. 46) “El entorno virtual admite encuentros, intercambios y consultas de manera sincrónica o asincrónica, ampliando el horario de estudio

y se torna en una alternativa muy flexible”. Entre ellos se destaca el uso de la página web, el Moodle y el chat.

Los entornos de la virtualidad contribuyen a la evolución de los procesos de enseñanza y aprendizaje, ya sea virtual o física, permitiendo la interacción pedagógica con uno o varios usuarios. Se destaca el rol docente relacionado con “fomentar la construcción del conocimiento; dispuesto a una adecuada comunicación y retroalimentación; brindando información oportuna que permita al estudiante entender e incorporarlo en su experiencia personal”. Florez y Sánchez (2012, p. 38); asimismo el estudiante, en su rol, se moldea a las necesidades y costumbres de su entorno, accede a información fácilmente, tiene la posibilidad de entrar en contacto con estudiantes de todo el mundo y elaborar conocimiento con distintos grados de educación formal o informal, aprendiendo a lo largo de toda su vida. Florez y Sánchez (2012, p 40).

Un entorno virtual para los aprendizajes hace posible el proceso educativo, debido a que permite la intervención en la construcción del conocimiento, “Orientar al estudiante en el uso de las tecnologías de información y comunicación digital es promover y guiar el manejo de las distintas fuentes, para facilitar el aprendizaje” refiere Oviedo (2012, p. 46); es así que el aprendizaje a través de las TIC digital proporcionan herramientas de modo que puedan hacer que cada experiencia de aprendizaje sea valiosa para los estudiantes.

2.2.1.3 Entornos virtuales en arte y cultura

Hablar de entornos virtuales en arte y cultura se refiere a abrir rutas que brinden a los estudiantes la oportunidad de desplegar todo su potencial,

estrategias planificadas, ejecutables y acordes a la realidad educativa actual con el uso de la tecnología de la información y comunicación, que además de ayudar a los estudiantes a enriquecer sus proyectos artísticos y motivarlos a usar creativamente los recursos del hogar a su alcance, también formulen propuestas para beneficiar su desarrollo personal, familiar y local.

En el presente estudio se clasifica a los entornos virtuales en dos dimensiones: Las estrategias de enseñanza y aprendizaje y los ambientes virtuales para aprender.

Estrategias de aprendizaje y enseñanza, consideradas como formas de acción e interacción social, donde los participantes son hablantes/escribientes y oyentes/lectores; así como también actores sociales que pertenecen a grupos y/o culturas (Florez y Sánchez, 2012, p. 37). Contribuyen a la evolución de los procesos de enseñanza y aprendizaje, ya sea virtual o física, permitiendo la interacción pedagógica con uno o varios usuarios. En esta investigación se priorizan los correos electrónicos, los foros de discusión y las videoconferencias.

Ambientes virtuales para el aprendizaje; son espacios virtuales donde se puede promover la creatividad, resolución de problemas, comunicación, colaboración, experimentación e investigación. Para Florez y Sánchez (2012, p. 46) “El entorno virtual admite encuentros, intercambios y consultas de manera sincrónica o asincrónica, ampliando el horario de estudio y se torna en una alternativa muy flexible”. Entre ellos se destaca la página web, el Moodle y el chat.

El rol docente relacionado con “fomentar la construcción del conocimiento; dispuesto a una adecuada comunicación y retroalimentación; brindando información oportuna que permita al estudiante entender e incorporarlo en su experiencia personal”. Florez y Sánchez (2012, p. 38)

El estudiante, en su rol, se moldea a las necesidades y costumbres de su entorno, accede a información fácilmente, tiene la posibilidad de entrar en contacto con estudiantes de todo el mundo y elaborar conocimiento con distintos grados de educación formal o informal, aprendiendo a lo largo de toda su vida. Florez y Sánchez (2012, p 40).

2.2.2 Aprendizajes del área de Arte y Cultura

2.2.2.1 Definiciones de Aprendizaje

Según Facundo (1999) “el aprendizaje es un proceso de modificación interno con cambios cualitativos y cuantitativos, debido a que se produce como resultado de un proceso interactivo entre la información que procede del medio y un sujeto activo” (p.124).

Para Guitert y Pérez-Mateo (2013) “El aprendizaje se extiende en el entorno virtual, inaugurando oportunidades para la colaboración, comunicación y producción de conocimientos, aumentando las posibilidades para aprender y trabajar en equipo, las cuales se veían limitadas hasta ahora en un entorno de trabajo presencial” (p.25).

2.2.2.2 Aprendizajes en el área de Arte y Cultura

El proceso de enseñanza del arte y cultura ha variado, puesto que aún se siguen priorizando los aprendizajes académicos al no considerarse como un área prioritaria, centrándose más en el arte como una cualidad para algunos estudiantes que muestren habilidades innatas o cualidades específicas. Así también se requiere mayor especialización sobre arte y cultura por parte del docente del nivel primaria desde su formación pedagógica inicial porque hasta la actualidad el arte es observado sólo de manera estética. De allí es útil hacer la diferencia entre el desarrollo de clases de arte y el arte en las clases, donde el primero es de aplicación intensa en talleres específicos y el segundo con una presencia más general y permanente en las aulas. (Farro, 2020).

Por tanto, es de gran necesidad el incremento del tiempo dedicado a desarrollar experiencias de aprendizajes artísticas en las escuelas y contar con docentes capacitados en el área utilizando los diversos entornos virtuales a su alcance. Según Capriata (2018) “Aprendizaje en arte y cultura tiene que ver con recepción de objetos, temas, experiencias artísticas y producción de significados, busca crear significado por medio de materiales, herramientas y procedimientos sin dejar de lado el origen y contexto artístico y cultural” (p.3).

El área de arte y cultura pretende que los estudiantes desarrollen su propia manera de representar, comunicar y explorar creativamente, sus sentimientos, emociones e ideas a través de expresiones artísticas, tales como, la danza, la cerámica, pintura, música, poesía, , teatro o artes audiovisuales.

Según Minedu (2018) “En primaria, los estudiantes están expuestos a una amplia gama de estímulos para explorarlos, desarrollar su capacidad de

comunicarse expresando sus ideas, sentimientos o puntos de vista, así como reflexionar sobre su propio trabajo artístico y el de otros” (p.8).

Minedu (2018) en Orientaciones determina: “El proceso de análisis crítico y el proceso de creación artística, estos procesos no son propuestas didácticas para ser replicadas de forma exacta, sino que deben ser utilizadas con flexibilidad, pues cada situación de aprendizaje tiene características, problemáticas y necesidades” (p.53).

Teoría que sustenta la variable dependiente: La teoría del constructivismo sustenta la variable aprendizaje; pues cada sujeto es quien construye sus aprendizajes a través de la observación, reflexión y pensamiento lógico que desarrolla; es el estudiante quien activa y procesa información, basándose en la realidad cambiante, producto de la insatisfacción de la persona, produciendo un desequilibrio entre lo cognitivo y actitudinal; esto se conoce como el fenómeno de crisis cognitiva o disonancia cognitiva. “La teoría del aprendizaje de Vygotsky, considerada dentro de la corriente del constructivismo, evidencia que los niños se encuentran influenciados por la sociedad y su cultura, que les suministran de metas y metodologías para lograr alcanzarlas”. (Gómez, 2016 p.57).

2.2.2.3 Competencias de Arte y Cultura

El Currículo Nacional de Educación Básica define competencia como:

Facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades para lograr un propósito específico en una determinada situación, actuando pertinentemente y con sentido ético. Es competente

quien comprende la situación que debe afrontar y evalúa las posibilidades que tiene para resolverla. Esto involucra identificar conocimientos y habilidades que uno posee o que están disponibles en su entorno, analizar combinaciones pertinentes para la situación y el propósito, para seguidamente tomar decisiones; y ejecutar o poner en acción la combinación seleccionada Minedu (2017a, p.31).

En arte y cultura los aprendizajes implican lograr sus competencias de modo satisfactorio. Según Minedu (2017a) afirma que:

Ser competente es también combinar determinadas características personales, con habilidades socioemocionales que hagan más eficaz la interacción con otros, exigiéndole mantenerse alerta respecto a disposiciones subjetivas, valoraciones o estados emocionales personales y de otros, pues estas dimensiones influirán tanto en la evaluación y selección de alternativas, como en su desempeño al actuar.
(p.29)

El área de arte y cultura tiene dos competencias dos y cada una de ellas, a su vez, tiene tres capacidades, como se muestra en la tabla siguiente.

COMPETENCIAS DE ARTE Y CULTURA	CAPACIDADES
Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico culturales.	Percibe manifestaciones artístico culturales. Contextualiza manifestaciones artístico-culturales. Reflexiona creativa y críticamente sobre las manifestaciones artístico- culturales.
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Explora y experimenta los lenguajes de las artes. Aplica procesos de creación. Evalúa y comunica sus procesos y proyectos.

Tabla 1: Aprendizajes del área de arte y cultura: competencias y capacidades

Adaptado de Minedu (2018, p.38-42) Orientaciones para enseñanza del área de arte y cultura

2.2.2.3.1. Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico culturales

Definida como la interacción entre el estudiante y su entorno, debido a que se ejecuta los procesos de observar, comprender, experimentar y reflexionar sobre las diferentes manifestaciones artístico-culturales de su alrededor; promoviendo la percepción, descripción, análisis y síntesis de las variadas cualidades y habilidades estéticas del estudio.

Según Minedu (2017a) esta competencia implica, “las siguientes capacidades:

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 manifestaciones culturales: Radica en informarse acerca de la cultura en que se origina una manifestación artística para entender cómo el contexto social, cultural e histórico de ésta influye de manera relevante en su creación y en cómo transmite sus significados.

Reflexiona creativa y críticamente: Consiste en interpretar las intenciones y significados de manifestaciones artístico-culturales que se hayan observado o experimentado para emitir juicios de valor, enlazando la información obtenida a través de la percepción, el análisis y la comprensión de los diversos contextos”. (p.61)

Para Minedu (2017a), a su vez los **desempeños** “Son descripciones específicas y detalladas de qué hacen los estudiantes respecto a los niveles de desarrollo de las competencias e ilustran las actuaciones que demuestran los estudiantes cuando están en proceso de alcanzar el nivel esperado de la competencia. (p.38)

El nivel de desarrollo para finalizar el V ciclo, según Minedu (2017b) supone:

- ✓ Describe características de manifestaciones artístico-culturales que observa, analiza sus elementos e interpreta ideas y sentimientos que transmite.
- ✓ Identifica y describe contextos de diversas manifestaciones artístico-culturales e identifica cómo el arte cumple diversas funciones (socializar, entretener, contar historias, celebrar) y ayuda a conocer creencias, valores o actitudes de un artista o una sociedad.
- ✓ Genera hipótesis sobre el significado y la intención de una manifestación artístico-cultural e incorpora la opinión de los demás para reformular sus puntos de vista. (p.136)

Bellido (2015) menciona que “Si al niño se le impartiera el arte como proceso creativo para su desarrollo intelectual, espiritual y social, se incrementaría su creatividad productiva sociocultural y aplicaría proyectos significativos dentro del arte y cultura para su transformación individual y colectiva”. (p.51). De allí la importancia de buscar que los estudiantes desarrollen su creatividad y actúen de manera crítica y reflexiva en su ambiente circundante.

2.2.2.3.2. Crea proyectos desde los lenguajes artísticos

Según Minedu (2018) afirma:

“Esta competencia implica que el estudiante use diversos lenguajes artísticos (artes visuales, música, danza, teatro, artes interdisciplinarias y otros) para expresar o comunicar mensajes, ideas y sentimientos. Es decir, poner en práctica habilidades imaginativas, creativas y reflexivas para la generación de ideas, la planificación, el plantear propuestas y evaluarlas de manera continua, para todo ello se hace uso de recursos y conocimientos que el estudiante ha desarrollado en su interacción con el entorno, con manifestaciones artístico-culturales diversas y con los diversos lenguajes artísticos. Además, experimenta, investiga y aplica los diferentes materiales, técnicas y elementos del arte con una intención específica”. (p.41)

Según Minedu (2017a) “involucra la combinación de las siguientes capacidades:

Explora y experimenta los lenguajes del arte: significa experimentar, improvisar y desarrollar habilidades en el uso de 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 proyecto artístico individual o colaborativo con una intención específica.

Evalúa y socializa sus procesos y proyectos: significa registrar experiencias, comunicar descubrimientos y compartir

sus creaciones con otros, para profundizar y reflexionar sobre sus ideas y experiencias”. (p.64)

En consecuencia, es muy importante buscar herramientas para promover el desarrollo integral de los estudiantes; así pues, este desempeño, según Minedu (2017b), “corresponde al nivel del quinto ciclo:

Explora elementos de lenguajes en las artes visuales, la música, el teatro y la danza, y los aplica con fines expresivos y comunicativos. Prueba y propone formas de utilizar los medios, los materiales, las herramientas y las técnicas con fines expresivos y comunicativos.

Genera ideas a partir de estímulos y fuentes diversas (tradicionales, locales y globales) y planifica su trabajo artístico tomando en cuenta la información recogida. Manipula una serie de elementos, medios, técnicas, herramientas y materiales para desarrollar trabajos que comunican ideas a una audiencia específica.

Registra sus ideas y las influencias de sus creaciones y las presenta de diversas maneras. Asume roles en las diferentes fases del proyecto artístico y evalúa el impacto de sus acciones en el resultado de sus creaciones o presentaciones”. (p.143)

III. HIPÓTESIS

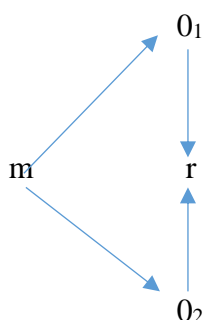
Ha. Existe relación entre los entornos virtuales y el aprendizaje del área de arte y cultura en estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa 81014 Pedro Mercedes Ureña de la ciudad de Trujillo - 2022

IV. METODOLOGÍA

4.1 Diseño de investigación

Emplea el diseño No experimental, basado en la observación científica de los hechos en estado natural, sin intervención o manipulación del sujeto investigador. Hernández et. al. (2014) afirman “las investigaciones no experimentales son estudios que se realizan sin la manipulación deliberada de variables y en los que solo se observan fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos” (p.149).

El esquema que grafica este diseño es:



Dónde:

m = Muestra de estudio

O₁= V₁ Entornos virtuales

O₂= V₂ Aprendizajes del área de arte y cultura

r = Relación

Tipo de investigación

La investigación es básica, pues pretende profundizar teóricamente las variables en estudio. El presente estudio es de “enfoque cuantitativo pues utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías”, según Hernández et, al (2014).

Así también manifiesta que “En los estudios correlacionales primero se mide cada una de las variables, y después se cuantifica, analiza y establece las vinculaciones, las correlaciones se sustentan en hipótesis sometidas a prueba”. Hernández et, al (2014). Su finalidad es conocer la relación que exista entre las variables: entornos virtuales y el aprendizaje en el área arte y cultura.

Nivel de la investigación

La investigación pertenece al nivel descriptivo pues “busca especificar propiedades y características importantes de cualquier fenómeno que se analice. Describe tendencias de un grupo o población”, (Hernández et al., 2014). Es decir describe y explica el porqué de la relación de las dos variables de estudio.

4.2 La Población y Muestra

4.2.1 Población

La población está conformada por los estudiantes de Quinto grado de educación primaria de la Institución educativa N° 81014 “Pedro Mercedes Ureña”

Tabla 2: Distribución de la población de estudiantes de educación primaria de la I.E. 81014 Pedro Mercedes Ureña.

NIVEL	GRADO/SECCIÓN	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
Primaria	Quinto A	20	15	35

Primaria	Quinto B	21	14	35
Primaria	Quinto C	21	10	31
Primaria	Quinto D	20	14	34
Primaria	Quinto E	18	14	32
Primaria	TOTAL QUINTO	100	67	167

4.4.2 Muestra

La muestra es seleccionada de manera aleatoria y está conformada por los estudiantes de Quinto grado “A” de educación primaria de la Institución educativa N° 81014 “Pedro Mercedes Ureña”

Tabla 3: Distribución de la muestra de estudiantes de educación primaria de la I.E. 81014 Pedro Mercedes Ureña.

NIVEL	GRADO/SECCIÓN	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
Primaria	Quinto Grado “A”	20	15	35

Fuente: Nómina de matrícula, 2022

4.3 Definición y operacionalización de variables e indicadores

Variable 1: Entornos virtuales

Entornos virtuales

Universitat Jaume I. (2004), “entorno virtual es una aplicación informática diseñada para facilitar la comunicación pedagógica entre los participantes en un proceso educativo, sea éste completamente a distancia, presencial, o de una naturaleza mixta que combine ambas modalidades en diversas proporciones”

Variable 2: Aprendizajes en arte y cultura

Aprendizajes del área de arte y cultura

Capriata (2018) Aprendizaje en arte y cultura es “La recepción de objetos, temas, experiencias artísticas y producción de significados.

Propiciando en los estudiantes el valorar la importancia de sus interacciones con los demás, promoviendo una sana convivencia y relaciones significativas con comunidades creativas dentro y fuera del colegio. De allí la importancia de monitorear los procesos a través de los cuales se obtiene información para la enseñanza de las competencias del aprendizaje de Arte y Cultura” (p.3)

Tabla 4: Operacionalización de variables

Variables	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos
Variable 01: Entornos virtuales	“Es una aplicación informática diseñada para facilitar la comunicación pedagógica entre los participantes en un proceso educativo, sea éste completamente a distancia, presencial, o de una naturaleza mixta que combine ambas modalidades en diversas proporciones” Universitat Jaume I. (2004)	Estrategias de aprendizaje y enseñanza	Correo electrónico Foros de discusión Video conferencia	Cuestionario A: Siempre B: Bastantes veces C: Alguna vez D: Nunca o casi nunca
		Ambientes virtuales para el aprendizaje	Página web Moodle Chat	
Variable 02: Aprendizajes en el área de Arte y cultura	Es “La recepción de objetos, temas, experiencias artísticas y producción de significados. Propiciando en los estudiantes el valorar la importancia de sus interacciones con los demás, promoviendo una sana convivencia y relaciones significativas con comunidades creativas dentro y fuera del colegio. De allí la importancia de monitorear los procesos a través de los cuales se obtiene información para la enseñanza de las competencias del aprendizaje de Arte y Cultura” (Capriata, 2018,p.3)	Aprecia manifestaciones artístico culturales diversas.	Percibe manifestaciones artístico-culturales. Contextualiza manifestaciones artístico culturales. Reflexiona creativa y críticamente sobre manifestaciones artísticos culturales.	Ficha de observación Niveles: AD: logro destacado A: logro previsto B: proceso C: inicio
		Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Explora y experimenta los lenguajes del arte. Aplica procesos creativos. Evalúa y comunica sus procesos creativos.	

Adaptado por Aylas Díaz (2022)

4.4 Técnica e instrumentos de recolección de datos

La recolección de los valores numéricos se consiguió con la intervención de determinados métodos, lo que nos permitió obtener información sobre el grado de relación entre las variables independiente con la variable dependiente.

4.4.1 Técnica de muestreo

Según Otzen, T. & Manterola, C. (2017) es el procedimiento que se emplea para obtener una muestra partiendo de una población previamente definida; considerando al muestreo no probabilístico como un muestreo intencional que permite seleccionar los casos característicos de la población con un límite para aquellos que cumplan las mismas características; es decir donde los elementos considerados en la muestra no son escogidos al azar si no por otros factores.

La técnica seleccionada para esta investigación fue el muestreo no probabilístico intencional, considerando a la muestra como apropiada debido a las características de la población y el fácil acceso a la obtención de los datos.

4.4.2 Técnica de recolección de datos

Las técnicas utilizadas fueron la encuesta y la observación sistemática las cuales se aplicaron a los estudiantes muestreados durante el desarrollo de la clase de arte y cultura.

La encuesta: Es una técnica de recogida de datos a través de la interrogación de los sujetos cuya finalidad es la de obtener de manera sistemática medidas sobre los conceptos que se derivan de una problemática de investigación previamente construida. (López & Fachelli, 2015)

La observación: Es un proceso que nos permite evaluar el desarrollo del aprendizaje con el sólo hecho de percibir de forma minuciosa determinados comportamientos, los mismos que contribuirán con la obtención de información relevante (Sampieri, 2014).

4.4.3. Instrumentos

Los instrumentos que se tomarán en cuenta para obtener la recopilación de datos serán:

Cuestionario: instrumento elaborado por el investigador y validado por juicios de expertos, el cual contiene 8 ítems, el cual fue respondido por los estudiantes de la muestra. “Es un instrumento de recogida de los datos (de medición) y la forma protocolaria de realizar las preguntas (cuadro de registro) que se administra a la población o una muestra mediante una entrevista donde es característico el anonimato del sujeto”. (López & Fachelli, 2015)

Ficha de Observación: El instrumento de evaluación estuvo conformado por 12 ítems distribuidos en las dos dimensiones de la variable, para ello fue validado por juicio de expertos y dirigido a los 35 niños que conforman la muestra. La ficha empleada para la observación “Se utiliza cuando el investigador quiere medir, analizar o evaluar un objetivo en específico; es decir, obtener información de dicho objeto. Se puede aplicar para medir situaciones extrínsecas e intrínsecas de las personas; actividades, emociones.” (Arias, 2020)

4.4.4 Los criterios de inclusión y exclusión

Se consideró como criterio de *inclusión* a los estudiantes de quinto grado de primaria, hombres y mujeres con 9 a 10 años de edad y de la misma institución educativa; basados en una muestra significativa y suficiente.

Se aplicó el criterio de *exclusión* a los estudiantes de la misma población pertenecientes a otras secciones distintas a la muestra es decir a las secciones B, C, D y E; considerando su ubicación.

4.5. Plan de análisis

Para obtener los resultados del primer objetivo específico, se aplicó, previa validación del cuestionario y la ficha de observación para establecer la relación de los entornos virtuales con la dimensión aprecia de manera crítica dirigidos a los 35 niños.

Para obtener los resultados del segundo objetivo específico, se aplicó el cuestionario y la ficha de observación para establecer la relación de los entornos virtuales con la dimensión crea proyectos desde los lenguajes artísticos dirigidos a la muestra.

Finalmente, para obtener los resultados del tercer objetivo específico se procedió a analizar la relación de los entornos virtuales con ambas dimensiones del aprendizaje en el área de arte y cultura. Para determinar la relación entre entornos virtuales y aprendizajes se utilizó el software de análisis estadístico SPSS con el coeficiente de correlación Rho de Spearman, el mismo que nos permitió conocer el nivel de relación de la variable dependiente con la variable independiente. Asimismo, se validó la hipótesis de estudio; puntualizando que los datos procesados fueron distribuidos según

las escalas empleadas para medir el uso de los entornos virtuales y los aprendizajes en el área de arte y cultura del actual currículo nacional del ministerio de educación.

4.6. Matriz de consistencia

Tabla 5: Entornos virtuales y aprendizaje del área de arte y cultura en la I.E. 81014 Pedro Mercedes Ureña en los estudiantes del quinto grado de primaria, Trujillo – 2022

Problema	Objetivos	Variables	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos	Escala de medición
¿Cuál es la relación entre los entornos virtuales y los aprendizajes del área de Arte y cultura de los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa N° 81014 “Pedro Mercedes Ureña” –Trujillo -2022?	<p>Objetivo General</p> <p>Determinar la relación entre los entornos virtuales y los aprendizajes del área de arte y cultura en los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa N°81014 Pedro Mercedes Ureña - Trujillo - 2022.</p>	<p>Variable 01:</p> <p>Entornos virtuales</p>	<p>Estrategias de aprendizaje y enseñanza</p>	<p>Correo electrónico</p> <p>Foros de discusión</p> <p>Video conferencia</p>	Cuestionario	<p>Nunca o casi nunca (D) 0</p> <p>Alguna vez (C) 1</p> <p>Bastantes veces (B) 2</p> <p>Siempre (A) 3</p>
	<p>Objetivos específicos:</p> <p>Establecer la relación entre los entornos virtuales y los aprendizajes en aprecia de manera crítica manifestaciones artístico culturales del área de arte y cultura en los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa N°81014 “Pedro Mercedes Ureña” de la ciudad de Trujillo - 2022.</p> <p>Establecer la relación entre los entornos virtuales y los aprendizajes en crea proyectos desde los lenguajes artísticos del área de arte y cultura en los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa N°81014 Pedro Mercedes Ureña de la ciudad de Trujillo - 2022.</p>		<p>Ambientes virtuales para el aprendizaje</p>	<p>Página web</p> <p>Moodle</p> <p>Chat</p>		

	<p>Analizar los resultados obtenidos de las relaciones entre los entornos virtuales y los aprendizajes en aprecia de manera crítica y crea proyectos desde los lenguajes artísticos del área de arte y cultura en los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa N°81014 “Pedro Mercedes Ureña” de la ciudad de Trujillo - 2022.</p>	<p>Variable 02: Aprendizajes del área de Arte y cultura</p>	<p>Aprecia manifestaciones artístico culturales diversas.</p>	<p>Percibe manifestaciones artístico-culturales. Contextualiza manifestaciones artístico culturales. Reflexiona creativa y críticamente sobre manifestaciones artísticas culturales.</p>	<p>Ficha de observación</p>	<p>C (En inicio) 0</p>
			<p>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.</p>	<p>Explora y experimenta los lenguajes del arte. Aplica procesos creativos. Evalúa y comunica sus procesos creativos.</p>		<p>B (En proceso) 1</p> <p>A (Logro previsto) 2</p> <p>AD (Logro destacado) 3</p>

Adaptado por Aylas Díaz (2022)

4.7 Principios Éticos

- **Protección a las personas**

La protección a las personas implica tener en claro hasta dónde llegar sin que se tenga que atropellar ningún aspecto de la integridad humana.

- **Beneficencia y no maleficencia**

Esto implica que en cada investigación que se realiza, se debe de tomar en cuenta beneficiar y no perjudicar a las personas participantes de la investigación.

- **Justicia**

Implica ser consciente y responder en la misma proporción a cada una de las personas que participan en la investigación.

- **Integridad científica**

La integridad científica implica llevar una investigación regida bajo criterios morales y éticos.

- **Consentimiento informado y expreso**

Implica contar con la aprobación de todos los que de una u otra manera se involucren en la investigación.

V. RESULTADOS

5.1 Resultados

A continuación, se describe los resultados obtenidos al realizar la correlación de los entornos virtuales usados y los aprendizajes en arte y cultura logrados por los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la institución educativa 81014 “Pedro Mercedes Ureña” de la ciudad de Trujillo; después de utilizar el cuestionario de 8 ítems para la primera variable y la ficha de observación de 12 ítems para la segunda variable, es decir 6 ítems para cada dimensión respectivamente, aplicada a los 35 estudiantes seleccionados, con la aplicación de los instrumentos se determinaron los datos siguientes:

Tabla 6

Estudiantes del quinto grado de primaria según la correlación de los entornos virtuales y los aprendizajes en arte y cultura de la I.E. Pedro Mercedes Ureña

RELACIÓN DE LOS ENTORNOS VIRTUALES CON EL APRENDIZAJE EN ARTE Y CULTURA		V2 - APRENDIZAJE EN ARTE Y CULTURA							
		INICIO		PROCESO		LOGRO PREVISTO		LOGRO DESTACADO	
		f	%	f	%	f	%	f	%
V1 - ENTORNOS VIRTUALES	NUNCA O CASI NUNCA	0	0	0	0	0	0	0	0
	ALGUNA VEZ	0	0	1	2,8	0	0	0	0
	MUCHAS VECES	0	0	0	0	24	68,6	7	20,0
	SIEMPRE	0	0	0	0	1	2,9	2	5,7

Fuente: Cuestionario de entornos virtuales y fichas de observación aplicada a los estudiantes del quinto grado 2022 – SPSS VS. 21

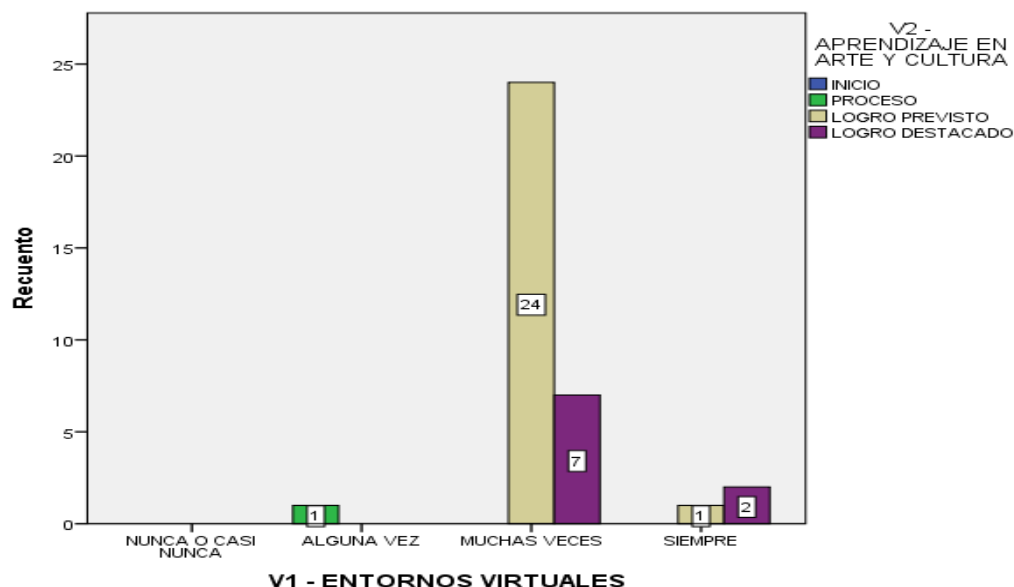


Figura 1: Resultados de la relación de los entornos virtuales con el aprendizaje en arte y cultura

En los resultados de la presente tabla 6 y figura 1 se observa que de los 35 estudiantes el 2,8 % usa los entornos virtuales ALGUNA VEZ y se encuentra en el nivel PROCESO de aprendizaje; el 88,6% usa los entornos virtuales MUCHAS VECES y se encuentra en el nivel LOGRO PREVISTO Y DESTACADO; y el 8,6 % usa los entornos virtuales SIEMPRE y se encuentra en el nivel LOGRO PREVISTO Y DESTACADO en sus aprendizajes. Se concluye que estos resultados muestran la correlación moderada entre los entornos virtuales y los aprendizajes en arte y cultura.

Tabla 7

Estudiantes del quinto de primaria según la correlación de los entornos virtuales y los aprendizajes en aprecia de manera crítica en la I.E. Pedro Mercedes Ureña

RELACIÓN DE LOS ENTORNOS VIRTUALES CON EL APRENDIZAJE EN APRECIA DE MANERA CRÍTICA MANIFESTACIONES ARTÍSTICAS CULTURALES.		D1(V2) Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico culturales							
		INICIO		PROCESO		LOGRO PREVISTO		LOGRO DESTACADO	
		f	%	f	%	f	%	f	%
V1 - ENTORNOS VIRTUALES	NUNCA O CASI NUNCA	0	0	0	0	0	0	0	0
	ALGUNA VEZ	0	0	0	0	1	2,9	0	0
	MUCHAS VECES	0	0	0	0	23	65,7	8	22,9
	SIEMPRE	0	0	0	0	2	5,7	1	2,8

Fuente: Cuestionario de entornos virtuales y fichas de observación aplicada a los estudiantes del quinto grado 2022 – SPSS VS. 21

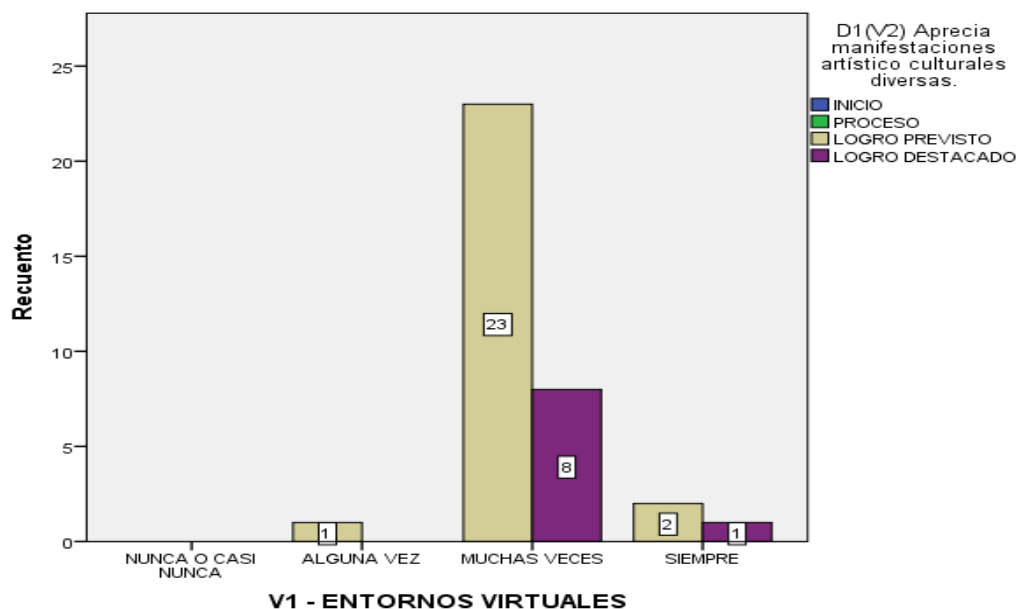


Figura 2: Resultados de la relación de los entornos virtuales con el aprendizaje en aprecia de manera crítica manifestaciones artísticas culturales.

En los resultados de la presente tabla 7 y figura 2 se observa que de los 35 estudiantes el 2,9 % usa los entornos virtuales ALGUNA VEZ y se encuentra en el nivel LOGRO PREVISTO de aprendizaje; el 88,6% usa los entornos virtuales MUCHAS VECES y se encuentra en el nivel LOGRO PREVISTO Y DESTACADO; y el 8,5 % usa los entornos virtuales SIEMPRE y se encuentra en el nivel LOGRO PREVISTO Y DESTACADO en sus aprendizajes. Se concluye que estos resultados muestran la correlación entre los entornos virtuales y los aprendizajes en aprecia de manera crítica manifestaciones artísticas culturales en arte y cultura.

Tabla 8

Estudiantes del quinto de primaria según la correlación de los entornos virtuales y los aprendizajes en crea proyectos en la I.E. Pedro Mercedes Ureña.

RELACIÓN DE LOS ENTORNOS VIRTUALES CON EL APRENDIZAJE EN CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS		D2 (V2) Crea proyectos desde los lenguajes artísticos							
		INICIO		PROCESO		LOGRO PREVISTO		LOGRO DESTACADO	
		f	%	f	%	f	%	f	%
V1 - ENTORNOS VIRTUALES	NUNCA O CASI NUNCA	0	0	0	0	0	0	0	0
	ALGUNA VEZ	0	0	1	2,9	0	0	0	0
	MUCHAS VECES	0	0	0	0	24	68,6	7	20,0
	SIEMPRE	0	0	0	0	1	2,6	2	5,7

Fuente: Cuestionario de entornos virtuales y fichas de observación aplicada a los estudiantes del

quinto grado 2022 – SPSS VS. 21

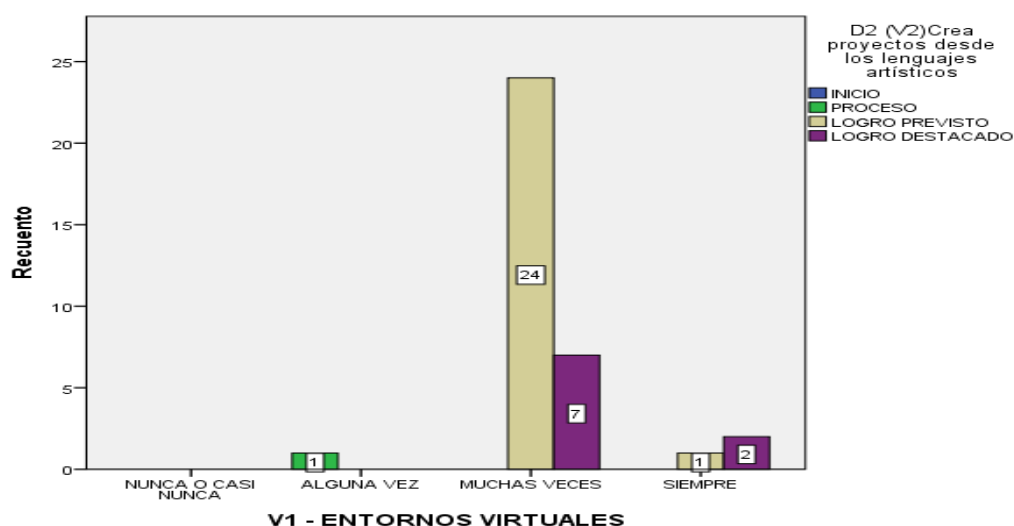


Figura 3: Resultados de la relación de los entornos virtuales con el aprendizaje en crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

En los resultados de la presente tabla 8 y figura 3 se observa que de los 35 estudiantes el 2,9 % usa los entornos virtuales ALGUNA VEZ y se encuentra en el nivel PROCESO de aprendizaje; el 88,6% usa los entornos virtuales MUCHAS VECES y se encuentra en el nivel LOGRO PREVISTO Y DESTACADO; y el 8,5 % usa los entornos virtuales SIEMPRE y se encuentra en el nivel LOGRO PREVISTO Y DESTACADO en sus aprendizajes. Se concluye que estos resultados muestran la correlación entre los entornos virtuales y los aprendizajes en crea proyectos desde los lenguajes artísticos en arte y cultura.

Tabla 9

Estudiantes del quinto de primaria según el análisis de las relaciones entre los entornos virtuales y sus aprendizajes en aprecia de manera crítica y crea proyectos en la I.E. Pedro Mercedes Ureña.

ANÁLISIS DE LA RELACIÓN ENTRE ENTORNOS VIRTUALES Y LAS DIMENSIONES DE APRENDIZAJE		D1(V2) Aprecia manifestaciones artístico culturales diversas				D2 (V2) Crea proyectos desde los lenguajes artísticos			
		INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO
		f	f	f	f	f	f	f	f
V1 - ENTORNOS VIRTUALES	NUNCA O CASI NUNCA	0	0	0	0	0	0	0	0
	ALGUNA VEZ	0	0	1	0	0	1	0	0
	MUCHAS VECES	0	0	23	8	0	0	24	7
	SIEMPRE	0	0	2	1	0	0	1	2

Fuente: Cuestionario de entornos virtuales y fichas de observación aplicada a los estudiantes del quinto grado 2022 – SPSS VS. 21

Tabla 10

Correlación de los entornos virtuales y las dimensiones de los aprendizajes en arte y cultura en estudiantes de quinto de primaria de la I.E Pedro Mercedes Ureña

Correlaciones				V1 - ENTORNOS VIRTUALES	D1(V2) Aprecia manifestaciones artístico culturales diversas.	D2 (V2) Crea proyectos desde los lenguajes artísticos
Rho de Spearman	V1 - ENTORNOS VIRTUALES	ENTORNOS	Coeficiente de correlación	1,000	,094	,417*
			Sig. (bilateral)	.	,592	,013
			N	35	35	35
D1(V2) Aprecia manifestaciones artístico culturales diversas.	ENTORNOS VIRTUALES	ENTORNOS	Coeficiente de correlación	,094	1,000	,823**
			Sig. (bilateral)	,592	.	,000
			N	35	35	35
D2 (V2) Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	ENTORNOS VIRTUALES	ENTORNOS	Coeficiente de correlación	,417*	,823**	1,000
			Sig. (bilateral)	,013	,000	.
			N	35	35	35

*. La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).
 **. La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

En los resultados de las tablas 9 y 10 se observa que presentan una correlación significativa entre los entornos virtuales y los niveles de aprendizaje, en la dimensión aprecia de manera crítica con un resultado de 0,094 es decir correlación muy baja y en la dimensión crea proyectos desde los lenguajes artísticos se obtiene 0,417 es decir una correlación moderada; por lo que se concluye que los entornos virtuales se relacionan de manera significativa con los aprendizajes de los estudiantes en ambas dimensiones de arte y cultura.

Contrastación de la Hipótesis

Correlaciones entre entornos virtuales y aprendizajes de arte y cultura					V1 - ENTORNOS VIRTUALES	V2 - APRENDIZAJE EN ARTE Y CULTURA
Rho	de	V1 - ENTORNOS	Coeficiente	de	1,000	,417*
Spearman		VIRTUALES	correlación			
			Sig. (bilateral)		.	,013
			N		35	35
		V2 - APRENDIZAJE EN	Coeficiente	de	,417*	1,000
		ARTE Y CULTURA	correlación			
			Sig. (bilateral)		,013	.
			N		35	35

*. La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

Se observa que $r = 0.417$ y $0.40 < r < 0.70$, corresponde a una correlación positiva moderada por ello se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. En consecuencia, se concluye que los entornos virtuales se relacionan de manera significativa con los aprendizajes de los estudiantes en arte y cultura.

5.2. Análisis de resultados

Esta investigación se organizó teniendo en cuenta los objetivos específicos que se muestran en los resultados obtenidos, posteriormente se realizó el análisis de la hipótesis de la investigación con los referentes teóricos para afirmar o rechazar según los resultados obtenidos.

En relación al primer objetivo específico: Establecer la relación entre los entornos virtuales y los aprendizajes en aprecia de manera crítica manifestaciones artístico culturales del área de arte y cultura en los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa N°81014 “Pedro Mercedes Ureña” de la ciudad de Trujillo - 2022. Al aplicar el cuestionario y ficha de observación en los 35 estudiantes se obtuvo como hallazgos que, en la dimensión aprecia de manera crítica el 2,9 % usa los entornos virtuales alguna vez y se encuentra en el nivel logro previsto de aprendizaje; el 88,6% usa los entornos virtuales muchas veces y se encuentra en el nivel logro previsto y destacado; y el 8,5 % usa los entornos virtuales siempre y se encuentra en el nivel logro previsto y destacado en sus aprendizajes. Se observa que existe correlación entre los entornos virtuales y los aprendizajes en aprecia de manera crítica manifestaciones artísticas culturales en arte y cultura.

Después de analizar los datos obtenidos se concuerda con la tesis de Quispe (2017) sobre la interpretación estética del modelado que busca información sobre los valores estéticos para desarrollar la creatividad, al destacar la importancia de las actividades artísticas en la educación, los métodos usados por el docente y la influencia positiva en la creatividad. En consecuencia, es de suma importancia que estudiantes y docentes empleen los entornos virtuales en el área de arte y cultura.

Así mismo Angeldonis y Barreto (2019) en su programa de estrategias didácticas determina niveles bajos de pensamiento crítico al aplicar el pre test en una muestra de 49 estudiantes con grupo experimental y grupo control. En el presente estudio se concuerda al obtener un nivel bajo de relación entre los entornos virtuales y los aprendizajes en aprecia de manera crítica.

Existe también concordancia con lo manifestado por Farro (2020) sobre diferenciar entre dictar clases de arte y desarrollar arte en las clases, no centralizando el arte como una cualidad sólo para algunos estudiantes sino para todos ellos, considerando importante la labor permanente del docente en el aula para mejorar los aprendizajes en el área. En efecto en la presente investigación se confirma que los entornos virtuales empleados por docentes y estudiantes en el proceso pedagógico tienen relación de 0,094 con el aprendizaje de los estudiantes en la dimensión aprecia de manera críticas manifestaciones artístico culturales.

En relación al segundo objetivo específico: Establecer la relación entre los entornos virtuales y los aprendizajes en crea proyectos desde los lenguajes artísticos del área de arte y cultura en los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa N°81014 Pedro Mercedes Ureña de la ciudad de Trujillo - 2022. Al aplicar el cuestionario y ficha de observación a los 35 estudiantes se obtuvo como hallazgos que, en la dimensión crea proyectos desde los lenguajes artísticos el 2,9 % usa los entornos virtuales alguna vez y se encuentra en el nivel proceso de aprendizaje; el 88,6% usa los entornos virtuales muchas veces y se encuentra en el nivel logro previsto y destacado; y el 8,5 % usa los entornos virtuales siempre y se encuentra en el nivel logro previsto y destacado en sus aprendizajes. Se observa la correlación entre los entornos virtuales y los aprendizajes en crea proyectos desde los lenguajes artísticos

en arte y cultura. De acuerdo a los resultados obtenidos después de aplicar los instrumentos de recolección de datos se comprueba lo estipulado por Benavides, Guerrero y Lavado (2018) al concluir que aplicando las estrategias de aprendizaje se evidenció en los estudiantes la participación activa en las actividades programadas, innovando formas de enseñanza para estimular la creatividad y el teatro que fomenta el aprendizaje activo y reflexivo. Esto concuerda con los datos de la presente investigación pues el uso de los entornos virtuales a evidenciado una relación significativa con la creación de proyectos artísticos.

También existe concordancia en lo expresado por Minedu (2018) respecto a que los estudiantes de primaria deben recibir gran cantidad de estímulos para que puedan desarrollar las competencias artísticas de manera satisfactoria. En efecto en la presente investigación se determina una relación significativa de la variable entornos virtuales con la dimensión crea proyectos en arte y cultura.

En relación al tercer objetivo específico: Analizar los resultados obtenidos de las relaciones entre los entornos virtuales y los aprendizajes en aprecia de manera crítica y crea proyectos desde los lenguajes artísticos del área de arte y cultura en los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa N°81014 “Pedro Mercedes Ureña” de la ciudad de Trujillo - 2022. Al analizar los resultados se observa que presentan una correlación significativa los entornos virtuales con las dimensiones de aprendizaje; en aprecia de manera crítica con una correlación muy baja de 0,094 y en crea proyectos desde los lenguajes artísticos con una correlación moderada de 0,417.

Esta investigación se fundamenta con lo que concluye De la Cruz (2017) en su investigación al obtener como resultado Rho de Spearman 0,421 indica que existe una moderada relación positiva entre las variables, frente al (grado de significación estadística) $p < 0,05$, por lo que se acepta la hipótesis alterna: las estrategias se relacionan con el aprendizaje de las artes visuales en los estudiantes del nivel superior del I ciclo del Instituto Tecnológico “Julio Cesar Tello” Villa el salvador. En consecuencia, también se relacionan los entornos virtuales con las dimensiones apreciación crítica de las manifestaciones artístico culturales y crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

Así también se comprueba la presente investigación al concordar con lo manifestado por Pérez (2019) quién en su tesis concluye que se debe dar mayor importancia al uso de estrategias en el proceso de enseñanza y aprendizaje, proponiendo una estrategia didáctica compuesta por actividades, materiales significativos e instrumentos que fomentan la búsqueda de información científica en los estudiantes a través de la biblioteca digital puesto que; en esta investigación se aplicó estrategias virtuales innovadoras tales como el moodle, app, videojuegos, etc. Pues al analizar los resultados obtenidos se observa la correlación entre el uso de entornos virtuales y las competencias artísticas que desarrollan los estudiantes en su aprendizaje.

Lo mencionado tiene relación con los resultados obtenidos con la tesis de Arévalo (2018) al proponer un modelo didáctico para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales en la Universidad Señor de Sipán, con su investigación descriptiva, de tipo cuantitativa no experimental, quien aplicó un cuestionario y fichas para las variables y sus dimensiones, cuyos resultados muestran

que los estudiantes se encuentran en un 30 % insatisfechos con el desempeño del tutor, la plataforma virtual y los medios y materiales empleados en el logro de competencias. Esto concuerda con el presente estudio en la correlación muy baja obtenida con una de las dimensiones de la variable dependiente.

Así también se concuerda con Roncancio (2019) quién concluye que la utilización de los Entornos Virtuales de Enseñanza Aprendizaje, conformados por Objetos Virtuales de Aprendizajes, regularmente no son evaluados por las instituciones, por lo que no se suele conocer si están siendo flexibles, prácticos y pertinentes. Por consiguiente, se confirma la hipótesis alterna pues se demuestra que existe correlación positiva moderada por ello se rechaza la hipótesis nula y se concluye que los entornos virtuales se relacionan de manera significativa con los aprendizajes de los estudiantes en arte y cultura.

VI. CONCLUSIONES

- ✓ Al establecer la relación entre los entornos virtuales y los aprendizajes de los estudiantes en aprecia de manera crítica manifestaciones artístico culturales se evidencia que el 2,9 % usa los entornos virtuales *alguna vez* y se encuentra en el nivel *logro previsto* de aprendizaje; el 88,6% usa los entornos virtuales *muchas veces* y se encuentra en el nivel *logro previsto y destacado*; y el 8,5 % usa los entornos virtuales *siempre* y se encuentra en el nivel *logro previsto y destacado* en sus aprendizajes. Por lo tanto, hay correlación entre los entornos virtuales y los aprendizajes en aprecia de manera crítica manifestaciones artísticas culturales en arte y cultura.
- ✓ Al establecer la relación entre los entornos virtuales y los aprendizajes en crea proyectos desde los lenguajes artísticos del área de arte y cultura se evidencia en los estudiantes que el 2,9 % usa los entornos virtuales *alguna vez* y se encuentra en el nivel *proceso* de aprendizaje; el 88,6% usa los entornos virtuales *muchas veces* y se encuentra en el nivel *logro previsto y destacado*; y el 8,5 % usa los entornos virtuales *siempre* y se encuentra en el nivel *logro previsto y destacado* en sus aprendizajes. Se muestra la correlación entre los entornos virtuales y los aprendizajes en crea proyectos desde los lenguajes artísticos en arte y cultura.
- ✓ Al analizar los resultados obtenidos de las relaciones entre los entornos virtuales y los aprendizajes, se observa que presentan una correlación significativa los entornos virtuales con las dimensiones de aprendizaje; en aprecia de manera crítica con una correlación muy baja de 0,094 y en crea proyectos desde los lenguajes artísticos con una correlación moderada de 0,417, en consecuencia, se infiere que hay una correlación positiva entre los entornos virtuales y los aprendizajes.

- ✓ Se determina la relación entre los entornos virtuales y los aprendizajes del área de arte y cultura en los estudiantes, pues se obtuvo que el 2,8 % usa los entornos virtuales alguna vez y se encuentra en el nivel proceso de aprendizaje; el 88,6% usa los entornos virtuales muchas veces y se encuentra en el nivel logro previsto y destacado; y el 8,6 % usa los entornos virtuales siempre y se encuentra en el nivel logro previsto y destacado en sus aprendizajes. Cuyo valor de correlación es $r = 0.417$ y sabiendo que $0.40 < r < 0.70$ corresponde a una correlación positiva moderada.

a) RECOMENDACIONES

b) Recomendaciones desde el punto de vista metodológico:

Se propone que los docentes en trabajo colegiado se preparen y capaciten permanentemente en el uso de entornos virtuales que motiven la participación de los estudiantes para que logren aprendizajes satisfactorios en las diferentes áreas del CNEB.

c) Recomendaciones desde el punto de vista práctico:

Generalizar la aplicación de la propuesta pedagógica en todos los grados del nivel primaria de la Institución Educativa, así como acompañar y monitorear el desarrollo de la práctica pedagógica en el trabajo semipresencial.

d) Recomendaciones desde el punto de vista académico:

Evaluar el uso de los entornos virtuales para el desarrollo del proceso educativo que incluyan una personalización, adaptación y/o adecuación a las características y necesidades de los estudiantes y las diferentes áreas de aprendizaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Angeldonis, J. & Barreto, E. (2019). *Programa de estrategias didácticas para desarrollar el pensamiento crítico en estudiantes de quinto grado de primaria de la Institución Educativa Rafael Narváz Cadenillas - Trujillo, 2018* [UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA]. http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/14556/ANGELDONIS_HURTADO-BARRETO_VERA.pdf?sequence=3
- Area, M. (2019). La enseñanza universitaria digital. Fundamentos pedagógicos y tendencias actuales. 1–28. https://elpais.com/tecnologia/2019/02/25/actualidad/1551107066_315467.html
- Arévalo, J. (2018). *Modelo didáctico para contribuir a la mejora de procesos de enseñanza – aprendizaje en entornos virtuales en la Universidad Señor de Sipán modalidad a Distancia en la Región Lambayeque* [Universidad Cesar Vallejo Escuela Postgrado]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/30085/Arevalo_A_J.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Arias, J. (2020). TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA ENFOQUES CONSULTING EIRL (2020th ed.). Diciembre. www.cienciaysociedad.org
- Bellido, M. (2015). *Influencias de las Técnicas de dibujo y pintura en el Desarrollo Cognitivo de los niños de Primer Grado de Primaria de la Institución Educativa 41025 de La Libertad del Distrito de Cerro Colorado – Arequipa.* 2015. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/2034/EDSbemodm.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cabero, J., & Llorente, M. (2015). Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC: escenarios formativos y teorías del aprendizaje. REVISTA LASALLISTA DE INVESTIGACIÓN, 12(2), 1–8. <http://www.scielo.org.co/pdf/rlsi/v12n2/v12n2a19.pdf>

- Camacho, D., & Zapata, A. (2015). *Taller de narración de cuentos TADENAC y su influencia en la comprensión lectora de los niños de 4° grado de educación primaria de la I.E.E. Rafael Narváez Cadenillas de Trujillo* [Universidad nacional de Trujillo Facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación Escuela Académico Profesional de Educación Primariaa].
[https://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/1650/TESIS CAMACHO ARCEZAPATA GARCIA\(FILEminimizer\).pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/1650/TESIS CAMACHO ARCEZAPATA GARCIA(FILEminimizer).pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Capriata, C. (2018, June 12). *Aprendizaje de Arte y Cultura en la mira*.
<https://www.educacionperu.org/aprendizaje-arte-cultura-la-mira/>
- Carmona, B. (2017). *SECUENCIAS DIDÁCTICAS COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE COLECTIVO PARA FORTALECER EL PENSAMIENTO ESPACIAL EN LOS NIÑOS DE GRADO TERCERO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EVARISTO GARCÍA*.
<http://funes.uniandes.edu.co/10596/1/Carmona2017Secuencias.pdf>
- Castillo, S. (2018). *Estrategias de enseñanza y el aprendizaje significativo en estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa CEAUNE-LA CANTUTA-2018* [Universidad Cesar Vallejo Escuela de Posgrado].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/21905/Castillo_BSR.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Chalmers, G. (2003). *(1) Arte, educación y diversidad cultural | Victor Medina - Academia.edu*. 2003.
https://www.academia.edu/2179682/Arte_educaci%C3%B3n_y_diversidad_cultural
- De la Cruz, B., & Pizango, V. (2020). *PERCEPCIONES SOBRE EL AULA VIRTUAL CHAMILO EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN LIMA, PERÚ*.
http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9837/1/2020_De%20La%20Cruz%20Barboza.pdf
- Diaz. (2015). *MODELO DIDÁCTICO BASADO EN EL PENSAMIENTO COMPLEJO Y LA TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES, PARA EL*

DESARROLLO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA [UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO LAMBAYEQUE].

<http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/390/BC-TES-4433.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Facundo, L. (1999). *Fundamentos del aprendizaje significativo*. Lima: Editorial San Marcos

Farro, C. (2020). *Edudatos N o 40: La educación artística y su importancia para la formación integral de los estudiantes*. <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/6800/La%20educaci%c3%b3n%20art%c3%adstica%20y%20su%20importancia%20para%20la%20formaci%c3%b3n%20integral%20de%20los%20estudiantes.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Florez, P., & Sánchez, R. (2012). Estrategias comunicacionales para favorecer la interacción en el aula virtual. In *Virtualidad, Educación y Ciencia* (Vol. 3, Issue 5). <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/vesc/article/view/3011>

Guerrero, Benavides, & Lavado. (2018). *PROPUESTA DIDÁCTICA EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE TRANSDISCIPLINAR PARA FORTALECER LA COMPRENSIÓN EN LAS CIENCIAS SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO SÉPTIMO DE LA ASOCIACIÓN ALIANZA EDUCATIVA COLEGIO ARGELIA POR MEDI*. https://repository.uniminuto.edu/xmlui/bitstream/handle/10656/6424/T.EA_BenavidesCarrillokelly_2018.pdf?sequence=1

Guitert, M. P.-M. (2013). LA COLABORACIÓN EN LA RED: HACIA UNA DEFINICIÓN DE APRENDIZAJE COLABORATIVO EN ENTORNOS VIRTUALES. *Teoría de La Educación. Educación y Cultura En La Sociedad de La Información*, 14, 1–23. <https://www.redalyc.org/pdf/2010/201025739004.pdf>

Gómez, I. (2016). Teorías de aprendizaje para facilitar la educación artística. Estudio en la Universidad Autónoma de Chihuahua. *Revista de Investigación Educativa de La Escuela de Graduados En Educación* (2016), Año 6, Núm. 12. [Http://riege.Tecvirtual.Mx/](http://riege.tecvirtual.mx/), 6, 12. <http://riege.tecvirtual.mx/56>

- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN SEXTA EDICIÓN* (S. A. D. C. V. McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, Ed.; Sexta Edición). <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Hirald, R. (2013). Uso de los entornos virtuales de aprendizaje en la educación a distancia. *Costa Rica*, 1–14. https://www.uned.ac.cr/academica/edutec/memoria/ponencias/hirald_162.pdf
- López, P., & Fachelli, S. (2015). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN SOCIAL CUANTITATIVA*. 1, 1–41. https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2016/163567/metinvsoocua_a2016_cap2-3.pdf
- Minedu. (2017a). *Programa curricular del nivel primaria* (Marzo 2017). Dirección de imprenta. Impreso en el Perú / Printed in Peru. http://www.dreapurimac.gob.pe/inicio/images/ARCHIVOS2017/106-inclusion/Programa_curricular_de_educacion Primaria_parte_1.pdf
- Minedu. (2017b). *Currículo Nacional de la Educación Básica* (Marzo 2017, Vol. 1). Dirección de imprenta. Impreso en el Perú / Printed in Peru. <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: guía para docentes de Educación Primaria* (Vol. 1). QUAD/GRAPHICS PERÚ S.A. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6400>
- Ministry of Education. (2009). *The Arts The Ontario Curriculum Grades 1-8* (2009 Queen's Printer for Ontario, Ed.). <http://www.edu.gov.on.ca/eng/curriculum/elementary/arts18b09curr.pdf>
- Muñoz, L. (2016). *Uso de estrategias de dramatización para mejorar la expresión oral en niños de tres años en Institución Educativa Pública 215, Trujillo 2016* [FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/528/mu%c3%bl0z_al.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio Sampling Techniques on a Population Study. In *Int. J. Morphol* (Vol. 35, Issue 1). <https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>
- Oviedo, P., & Goyes, A. (2012). *Innovar la enseñanza. Estrategias derivadas de la investigación* (Kimpres & Universidad de la Salle, Eds.). <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20170117031111/Innovarens.pdf>
- Pérez, A. (2019). *Estrategia didáctica aplicada al uso de los sistemas de información documental para apoyar el proceso enseñanza- aprendizaje en una Institución de Educación privada de Barrancabermeja* [Universidad Cooperativa de Colombia Facultad de Ciencias de la Educación Maestría en Educación]. https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/14478/1/2019_Perez_estrategia_didactica_SIB.pdf
- Quispe, O. (2017). *INTERPRETACIÓN ESTÉTICA DEL MODELADO EN LA ESTIMULACIÓN CREATIVA* [ESCUELA SUPERIOR AUTÓNOMA DE BELLAS ARTES “DIEGO QUISPE TITO” DEL CUSCO]. <http://renati.sunedu.gob.pe/bitstream/sunedu/100785/1/Tesis%202017%20final%20Olga%20-%2021-02-17.pdf>
- Reynel Fernando Bedoya Rodríguez, Néstor Bercovich, Miguel Brechner, Cristóbal Cobo, Silvina Gvirtz, Ignacio Jara, Raúl Katz, María Teresa Lugo, Francesc Pedró, Jorge Iván Peralta Nelson, Vera Rexach, Lucía Scuro Somma, Paula Sibilía, & Magaly Zúñiga Céspedes. (2016). *ENTORNOS DIGITALES Y POLÍTICAS EDUCATIVAS DILEMAS Y CERTEZAS* (Vol. 1, Issue 2016). Impreso en Argentina. <http://www.buenosaires.iipe.unesco.org>
- Roncancio, C. (2019). *EVALUACIÓN DE LOS EVEA ADAPTANDO Y APLICANDO EL SISTEMA LORI 1 EVALUACIÓN DE LOS ENTORNOS VIRTUALES DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE (EVEA) DE LA UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS BUCARAMANGA (COLOMBIA) MEDIANTE LA ADAPTACIÓN Y APLICACIÓN DEL SISTEMA LEARNING OBJECT REVIEW INSTRUMENT (LORI)* [Universitat de les Illes Balears]. <https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/671465/tcyrb1de1.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Sánchez, R. (2019). *ESTRATEGIAS DE LECTURA PARA PROMOVER LA COMPRENSIÓN DE TEXTOS EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E N°15209-CASERÍO CARRIZAL-YAMANGO-PROVINCIA DE MORROPÓN, 2018 Presentada por [UNIVERSIDAD NACIONAL DE PIURA FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y EDUCACIÓN ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA]*. <http://repositorio.unp.edu.pe/bitstream/handle/UNP/1798/EDU-SAN-CRU-19.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Tejedor, S., Cervi, L., Tusa, F., & Parola, F. (2020). Educación en tiempos de pandemia: reflexiones de alumnos y profesores sobre la enseñanza virtual universitaria en España, Italia y Ecuador. *Revista Latina de Comunicación Social*, ISSN-e 1138-5820, No. 78, 2020, Págs. 1-21, 78, 1–21. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2020-1466>
- Universitat Jaume “I.” (2004). *Selección de un entorno virtual de enseñanza/aprendizaje de código fuente abierto para la Universitat Jaume I Centre d’Educació i Noves Tecnologies de la UJI con la colaboración del Servei d’Informàtica y del Gabinet Tècnic del Rectorat*. 1–29. <http://cent.uji.es>
- Unicef comité español. (2006). *CONVENCIÓN SOBRE LOS DERECHOS DEL NIÑO* (Nuevo Siglo, Vol. 1). Nuevo Siglo. <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>

INSTRUMENTO ENTORNOS VIRTUALES

Variable 1: Entornos Virtuales

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Nombre de la I.E.: 81014 PEDRO MERCEDES UREÑA

Nombre de la Sesión: N°:

Grado: Fecha:

Objetivo: Observar y evaluar la aplicación de las estrategias innovadoras

N°	Escala de valoración	D	C	B	A
1.-	Utilizo mi correo electrónico para enviar y recibir información de las clases de Arte y Cultura.				
2.-	Consideras que son útiles los foros de discusión para el desarrollo de las clases.				
3.-	La docente emplea las Video conferencias en el desarrollo de las competencias artísticas.				
4.-	Utilizas Páginas web para buscar información en el área de arte y cultura.				
5.-	La Plataforma Moodle de la I.E. te facilita en el desarrollo de las experiencias de aprendizaje.				
6.-	El Chat es útil para el desarrollo de tu aprendizaje en arte y cultura.				
7.-	La docente, en el área de arte y cultura, utiliza entornos virtuales de manera constante para las clases.				
8.-	Tu como estudiante con que frecuencia utilizas entornos virtuales en tu aprendizaje				

- D : Nunca o casi nunca (0)
- C : Alguna vez (1)
- B : Muchas veces (2)
- A : Siempre (3)

Anexo 04:

Variable 2: Aprendizajes en el área de arte y cultura

Escala de valoración

Nombres Apellidos del Estudiante

Institución Educativa: 81014 "Pedro Mercedes Ureña"

Fecha:

N°	ESCALA I: APRECIA DE MANERA CRÍTICA MANIFESTACIONES ARTÍSTICO CULTURALES	AD	A	B	C
1	Describe las características básicas de los colores primarios, luego de buscar en Google y seleccionar imágenes.				
2	Plantea hipótesis sobre las características de los trabajos artísticos que observa, y explica las ideas que transmiten.				
3	Formula una hipótesis sobre el significado de las manifestaciones artístico culturales de su localidad.				
4	Identifica los pasos para elaborar un entorno virtual, según indicaciones.				
5	Compara las características y funciones de los museos que observa en la plataforma, y explica las ideas y sentimientos que transmiten.				
6	Expresa los pasos a seguir para diseñar un museo virtual.				
7	Describe las características básicas que tienen los juegos y tipos de juegos.				
8	Describe las características de los videojuegos.				
9	Formula una hipótesis y explica las ideas y sentimientos que transmite la música a través de los video juegos				
10	Describe las características de LA MÚSICA PERUANA en sus diferentes manifestaciones artístico-culturales.				
	ESCALA II: CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	AD	A	B	C
11	Experimenta y desarrolla habilidades en el uso de medios, materiales, herramientas y técnicas de los diversos lenguajes del arte.				
12	Selecciona herramientas virtuales variados para crear un trabajo artístico con colores primarios.				
13	Usa entornos variados para crear un trabajo artístico que narra una historia familiar y lo comparte en su aula virtual.				
14	Crea un trabajo artístico pintándolo con un mínimo de seis colores, demostrando la relación entre ellos y lo presenta, describiendo su proceso de creación en su foro de discusión.				
15	Desarrolla habilidades en el uso de medios, materiales y técnicas virtuales para plasmar un símbolo artístico cultural.				

16	Construye una presentación digital utilizando las herramientas online.				
17	Planifica y diseña un demo sobre museo virtual escolar, usando los elementos del arte que se ajustan mejor a sus intenciones.				
18	Crema un museo virtual utilizando las herramientas de la plataforma.				
19	Genera ideas y crea un collage digital, investigando una variedad de juegos utilizadas por sus padres y abuelos.				
20	Realiza el patrón musical e interpreta las ideas y sentimientos que transmite el tema: "Contigo Perú"				

Observaciones

- AD : Logro destacado (3)
A : Logro previsto (2)
B : En proceso (1)
C : En inicio (0)