



**Implementación del modelo del aprendizaje invertido para el
desarrollo del enfoque pedagógico de la materia de artes visuales en
tercero de secundaria.**

Proyecto que para obtener el grado de:

Maestría en Educación

presenta:

Martha Elia Sahagún Ruiz

992394

Asesor tutor:

Mtra. Juana María de la Fuente Alcázar

Asesor titular:

Dra. Yolanda Heredia Escorza

Zapopan, México

Septiembre del 2021

Resumen

Este proyecto tiene como objetivo analizar el desempeño de los alumnos en el logro de conocimientos, habilidades y propuestas creativas con base al tema de figura-color, aplicando el modelo del aprendizaje invertido, el cuál se aplicó a 90 alumnos en la materia de artes visuales del tercer grado en la Secundaria Técnica no. 24 "J. Ángel Romero Llamas" del municipio de Zapopan, Jalisco. El trabajo se centró en el desarrollo del enfoque de la materia de artes visuales durante una secuencia de cuatro sesiones, en donde los alumnos revisaron videos previamente a la clase, el docente tomó un papel de orientador para la resolución de dudas y ayudarlos durante todas las actividades planeadas de la secuencia. Los resultados de este trabajo arrojan que el 51% de los alumnos lograron el nivel esperado en tres aspectos de la rúbrica de desempeño que se diseño, mientras que el 30% logra el nivel esperado en dos aspectos de la misma y el 11% el nivel esperado en uno de los aspectos. Al finalizar se concluye que la intervención cumple con el objetivo, ya que el modelo del aprendizaje invertido contribuyó de forma positiva en el desarrollo del enfoque de la materia.

Índice

Capítulo I. Planteamiento del problema generador del proyecto	1
1.1. Antecedentes del problema.....	1
1.1.1. Contexto nacional y estatal.....	1
1.1.2. Contexto Escolar.....	2
1.2. Diagnóstico.....	3
1.2.1. Descripción de la problemática	3
1.2.2. Herramientas metodológicas utilizadas en el diagnóstico	3
1.2.3. Resultados de diagnóstico.....	4
1.3. Justificación de la intervención	9
Capítulo II. Marco teórico.....	11
2.1. Artes visuales secundaria tercer grado	11
2.1.1. Educación secundaria	11
2.1.2. Artes visuales en la educación secundaria	12
2.1.3. Propósito de artes.....	12
2.1.4. Enfoque pedagógico de artes visuales en secundaria	13
2.2. Aprendizaje de los adolescentes mediante el uso de pedagogías digitales	13
2.2.1. Conectivismo	13

2.2.2. Generación 2005 - 2010.....	14
2.2.3. Pedagogías digitales.....	15
2.3. Aprendizaje invertido	16
2.3.1. Definición	16
2.3.2. Características	16
2.3.3. El rol del docente y el alumno en el aprendizaje invertido.....	17
2.3.4. ¿Cómo implementar el aprendizaje invertido en el aula?.....	18
2.3.3. Ventajas	19
Capítulo III. Diseño del proyecto de intervención	21
3.1. Objetivo general	21
3.1.2. Metas e indicadores de logro	21
3.2. Programación de actividades y tareas.....	21
3.4. Los recursos del proyecto	23
3.5. Sostenibilidad del proyecto	23
3.6. Entrega de resultados a tu comunidad	24
Capítulo IV. Presentación, interpretación y análisis de los resultados de las estrategias del proyecto de mejora	25
4.1. Resultados del proyecto de intervención.....	25
4.1.1. Instrumentos utilizados.....	26

4.1.2. Presentación de resultados.....	26
4.2 Análisis e interpretación de resultados.....	31
4.3 Puntos fuertes y débiles de la implementación.....	32
Capítulo V. Conclusiones	34
5.1. Conclusiones generales y particulares.....	34
5.2 Entrega de resultados a la comunidad.....	37
Referencias.....	39
Anexos	42

Capítulo I. Planteamiento del problema generador del proyecto

1.1. Antecedentes del problema

El modelo tradicional de enseñanza que actualmente se implementa en las aulas, se lleva a cabo con el docente frente al grupo impartiendo la clase, los alumnos tomando apuntes y llevando tarea a casa. En este, los estudiantes adquieren los contenidos de los aprendizajes en el aula y las actividades prácticas, donde aplican el conocimiento adquirido, se realiza en casa, por lo que el profesor dedica poco tiempo para la resolución de dudas y acompañar al alumno en la resolución de actividades en el aula, además de no profundizar mucho en un tema, debido al tiempo que se tiene para poder cubrir todo el programa (ITESM, 2014).

Tomando en cuenta la Taxonomía de Bloom, el docente dedica la mayor parte del tiempo en el aula explicando conceptos de la materia, con el objetivo de que el alumno alcance los primeros niveles de la taxonomía, recordar y comprender, los niveles siguiente, aplicación y análisis, los alumnos los desarrollan en casa, la mayoría del tiempo sin presencia del docente (Santiago y Bergman, 2018).

Por otro lado, uno de los temas con mayor preocupación para los docentes en las últimas décadas, es la cantidad de alumnos que hay en los grupos, ya que esto conlleva la baja calidad educativa, poca obtención de habilidades y aprendizajes, no siendo los únicos factores que inciden, sino también la preparación del docente, disciplina del grupo, material didáctico, etc. (ITESM, 2019)

1.1.1. Contexto nacional y estatal

El gasto en educación en México es del 6.91% del PIB, el cual ha crecido considerablemente en las dos últimas décadas y está por encima del promedio de los países pertenecientes a la OCDE, pero esto no garantiza la mejora de la calidad educativa, ya que el mayor porcentaje destinado para educación, se ha enfocado en el gasto corriente y no en infraestructura, equipamiento y materiales para las escuelas (INEE, 2010). Por otro lado, de acuerdo con el artículo tercero de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, “El Estado -Federación, Estados, Ciudad de México y Municipios- impartirá y garantizará la educación inicial, preescolar, primaria, secundaria, media superior y superior.” (UNAM, 2020) lo que implica que, a nivel nacional, la

población de 15 años o más, tiene 9.2 grados de escolaridad, esto es, al menos la secundaria terminada (INEGI, n.d.). En Jalisco el 95.5% de la población de 15 años y más tiene la secundaria terminada (INEGI, n.d.). Por esta razón actualmente encontramos que en las aulas de las escuelas públicas de secundaria, en el área metropolitana, tienen un promedio de 50 alumnos por salón.

Todo esto nos lleva a visualizar un panorama difícil de abordar por parte del docente, ya que actualmente las competencias del perfil de egreso son: habilidades intelectuales específicas, dominio de los propósitos y los contenidos de la educación secundaria, competencias didácticas, identidad profesional y ética, y capacidad de percepción y respuesta a las condiciones sociales del entorno de la escuela, además es importante señalar que los periodos lectivos para cada asignatura en nivel secundaria son de 50 minutos (SEP, 2017).

1.1.2. Contexto Escolar

La Escuela Secundaria Técnica 24 “J. Ángel Romero Llamas” con clave 13EST0025T; pertenece al sistema de Educación Pública del Gobierno del Estado de Jalisco. Se encuentra ubicada en Paseo de Los Alerces 1158, Rinconadas Tabachines, Zapopan, Jal., La colonia cuenta todos los servicios básicos de agua potable, electricidad, drenaje, alcantarillado, calles pavimentadas y servicio de transporte público. La escuela secundaria presta servicio en el turno matutino en horario de 7:00 a 13:10 hrs. y vespertino con horario de 13:30 a 19:50 hrs. Esta escuela es una de las de mayor demanda en la zona, ya que, en el ciclo escolar actual 2020-2021 cuenta con una población de 743 estudiantes en el turno matutino y 731 en el turno vespertino, un total de 1474 alumnos, considerara la de mayor población estudiantil por grupo, en todo el municipio de Zapopan (Secretaría de Educación Jalisco, 2020).

En ambos turnos se atienden 12 grupos, cuatro por cada grado. Cada grupo está conformado, en promedio, por 60 alumnos. En el caso de los alumnos de 3° grado en el turno matutino, se tienen inscritos a 63 en 3°A, 63 en 3°B y 62 en 3°C, los cuáles son los grupos en que se aplicará este proyecto de intervención.

1.2. Diagnóstico

1.2.1. Descripción de la problemática

En cuanto a la asignatura de artes en el nivel de secundaria, su enfoque pedagógico pone énfasis en el proceso creativo, la apreciación estética y el desarrollo del pensamiento artístico; partiendo de ese enfoque, se busca que los alumnos profundicen en los conocimientos, habilidades y estrategias de las artes visuales, dando énfasis a practicar, experimentar y proponer sus propias creaciones. Tomando en cuenta el número de alumnos en cada aula, y el tiempo designado para la materia de artes visuales que es de 3 periodos lectivos semanales, se encuentra que el principal problema detectado es el poco tiempo que el docente emplea en clase en orientar y dar el acompañamiento necesario a los alumnos para que desarrollen por completo el enfoque de la materia y las competencias del perfil de egreso. El alumno debe de desarrollar su creatividad, experimentar con sus sentidos y, de igual manera, profundizar en sus conocimientos.

Los grupos numerosos exigen mayores estrategias para los docentes, ya que la tendencia es emplear el modelo tradicional, el cuál está centrado en el profesor, además en grupos numerosos las participaciones de los alumnos suelen ser limitadas, o dominadas por unos pocos estudiantes, limitando el desempeño académico de los estudiantes (Domínguez et al., 2020).

1.2.2. Herramientas metodológicas utilizadas en el diagnóstico

Para el diagnóstico se utilizó la herramienta de formularios de Google, se diseñó un instrumento dirigido a los alumnos de tercer grado de los grupos A, B y C, con el objetivo de conocer sus opiniones sobre las estrategias que utilizan sus maestros para dar clases y el logro de sus aprendizajes. El instrumento se dividió en tres secciones:

- En la primera sección se diseñó una escala de Likert, que mide las opiniones y actitudes de los participantes con respecto a un objeto, individuo, acciones, etc. Este tipo de instrumento se construye con varios ítems redactados en afirmaciones, relacionadas con las variables a medir, donde los participantes le asignan un valor a cada una de las afirmaciones y al final se suman todas las puntuaciones para obtener el total (Hernandez-Sampieri et al., 2006). La escala de Likert se diseñó con el objetivo de conocer su opinión sobre las estrategias utilizadas por sus maestros en

clases, siendo uno el valor más negativo y cuatro el más positivo, tomando en cuenta las variables de motivación, tiempo clase, relación maestro-estudiante y desempeño. Las variables a medir se seleccionaron mediante una revisión de diversos instrumentos diseñados con anterioridad, en investigaciones similares a la de este proyecto, con el objetivo de medir la eficacia, satisfacción y percepción en los alumnos implementado el modelo del aprendizaje invertido (Fuentes et al., 2020; Landa & Ramírez, 2018; J. López et al., 2019; J. A. López et al., 2020; Pozo et al., 2019).

- En la segunda sección se diseñó un cuestionario de preguntas abiertas, este tipo de cuestionarios se realiza cuando se desea conocer una información más amplia, o no se tiene información sobre cuánto conocimiento de este tema puedan tener los participantes (Hernandez-Sampieri et al., 2006). Se optó por escoger este tipo de cuestionario ya que no existen herramientas diagnósticas diseñadas para medir el conocimiento formal en los alumnos relacionados al tema que abordará en este proyecto. El diseño de este instrumento se basó en medir los conocimientos de los alumnos relacionados con los aprendizajes esperados en el tema de forma-color del Plan y programas de estudio, artes visuales secundaria tercer grado, en educación secundaria (SEP, 2017).
- En la tercera sección se diseñó un cuestionario de preguntas cerradas, este tipo de cuestionario se elabora con preguntas previamente delimitadas que incluyen todas las posibles respuestas de importancia, estas no deben de ser numerosas. La principal ventaja de los cuestionarios de respuestas cerradas es su fácil procesamiento de datos (Malhotra, 2008). Para el diseño de este instrumento se tomaron en cuenta las preguntas de un cuestionario diseñado y validado con anterioridad (Landa & Ramírez, 2018), y se realizó con el objetivo de evaluar los conocimientos de los alumnos relacionados con la estrategia pedagógica del aprendizaje invertido.

1.2.3. Resultados de diagnóstico

A continuación, se presentan los resultados obtenidos con la aplicación del instrumento. Este instrumento fue contestado por alumnos de tercer grado de los grupos A, B y C dando un total de 90 alumnos.

Los resultados de la primera sección, donde se aplicó una escala de Likert para conocer la opinión de los alumnos en relación a las sus clases presenciales se muestran en la siguiente tabla:

Tabla 1

Media de la opinión de los alumnos en relación a las estrategias que utilizan los maestros para dar clases

Variable	Ítem	Media
Motivación	Me siento motivado para aprender en mis clases	3.4
	Me siento motivado por la forma en que dan las clases los maestros	3.2
	Me siento motivado por la manera que me involucro en la clase que da el maestro	3.2
Tiempo en clase	Resuelvo todas mis dudas del tema durante la clase	3.1
	Realizo los proyectos y trabajos más complicados en clase	2.9
	Utilizo recursos tecnológicos que ayudan en mi aprendizaje	3.7
	Participo en mis clases	2.8
Relación maestro-estudiante	Los maestros me orientan sobre mi aprendizaje durante la clase	3.2
	Los maestros me asesoran durante la clase mientras realizo trabajos y proyectos	3.2
	Los maestros me facilitan diversos recursos tecnológicos para mejorar mi aprendizaje	3.3
Desempeño	Los maestros se involucran en la manera en que aprendo	3.2
	Aprendo todo lo que abarca el tema de la clase	3.1
	No tengo ninguna duda al realizar todas mis tareas en casa	3.0
	Tengo acceso a los recursos y materiales para aprender a cualquier hora del día	3.3
	Se me facilita aprender todos los contenidos de los temas	3.1

Nota: La escala es 4 totalmente de acuerdo, 3 parcialmente de acuerdo, 2 parcialmente en desacuerdo, 1 Totalmente en desacuerdo.

Los resultados obtenidos demuestran que en los alumnos existe una motivación por el aprendizaje en clases, ya que todos los rubros rebasan la media de tres puntos en la calificación. En cuanto al aprovechamiento del tiempo en clase, no tiene la misma valoración por parte de los alumnos, ya que tanto el ítem de realizar los proyectos y

trabajos más complicados en clase, como el de la participación en las clases, están por debajo de 3 puntos, los cuáles son los de más baja puntuación en todo el instrumento. Por otro lado, los alumnos tienen una buena percepción en cuanto a la relación del maestro-estudiante, ya que, en conjunto, esa es la variable mejor calificada de todas, así mismo, en cuanto al desempeño, los alumnos tienen una buena percepción, igual que las anteriores, la media rebasa los tres puntos de calificación. Con base en estos resultados se puede concluir que el problema principalmente se enfoca en el tiempo que el alumno aprovecha en clase, ya que la percepción sobre su participación y realización de proyectos en clase es baja, así mismo, la percepción sobre las dudas que surgen en casa cuando realizan sus tareas.

En cuanto a la segunda sección, donde se realizaron preguntas abiertas en cuanto al conocimiento del tema Forma-Color, los resultados demuestran que el 16.7% no sabe con certeza cuáles son los colores primarios, el 11% confunde los colores secundarios, el 85.6% confunden los colores neutros con la escala de grises, el 96.7% no pudo explicar qué es el matiz, 24.4% no sabe que es la luminosidad o algún concepto con el que se relacione, el 70% no pudo explicar algún concepto relacionado con la saturación.

Por otro lado, el 73.3% no pudo mencionar el nombre de alguna corriente artística, independientemente si utilizan el color como principal elemento, solo el 17.8% relacionó una corriente artística donde utilizan el color como principal elemento expresivo y el 5.6% pudo relacionar un exponente de esa corriente artística. Así mismo solo el 16.7% mencionó alguna obra de arte donde el color es uno de los elementos expresivos más importantes.

Con base en estos resultados se puede concluir que los alumnos pueden recordar conceptos básicos del color, pero conforme van progresando a comprender conceptos, va disminuyendo su conocimiento, ya que pocos alumnos pudieron explicar conceptos del color y, de igual manera en el análisis, pocos relacionaron corrientes artísticas, exponentes y obras con la expresividad del color.

La tercera sección contiene preguntas cerradas, con el objetivo de conocer lo que el alumno sabe sobre el aprendizaje invertido. Los resultados se muestran en las siguientes gráficas:

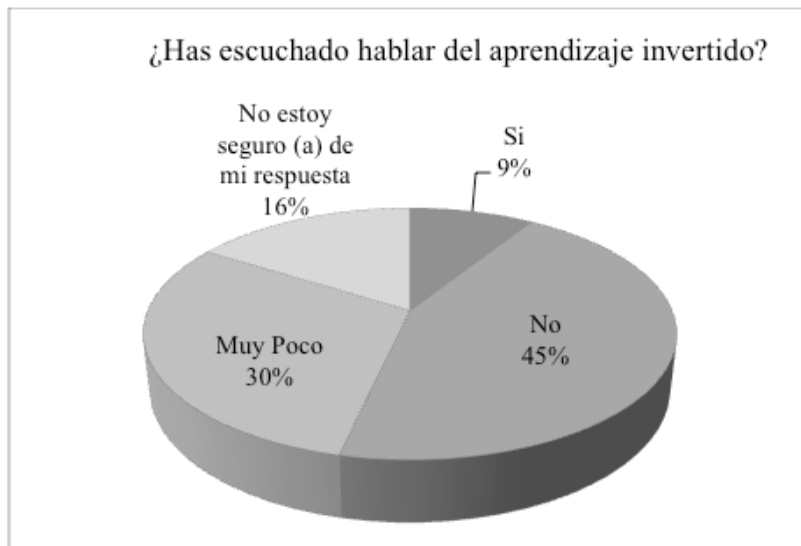


Figura 2. Gráfico del resultado sobre el conocimiento de los alumnos del aprendizaje invertido. (Datos recabados por la autora).

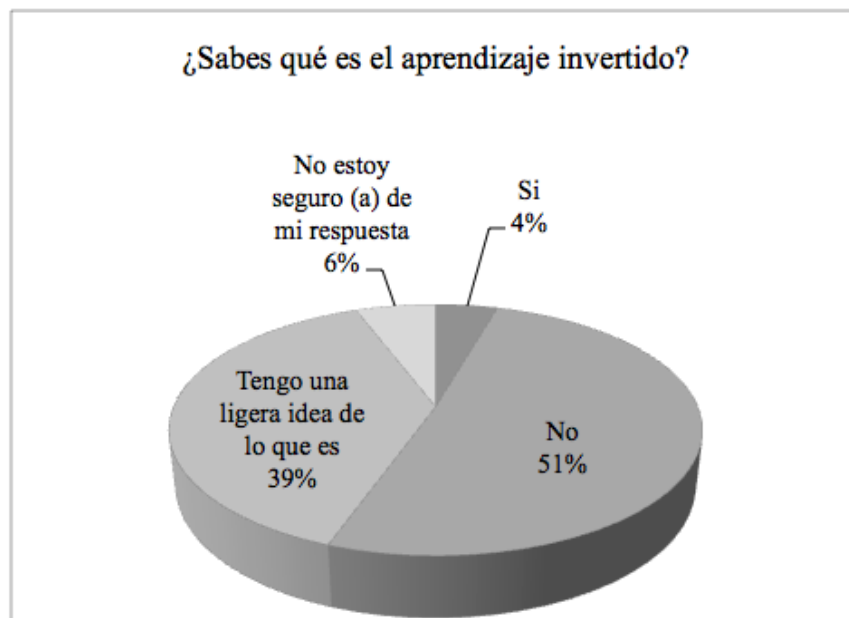


Figura 3. Gráfico del resultado sobre el conocimiento de los alumnos del aprendizaje invertido. (Datos recabados por la autora).

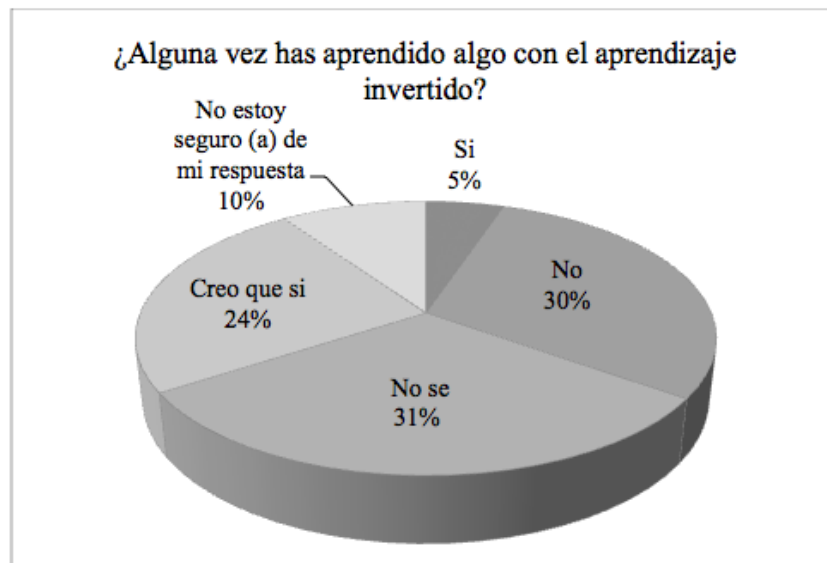


Figura 4. Gráfico del resultado sobre el conocimiento de los alumnos del aprendizaje invertido. (Datos recabados por la autora).

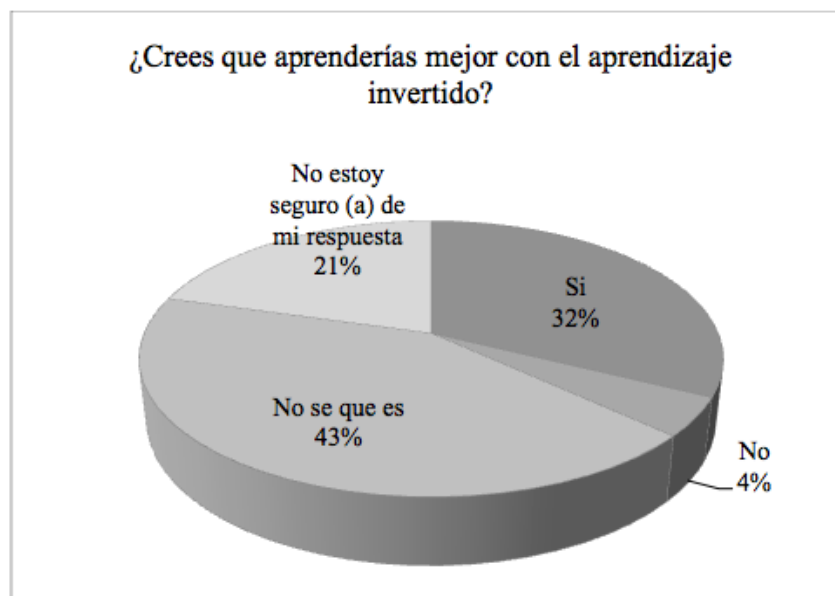


Figura 5. Gráfico del resultado sobre el conocimiento de los alumnos del aprendizaje invertido. (Datos recabados por la autora).

Las gráficas de los resultados de la tercera sección, nos muestran que los alumnos no tiene conocimiento sobre el aprendizaje invertido, ya que claramente la mayoría ha respondido que no sabe, o tiene duda de su respuesta.

Con base a los resultados del diagnóstico en general, podemos concluir que los alumnos tienen una buena opinión sobre las estrategias que utilizan los maestros para dar sus clases, les gustan, se sienten motivados y sienten una buena relación entre ellos y los maestros; pero también los resultados denotan que el tiempo que el alumno invierte en la adquisición de conocimiento en el aula es poco, ya que tiene dudas para realizar sus tareas y proyectos en casa, tiene poca participación en clase, lo que significa que no preguntan para resolución de estas dudas; esto también se ve evidente en cuanto al conocimiento del tema Forma-Color, ya que los alumnos no pudieron explicar algunos conceptos del tema y, a su vez, tampoco pudieron identificar el elemento del color como componente expresivo en obras de arte.

1.3. Justificación de la intervención

Tomando en cuenta los resultados del diagnóstico, la principal carencia que se detecta en el aprendizaje de los alumnos, es el poco tiempo que los alumnos dedican en clase en los niveles más altos de la Taxonomía de Bloom (Krathwohl, 2001), analizar, evaluar y crear, esto se debe a que los proyectos y trabajos más complejos los realizan en casa, sin el acompañamiento del docente y sin la resolución de algunas dudas; por consiguiente los resultados en cuanto al tema de forma-color, en la clase de artes visuales secundaria tercer grado, muestran una deficiencia en establecer las similitudes entre el elemento del color, las principales corrientes artísticas y obras de los exponentes de esas corrientes artísticas.

Por otra parte, cuando se tiene grupos numerosos de alumnos, se exige el empleo de diversas estrategias de enseñanza, para no caer en ambientes de aprendizajes pasivos donde predomine la falta de motivación, se limite la participación del alumno y disminuya la retroalimentación del docente hacia el alumno (Domínguez et al., 2020).

Utilizar el aprendizaje invertido en el aula ayudaría a los alumnos al logro de sus aprendizajes, habilidades y desarrollo de propuestas creativas, ya que uno de los mayores beneficios que tiene el aprendizaje invertido es la mejora del rendimiento académico de los estudiantes independientemente del campo de conocimiento y la duración de la asignatura (Lucena et al., 2019), así mismo, como ya se mencionó anteriormente, en el aprendizaje invertido se dedica mayor tiempo en clase en los niveles más altos de la

Taxonomía de Bloom, que son el analizar, evaluar y crear (Santiago y Bergman, 2018).

Además, esta estrategia pedagógica favorece la motivación de los alumnos, la interacción del docente con el alumno en clase para resolución de dudas y la retroalimentación en la misma (ITESM, 2014).

Capítulo II. Marco teórico

El presente capítulo se referirá a definir los principales conceptos necesarios para la realización del proyecto de intervención. Primeramente, se abordará el tema de la materia de artes visuales como parte de la educación secundaria, así mismo el propósito y el enfoque pedagógico de esta.

Después se hablará un poco del aprendizaje en los adolescentes por medio de pedagogías digitales, del conectivismo como propuesta pedagógica y las principales características del aprendizaje de los adolescentes relacionados con la tecnología.

Por último, se abordará el tema del aprendizaje invertido comenzando con su definición, después se explican las principales características de este, el rol del docente y del alumno en este modelo, también se menciona como implementarlo en el aula y, para finalizar, las principales ventajas encontradas en la literatura y en diversos estudios relacionados con la implementación de este modelo.

2.1. Artes visuales secundaria tercer grado

2.1.1. Educación secundaria

La Educación Secundaria es el tercer tramo de lo que se considera como educación básica en México, siendo esta obligatoria para todas las personas, y se conforma por alumnos entre los 11 y 15 años de edad. Tiene como principal propósito que los alumnos alcancen el perfil de egreso de la educación secundaria, así mismo toma como referentes criterios de organismos internacionales como el Programa para la evaluación internacional de alumnos y la agenda del 2030 de la UNESCO, la cual está orientada a que se brinde una educación inclusiva y de calidad para todos.

El perfil de egreso de nivel secundaria, según lo marca la SEP (2017), está definido por 11 rasgos, que son el resultado del aprendizaje progresivo a lo largo de los diferentes niveles educativos. Estos once rasgos del perfil de egreso se clasifican de la siguiente manera:

- Lenguaje y comunicación
- Pensamiento matemático
- Exploración y comprensión del mundo natural y social
- Pensamiento crítico y solución de problemas

- Habilidades socioemocionales y proyecto de vida
- Colaboración y trabajo en equipo
- Convivencia y ciudadanía
- Apreciación y expresión artísticas
- Atención al cuerpo y la salud
- Cuidado del medioambiente
- Habilidades digitales

La materia de Artes le abona al rasgo del perfil de egreso de la apreciación y expresión artísticas, ya que en este rasgo el alumno “Experimenta, analiza y aprecia distintas manifestaciones artísticas. Identifica y ejerce sus derechos culturales. Aplica su creatividad de manera intencional para expresarse por medio de elementos de la música, la danza, el teatro y las artes visuales” (SEP, 2017, p. 102).

2.1.2. Artes visuales en la educación secundaria

Actualmente la Educación Secundaria se compone de lo que se conoce como Aprendizajes Clave, estos son los aprendizajes adquiridos en la escuela y que contribuyen al crecimiento integral del estudiante, ya que se integra de conocimientos, prácticas, habilidades, actitudes y valores. La organización de los contenidos de los Aprendizajes clave, están integrados en tres componentes curriculares: campos de formación académica, áreas de desarrollo personal y social y ámbitos de la autonomía curricular.

La materia de artes se encuentra dentro de las tres áreas que integran el componente curricular áreas de desarrollo personal y social, este componente propone que los alumnos desarrollen su creatividad, la apreciación y expresión artística. Además, plantea que debe tener su propio enfoque académico específico, las estrategias de evaluar los logros de los alumnos, tres horas lectivas semanales y ofrecer una de las cuatro disciplinas artísticas: artes visuales, danza, música o teatro, dependiendo del perfil de los docentes en cada escuela (SEP, 2017).

2.1.3. Propósito de artes

El propósito general de artes al término de la educación básica es que los alumnos exploren y experimenten con los elementos básicos de las artes, con la finalidad de que

valoren la importancia de las manifestaciones artísticas locales, nacionales e internacionales; esto nos lleva a que desarrollen un pensamiento artístico y estético para que valoren y disfruten de las artes, ejerzan sus derechos culturales y logren desarrollar una creatividad para resolver problemas de manera innovadora y tengan la capacidad de adaptarse a cualquier cambio (SEP, 2017).

En la educación secundaria se pretende que los alumnos exploren los elementos básicos de la disciplina artística que ofrezca su escuela, profundice en la percepción sensorial, imaginación, creatividad y consolide su pensamiento artístico; así mismo valore las diversas manifestaciones artísticas, su enfoque sociocultural, analice las etapas por la que pasa la realización de un proyecto artístico y fortalezca el respeto a la diversidad (SEP, 2017).

2.1.4. Enfoque pedagógico de artes visuales en secundaria

El enfoque de artes visuales en secundaria que propone la SEP (2017), pone énfasis en el proceso creativo, la apreciación estética y el desarrollo del pensamiento artístico; se busca que los alumnos profundicen en los conocimientos, habilidades y estrategias de las artes visuales, dando énfasis a practicar, experimentar y proponer sus propias creaciones. También se debe propiciar la sensibilidad estética y desarrollo cognitivo a partir del proceso de indagación, comparación y valoración de diversas manifestaciones artísticas visuales.

El trabajo de las artes visuales se debe conformar como una comunidad de aprendizaje colectivo, donde todos los alumnos se involucren en el desarrollo de proyectos artísticos, ya sean individuales o colectivos, respetando las diferencias y similitudes de cada uno. El docente debe generar situaciones de aprendizaje por medio de retos o problemas, de igual manera, propiciar el acercamiento a diversas manifestaciones artísticas locales, nacionales e internacionales, así como el desarrollo del pensamiento artístico en los alumnos (SEP, 2017).

2.2. Aprendizaje de los adolescentes mediante el uso de pedagogías digitales

2.2.1. Conectivismo

El conectivismo surge a partir de la aparición de la web 2.0, su fundamentación son las conexiones de aprendizaje, los nuevos entornos que se producen utilizando esta web y

las nuevas tecnologías. Este se considera como una nueva propuesta pedagógica acorde a las nuevas tecnologías, propone que el aprendizaje debe de conectarse y enriquecerse mediante las comunidades de aprendizaje y además de ser facilitado por la tecnología. (Vazquez-Cano y Sevillano, 2015).

Esta propuesta pedagógica no elimina postulados de las teorías del conocimiento clásicas, sino que propone que en ciertos contenidos, conceptos y procedimientos se pueden integrar de manera complementaria. Así mismo, conforme surgen nuevos escenarios con la tecnología, el conectivismo ofrece la ampliación de estrategias didácticas para los docentes (Sobrino, 2014).

El conectivismo es una propuesta pedagógica que reconoce la importancia del uso de los dispositivos ya que estos permiten tener los materiales de aprendizaje disponibles, generar diversas tareas simultáneas y poder compartir el conocimiento a nuestros pares.

Los principios actuales del conectivismo se basan en el aprendizaje en redes, el aprendizaje pertenece al individuo, pero lo comparte al colectivo, haciendo de este un aprendizaje activo; el individuo tiene la capacidad de elegir lo que va a estudiar dentro de toda esa red de información; fomenta la integración del individuo a una comunidad y la tecnología es la parte fundamental de todo este proceso. Una de las principales características de esta pedagogía, es la permanente conexión del alumno al entorno de aprendizaje, esto es, que el alumno puede tener acceso en cualquier momento y lugar, así mismo, los entornos digitales se mezclan con la vida cotidiana de los alumnos, esto propicia nuevas formas de adquisición del aprendizaje (Sánchez-cabrero et al., 2019).

Aunado a esto cabe mencionar que el conectivismo ha propiciado el desarrollo de algunas tendencias pedagógicas como el aprendizaje en línea, aprendizaje híbrido, el aprendizaje invertido y tendencias tecnológicas como los MOOC (Sobrino, 2014).

Actualmente los principios del conectivismo se han adaptado a las nuevas tecnologías, esto ha facilitado la generación de nuevas metodologías educativas adaptadas a las nuevas generaciones de alumnos (Sánchez-cabrero et al., 2019).

2.2.2. Generación 2005 - 2010

La generación de los adolescentes nacidos entre el 2005 y el 2010 ha recibido numerosas nomenclaturas, entre ellas Generación Net, Generación Líquida, Generación

Interactiva e incluso Google Kids. Esta generación ha cambiado la relación que tiene con los medios de comunicación y el entorno digital ya que las plataformas de contenido audiovisual, las redes, la era digital 2.0 y 3.0 han sido parte de su entorno natural. Tiene la habilidad de gestionar múltiples plataformas simultáneamente, pueden interactuar con sus amigos en redes y valorar un video de una plataforma al mismo tiempo. Así mismo tiene la necesidad de estar conectados todo el tiempo valorando, opinando y compartiendo todo lo que tienen a su alcance (Freire, 2018).

Las principales características que engloban esta generación son: la comunicación bidireccional, Google y YouTube son sus principales plataformas de búsqueda, utilización de un lenguaje más global y visual como el uso de abreviaturas y emoticones, consumo e interacción con narrativa transmedia la mayoría del tiempo, habilidad de interactuar en múltiples plataformas y realizar varias tareas al mismo tiempo, búsqueda de contenidos de rápido consumo los que quiere, como y cuando quiere, aprendizaje colaborativo, línea, y adaptativo, juego y competición, creación de contenidos para compartirlos con otros usuarios (Freire, 2018).

En cuanto a su aprendizaje, esto tipo de habilidades transmedia son las que les permite generar el conocimiento de manera cotidiana. El buscar información de manera informal, seleccionar la fuente que facilite a resolver el problema es una de las habilidades que tiene mejor desarrolladas (Morales et al., 2018).

También trabajan de manera cooperativa, se les facilita generar e intercambiar estrategias colectivas para generar contenido, interactúan con sus pares en interés comunes dentro del entorno digital. Desarrollan el manejo de alguna herramienta determinada por medio de la creatividad y del aprendizaje por experiencia e imitación, no obstante, pueden transferir ese conocimiento al manejo de otra herramienta, de manera intuitiva. (Morales et al., 2018).

2.2.3. Pedagogías digitales

Las pedagogías digitales en la actualidad son mayormente utilizadas como emisoras de información donde el alumno se convierte solo en el receptor de estas, lo que se considera preocupante, ya que una de las principales características de los alumnos, anteriormente mencionadas, es que son generadores de contenido, esto se puede

aprovechar cambiando la pedagogía de ser solo emisor, a que sea también el medio para que el alumno genere su conocimiento, el alumno recibe la información, la procesa y genera el contenido (Santovena-Casal, 2019).

Hoy en día el gran reto de los docentes es integrar este tipo de pedagogías dentro de sus métodos de enseñanza de manera eficiente. Uno de los principales factores que influye para la implementación de estas, son los distintos contextos educativos actuales, ya que la eficacia de la implementación de la pedagogía digital varía según el contexto.

Por otro lado, estas pedagogías juegan papeles fundamentales en el proceso de enseñanza aprendizaje ya que se pueden diseñar actividades que generen cambios de actitud y motivación en los alumnos, así como una mejor relación entre el docente y el alumno. También conviene considerar que el internet traspasó las formas de comunicación que anteriormente se conocían, lo que vino a cambiar, de igual manera, el proceso de socialización, de aprendizaje y los roles de alumnos y docentes (Santovena-Casal, 2019).

Tomando en cuenta lo anterior, un modelo de comunicación digital debe de tener un modelo de educación que incluya pedagogías digitales interactivas, multiplataforma y que generen variedad de contenido, y así los alumnos cuenten con las herramientas para afrontar los desafíos que actualmente ofrece el mundo en la era digital (Santovena-Casal, 2019).

2.3. Aprendizaje invertido

2.3.1. Definición

El aprendizaje invertido es considerado un enfoque, tendencia, modelo pedagógico donde cambia la dinámica en el aula, la instrucción se da fuera del aula, por medio de recursos tecnológicos, por consiguiente, el tiempo en el aula se aprovecha para comprobar la comprensión del tema en cada estudiante, trabajar en proyectos, implementar estrategias de aprendizaje activo, esto es, se redefine el tiempo en el aula en un ambiente centrado en el alumno (ITESM, 2014).

2.3.2. Características

Una clase tradicional consiste en el docente al frente impartiendo su clase, transmitiendo el conocimiento a los alumnos, los alumnos tomando notas y llevando

tarea a casa (ITESM, 2014). Con este modelo tradicional de enseñanza el alumno adquiere los primeros niveles del conocimiento, según la Taxonomía de Bloom (Krathwohl, 2001), que son el recordar y comprender, el docente emplea la mayor parte del tiempo en el aula explicando los conceptos con el propósito de que el alumno los recuerde y los comprenda. Los niveles de mayor complejidad, el alumno los va alcanzando cuando realiza ejercicios o proyectos, en donde aplica el conocimiento adquirido, este tipo de proyectos las realiza la mayor parte del tiempo en casa (Santiago y Bergman, 2018).

Cuando se aplica el aprendizaje invertido, los primeros niveles de la taxonomía, que son los de recordar y comprender, se le proporcionan al alumno por medio de recursos tecnológicos y diversas plataformas, para que los trabaje de manera individual, y por consiguiente, los niveles más complejos que son aplicar, analizar, evaluar y crear, se les dedica mayor tiempo en el aula, donde el docente es orientador del aprendizaje y existe un replanteamiento en lo que se realiza en el espacio individual y el grupal (Santiago y Bergman, 2018).

Con el modelo del aprendizaje invertido el manejo del tiempo en clase cambia, los primeros minutos de la clase se realizan preguntas sobre lo aprendido, tanto el docente a los alumnos, como viceversa; el tiempo restante se dedica a realizar el trabajo asignado, el docente solo guía al alumno en la realización de este (Bergmann y Sams, 2012).

2.3.3. El rol del docente y el alumno en el aprendizaje invertido

En muchas ocasiones se piensa que, al aplicar el modelo del aprendizaje invertido, el rol del docente debe cambiar por completo, pero varias de las características del rol tradicional del docente se mantienen, sobre todo el dominio de conocimientos de la asignatura y de la organización del currículo. En este modelo de aprendizaje se necesita que el docente tenga la capacidad de identificar el nivel del conocimiento que cada alumno tiene del tema, para poder realizar adecuaciones dentro del aula específicas para cada nivel (Santiago y Bergman, 2018).

Las características del docente, según, que predominan en este modelo son:

- Conocedor de la tecnología
- Experto en diferenciación

- Fiable y confidente
- Experto en contenido
- Entrenador cognitivo
- Planificador
- Experto en aprendizaje activo
- Experto en realizar preguntas

Por otro lado, en cuanto al alumno, la idea que tiene sobre las tareas cambia, ya que el objetivo principal de estas es familiarizarse con nuevos contenidos de manera autónoma y a su propio ritmo, de ahí se parte para realizar el trabajo más complejo en el aula, lo que tiene por ventaja que lo realiza de manera grupal y con el docente presente, como orientador y experto en el tema. Esto es, los niveles superiores de la taxonomía, se desarrollan en el aula. Así mismo, la interacción que tienen los alumnos con el docente en el aula es más efectiva, al igual que la colaboración con sus compañeros de clase, el aprendizaje se vuelve más activo y experiencial (Santiago y Bergman, 2018).

Este modelo es muy accesible para los alumnos, ya que utiliza las tecnologías actuales a los que ellos están acostumbrados. Así mismo se adapta muy bien a los compromisos que tiene los estudiantes, ya que tiene el acceso al material en el momento que ellos necesiten.

Por otro lado, aquellos estudiantes que con el modelo tradicional no hacían preguntas o participaban, con el aprendizaje invertido les resulta más fácil ya que el docente tiene toda la atención en el desempeño de los alumnos (Bergmann y Sams, 2012).

2.3.4. ¿Cómo implementar el aprendizaje invertido en el aula?

Una de las principales características del aprendizaje invertido, es la utilización de videos como herramienta tecnológica, aunque hay que tener muy presente que el aprendizaje invertido es mucho más que la simple actividad de realizar un video, subirlo a la red y que los alumnos lo vean.

Primeramente, se tiene que realizar la grabación del video, lo más importante en esta parte es determinar el objetivo de la lección y decidir qué es lo más apropiado que el video contenga. Teniendo el video, se sube a la plataforma a la que todos los estudiantes

tengan acceso.

Después se necesita planear el tiempo en el aula, que es el mayor de los beneficios que este modelo ofrece, principalmente cuando se utilizan proyectos para el aprendizaje, ya que el tiempo se aprovecha realizándolos.

Para finalizar, el hecho de que los alumnos vean los videos en casa, les da tiempo para crear su propio contenido demostrando su aprendizaje, pueden crear o compartir ideas en blogs, realizar sus propios videos, podcast o diferentes productos seleccionando diferentes tecnologías a su alcance (Bergmann y Sams, 2012).

2.3.3. Ventajas

Aplicar el aprendizaje invertido como modelo pedagógico en el aula tiene varias ventajas, primero aprovechar el tiempo en el aula para la resolución de dudas y orientación en proyectos y actividades aumentando la interacción docente – alumno, de ahí que toda la clase se centra en el alumno, y el docente toma el papel de orientador del aprendizaje.

También se aprovecha el hecho que los alumnos crecieron con el acceso a internet y a recursos tecnológicos, lo que incrementa la motivación de los alumnos para conectarse a recibir la instrucción mediante uno de esos recursos.

Así mismo los alumnos tienen la flexibilidad de conectarse a la hora y el momento que ellos puedan o quieran, así como poder pausar y regresar la instrucción las veces que ellos consideren necesario (Bergmann y Sams, 2012).

Por otro lado, Martín y Tourón (2017) realizaron una investigación con el objetivo de analizar la percepción que tienen los alumnos de su aprendizaje utilizando el modelo de aprendizaje invertido. Esta investigación consistió en implementar el modelo del aprendizaje invertido a un grupo de alumnos con el modelo tradicional y analizar el desarrollo de ciertas competencias y habilidades en estos.

En esta investigación concluyó que una de las ventajas que tiene este modelo, es que los alumnos perciben una mejora de sus habilidades y competencias aprendiendo mediante el modelo del aprendizaje invertido.

De igual manera, Conde y Igarza (2019) realizaron un estudio en donde el objetivo fue utilizar el aprendizaje invertido para favorecer el conocimiento del alumno en el

taller de programación. Este estudio lo llevaron a cabo con alumnos que cursaron desde 2015 hasta 2018 el taller de programación, abarcando 7 cuatrimestres. Se realizó una evaluación de competencias estándares en la materia teniendo en cuenta que se adquirieron por medio del aprendizaje invertido.

La conclusión de este estudio fue que la aplicación del modelo del aprendizaje invertido en los alumnos para el desarrollo de las competencias de la asignatura, tiene un amplio beneficio ya que solo el 6% de los alumnos no cumplieron el objetivo del taller durante el tiempo que duró el estudio.

En esta misma línea, J. López et al., (2019) y J. A. López et al. (2020) realizaron dos investigaciones igualmente relacionadas con el aprendizaje invertido, en ambas investigaciones el objetivo fue analizar la efectividad del modelo del aprendizaje invertido frente al aprendizaje tradicional teniendo un grupo experimental y otro de control.

Los resultados de ambas investigaciones fueron que el grupo en el que se implementó el modelo del aprendizaje invertido tuvo mejores resultados en la evaluación, tanto en indicadores como actitudinales, que el grupo con el modelo tradicional.

Ambos estudios concluyen que la implementación del modelo del aprendizaje invertido proporciona a los alumnos una mayor motivación y mejoran sus habilidades.

Para finalizar es importante mencionar que en los últimos años han ido aumentando los estudios donde se reportan una gran variedad de ventajas que se obtiene al aplicar el modelo del aprendizaje invertido en una clase, Akçayır y Akçayır (2018) presentaron un estudio donde realizaron una revisión sistemática de 71 artículos relacionados con la implementación del modelo del aprendizaje invertido. Este estudio tuvo como objetivo examinar las ventajas y desafíos que tiene este modelo, tanto para estudiantes como para los docentes. La conclusión de este estudio fue que en general el modelo ofrece resultados positivos principalmente en la mejora del desempeño y el aprendizaje de los alumnos, además aumenta la motivación y las actitudes positivas de los alumnos hacia su aprendizaje.

Capítulo III. Diseño del proyecto de intervención

El objetivo del capítulo es presentar el diseño de la planeación del proyecto de intervención. Primeramente, se presenta el objetivo general del proyecto, después se especifican las metas establecidas así como sus indicadores para evidenciar el logro de estas. A continuación, se desglosa en una tabla la programación de las actividades junto con el responsable de estas y los tiempos establecidos. Después se detallan los recursos del proyecto y la sostenibilidad de este. Para finalizar se expone la forma en que se entregarán los resultados a la comunidad educativa.

3.1. Objetivo general

Analizar el desempeño de los alumnos en el logro de conocimientos, habilidades y propuestas creativas con base al tema de figura-color, aplicando el modelo de aprendizaje invertido.

3.1.2. Metas e indicadores de logro

- Elaborar la planeación de la secuencia didáctica del tema forma-color de tercero de secundaria utilizando la estrategia del modelo del aprendizaje invertido.
Indicador: planeación completa con el modelo propuesto.
- Implementar la planeación del modelo de aprendizaje invertido con los alumnos de tercero de secundaria.
Indicador: recursos proporcionados a los alumnos y evidencias de trabajos de los alumnos.
- Evaluar el desempeño de los tres grupos donde se implementó la planeación
Indicadores: rúbrica de desempeño y resultados de esta.
- Elaborar en análisis estadístico de los resultados
Indicador: resultados del análisis.

3.2. Programación de actividades y tareas

La siguiente tabla se visualiza la programación de las actividades y tareas para la implementación del proyecto:

Tabla 6*Programación de actividades y tareas*

Actividad	¿Qué y cómo?	¿Quién?	¿Cuándo?	¿Con qué?
Planeación de clases del tema Forma-Color con el modelo del aprendizaje invertido	Elaborar la planeación de una secuencia didáctica de cuatro sesiones con el modelo invertido	Mtra. Martha Elia Sahagún Ruiz	Del 08 al 21 de febrero del 2021	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Plan y programa de estudio de la materia de artes visuales secundaria tercer grado • Formato para planeación
Desarrollo de los recursos para la implementación del aprendizaje invertido	Seleccionar los recursos necesarios para implementar en el modelo del aprendizaje invertido	Mtra. Martha Elia Sahagún Ruiz	Del 22 de febrero al 07 de marzo del 2021	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Plan y programa de estudio de la materia de artes visuales secundaria tercer grado • Internet
	Elaborar los recursos que se seleccionaron			<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Cámara de video • Software • Plataformas
Implementar la planeación del modelo de aprendizaje invertido	Impartición de la secuencia planeada en los tres grupos de tercer grado	Mtra. Martha Elia Sahagún Ruiz	Del 08 de marzo al 16 de abril 2021	<ul style="list-style-type: none"> • Planeación • Recursos elaborados
Evaluación del desempeño en los tres grupos	Elaboración de la rúbrica de desempeño	Mtra. Martha Elia Sahagún Ruiz	Del 19 al 25 de abril de 2021	<ul style="list-style-type: none"> • Plan y programa de estudio de la materia de artes visuales secundaria tercer grado
	Aplicación de los instrumentos de evaluación de evidencias de los			

	tres grupos			<ul style="list-style-type: none"> • Rúbrica de desempeño
Comparación de los resultados obtenidos	Realizar el análisis estadístico del resultado de la evaluación en los tres grupos	Mtra. Martha Elia Sahagún Ruiz	Del 26 de abril al 09 de mayo del 2021	<ul style="list-style-type: none"> • Resultados de la evaluación • Excel

3.4. Los recursos del proyecto

Los recursos que se requieren para la implementación del proyecto son:

- Recursos humanos: Mtra. Martha Elia Sahagún Ruiz, es la docente que realizará la actividades que implican la implementación de este proyecto.
- Recursos materiales: Plan y programa de estudio, artes visuales secundaria tercer grado, computadora, formato para planeación, cámara de video, computadora.
- Recursos tecnológicos: Internet, diversos software y plataformas para la realización de los recursos del aprendizaje invertido y el análisis estadístico.

Recursos financieros: Salario del docente

3.5. Sostenibilidad del proyecto

Este proyecto es viable, ya que se cuenta con el consentimiento tanto de la dirección del plantel, como la de los padres de familia de los alumnos donde se implementará.

Así mismo, el contexto educativo en el que se desarrolla el proyecto es propicio para este, ya que el 100% de los alumnos cuenta internet y al menos un dispositivo en el día, para trabajar con este.

Por otro lado, se cuenta con el perfil profesional para la impartición y dominio de la materia de artes visuales secundaria tercer grado, de igual manera con los conocimientos necesarios para realizar la planeación de la secuencia, los instrumentos de evaluación necesarios y el análisis estadístico de los resultados de esta.

En cuanto a los recursos materiales y tecnológicos, el docente cuenta con cámara de video, internet y con computadora adecuada para la elaboración de los recursos necesarios, así mismo con los software y los conocimientos necesarios para la realización

de estos.

Es importante mencionar que por la contingencia no hubo clases presenciales en el tiempo programado para la implementación del proyecto, por lo que las actividades que se planearon en el aula se realizaron de manera virtual con los alumnos, por medio de alguna plataforma de manera sincrónica.

3.6. Entrega de resultados a tu comunidad

Se tiene planeado que la entrega de resultados se realice durante las dos primeras semanas de septiembre, por medio de una presentación a los directivos y docentes de la secundaria donde se implementó el proyecto, esta presentación incluirá:

- Descripción de la problemática detectada
- Diagnóstico
- Aprendizaje invertido
- Implementación de la intervención
- Resultados obtenidos
- Interpretación de los resultados
- Conclusiones

Capítulo IV. Presentación, interpretación y análisis de los resultados de las estrategias del proyecto de mejora

Este capítulo tiene como objetivo dar a conocer los resultados que se obtuvieron en la implementación del proyecto de intervención “Implementación del modelo del aprendizaje invertido para el desarrollo del enfoque pedagógico de la materia de artes visuales en tercero de secundaria” aplicado a 90 alumnos que cursan el tercero de secundaria.

Este proyecto tuvo como objetivo analizar el desempeño de los alumnos en el logro de conocimientos, habilidades y propuestas creativas con base al tema de figura-color, aplicando el modelo de aprendizaje invertido.

A continuación, se presenta el análisis e interpretación de los resultados y, para finalizar, las fortalezas y debilidades de la implementación del proyecto.

4.1. Resultados del proyecto de intervención

La intervención se realizó en tres grupos de tercer grado de educación secundaria con un total de 90 alumnos durante una secuencia en el tercer trimestre del ciclo escolar, abarcando el tema forma-color de la materia de artes visuales secundaria de tercero de secundaria; la intervención tuvo una duración de cuatro semanas, sumando un total de cuatro sesiones de forma virtual por cada grupo, esto se debió a que en el plantel donde se llevó a cabo la intervención, se realizaron adecuaciones en cuanto a los horarios de las materias con motivo de la pandemia de COVID-19.

En el trabajo previo a la sesión virtual, los alumnos revisaron cuatro videos en casa sobre los temas a desarrollar en la sesión virtual, estos videos se subieron a la plataforma YouTube, se les compartió el enlace y las instrucciones del trabajo por medio de la plataforma classroom.

Durante las sesiones virtuales los alumnos estuvieron elaborando los trabajos que se marcaron en la planeación, así como resolviendo sus dudas y comentando con respecto al tema visto.

Después de trabajo de implementación, se recopilaron los resultados obtenidos aplicando los instrumentos de evaluación de la intervención.

4.1.1. Instrumentos utilizados

Para recopilar la información obtenida de la intervención, previa a esta, se aplicó el cuestionario diagnóstico descrito en el capítulo I de este documento, este mismo instrumento se aplicó al finalizar la intervención, con el objetivo de comparar los resultados en cuanto a la opinión de los alumnos de la motivación en sus clases, percepción del alumno sobre su aprendizaje y conocimientos sobre el tema de la secuencia, previo y posterior a la intervención (Anexo 1).

Durante la implementación de la secuencia se llevó el control de la cantidad de alumnos que revisaron los videos previo a la sesión, contabilizando las entregas de las actividades solicitadas dentro de los mismos.

Al finalizar la secuencia se aplicó una rúbrica de desempeño, este tipo de instrumentos facilitan conocer el grado de desarrollo de las habilidades, conocimientos, valores y actitudes de los alumnos (SEP, 2013). El diseño la rúbrica consiste en determinar los niveles deseados de alcance del alumno, en este caso se utilizaron los niveles de la Taxonomía de Marzano y Kendall (Córdova, 2013) para valorar el desarrollo de las habilidades alcanzadas por los alumnos durante la intervención; así mismo se deben especificar los aspectos a evaluar dentro de la rúbrica, los cuáles se determinaron con base a la competencia del tema y del eje de la secuencia, así como los aprendizajes esperados que establece la SEP (2017).

Con este instrumento se evaluaron las actividades realizadas durante la secuencia: cuestionario de la teoría del color, preguntas integradas en los videos, infografía y la realización de la escultura; esto con el objetivo de conocer el nivel del desempeño que alcanzaron los alumnos al término de la intervención. (Anexo 2)

4.1.2. Presentación de resultados

En lo que respecta a el comparativo de los resultados más relevantes que arroja la aplicación del diagnóstico previo y posterior a la intervención, primeramente, se tienen los resultados de la Escala de Likert, en cuanto a la motivación de los alumnos para su aprendizaje.

Tabla 7

Comparativo de la media de la opinión de los alumnos en relación a su motivación para el aprendizaje.

Ítem	Media	Media
	Previa intervención	Posterior intervención
Me siento motivado para aprender en mis clases	3.4	3.4
Me siento motivado por la forma en que dan las clases los maestros	3.2	3.2
Me siento motivado por la manera que me involucro en la clase que da el maestro	3.2	3.3
Resuelvo todas mis dudas del tema durante la clase	3.1	3.4
Realizo los proyectos y trabajos más complicados en la clase	2.9	3.1
Utilizo recursos tecnológicos que ayudan en mi aprendizaje	3.7	3.8
Participo en mis clases	2.8	2.9
Aprendo todo lo que abarca el tema de la clase	3.1	3.2
No tengo ninguna duda al realizar todas mis tareas en casa	3.0	3.3
Tengo acceso a los recursos y materiales para prenda a cualquier hora del día	3.3	3.4
	3.1	3.3

Nota: La escala es 4 totalmente de acuerdo, 3 parcialmente de acuerdo, 2 parcialmente en desacuerdo, 1 Totalmente en desacuerdo.

Los resultados obtenidos demuestran una variación casi nula en cuanto a la motivación de los alumnos, ya que solo aumenta una décima en la primera afirmación; en cuanto a la percepción de su aprendizaje, todas las afirmaciones muestran un ligero aumento que va de 1 a 3 décimas.

Así mismo, dentro del mismo instrumento diagnóstico, en cuanto al comparativo de los conocimientos de los alumnos sobre el tema de la secuencia, se muestran en la siguiente gráfica:

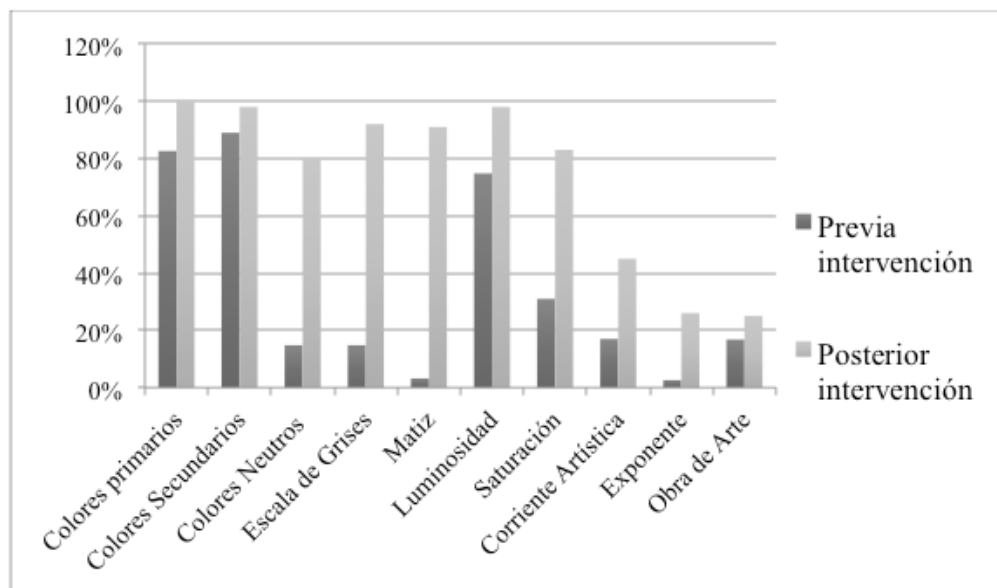


Figura 8. Gráfico del comparativo sobre los conocimientos de los alumnos previos y posteriores a la intervención. (Datos recabados por la autora).

Los resultados obtenidos muestran un aumento en el porcentaje de alumnos que respondieron de forma correcta al cuestionario, en lo que se refiere al conocimiento sobre el tema abordado. La gráfica muestra una variación significativa en el aumento del porcentaje de casi todos los conceptos del tema, excepto en los dos primeros, que son los básicos que se ven desde primer año de secundaria.

Por otro lado, durante las cuatro semanas que se llevó a cabo la intervención, se realizaron cuatro videos y cuatro sesiones virtuales, los tres primeros videos solicitaban responder unas preguntas previas a las sesiones, el último video contenía la explicación de la elaboración del trabajo final de la secuencia.

El primer video “¿Recuerdas qué es el tono, saturación y luminosidad en el color?” solicitaba responder un formulario en Google (Anexo 3).

El segundo video “Artistas que utilizan el color y el sonido como elemento principal en sus obras” solicitaba responder a unas preguntas que venían dentro del

mismo (Anexo 4), durante la segunda sesión, correspondiente al video, se le solicitó elaborar una infografía con la información que venía explicada en este.

El tercer video “¿Cómo se aplican las cualidades del color a la escultura?”, se le solicitaban responder unas preguntas y realizar unas actividades que venían dentro del mismo (Anexo 5).

El cuarto video “Realiza tu propia escultura, así como Kandinsky hacía sus pinturas”, se explicaba cómo realizar en último trabajo para finalizar la secuencia y la intervención.

En cuanto al control de la cantidad de alumnos viendo los videos previos a las clases de muestra en la siguiente tabla:

Tabla 9

Control de la cantidad de alumnos que realizaron las actividades relacionadas con los videos.

Nombre del video	Cantidad de actividades entregadas previas a la sesión	Cantidad de actividades entregadas posterior a la sesión
1. ¿Recuerdas qué es el tono, saturación y luminosidad en el color?	80	N/A
2. Artistas que utilizan el color y el sonido como elemento principal en sus obras	71	79
3. ¿Cómo se aplican las cualidades del color a la escultura?	63	N/A
4. Realiza tu propia escultura así como Kandinsky hacía sus pinturas	N/A	81

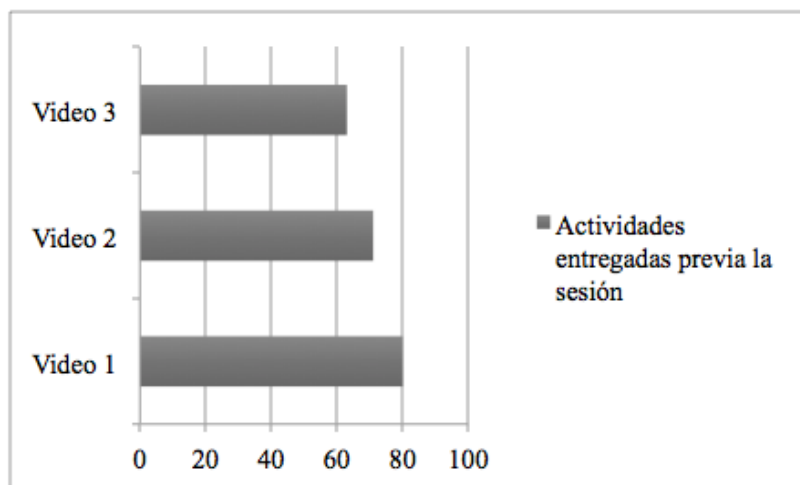


Figura 10. Gráfico de las actividades entregadas previas a la sesión, correspondientes a cada uno de los videos. (Datos recabados por la autora).

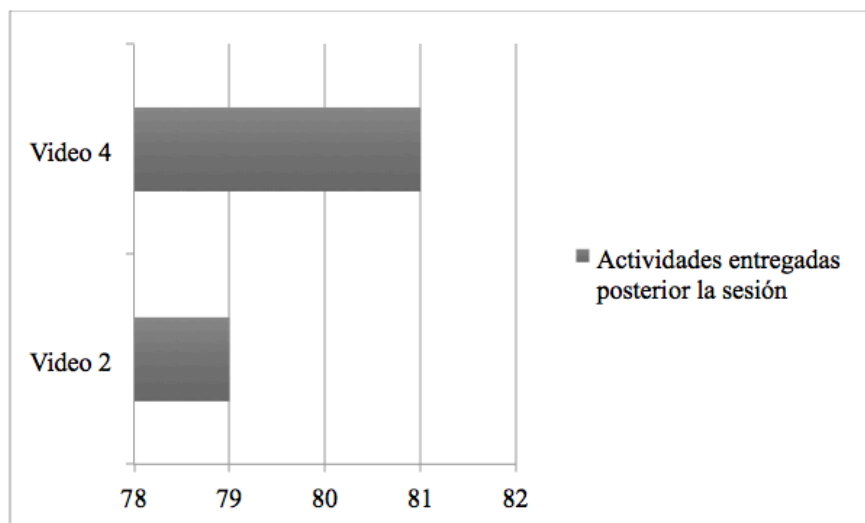


Figura 11. Gráfico de las actividades entregadas posterior a la sesión, correspondientes a cada uno de los videos. (Datos recabados por la autora).

En cuanto a los resultados de las entregas de los alumnos, como se podrá observar en las gráficas, conforme se iba avanzando en la implementación del proyecto y la secuencia, el nivel de entregas iba disminuyendo, no así al finalizar, en la que tiene el mayor número de entregas de la actividad solicitada. De cualquier manera se considera un buen porcentaje, ya que en todas supera el 70% de los alumnos, llegando hasta el 90% como máximo. Para finalizar la presentación de los resultados, la aplicación de la rúbrica de desempeño se realizó al final de la intervención tomando en cuenta todas las

actividades realizada, en especial la entrega del trabajo final, su escultura. Este instrumento muestra que el 51% de los alumnos alcanzaron el nivel esperado en los tres aspectos que se evaluaron, el 30% en dos de los aspectos y el 11% en un solo en uno de los aspectos, 8% no realizó alguna de las actividades solicitadas. En la siguiente figura se muestran los resultados:

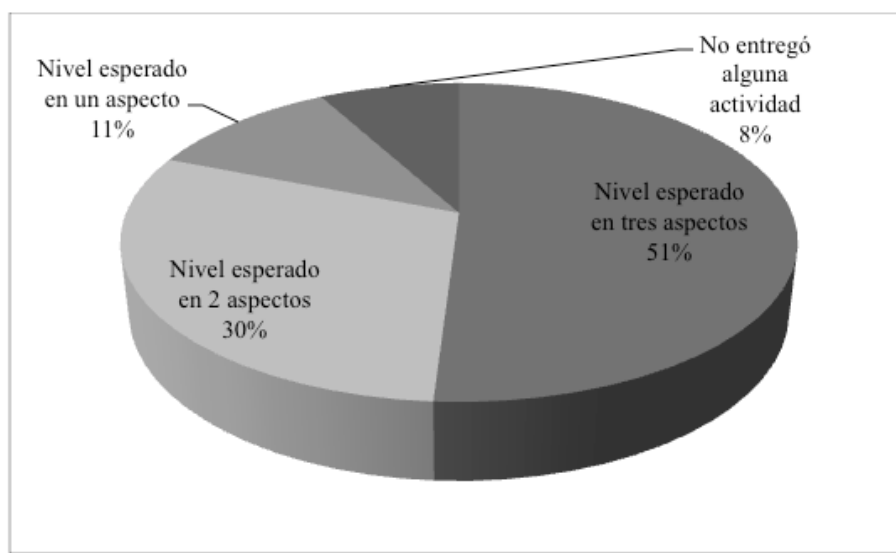


Figura 12. Gráfico del resultado de la aplicación de la rúbrica del desempeño al finalizar la intervención. (Datos recabados por la autora).

4.2 Análisis e interpretación de resultados

La implementación del proyecto de intervención se enfocó principalmente en utilizar el aprendizaje invertido, para ayudar a los alumnos a desarrollar el enfoque pedagógico de la materia de artes visuales, el cuál comprende el logro de conocimientos, habilidades y desarrollo de propuestas creativas. Dos de las principales ventajas que el aprendizaje invertido ofrece a los alumnos es la mejora del desempeño y el logro de sus aprendizajes, como lo mencionan Akçayır y Akçayır (2018) , en el caso de la intervención, los alumnos lograron de manera positiva los aprendizajes esperados que marcaba el tema desarrollado; así mismo, en cuanto al logro de las habilidades y desarrollo de propuestas creativas, los resultados de la rúbrica de desempeño demuestran que durante la intervención la mayoría de los alumnos desarrollaron las habilidades de los aprendizajes esperados y realizaron propuestas creativas, solo el 19% de los alumnos

no alcanzó alguno de los niveles esperados. Por otro lado, otra de las ventajas que se mencionan de la implementación del aprendizaje invertido, es la mejora de la motivación del alumno en su aprendizaje, (Bergmann y Sams, 2012), en el caso de la implementación del proyecto, el resultado del instrumento diagnóstico en cuanto a la opinión de los alumnos en su motivación no tuvo variación, se mantuvo en el mismo nivel; cabe destacar que al finalizar la intervención los alumnos comentaron que les había gustado mucho como se había realizado toda la secuencia haciendo énfasis en los videos que vieron en YouTube, así mismo que sintieron que aprovecharon mejor el tiempo, por otro lado varios alumnos preguntaron si seguiría realizando los videos en YouTube, y compartiéndolos en la plataforma de classroom; en esa misma línea un factor que se considera importante fue que la implementación de la intervención se realizó durante la pandemia COVID -19, las condiciones sociales y emocionales de los alumnos no son las mismas, han cambiado con respecto a los estudios que se realizaron anteriormente con relación al aprendizaje invertido. Por otra parte se considera comentar que el modelo del aprendizaje invertido contribuyó a implementar la planeación en el tiempo programado, en comparación con secuencias anteriores donde se utilizó el modelo tradicional, así mismo se considera que el desempeño de los alumnos fue mejor, ya que sus preguntas eran relacionadas a las actividades que se realizaron en clase, esto es, desarrollaban en clase el nivel de análisis y la aplicación del tema.

En conclusión, la implementación del aprendizaje invertido ayudó a los alumnos a desarrollar de manera positiva las actividades para que adquirieran los aprendizajes esperados y desarrollaran el enfoque de la materia.

4.3 Puntos fuertes y débiles de la implementación

Después de la implementación del proyecto de intervención se puede afirmar que la utilización del aprendizaje invertido en los alumnos de secundaria es una buena opción, ya que tienen acceso fácil a los materiales para cualquier consulta y les genera autonomía, algo que por la edad en que se encuentran valoran mucho; así mismo, la utilización de videos como recurso tecnológico para el aprendizaje de los alumnos, especialmente en la materia de artes visuales, favorece su motivación, más aún si son elaborados por el mismo docente, eso genera un gran impacto en los alumnos, ya que el

mismo docente está produciendo material audiovisual, el cuál va relacionado directamente con la materia.

Por otro lado, uno de los puntos débiles de la implementación del aprendizaje invertido es la intensiva planeación y elaboración de los videos, ya que es necesario planear el contenido que llevara cada uno de estos, realizar un guión, escoger las imágenes y realizarlos, así mismo el docente debe de tener conocimiento en medios digitales y multimedia para poder elaborarlos.

Capítulo V. Conclusiones

En este capítulo se presentan las conclusiones finales del proyecto de intervención en donde el objetivo fue analizar el desempeño de los alumnos en el logro de conocimientos, habilidades y propuestas creativas con base al tema de figura-color, aplicando el modelo de aprendizaje invertido. Primeramente se presentan las conclusiones relacionadas con el enfoque de la materia de artes visuales, después se abordan en relación a la motivación del aprendizaje de los alumnos; por otro lado también se relacionan con respecto al entorno digital donde se desarrolló la intervención, así mismo se retoma el punto de vista de la práctica docente, la aportaciones de este proyecto y recomendaciones a futuro; para finalizar el capítulo se presenta la entrega de los resultados a la comunidad educativa.

5.1. Conclusiones generales y particulares

El proyecto de intervención se realizó con el propósito de implementar el modelo del aprendizaje invertido en los alumnos de tercero de secundaria en la materia de artes visuales para lograr el desarrollo del enfoque pedagógico de esta, con base en los resultados que arroja el estudio en el capítulo cuatro, se puede afirmar que este modelo contribuyó de forma positiva en el desarrollo de su enfoque, es decir, el desempeño de los alumnos al finalizar la secuencia mejoró notablemente, esto se puede observar en el comparativo previo y posterior a la intervención, donde refleja un aumento considerable en la adquisición de los conocimientos de los alumnos en cuanto al tema abordado en la intervención.

Así mismo en lo que concierne, dentro del enfoque pedagógico, al proceso creativo, la apreciación estética y el desarrollo de pensamiento artístico, los alumnos tuvieron el espacio y el tiempo para desarrollar estas habilidades en clase, igualmente se les brindó la orientación necesaria a cada uno durante la secuencia para que ellos desarrollaran su proyecto, orientándolos principalmente sobre dudas que tenían en cuanto a la forma, significado y los materiales a utilizar; en este tipo de habilidades se necesita que el docente oriente al alumno, lo motive a desarrollar sus habilidades sensoriales para que adquiera la capacidad de realizar ejercicios libres en toda forma de expresión (SEP, 2017). Los resultados obtenidos con la aplicación de la rúbrica de desempeño demuestran

que los alumnos desarrollaron estas habilidades y pudieron elaborar propuestas creativas, con esto se corrobora que lograron tener una apreciación estética de los elementos del arte, y desarrollaron su pensamiento artístico.

Con relación a la motivación de los alumnos, Bergmann y Sams (2012), mencionan que una de las ventajas con el aprendizaje invertido es la mejora de la motivación del alumno en su aprendizaje, los resultados comparativos de la intervención en cuanto a la propia percepción del alumno de su motivación no varían, se mantienen en el mismo nivel; tomando en cuenta el resultado de la cantidad de actividades entregadas por los alumnos y los comentarios que surgieron al finalizar la implementación, se considera que los alumnos se sentían motivados particularmente en la visualización de los videos en la plataforma de YouTube, ya que preguntaron si seguiría subiendo videos al canal y compartiendo el enlace en la plataforma de classroom. Se puede comentar que esta parte fue muy motivadora para el docente, ya que los alumnos lo percibieron como un modelo innovador, especialmente por las herramientas digitales que se utilizaron.

Por lo que se refiere a las diversas plataformas utilizadas, la generación de los adolescentes donde se implementó la intervención, nacidos entre 2005 y el 2010, tiene una relación muy cercana con el entorno digital, más que cualquier otra generación actual, cuentan con la habilidad nata de gestionar múltiples plataformas, así mismo están muy familiarizados con YouTube y la narrativa transmedia (Freire, 2018); esto contribuyó en gran medida a la intervención, ya que los alumnos veían los videos con anticipación sin considerarlo un trabajo, para ellos fue parte de lo cotidiano, de igual manera al realizar actividades en múltiples plataformas de forma simultánea, fue algo que hicieron sin contratiempos, inclusive en las clases en línea, lograron estar conectados, realizar de manera digital una actividad y al mismo tiempo observar el video para cualquier duda, esto es, experimentaron conexiones de aprendizaje en nuevos entornos digitales apoyados de diversas herramientas tecnológicas, las cuales estuvieron a su disposición en cualquier momento y lugar (Sánchez-cabrero et al., 2019; Vazquez-Cano & Sevillano, 2015).

En cuanto a la práctica docente implementando este modelo, se considera que es necesario tener cierta experiencia en impartir la materia, así como dominar todos los

contenidos del programa donde se quiere implementar, esto con la finalidad de decidir en cuáles temas y/o secuencias es conveniente utilizar el aprendizaje invertido. Por otro lado, es necesario que el docente tenga amplio conocimiento del manejo e implementación de los recursos digitales y diversas plataformas, así como el manejo de herramientas para la realización de videos, esto con la finalidad de realizar de manera exitosa las actividades planeadas y resolver cualquier contratiempo que se presente. Por consiguiente, se requiere gran compromiso para la realización del material necesario para la implementación del modelo. Por otra parte, también es importante que el docente conozca a los alumnos y su contexto, ya que es necesario que el alumno tenga a su disposición algún dispositivo conectado a internet para garantizar el desarrollo del aprendizaje invertido, así como su compromiso y responsabilidad de asistir a la clase habiendo visto los videos previamente.

Como resultado se concluye que la intervención planeada cumplió con su propósito, así mismo tuvo efectos positivos en la práctica docente ya que hizo evidente la necesidad de aprovechar todas las herramientas digitales y la disposición que tienen los alumnos a utilizarlas con una finalidad educativa; así mismo los docentes tenemos la obligación de actualizarnos de manera constante en lo que se refiere a tendencias pedagógicas y tecnológicas para adaptarlas al contexto de los alumnos e implementarlas.

Así pues, se considera que una de las aportaciones importantes de esta intervención es que los docentes tengan la opción y consideren implementar este modelo en algunas de las planeaciones de sus secuencias y así puedan enriquecer más su práctica, especialmente cuando se tienen grupos numerosos y poco tiempo para atender a todos los alumnos.

Para finalizar sería conveniente seguir investigando más sobre los resultados de la implementación del aprendizaje invertido, ya que existe poca evidencia de estos, por otro lado realizar investigaciones documentales más actualizadas, aunque este modelo es reciente y las investigaciones que hay también lo son, la gran mayoría fueron realizadas anterior a la pandemia de COVID-19 y es evidente que la educación posterior a esta ha cambiado, por lo que la implementación y los resultados de este modelo es probable que tengan diferentes efectos en los alumnos.

5.2 Entrega de resultados a la comunidad

La presentación de los resultados se realizó por medio de un informe de presentación de resultados entregado a la directora del plantel educativo, la maestra Claudia Araceli Ríos Martínez, el motivo principal fue que las condiciones de los protocolos de salud establecidos por las autoridades y el trabajo administrativo arduo que se presentó al inicio del ciclo escolar con el regreso a clases presenciales, no permitieron la realización de algún tipo de evento.

El informe se integró con los ocho apartados que anteriormente se tenían previstos para la presentación:

- Descripción de la problemática detectada
- Diagnóstico
- Aprendizaje invertido
- Implementación de la intervención
- Resultados obtenidos
- Interpretación de los resultados
- Conclusiones

Para la entrega del informe se solicitó una cita con la directora, la cual otorgó el día 10 de septiembre a las 13:10 hrs. La entrega del informe tuvo una duración de 50 minutos aproximadamente, esta se realizó primeramente dando una introducción de lo que es un proyecto de intervención y cómo se realiza; después de la introducción se pasó a la explicación de todo el proyecto, paso por paso, siguiendo el orden del contenido del informe, así mismo, en cada uno de los apartados se respondieron todas las dudas que le surgieron a la directora. Al finalizar la entrega, la directora realizó una retroalimentación de todo el proyecto, la cual se puede resumir en los siguientes puntos:

- Primero, en la edad en la que están los alumnos hay un compromiso por parte de todos los docentes de enseñarles el uso responsable de los recursos digitales a los alumnos, este tipo de trabajos son de mucha ayuda, ya que ellos podían ver que cualquier medio digital lo pueden utilizar para cuestiones positivas, en este caso su

aprendizaje.

- Segundo, los docentes tenemos la obligación de aprender nuevas estrategias y metodologías para enseñar a los alumnos, por consiguiente hacer el aprendizaje más motivador y accesible a sus necesidades.
- Tercero, para realizar este tipo de trabajos ella creía que el maestro debería tener mucho compromiso con su trabajo, ya que toda la preparación de este tipo de materiales requería mucho tiempo extra para la planeación y realización.
- Para finalizar me felicitó, comentó que le gusta tener maestros que se preparen y empleen nuevas estrategias de enseñanza en la secundaria; que ya no se podía seguir con la enseñanza tradicional en su totalidad.

Referencias

- Akçayır, G., & Akçayır, M. (2018). The flipped classroom: A review of its advantages and challenges. *Computers and Education*, 126(January), 334–345.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.07.021>
- Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip your Classroom: reach every student in every class every day*. ASCD.
- Conde, S. D., & Igarza, S. (2019). Estudio del conocimiento centrado en el alumno a través del Aprendizaje Invertido. *Atlantic Review of Economics: Revista Atlántica de Economía*, 2(2).
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7093231.pdf>
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/extart?codigo=7093231>
- Córdova, K. E. G. (2013). *Evaluación del aprendizaje: Retos y mejores prácticas* (Kindle). Editorial Digital del Tecnológico de Monterrey.
- Domínguez, L., Carreño, O., & Sierra, D. (2020). Divide y vencerás: Efectos de dos intervenciones para el aprendizaje interactivo en grupos grandes de estudiantes sobre la percepción de la calidad del ambiente de aprendizaje. *Educación Médica*.
<https://doi.org/10.1016/j.edumed.2020.04.006>
- Freire, A. (2018). *La nueva narrativa transmedia de la generación Google Kids* (1ra ed.). Editorial UOC.
- Fuentes, A., López, J., Parra, M. E., & Morales, M. B. (2020). Diseño, validación y aplicación de un cuestionario para medir la influencia de factores exógenos sobre la eficacia del aprendizaje invertido. *Psychology, Society and Education*, 12(1), 1–16.
<https://doi.org/10.25115/psye.v10i1.2334>
- Hernandez-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista-Lucio, P. (2006). *Metodología de la Investigación*. McGraw Hill.
- INEE. (2010). *AR03a Gasto nacional en educación total y como porcentaje del PIB AR03a-1*. <https://www.inee.edu.mx/wp-content/uploads/2019/04/AR03a-2010.pdf>
- INEGI. (n.d.). *Cuéntame*. <http://www.cuentame.inegi.org.mx/default.aspx>
- ITESM. (2014). Aprendizaje Invertido. *Reporte EduTrends*, 14(2), 29.
<https://observatorio.tec.mx/edutrendsaprendizajeinvertido>
- ITESM. (2019). *Observatorio de Innovación Educativa*. Población y Efectividad En El Aula, ¿cuántos Alumnos Son Demasiados? <https://observatorio.tec.mx/edu-news/grupos-grandes-efectividad-ensenanza>
- Krathwohl, D. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: a revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. 41(4), 352.
<https://books.google.com/books?id=JPkXAQAAMAAJ&pgis=1>
- Landa, M. R., & Ramírez, M. Y. (2018). Diseño de un cuestionario de satisfacción de estudiantes para un curso de nivel profesional bajo el modelo de aprendizaje

- invertido. *Páginas de Educación*, 11(2), 153.
<https://doi.org/10.22235/pe.v11i2.1632>
- López, J. A., López, J., Moreno, A. J., & Pozo, S. (2020). Effectiveness of innovate educational practices with flipped learning and remote sensing in earth and environmental sciences-An exploratory case study. *Remote Sensing*, 12(5).
<https://doi.org/10.3390/rs12050897>
- López, J., Fuentes, A., López, J. A., & Pozo, S. (2019). Formative transcendence of flipped learning in mathematics students of secondary education. *Mathematics*, 7(12). <https://doi.org/10.3390/MATH7121226>
- Lucena, F. J. H., Díaz, I. A., Rodríguez, J. M. R., & Marín, J. A. M. (2019). Influencia del aula invertida en el rendimiento académico. Una revisión sistemática. *Campus Virtuales*, 8(1), 9–18.
<http://uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/view/384>
- Malhotra, N. K. (2008). *Investigación de Mercados*. Pearsons Educación.
- Martín, D., & Tourón, J. (2017). El enfoque flipped learning en estudios de magisterio: percepción de los alumnos. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 20(2), 187. <https://doi.org/10.5944/ried.20.2.17704>
- Morales, S., Cabrera, M., & Tirocchi, S. (2018). Estrategias de aprendizaje informal de habilidades transmedia en adolescentes de Uruguay. *Comunicación y Sociedad*, 33, 65–88. <https://0-eds-a-ebsohost-com.biblioteca-ils.tec.mx/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=2&sid=efcd2ba2-a6c5-4fc3-827c-8fcefa084fa6%40sdc-v-sessmgr03>
- Pozo, S. P., López, J. L., Moreno, A. J. M., & López, J. A. L. (2019). Impact of educational stage in the application of flipped learning: A contrasting analysis with traditional teaching. *Sustainability (Switzerland)*, 11(21).
<https://doi.org/10.3390/su11215968>
- Sánchez-cabrero, R., Costa-Román, Ó., Mañoso-Pacheco, L., Novillo-López, M., & Pericacho-Gómez, F. (2019). *Orígenes del conectivismo como nuevo paradigma del aprendizaje en la era digital*. 21(36), 113–136.
<https://doi.org/http://dx10.17081/eduhum.21.36.326>
- Santiago, R., & Bergman, J. (2018). *Aprender al revés: Flipped Classroom 3.0 y metodologías activas en el aula*. Paidós.
- Santovenia-Casal, S. (2019). *Análisis de pedagogías digitales : Comunicación, redes sociales y nuevas narrativas*. Ediciones Octaedro.
- Secretaría de Educación Jalisco. (2020). *Escuela Transparente*.
<https://escuelatransparente.se.jalisco.gob.mx/>
- SEP. (2013). Las estrategias y los instrumentos de evaluación desde el enfoque formativo. In *Serie: Herramientas Para La Evaluación En Educación Básica* (Vol. 4).

www.educacionespecial.sep.gob.mx/pdf/doctos/2Academicos/h_4_Estrategias_inst_rumentos_evaluacion.pdf

- SEP. (2017). *Aprendizajes Clave para la educación integral. Artes. Educación secundaria. Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación*. Secretaría de Educación Pública.
- Sobrino, Á. (2014). Aportaciones del conectivismo como modelo pedagógico post-constructivista. *Cuadernos de Pedagogía*, 42, 39–48.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=403041713005>
- UNAM. (2020). *Instituto de investigaciones Jurídicas*. <https://www.juridicas.unam.mx/>
- Vazquez-Cano, E., & Sevillano, M. (2015). *Dispositivos digitales móviles en educación*. Narcea Ediciones. <https://0-ebookcentral-proquest-com.biblioteca-ils.tec.mx/lib/consorcioitesmsp/reader.action?docID=4626642>

Anexos

Anexo 1. Instrumento de evaluación diagnóstica

https://docs.google.com/forms/d/1YXoRFHuPUYRtaCq5u5tvX8_tZImSNFBYeBaave4yOhs/edit

Cuestionario diagnóstico sobre la percepción de las estrategias utilizadas por los maestros y cómo favorecen estas en el logro de los aprendizajes de los alumno.

El presente cuestionario se realiza con el objetivo de conocer tu opinión sobre las estrategias que utilizan tus maestros para dar clases y el logro de tus aprendizajes.

Las respuestas a este cuestionario serán utilizadas para el proyecto de intervención educativa en el que me encuentro elaborando. Las respuestas serán tratadas de forma confidencial y únicamente para efectos del proyecto y de investigación educativa.

Este cuestionario está dividido en 3 secciones:

- La primera es para conocer tu opinión en relación a las clases presenciales del ciclo pasado
- La segunda parte es para saber tus conocimientos sobre un tema específico de artes visuales.
- La tercera parte es para conocer lo que sabes sobre una estrategia de aprendizaje específico

1. ¿En cual grupo estás?

3°A

3°B

3°C

Sección 1. Tu opinión en relación a las CLASES PRESENCIALES del ciclo pasado ^[SEP]

Marca una casilla que tan de acuerdo o desacuerdo estás con los siguientes enunciados

(4) Totalmente de acuerdo

(3) Parcialmente de acuerdo

(2) Parcialmente en desacuerdo

(1) Totalmente en desacuerdo

2. Me siento motivado para aprender en mis clases
3. Me siento motivado por la forma en que dan las clases los maestros
4. Me siento motivado por la manera que me involucro en la clase que da el maestro
5. Resuelvo todas mis dudas del tema durante la clase
6. Realizo los proyectos y trabajos más complicados en clase
7. Utilizo recursos tecnológicos que ayudan en mi aprendizaje
8. Participo en mis clases
9. Los maestros me orienta sobre mi aprendizaje durante la clase
10. Los maestros me asesoran durante la clase mientras realizo trabajos y proyectos
11. Los maestros me facilitan diversos recursos tecnológicos para mejorar mi aprendizaje
12. Los maestros se involucran en la manera en que aprendo
13. Aprendo todo lo que abarca el tema de la clase
14. No tengo ninguna duda al realizar todas mis tareas en casa
15. Tengo acceso a los recursos y materiales para aprender a cualquier hora del día
16. Se me facilita aprender todos los contenidos de los temas

Sección 2. Tus conocimientos sobre un tema específico de artes visuales

Contesta las siguientes preguntas según lo que sepas o recuerdes del tema: “Teoría del color”. NO AFECTA TU CALIFICACIÓN

17. ¿Cuáles son los colores primarios?
18. ¿Cuáles son los colores secundarios?
19. ¿Cuáles son los colores neutros?
20. Qué es una escala de grises
21. Explica ¿qué es el matiz?
22. Explica ¿qué es la luminosidad?
23. Explica ¿qué es la saturación?
24. Menciona alguna corriente artística donde se utilice el color como principal elemento expresivo
25. Menciona algunos de los exponentes más importantes de esa corriente artística.
26. Menciona alguna de sus obras más importantes que recuerdes

Sección 3. Lo que sabes sobre una estrategia de aprendizaje específico

Contesta las siguientes preguntas según lo que sepas o hayas escuchado al respecto.

NO AFECTA TU CALIFICACIÓN

27. ¿Has escuchado hablar del aprendizaje invertido?
 Si
 No
 Muy poco
 No estoy seguro(a) de mi respuesta
28. ¿Sabes qué es el aprendizaje invertido?
 Si
 No
 Tengo una ligera idea de lo que es
 No estoy seguro(a) de mi respuesta
29. ¿Alguna vez has aprendido algo con el aprendizaje invertido?
 Si
 No
 No se
 Creo que si
 No estoy seguro(a) de mi respuesta
30. ¿Crees que aprenderías mejor con el aprendizaje invertido?
 Si
 No
 No se que es
 No estoy seguro(a) de mi respuesta

Anexo 2. Planeación

<p>Técnica 24 J. Ángel Romero Llamas 3° de Secundaria Del 8 de marzo al 16 de abril del 2020</p>				
<p>ASIGNATURA: Artes Visuales 3 EJE: Elementos básicos de las artes TEMA: Forma - color</p>				
<p>COMPETENCIA DEL EJE</p> <ul style="list-style-type: none"> Expresa, elabora y analiza obras de arte a partir los elementos básicos de las artes 				
<p>APRENDIZAJES ESPERADOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> Identifica tonos, saturación y luminosidad del color en su entorno para comprender conceptos básicos de la teoría del color Realiza una propuesta artística en donde imagine las formas que puede tener el sónico a partir de piezas de arte sonoro 				
APERTURA				
Fecha	Actividades	Materiales	Evidencias de aprendizaje	Instrumentos de Evaluación
1° sesión 08 al 12 de	Previo a la clase: Actividades de los alumnos:			

marzo	<ul style="list-style-type: none"> • Ver el video: ¿Recuerdas qué es el tono, saturación y luminosidad en el color? • Contestar las preguntas que se encuentran dentro del video <p>Durante la clase: Actividades de los alumnos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leer de algunas de las respuestas del cuestionario. • Realizar preguntas sobre sus dudas del tema • Contestar formulario de Google sobre teoría del color <p>Actividades del profesor:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pedir a los alumnos que compartan algunas de sus respuestas del video • Preguntar si tienen dudas sobre el tema y resolverlas • Pedir que realicen el formulario de Google. • Pedir para la siguiente clase que vean el video y contesten las preguntas: “Artistas que utilizan el color y el sonido como elemento principal en sus obras” 	<ul style="list-style-type: none"> • Dispositivo conectado a internet • Internet • Respuestas del cuestionario del video 	<ul style="list-style-type: none"> • Respuestas del cuestionario • Formulario de Google respondido 	Rúbrica de desempeño que se aplicará al finalizar la secuencia
-------	---	---	--	--

DESARROLLO

Fecha	Actividades	Materiales	Evidencias de aprendizaje	Instrumentos de Evaluación
<p>2° sesión 16 al 19 de marzo (15 de marzo suspensión de clases)</p>	<p>Previo a la clase: Actividades de los alumnos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ver el video: “Artistas que utilizan el color y el sonido como elemento principal en sus obras” • Contestar las preguntas que se encuentran dentro del video <p>Durante la clase: Actividades de los alumnos:</p>			

	<ul style="list-style-type: none"> • Leer de algunas de las respuestas del cuestionario. • Realizar preguntas sobre sus dudas del tema • Realizar una infografía con la información del video <p>Actividades del profesor:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pedir a los alumnos que compartan algunas de sus respuestas del video • Preguntar si tienen dudas sobre el tema y resolverlas • Pedir que realicen una infografía con la información del video • Orientar sobre el trabajo a realizar durante la clase • Pedir para la siguiente clase que vean el video y contesten las preguntas: ¿Cómo se aplican las cualidades del color a la escultura? • Explicar que empezaran a elaborar una escultura en clase y deberán de traer material para empezar su elaboración, así como escoger una canción de su agrado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dispositivo conectado a internet • Internet • Respuestas del cuestionario del video 	<ul style="list-style-type: none"> • Respuestas del cuestionario • Infografía 	Rúbrica de desempeño que se aplicará al finalizar la secuencia
<p>3° sesión 22 al 26 de marzo</p>	<p>Previo a la clase: Actividades de los alumnos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ver el video: ¿Cómo se aplican las cualidades del color a la escultura? • Contestar las preguntas que se encuentran dentro del video <p>Durante la clase: Actividades de los alumnos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leer de algunas de las respuestas del cuestionario. • Realizar preguntas sobre sus dudas del tema • Empezar a realizar su 	<ul style="list-style-type: none"> • Dispositivo conectado a internet • Internet • Respuestas del 		

	<p>escultura, aplicando las cualidades del color y el sonido en esta.</p> <p>Actividades del profesor:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pedir a los alumnos que compartan algunas de sus respuestas del video • Preguntar si tienen dudas sobre el tema • Explicar sobre la elaboración de su escultura, esta debe integrar las cualidades del color y el sonido de la canción elegida. • Orientar sobre el trabajo a realizar durante la clase • Resolver todas las dudas de los alumnos. • Pedir para la siguiente clase que vean el video y contesten las preguntas: “Realiza tu propia escultura así como Kandinsky hacía sus pinturas”. • Explicar que terminaran la escultura la siguiente clase, y que algunos voluntarios la presentarán al grupo. 	<p>cuestionario del video</p> <ul style="list-style-type: none"> • Materiales diversos a elección de los alumnos para la elaboración de su escultura • Canción elegida 	<ul style="list-style-type: none"> • Respuestas del cuestionario • Escultura sin terminar 	<p>Rúbrica de desempeño que se aplicará al finalizar la secuencia</p>
CIERRE				
Fecha	Actividades	Materiales	Evidencias de aprendizaje	Instrumentos de Evaluación
<p>4° sesión 13 al 16 de abril (29 de marzo al 09 de abril vacaciones de semana santa y pascua 12 de abril suspensión por CTE)</p>	<p>Previo a la clase: Actividades de los alumnos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ver el video: “Realiza tu propia escultura así como Kandinsky hacía sus pinturas”. <p>Durante la clase: Actividades de los alumnos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Preguntar sobre dudas que tengan • Continuar con la elaboración de su 	<ul style="list-style-type: none"> • Dispositivo conectado a 		

	<p>escultura.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentar su escultura al grupo • Observar y preguntar dudas a sus compañeros sobre sus esculturas <p>Actividades del profesor:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Preguntar y resolver dudas de los alumnos • Pedir que continúen con la elaboración de su escultura • Orientar sobre el trabajo a realizar en clase. • Pedir conforme vayan terminando, que presenten algunas al grupo. • Moderar los preguntas y comentarios de los alumnos con respecto a las esculturas de sus compañeros 	<p>internet</p> <ul style="list-style-type: none"> • Internet • Escultura empezada • Materiales diversos a elección de los alumnos para la elaboración de su escultura 	<ul style="list-style-type: none"> • Escultura terminada 	<p>Rúbrica de desempeño que se aplicará al finalizar la secuencia</p>
--	--	---	---	---

Anexo 3. Rubrica de desempeño

Rúbrica de desempeño (Taxonomía de Marzano y Kendall)					
Nombre de la secuencia: La escultura, el color y el Sonido					
Tema: Forma-color					
Eje: Elementos básicos de las artes					
Competencia del eje a evaluar	Aprendizajes esperados	Recuperación Nivel 1	Comprensión Nivel 2	Análisis Nivel 3	Utilización del conocimiento Nivel 4
Expresa, elabora y analiza obras de arte a partir de los elementos básicos de las artes.	Identifica tonos, saturación y luminosidad del color en su entorno para comprender conceptos	Reconoce los conceptos básicos de la teoría del color	Explica los conceptos básicos de la teoría del color	No aplica	No aplica
		Nombra algunos movimientos artísticos que utilizan el	Reconoce algunos movimientos artísticos y sus	Distingue los elementos básicos del color como	No aplica

	básicos de la teoría del color	color en sus obras	principales exponentes que utilizan el color como principal elemento expresivo	principal elemento expresivo en algunos movimientos artísticos	
	Realiza una propuesta artística en donde imagine las formas que puede tener el sonido a partir de piezas de arte sonoro	Identifica las acciones para realizar una escultura relacionada con alguna pieza musical	Explica sus ideas y las acciones necesarias para realizar su escultura que represente alguna pieza musical	Asocia sus ideas con los materiales, formas y colores necesarios para realizar su escultura que represente alguna pieza musical	Crea su propia escultura artística que represente alguna pieza musical de su elección

Anexo 4. Cuestionario Teoría del color

https://docs.google.com/forms/d/10IqxWARBjF4AsRqtFfSEqr4UB55KdwN_JBbjV3teyuM/edit

<p>Teoría del color</p> <p>Contesta las siguientes preguntas según lo que aprendiste en el video</p> <p>Nombre completo, empezando por el apellido</p> <p>1. ¿En cuál grupo estás?</p> <p>3°A</p> <p>3°B</p> <p>3°C</p> <p>2. ¿Cuáles son los colores primarios?</p> <p>Rojo, verde, azul</p> <p>Amarillo, rojo, azul</p> <p>Verde, morado, naranja</p>
--

No recuerdo bien

3. ¿Cuáles son los colores secundarios?

Amarillo, rojo, azul

Verde, morado, naranja

Morado, azul, verde

No recuerdo bien

4. ¿Qué es la escala de grises?

Son los colores blanco, gris y negro

Los colores que se mezclan en pequeños porcentajes

Los colores intermedios que resultan de mezclar blanco y negro

Son los colores blanco y negro

No recuerdo bien

5. ¿Qué es el matiz?

Cantidad de luz en un color

Es la cualidad por la cuál diferenciamos y damos nombre a un color, por ejemplo rojo, verde.

Intensidad o pureza del color

No recuerdo bien

6. ¿Qué es la luminosidad?

Cantidad de luz en un color

Es la cualidad por la cuál diferenciamos y damos nombre a un color, por ejemplo rojo, verde.

Intensidad o pureza del color

No recuerdo bien

7. ¿Qué es la saturación?

Cantidad de luz en un color

Es la cualidad por la cuál diferenciamos y damos nombre a un color, por ejemplo rojo, verde.

Intensidad o pureza del color

No recuerdo bien

8.- El color de esta imagen esta..



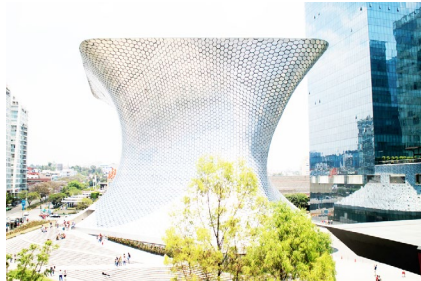
Muy brillante

Desaturado

Mucha saturación

No recuerdo bien

9.- Esta imagen tiene exceso de...



Formas

Matiz

Luminosidad

Saturación

No recuerdo bien

10.- Los colores en esta imagen tiene mucha...



Luz

Saturación

Cantidad de matiz

No recuerdo bien

11.- A esta imagen le falta...



Luminosidad

Contraste

Matiz

Saturación

No recuerdo bien

Anexo 5. Preguntas correspondientes al video 2 “Artistas que utilizan el color y el sonido como elemento principal en sus obras”

- 1.- ¿Cuáles colores te han gustado más, los que utilizaban los impresionistas, o los que utilizaba Van Gogh?
- 2.-¿Qué opinas de cómo utilizaban los colores en el Fauvismo?
- 3.-Imaginas, ¿cómo podrías representar el sonido de tu canción favorita?
- 4.- A ti ¿Cuál color te gustaría crear y registrarlo con tu nombre?

Anexo 6. Preguntas y actividades correspondientes al video 3 “¿Cómo se aplican las cualidades del color a la escultura”

- 1.- ¿Cuál de todos los artistas fue el que te gustó más?
- 2.- Explica ¿porqué?
- 3.- Investiga más sobre este artista
- 4.- Investiga otras obras escultóricas que utilicen el color

Anexo 7. Evidencia de entrega del informe



Currículum Vitae

Martha Elia Sahagún Ruiz

Correo electrónico personal: eliasahagunruiz@gmail.com

992394

Originaria de Guadalajara, México, Martha Elia Sahagún Ruiz realizó estudios profesionales en Diseño para la comunicación gráfica en la Universidad de Guadalajara. La investigación titulada Implementación del modelo del aprendizaje invertido para el desarrollo del enfoque pedagógico de la materia de artes visuales en tercero de secundaria es la que presenta en este documento para aspirar al grado de Maestría en Educación.

Su experiencia de trabajo ha girado, principalmente, alrededor del campo de la publicidad y la docencia, específicamente en el área del diseño gráfico desde hace 22 años. Asimismo, ha participado en iniciativas de tutorías para docentes.

Actualmente, Martha Elia Sahagún Ruiz funge como docente de la materia de artes visuales en nivel secundaria. Es una persona responsable en su labor profesional que busca la preparación académica, para poder destacar en su área y ofrecer lo mejor de ella en su trabajo día con día; es por ello que actualmente está buscando opciones para continuar con el siguiente paso que es un doctorado relacionado con la educación.