



# UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

**Carrera de:**

Pedagogía de las Artes y Humanidades

**Galería virtual: herramienta pedagógica para un aprendizaje activo  
interdisciplinar con los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa Javier  
Loyola**

Trabajo de Integración Curricular  
previo a la obtención del título de  
Licenciado/a en Pedagogía de las Artes

Autora:

Deysi Gabriela Calle Urgiles

CI: 0350148763

Autora:

Nube Nathaly Paida Sucuzhañay

CI: 0302752027

Tutor:

Mgs. Juan José Rocha Espinoza

CI: 0919924456

Cotutora:

Mgs. Fanny Guadalupe Cadme Galabay

CI: 0301339321

**Azogues - Ecuador**

**Marzo, 2024**

### **Agradecimiento**

Mi más sincero agradecimiento a cada una de las personas que han formado parte de este importante capítulo de mi vida académica. Hoy, al culminar esta etapa expreso mi gratitud a la Universidad Nacional de Educación por la oportunidad de crecer como profesional. A mis docentes, quienes con su dedicación y sabiduría han sido guías en este proceso de aprendizaje. Agradezco también a todos aquellos que han contribuido a la realización de este trabajo, puesto que con su generosidad fortalecieron mi convicción de que un trabajo en equipo es el camino al éxito. Finalmente, mi gratitud a mi familia, amigas y seres queridos quienes han sido mi fuente de apoyo y motivación a lo largo de esta travesía.

### **Dedicatoria**

Dedico esta meta cumplida a mi querida madre Maruja Calle, quien con tanto esfuerzo hoy me ha permitido ser una persona de bien, tu amor, paciencia y sacrificio han sido la fuerza que me ha impulsado en cada paso de este trayecto académico. Tus palabras de aliento y tu inquebrantable apoyo han sido mi mayor inspiración. Esta tesis es el resultado de tu dedicación y de tu infinito amor. Gracias por ser mi guía, mi sostén y mi mayor admiración. Del mismo modo, dedico este trabajo a mis queridos abuelos Hector y Ubaldina, quienes a pesar de que hoy no están presentes en este gran logro, sé que están orgullosos de cada una de las cosas que he conseguido, gracias por todo el apoyo y amor brindado en aquellas etapas de felicidad.

**Gabriela Calle**

### **Agradecimiento**

Al culminar este largo proceso, en primer lugar, quiero agradecer a mis queridos padres porque gracias a ellos, a todo su amor, apoyo y esfuerzo he podido hacer realidad esta meta, por esas llamadas cariñosas que eran mi consuelo fuera de casa. A mis hermanos Diego, Digna, Rodrigo, Lucio y Johnny, quienes jamás dejaron de alentarme a continuar sin importar los obstáculos de la vida. Agradezco también a una persona especial que estuvo siempre ahí sin



importar las circunstancias. Al Divino Niño y a la Virgen de la Nube, al cielo les agradezco por haber permitido este logro y haberme cuidado a donde quiera que fuera por motivo de mis estudios. Por último, agradezco a mis estimados maestros quienes en el transcurso de mi carrera me enseñaron todo lo que ahora sé, haciendo de mí una persona ética y comprometida con mi carrera y mi profesión.

### **Dedicatoria**

En el transcurso de nuestra existencia hay pocas ocasiones como esta donde lo más importante es compartir el éxito con nuestros seres amados, así hago esta dedicatoria. Quiero dedicar este proyecto a mi adorada hija Nube Victoria por ser la luz de mi vida, para ti mi princesa con amor, gracias por ser mi felicidad. A mi madre querida la señora Julia Sucuzhañay por ser mi guía y sembrar en mí la perseverancia que tanto necesite para terminar mi carrera. A mi querido padre, señor Rene Paida, por ser mi ejemplo de lucha y carácter, por haberme dado todo con su esfuerzo. Para ustedes que fueron y seguirán siendo mi motor, mi inspiración y mi fuerza. A ustedes tomo mi esfuerzo y dedicación de esta meta cumplida.

**Nube Paida**



**Resumen:**

La presente investigación partió del problema identificado en las prácticas preprofesionales durante el periodo IS-2023 sobre el limitado uso de lenguajes artísticos, con los estudiantes de 7mo grado de Educación General Básica (EGB) de la Unidad Educativa “Javier Loyola”. El objetivo fue fortalecer la creación artística para un aprendizaje activo interdisciplinar con los niños del séptimo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Javier Loyola”, mediante una galería virtual, durante el año lectivo 2023-2024. La metodología aplicada fue la investigación-acción, esta responde a un enfoque cualitativo, partiendo de la subjetividad frente a la interpretación de resultados y el análisis que requirió cada una de las situaciones. Se emplearon técnicas como la observación participativa, la encuesta y la entrevista; parte de los instrumentos: el diario de campo, cuestionario y guía de entrevista, con la finalidad de recopilar la información de manera confiable en todo el proceso de investigación. Los sujetos que formaron parte del estudio fueron diecinueve estudiantes, once mujeres y ocho hombres entre las edades de diez a doce años. Entre los resultados favorables de la investigación, se evidenció que el uso de la interdisciplinariedad ha sido uno de los ejes indispensables para lograr mantener al estudiantado en el hilo entusiasta del proyecto. El arte logró ser el motor que llevó a un aprendizaje constructivo, donde se logró atender las necesidades de los estudiantes en relación con el fortalecimiento de las habilidades artísticas mediante la galería virtual. Mediante la investigación se ha demostrado que la herramienta pedagógica efectivamente fortalece la creación artística como parte integral del proceso de enseñanza y aprendizaje, promoviendo un aprendizaje activo interdisciplinar y significativo.

**Palabras claves:** Educación Cultural y Artística, Interdisciplinariedad, Aprendizaje Activo, Herramienta pedagógica, Galería virtual.

**Abstract:**



The present research was based on the problem identified in the pre-professional practices during the period IS-2023 on the limited use of artistic languages, with the students of 7th grade of General Basic Education (EGB) of the Educational Unit "Javier Loyola". The objective was to strengthen artistic creation for an active interdisciplinary learning with the children of the 7th grade of General Basic Education of the "Javier Loyola" Educational Unit, through a virtual gallery, during the 2023-2024 school year. The methodology applied was action research, which responds to a qualitative approach, based on subjectivity in the interpretation of results and the analysis required by each of the situations. Techniques such as participatory observation, survey and interview were used; part of the instruments: the field diary, questionnaire and interview guide, in order to collect information reliably throughout the research process. The subjects who were part of the study were nineteen students, eleven females and eight males between the ages of ten and twelve years old. Among the favorable results of the research, it became evident that the use of interdisciplinarity has been one of the indispensable axes to keep the students in the enthusiastic thread of the project. Art managed to be the engine that led to constructive learning, where it was possible to meet the needs of students in relation to the strengthening of artistic skills through the virtual gallery. Through research, it has been demonstrated that the pedagogical tool effectively strengthens artistic creation as an integral part of the teaching and learning process, promoting active interdisciplinary and meaningful learning.

**Keywords:** Cultural and Artistic Education, Interdisciplinarity, Active Learning, Pedagogical Tool, Virtual Gallery.

## Índice del Trabajo



<b>1. Introducción</b>	<b>8</b>
<b>2. Planteamiento del problema</b>	<b>11</b>
2.1 Preguntas de investigación	12
<b>3. Justificación</b>	<b>13</b>
<b>4. Objetivos</b>	<b>14</b>
4.1 Objetivo general	14
• 4.2 Objetivos específicos	14
<b>5. Antecedentes de la investigación</b>	<b>15</b>
5.1 El desarrollo del pensamiento crítico desde los ambientes de aprendizaje	16
5.2 Desarrollo del aprendizaje en la innovación curricular	17
5.3 El desempeño de habilidades en el sistema educativo	18
<b>6. Marco teórico</b>	<b>19</b>
6.1 La creación artística a través de los lenguajes artísticos	19
6.1.1 Desarrollo creativo e integral del niño en la educación artística	20
6.1.2 La creatividad en el campo de la educación	21
6.2 La interdisciplinariedad como herramienta pedagógica.	23
6.2.1 Integración del arte en la interdisciplinariedad	25
6.3 Herramientas pedagógicas para el desarrollo cognitivo	25
6.3.1 La inserción de las artes en la pedagogía	26
6.3.2 La experimentación como recurso pedagógico	27
6.3.3 Galería virtual como herramienta pedagógica	28
6.4 Aprendizaje activo para el desarrollo de las competencias artísticas y pedagógicas	28
6.4.1 El aprendizaje activo dentro de la educación 4.0	30
<b>7. Marco metodológico</b>	<b>31</b>
7.1 Paradigma	31
7.2 Enfoque	31
7.3 Diseño	32
7.4 Método	33
7.5 Técnicas para la recolección de la información	33
7.5.1 Observación participativa	34
7.5.2 Encuesta	34
7.5.3 Entrevista (semiestructurada)	34
<b>7.6 Instrumentos</b>	<b>35</b>
7.6.1 Diarios de campo	35
7.6.2 Guía de entrevista	35
7.6.3 Cuestionario	36



Tabla 3: Guía de cuestionario	37
7.7 Sujetos que participan en el estudio	37
<b>8. Propuesta de intervención educativa</b>	<b>38</b>
8.1 Fundamentación de la propuesta	38
<b>9. Resultados</b>	<b>63</b>
9.1 Análisis de la observación participativa	63
9.2 Análisis de la entrevista	75
9.3 Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de 7mo de EGB	81
<b>10. Conclusiones y recomendaciones</b>	<b>87</b>
10.1 Conclusiones	87
10.2 Recomendaciones	89
<b>11. Anexos</b>	<b>93</b>

#### Índice de tablas

Tabla 1: Características del aprendizaje activo	29
Tabla 2: Guía de entrevista	35
Tabla 3: Guía de cuestionario	36
Tabla 4: Población de investigación	37
Tabla 5: Objetivos del Sub-Nivel Básica Media	39
Tabla 6: Rúbrica de evaluación	43
Tabla 7: Planificación microcurricular 1	45
Tabla 8: Planificación microcurricular 2	49
Tabla 9: Planificación microcurricular 3	55
Tabla 10: Entrevista evaluativa	74
	<b>92</b>

#### Índice de ilustraciones

Ilustración 1: Juego de preguntas y respuestas	63
Ilustración 2: El cine	64
Ilustración 3: Hologramas 3D	65
Ilustración 4: Creación de cuentos	66
Ilustración 5: Teatro de sombras	67
Ilustración 6: La danza tradicional y sus vestimentas	68



Ilustración 7: Vestimenta tradicional	69
Ilustración 8: Repaso coreográfico	70
Ilustración 9: Tejido de cintas	71
Ilustración 10: Video musical	72
Ilustración 11: Galería virtual	73

### **Índice de figuras**

Figura 1: Fases de la Investigación-acción	32
Figura 2: Interpretación de la pregunta 1	80
Figura 3: Interpretación de la pregunta 2	81
Figura 4: Interpretación de la pregunta 3	81
Figura 5: Interpretación de la pregunta 4	82
Figura 6: Interpretación de la pregunta 5	83
Figura 7: Interpretación de la pregunta 6	83
Figura 8: Interpretación de la pregunta 7	84

## 1. **Introducción**

En el presente trabajo de investigación titulado “Galería virtual: herramienta pedagógica para un aprendizaje activo interdisciplinar con los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa Javier Loyola”, ubicada en la parroquia Javier Loyola del cantón Azogues, estudio realizado en el año lectivo (2023-2024). En el Trabajo de Integración Curricular (TIC) se plantean herramientas pedagógicas en el contexto de Educación Cultural y Artística para el fortalecimiento de estrategias metodológicas.

El problema de investigación diagnosticado en el contexto de las prácticas preprofesionales a través de la observación participativa fue el escaso desarrollo de habilidades artísticas en la práctica educativa. Entre los factores desencadenantes hacia la problemática se encuentra el limitado conocimiento de herramientas pedagógicas para consolidar las estrategias metodológicas que permitan un adecuado proceso de enseñanza y aprendizaje mediante un exiguo acceso a los recursos didácticos y tecnológicos.

Como probable respuesta al problema de investigación se plantea la creación de una galería virtual como un medio de exhibición de las creaciones artísticas de cada uno de los estudiantes. Se comprende que el uso de lenguajes artísticos en el área de ECA responde como un aspecto positivo en la formación educativa de los estudiantes, a través de la capacidad de plasmar las creaciones artísticas y actividades prácticas como la danza, el teatro de sombras y el cine. Además, adquieren conocimientos y habilidades que estimulan su proceso cognitivo y creativo. En este aspecto, la investigación refiere a fortalecer la creación artística como herramienta pedagógica para un aprendizaje activo interdisciplinar en la Unidad Educativa Javier Loyola”.

Las actividades propuestas surgen de las necesidades identificadas en el aula de clases y se proyectan a través de estrategias metodológicas con la planificación de la unidad didáctica se describen secuencial y cronológicamente la organización de las sesiones de los lenguajes artísticos mencionados. Del área de ECA se consideran los bloques curriculares pertinentes en la enseñanza

y aprendizaje de los estudiantes, centrados en el proceso creativo desde el fortalecimiento de habilidades.

La constatación de la realidad educativa en la asignatura de ECA ha impulsado la necesidad de fortalecer las habilidades de los estudiantes en los diversos lenguajes artísticos. A partir de este impulso, surge la creación artística como herramienta pedagógica fundamental, orientada hacia un aprendizaje activo interdisciplinar. Este enfoque busca mejorar las condiciones de enseñanza y optimizar las funciones cognitivas involucradas en el proceso de aprendizaje.

En el desarrollo del Trabajo de Integración Curricular (TIC) para dar a conocer el proceso de investigación realizado, se estructura así: (1) se presenta la introducción con los datos correspondientes de la institución educativa, ubicación, estudiantes y docente a cargo. (2) el planteamiento del problema que deriva la situación o desafío en la asignatura de ECA, con una descripción meticulosa del contexto de la Unidad Educativa Javier Loyola y se encuentran las preguntas de investigación (2.1) que posibilita guiar y definir la investigación.

Así, en el apartado (3) en la justificación se detalla la necesidad de la investigación sobre el fortalecimiento de habilidades en los estudiantes en el área de ECA y la relevancia de las actividades sobre su proceso de enseñanza y aprendizaje. (4) los objetivos de la investigación que se plasman en la finalidad del proyecto y su orientación de inicio a fin, el mismo que se conecta directamente con la problemática.

Los antecedentes de la investigación (5) donde se recopilan estudios similares a la investigación de la enseñanza en artes, muestran resultados en los diferentes contextos. (6) en el marco teórico se fundamenta los aportes teóricos con relación al trabajo de investigación, en función a las distintas categorías como la creación artística y el aprendizaje activo interdisciplinar.

El marco metodológico (7) describe los procedimientos a emplearse en la solución de la problemática, tales como la investigación con enfoque cualitativo de nivel exploratorio, descriptivo, el método inductivo para alcanzar los objetivos planteados, así como la investigación acción mediante las técnicas e instrumentos aplicados para la recolección de datos y los sujetos participantes, Dentro la propuesta de intervención educativa (8) se adaptan las fases de la

investigación-acción, empleando las diferentes técnicas de los lenguajes artísticos con base al aprendizaje activo interdisciplinar hacia la creación artística. Asimismo, en la propuesta se realiza una fundamentación teórica en relación con la ejecución y aplicación de la propuesta.

El análisis y discusión de los resultados (9) se describen ordenada y sistemáticamente los resultados obtenidos en el empleo de la propuesta según los instrumentos utilizados. Por último, en las conclusiones y recomendaciones (10) se muestran las reflexiones realizadas frente a los hallazgos del proyecto en respuesta a la problemática y objetivos planteados. Cada una de las partes mencionadas de la estructura es un pilar fundamental para el proyecto.

## 2. Planteamiento del problema

En el país se tiene el currículo de Educación Cultural y Artística vigente, consolidado desde 2016, en los programas educativos de muchos países, especialmente en Educación General Básica (EGB), se considera una asignatura dedicada a la Educación Artística con distintos lenguajes artísticos (artes visuales, sonoras, escénicas). La mayoría de los casos, esta variedad se reduce a dos disciplinas: artes visuales y música. Aunque se hace referencia a la integración de estas áreas en todos los programas, la práctica muestra una limitación significativa en cuanto a su implementación (Ministerio de Educación, 2016).

En el estudio de campo obtenido mediante la observación en el proceso de formación académica permitió reconocer el limitado uso de lenguajes artísticos. En este sentido, se detectó que existe un escaso uso de herramientas pedagógicas, teniendo en consideración la importancia de haber evidenciado la realidad educativa en torno al currículo ECA y su aterrizaje en el aula de clases, surge la pregunta de: ¿los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Javier Loyola” están desarrollando experiencias enriquecedoras que le permiten fortalecer sus habilidades artísticas educativas sobre la asignatura?

En el período académico IS-2023 de mayo-agosto de la Universidad Nacional de Educación (8.º semestre) se tuvo un primer acercamiento para detectar las falencias presentes en el grupo de investigación. En el transcurso de la observación se pudo evidenciar en el proceso de enseñanza la limitada implementación de recursos y actividades que fortalezcan sus habilidades

en los distintos lenguajes artísticos en la asignatura de ECA. Después, en la investigación de campo en una entrevista (ver anexo 2) la docente mencionó que sería ideal recibir capacitaciones constantes sobre herramientas pedagógicas y estrategias metodológicas que facilitan la enseñanza en los estudiantes desde la asignatura de ECA, ya que no tiene una especialidad en el área, así como el tiempo asignado es insuficiente para abarcar los contenidos propuestos en el currículo.

El inconveniente se debe a la falta de exploración del ejercicio de técnicas y materiales artísticos, y las actividades se convirtieron monótonas; no obstante, al presentarles un nuevo proyecto con su participación y la aplicación de nuevos lenguajes artísticos, de su parte desplegó un espacio de interés y colaboración. De lo mencionado anteriormente, surge el problema de investigación, mismo que radica en el limitado fortalecimiento de habilidades artísticas, lo cual provoca una escasez en la creatividad, conocimientos y habilidades.

Esta situación generaba que los estudiantes se dediquen únicamente a realizar actividades como el dibujo y la pintura, entendiéndose como el eje central de su enseñanza. Por tanto, no contar con herramientas pedagógicas y estrategias metodológicas de enseñanza y aprendizaje que busquen un mejor desarrollo personal y otorgar un inicio del ejercicio de herramientas artísticas para generar un aprendizaje activo, impide la libertad de expresión de cada uno de los estudiantes.

## 2.1 Preguntas de investigación

¿De qué manera se puede potenciar un aprendizaje y habilidades artísticas en los estudiantes de séptimo año de EGB de la Unidad Educativa Javier Loyola a través de herramientas pedagógicas?

¿Cómo emplear el arte en los procesos de enseñanza y aprendizaje como un medio de expresión y creación mediante un enfoque interdisciplinar?

¿Qué metodologías activas se pueden implementar en Educación Cultural y Artística para el desarrollo interdisciplinar?

### 3. Justificación

La Educación Cultural y Artística hoy en día tiene mayor relevancia dentro del sistema, aportando de forma significativa al aprendizaje y la construcción de conocimientos de los niños, niñas y adolescentes en sus procesos de formación académica. Es importante tener claros los objetivos que esta área presenta para cada nivel de educación, dado que los mismos persiguen el ejercicio de una enseñanza y aprendizaje activo y que propicie las diferentes capacidades y destrezas que se encuentran en los estudiantes y que por uno u otro motivo muchas de las veces permanecen bajas en práctica.

Con la presente investigación se trabajó con varias actividades relacionadas con el arte que propicien una mejor práctica de las habilidades artísticas de los estudiantes de séptimo grado de EGB de la Unidad Educativa Javier Loyola a través de una enseñanza activa interdisciplinar. Por esa razón surge la necesidad de la creación de una galería virtual de las artes como un medio de exhibición de las creaciones artísticas de los estudiantes.

Durante el proceso de creación de una educación equitativa y de calidad, se debe analizar que las propuestas sean dinámicas e interactivas para los estudiantes. Para esto, se cuenta con la utilización del área de ECA, que permite ampliar las expectativas desde diferentes ámbitos artísticos. Este es un espacio que posibilita el desarrollo personal del estudiante, dado que se parte desde el lado estético en los diferentes lenguajes artísticos, como la música, pintura, danza, entre otros.

En los lineamientos que se plantean en el currículo, se destaca la importancia de las artes en el proceso educativo, así también la aplicación de las técnicas que favorecen en un mejor desempeño para el aprendizaje. Mediante la aplicación de las diferentes técnicas, instrumentos y materiales, se puede observar la habilidad y destreza que un estudiante posee. De la misma manera, el Ministerio de Educación plantea que al final de la planificación de este currículo será evaluado, para determinar si su contenido es apto para la enseñanza, puesto que pueden aparecer ciertos aspectos no favorables.

Entre algunas de las actividades planteadas para cada intervención con los estudiantes están: la creación y producción del teatro de sombras como un medio artístico y lingüístico hacia una mirada de reflexión y crítica. Asimismo, la práctica de la danza folclórica en las diferentes costumbres y tradiciones que envuelven su localidad, poniendo en juego también su expresión corporal. La elección del tema ha sido tomada como parte de la ejecución de los dos ejes que se encuentran dentro de la construcción del currículo ECA, la identidad, tanto a nivel personal y en torno al espacio, pues este último es parte esencial de la formación de un individuo dentro la sociedad.

#### 4. Objetivos

##### 4.1 Objetivo general

Fortalecer la creación artística para un aprendizaje activo interdisciplinar con los estudiantes del séptimo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Javier Loyola”, mediante una galería virtual, durante el año lectivo 2023-2024.

##### ● 4.2 Objetivos específicos

- Identificar las habilidades artísticas en los estudiantes de séptimo año de EGB de la Unidad Educativa Javier Loyola a través de un enfoque interdisciplinar.
- Diseñar talleres de prácticas artísticas-pedagógicas; teatro de sombras, cine, danza con el uso de música y elaboración de vestimentas típicas, para un aprendizaje activo.
- Crear una galería virtual que permita la exposición de las creaciones artísticas de los/las estudiantes para un aprendizaje activo interdisciplinar.
- Evaluar las habilidades artísticas desarrolladas en las prácticas artísticas-pedagógicas.

#### 5. Antecedentes de la investigación

La asignatura de Educación Cultural y Artística es de gran importancia existente dentro de lo que se establece en el currículo del Ecuador dentro de la educación formal de cada uno de sus participantes. No obstante, el inconveniente fundamental suele radicar en la escasez de medios artísticos en las instituciones educativas. Al analizar los elementos tanto a nivel de los docentes

como del sistema educativo puede ser clave para identificar inicialmente la raíz principal de este problema y así proponer posibles soluciones.

En general, se reconoce que la Educación Cultural y Artística es una asignatura que frecuentemente ayuda a la estimulación y relajación que permite a los estudiantes captar conocimientos de un registro sensible. Los fundamentos de cualquier campo artístico se mencionan con frecuencia cuando se habla de educación artística en las instituciones educativas. A partir de esta perspectiva, la educación artística enfatiza simultáneamente el arte como conocimiento teórico y campo de estudio, mientras también reconoce la actividad artística como una expresión creativa, incluyendo la enseñanza técnica y la aplicación práctica.

Según Fernández y Gutiérrez (2022), en lo antes mencionado se observa una falta de vinculación entre los estudiantes y el arte, lo que limita su interés por la exploración artística. El arte se percibe simplemente como una actividad más dentro del currículo, sin despertar un genuino compromiso por parte de los participantes. Por tanto, es crucial implementar estrategias y herramientas que fomenten una mayor integración del arte en el contexto educativo, promoviendo así un enfoque significativo, fortaleciendo el valor del arte como herramienta educativa fundamental para el desarrollo artístico de los estudiantes.

Desde este punto de vista, menciona que la capacidad de adaptarse a varios estilos, técnicas y temas hace que la versatilidad en el arte sea una cualidad apreciada en todas las formas de arte. Un músico que puede tocar una variedad de instrumentos, componer música en una variedad de géneros musicales y puede improvisar es un ejemplo de un músico versátil. De acuerdo con García (2021) un artista versátil es aquel que puede producir obras de arte en una variedad de estilos y técnicas con la facilidad de adaptarse a varios temas desde su contexto.

La mayor fortaleza de esta fantástica herramienta es la flexibilidad de las artes como un medio fundamental para el proceso. Además de ser adaptable a cualquier tema y aplicable a cualquier campo, las artes también tienen numerosos beneficios para una experiencia integral mucho más efectiva y convincente. Puente (2017) menciona que “una educación en artes genera que los estudiantes mejoren la actitud respecto a la escuela y el aprendizaje, promueve el

conocimiento de la identidad cultural y genera una sensación de satisfacción personal” (p.7); siendo esto así, deriva en que su mérito radica entonces en afrontar una realidad y proponer actividades artísticas que inciten la participación de los estudiantes y la obtención de nuevos conocimientos.

### 5.1 El desarrollo del pensamiento crítico desde los ambientes de aprendizaje

El ambiente de aprendizaje es fundamental en el proceso educativo, ya que proporciona un conjunto de estrategias didácticas para crear un ambiente de aprendizaje armonioso. Teniendo en cuenta a Espinoza y Rodríguez (2017) señalan que “el ambiente de aprendizaje incluye y supera las condiciones físicas y de infraestructura y recursos, que si bien son indispensables serían insuficientes en sí mismos” (p.5). Para llevar a cabo todo este proceso se utiliza la presencia de juegos y actividades divertidas y atractivas, ya que los alumnos crean un ambiente basado en el carácter y la creatividad.

Al aplicar estos métodos, los estudiantes comienzan a ampliar sus conocimientos y desarrollan su pensamiento crítico. La importancia del entorno en la educación es más que necesaria para garantizar el buen desarrollo de los niños que forman parte del proceso. Por ello, crear un ambiente escolar propicio fuera de lo tradicional para un mejor bienestar emocional y mental es un factor determinante para el desarrollo del estudiante.

La educación tradicional se ha mantenido en la búsqueda de un desarrollo educativo enfocado en escritura y lectura, mismo que se complementa con el uso de la aritmética en el cada día del ser humano. Al mismo tiempo, para romper con este tipo de ideología educativa, Moreno y Velázquez (2017) afirman que “la educación es un proceso social que incide en la formación integral y se orienta a que el estudiante actúe de manera consciente y para lograrlo debe enfrentar diversas actividades formativas” (p.61). En este sentido, el sistema tradicional queda como planteamiento hacia un ideal del pasado, cuestionando el nuevo sistema educativo donde sobresalen las artes.

Por lo tanto, la primera tarea de la transición de la educación tradicional se basa en las habilidades para construir un mapa de progreso sostenible basado en la experiencia docente y

en la investigación. Cada parte del proceso permite visualizar cómo se desarrollan las habilidades con el tiempo, esta es una tarea que requiere de un consenso. Huerta y Domínguez (2020) consideran que la creación artística es un factor determinante en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, puesto que se reivindica hacia una sociedad llena de oportunidades y enseñanzas. Se visualiza el vínculo arte-educación que se manifiesta en el proceso de vida de cada factor, como un lazo que permite conectarnos con los demás y la posibilidad de compartir los conocimientos.

## 5.2 Desarrollo del aprendizaje en la innovación curricular

En consecuencia, a lo mencionado, en el siglo XXI se genera el pensamiento y la posibilidad de una búsqueda de competencias de cada uno de los integrantes presentes que deben exponerlos o ya sea obtenerlos, mismo que no debe exigir o demandar esfuerzo alguno ante sus potencialidades. Pimiento et al. (2020) afirman que la evolución del aprendizaje es la característica esencial de una educación por destrezas. Su finalidad es proporcionar la información suficiente a través de la innovación curricular para que el profesorado pueda planificar sus actividades y retroalimentar adecuadamente a cada alumno.

La innovación curricular ocupa un lugar importante en los currículos educativos actuales. La brecha de habilidades entre lo que requiere la sociedad y el campo educativo, mismo que proporciona un sistema de educación y capacitación formal más amplio. Avendaño y Parada (2013) conceptualizan que el currículo es la principal herramienta del sistema educativo para transformar los contenidos, habilidades y destrezas específicas que requiere la sociedad. A pesar del enfoque empleado por los sistemas educativos al diseñar sus planes de estudio, no siempre existe una correlación directa entre los estándares esperados.

El Ministerio de Educación del Ecuador propone incorporar la asignatura ECA como un espacio formativo para los estudiantes, dicha asignatura adopta un enfoque innovador que prioriza la formación holística del individuo, fortaleciendo el aprendizaje desde tempranas edades. Es importante que la propuesta de las actividades capte el interés y la participación de los docentes en todos los niveles. Cabe señalar que este plan de estudios se desarrolla con una mirada de

conocimiento más profundo de las artes a edades tempranas y utilizando contenidos y características espontáneas, colaborativas y curiosas para resolver los temas de los experimentos y juegos, alegría, creatividad artística en proyectos de arte y cultura.

La participación constante de los estudiantes en la materia a partir de la expresión, apreciación y redacción del arte se ve favorecida por la variedad de trabajos realizados en los planes de estudio. Para desarrollar este campo, se necesita de la colaboración entre educadores que participen de proyectos artísticos interdisciplinarios, asegurando un aprendizaje y progreso significativo, acercando el contacto con el arte en sus diversas representaciones para optimizar la enseñanza de esta materia en un enfoque moderno.

### 5.3 El desempeño de habilidades en el sistema educativo

Una parte del desafío es desarrollar un sistema de evaluación que ponga más énfasis en la evaluación formativa. A diferencia de la educación tradicional, se deben cumplir los siguientes requisitos para una evaluación formativa efectiva: producir evidencia del aprendizaje para cerrar la brecha entre el avance actual y lo que se desea a futuro; proporcionar retroalimentación a los estudiantes; e involucrarlos en la evaluación y aprendizaje donde las notas pueden ocultar el progreso de un estudiante. Durán y Gutiérrez (2021) infieren que la educación basada en habilidades son las que intervienen en el dominio de cada una de las actividades, es decir, regula e identifica el nivel de dificultad en el alumno. Esto es capaz de seguir el progreso de cada estudiante individualmente y proporcionar retroalimentación continua (Portillo, 2017).

A partir de esto, un nuevo desafío es el expediente académico basado en el dominio demostrado más que en la calificación. El sistema educativo tradicional premia al estudiante en caso de obtener todos los resultados que se exigen dentro del currículo sin realizar un estudio previo de las necesidades educativas. En cambio, cada estudiante avanza en su aprendizaje de habilidades en línea con el dominio demostrado (Portillo, 2017). Como resultado, la nota ya no es la única referencia al logro; más que, al dominio de una habilidad. Ante esta circunstancia, lo importante es monitorear el desarrollo del estudiante en el uso de sus habilidades y no solo su expediente académico de notas.

La relación entre tiempo y aprendizaje es otro desafío que está muy relacionado con el punto anterior. Como se dijo anteriormente, la educación tradicional consideraba la relación entre tiempo y contenido como una medida del aprendizaje. Más información entregada en menos tiempo se consideró un signo de calidad y eficiencia. Durán y Gutiérrez (2021) indican que una habilidad requiere tiempo para desarrollarse, lo que es independiente menos del personal docente y más de que cada estudiante aprende de manera diferente y necesita tiempo por varias razones.

## 6. Marco teórico

### 6.1 La creación artística a través de los lenguajes artísticos

A través del arte se logra comprender las diferentes culturas alrededor del mundo, y a partir de ellas surge un método de comunicación, en las cuales se exponen y se comparten las ideas y emociones de las personas a partir de las expresiones artísticas. Gracias al aporte que realiza la creación artística, se plasma una nueva mirada hacia el mundo, mediante distintas perspectivas que realzan su valor.

En este sentido, hablar de creación artística es promover la imaginación del individuo como un medio de estimulación para generar belleza en sus creaciones. Para ello existen autores que han logrado consolidar conceptos sobre lo ya mencionado, dentro de estos conceptos, García (2019) afianza que “el proceso de creación artística es el eje central del estudio, desde una perspectiva en que las y los propios sujetos investigan la realidad y el contexto socio histórico, lo cual es el material de base que encamina un proceso que concluye en una obra artística” (p.6). Gracias al arte, podemos comprender mejor el mundo, aprender más sobre la historia y la apertura a cada una de sus culturas.

Las civilizaciones del pasado, a menudo, se recuerdan y comprenden por su expresión artística: su arquitectura, literatura, pintura, escultura, música, danza. Las expresiones de arte más antiguas, como las pinturas rupestres, los mitos antiguos y las canciones populares tradicionales, nos ayudan a comprender cómo vivían los humanos antes que nosotros. Navalón y Mañas (2021) exhibe que “las funciones del arte que nos ha interesado durante todos estos años es la que considera la creación artística como forma de conocimiento, de investigación, por tanto, como

forma de entender y modificar la realidad que nos rodea” (p.13), frente a esta postura, el proyecto tiene un mayor enaltecimiento sobre lo que se pretende trabajar y de qué manera se puede transformar una realidad ya presente.

#### 6.1.1 Desarrollo creativo e integral del niño en la educación artística

Cada ser humano tiene un talento creativo, el mismo que puede ser expresado en distintos lenguajes artísticos, Se debe tener en consideración que los niños y jóvenes tienen cualidades que los hacen más creativos que muchos adultos, y, del mismo modo, cuentan con aptitudes como la imaginación, la flexibilidad y la capacidad de expresión, los cuales hacen de ellos unos artistas. Con base en esta utilidad e importancia del arte, Navalón y Mañas (2021) afirma que “el uso del propio cuerpo como material de trabajo en la educación artística, permite hacer presente la identidad, hacer visible la fragilidad, hacer evidentes las normas, la educación y la tradición que pesan sobre nuestra cultura” (p.6), en otras palabras, el cuerpo es un elemento fundamental en el proceso y mediante ello, se puede generar un espacio libre y adecuado para el proceso creativo.

El proceso de creación artística es el foco central del estudio desde una perspectiva en la que los mismos sujetos investigan la realidad y el contexto sociohistórico. Huerta y Domínguez (2020) recalcan que “la educación artística desarrolla proyectos de carácter educativo vinculados a las reivindicaciones que tradicionalmente el arte contemporáneo hace de los problemas e injusticias sociales más actuales” (p.9). Entonces, la creación artística es una vía legítima para el conocimiento y la reflexión, donde lo particular se convierte en un factor determinante. De esta forma los procesos históricos de las comunidades dentro del ámbito artístico parte la creación de un espacio característico para prácticas y experiencias sensoriales-conceptuales.

La creación artística debe integrarse en la formación de la personalidad de forma perceptiva, comprensiva y expresiva; es un espacio de libertad y comprensión de uno mismo, es un momento para expresar el lenguaje artístico de sentimientos, deseos y dudas. Martínez y Albar (2023) describen que “un modelo didáctico que incluya la aplicación de herramientas mediadoras para trabajar los contenidos transversales basados en la expresión de las emociones” (p.16). Es así como se permite un espacio para acceder al inconsciente, a las emociones y pensamientos

existentes y latentes que surgen en el proceso de creación artística, culminando en la construcción de una composición artística.

Basándose en todo lo mencionado, la importancia de que la creación o formación artística sea motivada en los estudiantes está entendida en la manera en que contribuye al desarrollo cabal de los niños y jóvenes; así pues, enriquece el desarrollo intelectual de las destrezas y habilidades, tales como la creatividad y su interés.

#### 6.1.2 La creatividad en el campo de la educación

La educación no solo es un conjunto de conocimientos que el estudiante debe captar, sino también un espacio que debe propiciar un desarrollo de la creatividad de los estudiantes de ser posible en su máxima expresión. Torres (2021) interpreta que “la educación artística asegura un proceso en el que se involucra lo sensorial, lo emocional, lo afectivo y lo intelectual, dado que en todo entrenamiento artístico se compromete la percepción, el pensamiento y la acción corporal” (p.5). La creatividad es indispensable para que los educandos se formen abiertamente en los campos de las diferentes ciencias de la educación y para que puedan forjar un mejor criterio al momento de tener nuevas experiencias educativas.

La originalidad de cada ser humano le permite ser único y tener características propias de su identidad y su personalidad, esta particularidad ayuda a que el individuo crezca siendo un sujeto que aporta útil y positivamente como miembro de la sociedad a la que pertenece. Navalón y Mañas (2021) ostenta que “tomar conciencia del cuerpo supone acciones y representaciones dirigidas a la forma de cubrirlo o protegerlo, a la manera de mirarlo, a su construcción y a su reivindicación” (p.1). Alimentar la creatividad en los niños/as permite que estos puedan tener una iniciativa para crear cosas nuevas en función de sus habilidades, creyendo en talentos y competencias.

Los docentes tienen el deber de cuidar y estimular las conductas y opiniones creativas que nacen de sus estudiantes, reconociendo siempre que es parte del proceso educativo, que puedan presentarse algunos errores al momento de realizar una actividad y que no por esto se deben frenar sus expresiones, más bien es necesario continuar y propiciar un aprendizaje continuo. “Desde la educación artística, la teoría se convierte en propuestas prácticas de aprendizaje, servicio, de

expresión pacífica, de intereses, de sensibilización comunitaria, de arte participativo” (Huerta y Domínguez, 2020, p. 9). En un criterio más amplio, hablar de un proceso de desarrollo creativo involucra conocer cómo estimular la imaginación del creador, respetando sus formas de exponer y proponer su mundo artístico innovador.

Un elemento fundamental para la conexión entre la creatividad y el aprendizaje es la confianza que se logre generar entre el profesor y su estudiantado, pues al estar este factor presente, el escolar puede tomar la iniciativa e ir construyendo su camino en la resolución de problemas personales, académicos y sociales que se presenten a lo largo de sus vidas con eficacia valiéndose de sus habilidades.

## 6.2 La interdisciplinariedad desde un enfoque pedagógico.

En la educación, la interdisciplinariedad parte de una estrategia pedagógica que une al diálogo varias disciplinas y de esta manera se logra cumplir con el objetivo propuesto. Lugo y Pérez (2022) enuncian que “la interdisciplinariedad le permite al estudiantado adquirir habilidades para desenvolverse en la vida real, lo que hace importante emplearla en el aula de clase” (p.1), cuya habilidad no limita ningún tipo de proceso creativo en los sujetos participantes.

La importancia de un aprendizaje interdisciplinar radica en una necesidad presente sobre los alumnos que no logran dominar ciertas actividades y mediante este enfoque, puedan resolverlo y contar con la capacidad de desenvolverse, tanto en el campo social y educativo. “La interdisciplinariedad como trabajo mancomunado entre dos o más disciplinas que giran en torno a un hilo conductor, que es el que permite a los estudiantes adquirir conocimientos y generar nuevas conclusiones con respecto a lo aprendido” (Villamar y Guerrero, 2019, p.3).

Desde la mirada educativa, un aprendizaje interdisciplinar es una ventaja pedagógica que busca brindar una enseñanza de calidad, el cual gira en torno a un nivel pedagógico hacia el desarrollo de una reflexión crítica y creativa. “El nivel pedagógico establece aquellas herramientas didácticas que se emplearán en el desarrollo de la clase, entre las que se encuentran: la exploración de ideas previas, la lúdica y la experimentación” (Lugo y Pérez, 2022, p.9). Bajo este criterio, la

interdisciplinariedad permite a cada uno de los factores generar espacios de enseñanza y aprendizaje.

La intención del concepto es claro y para ello, Villamar y Guerrero (2019) exponen que se debe “valorar a la interdisciplinariedad como una ventaja pedagógica en la búsqueda de la calidad educativa, desde la perspectiva de docentes motivados y dispuestos a cambiar su estilo de trabajo asumiendo nuevos retos profesionales” (p.1), sin embargo, para lograr lo manifestado, se debe considerar todos los actores educativos a participar en la institución y formar un plan de enseñanza que corrobore lo propuesto.

Cada uno de los factores presentados, contribuyen a cada parte del aprendizaje activo interdisciplinar, con la finalidad de fortalecer un aprendizaje colaborativo y dinámico. Este trabajo interdisciplinario busca romper con las barreras presentes que se visualizan en las distintas disciplinas y alcanzar el objetivo determinado. “Establecer relaciones entre diversas disciplinas centradas en el saber hacer para lograr una enseñanza coordinada e integrada, proporcionándole al alumnado herramientas para resolver problemas de la vida real” (Lugo y Pérez, 2022, p.3).

Siendo la interdisciplinariedad la integración de diferentes áreas de conocimiento para abordar un problema desde diferentes perspectivas. Es importante tener en cuenta que los contenidos pedagógicos juegan un papel fundamental, ya que deben ser seleccionados y adaptados para permitir una conexión efectiva entre las distintas disciplinas y el aprendizaje de los estudiantes. Según Moncayo y Prieto (2022) exhiben que se deben identificar los conceptos clave y los conocimientos fundamentales de cada disciplina involucrada, buscando puntos de convergencia y estableciendo vínculos significativos para que los estudiantes puedan desarrollar una comprensión más completa y profunda del tema en cuestión.

Su organización debe atender a criterios de flexibilidad, interdisciplinariedad, integración y transversalidad: la flexibilidad se lee como pertinencia al contexto local, a los intereses del estudiantado o los problemas de la comunidad; la interdisciplinariedad sirve para presentar la realidad en su complejidad real y no fraccionada; la integración, para comprender el todo y sus partes, así como sus relaciones e interacciones; y la transversalidad conecta contenidos y crea

nexos que son esenciales tanto para el presente como para enfrentar el futuro (Villamar y Guerrero, 2019).

Además, en la era tecnológica actual, el uso de herramientas tecnológicas puede potenciar aún más la interdisciplinariedad en el aula. Las tecnologías digitales permiten acceder a información diversa y actualizada, facilitando la integración de disciplinas en un solo proyecto mediante los lenguajes artísticos a utilizar, como una galería virtual para representar colores, música y videos. El uso de aplicaciones, plataformas o programas específicos puede ayudar a los estudiantes a colaborar, investigar y presentar sus resultados de manera más eficiente, creativa y atractiva. Arabit y Prendes (2020) enuncian que la tecnología también fomenta la comunicación y un adecuado intercambio de ideas entre estudiantes de diferentes áreas, promoviendo una visión más holística y conectada del conocimiento.

#### 6.2.1 Integración del arte en la interdisciplinariedad

La integración del arte en la interdisciplinariedad es una práctica que enriquece significativamente la experiencia educativa al fomentar la creatividad, el pensamiento crítico y la expresión personal en el contexto de la integración de diferentes disciplinas. Villamar y Guerrero (2019) respaldan la interdisciplinariedad al combinar el arte con otras áreas del conocimiento, como ciencias, matemáticas, historia o literatura, los estudiantes tienen la oportunidad de explorar conceptos y temas desde una perspectiva visual, emocional y estética. De manera similar, la integración del arte en la enseñanza de ciencias podría involucrar la creación de representaciones visuales o esculturas tridimensionales para comprender conceptos abstractos o fenómenos naturales.

La educación artística y las TIC son un papel central en la utilización de metodologías interdisciplinarias para favorecer apreciar los valores estéticos en sus múltiples dimensiones en distintas obras, y esferas de la actividad humana y su relación con el mundo del lenguaje deseado, propio y autónomo en la vía experimentación con uso de los nuevos medios en la diversidad cultural (Bernaschina, 2019).

Esta integración también promueve un enfoque holístico del aprendizaje, permitiendo a los estudiantes desarrollar habilidades artísticas, creativas y comunicativas mientras exploran conceptos, teorías y prácticas en diferentes campos de estudio. Además, el arte puede servir como un medio para fomentar la empatía, la introspección y la apreciación estética, enriqueciendo el proceso de aprendizaje en general.

### 6.3 Herramientas pedagógicas para el desarrollo cognitivo

Una herramienta pedagógica es cualquier recurso, método o estrategia utilizada para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Desde el criterio de Pantoja et al. (2021) estas herramientas están diseñadas para ayudar a los educadores a transmitir conocimientos, habilidades y valores de manera efectiva, así como para apoyar el desarrollo cognitivo, social y emocional de los estudiantes. Las herramientas pedagógicas pueden incluir una amplia variedad de recursos y técnicas, tanto tradicionales como modernas.

Cada alumno tiene su ritmo y forma de aprendizaje, esto se puede evidenciar en la manera que se desenvuelve en las actividades, todo esto de acuerdo con sus intereses y necesidades. Además, estos ambientes deben aportar la suficiente confianza en la persona, para que se pueda tener influencia sobre el sujeto y puedan ser protagonistas de su aprendizaje. Dentro de estos procesos, invita al docente a no limitar al estudiante con metodología básica, sino indagar en varias alternativas que sean favorables en la participación del alumnado.

Amaya et al. (2009) dan a conocer que “la actividad educativa necesita de herramientas que permitan métodos y formas flexibles para la comprensión de los conocimientos y nuevos instrumentos para afianzar los saberes adquiridos” (p.73), de este modo, es importante mantener un tipo de relación factible con los objetos o las herramientas que utilizamos, pues no todos los estudiantes tienen la misma capacidad y facilidad de entender ciertas cosas, lo cual se convierte en algo molesto. Dentro de estos ambientes de aprendizaje lúdicos, se debe analizar cada factor influyente en el proceso, así como la evolución del estudiante a través de las diferentes estrategias utilizadas. Estos ambientes de aprendizaje lúdicos se caracterizaron por ser interactivos, dinámicos

y estimulantes, donde los estudiantes pudieron participar en actividades atractivas, desafiantes y significativas.

### 6.3.1 La inserción de las artes en la pedagogía

Hablar del arte como campo de la educación general en la pedagogía no debe confundirse con la creación de artistas menores en la educación general. Por el contrario, se trata del supuesto de que la educación artística es un campo integrado de educación que nos permite percibir el contenido y la forma de expresión del arte, la naturaleza y el significado inherente al significado de la educación.

Para Amaya et.al. (2009) es importante comprender y facilitar la formación de los estudiantes en el campo de las artes, como campo de la educación general, de tal forma que, a través del arte, no solo se alcancen valores educativos en las diferentes áreas, sino también para lograr: 1) un valor educativo único que surge de la experiencia y expresión artística en la educación general para los estudiantes; 2) apoyar y fortalecer el desarrollo cognitivo de cada uno de los participantes.

A su vez, la misión de la educación artística como campo de la educación profesional es precisamente la capacidad de crear objetos artísticos en un arte particular: ejecución, expresión e interpretación, mediante la herramienta adecuada, es decir, mediante principios semánticos. Otra forma de utilizar y construir la experiencia artística, aunque relacionada con intereses personales o condiciones de profesionalización y adquisición de competencias profesionales en el campo del arte. Según esta visión, la educación artística, por un lado, se centra en el arte como conocimiento teórico y campo de estudio, por otro lado, considera la actividad artística como una expresión creativa, que puede ser la enseñanza técnica y la aplicación práctica

### 6.3.2 La experimentación como un método de aprendizaje

Las relaciones entre arte y educación pueden analizarse mediante criterios pedagógicos, lo que significa que la incorporación artística es básicamente educativa. En primer lugar, la educación debe proporcionar valores relacionados con la importancia de garantizar una educación equitativa y de calidad. Para Huerta y Domínguez (2020) la educación artística, al ser un adjetivo del arte, tiene un doble impacto: por un lado, promueve valores educativos vinculados a la experiencia artística; por otro lado, fomenta valores profesionales relacionados con el conocimiento teórico y práctico como parte esencial del desarrollo profesional.

La experimentación en la educación desde el campo artístico es un método invaluable al integrar la expresión artística en el currículo, lo que permite crear procesos pedagógicos innovadores y transformar la concepción del arte como una asignatura de menor peso. En la opinión de Touriñán (2022) “el conocimiento de la educación que proporciona la pedagogía hace posible la representación mental de la acción educativa y desarrolla en el pedagogo la visión crítica de su método” (p.46). Asimismo, Díaz y Verdecía (2022) plantean el arte como un recurso de indagación coherente con una perspectiva constructivista en los procesos de enseñanza y aprendizaje, se fomenta el desarrollo cognitivo, social y estético de los estudiantes.

Al proponer actividades creativas donde los estudiantes crean, manipulan y construyen, se promueve el trabajo colaborativo, el diálogo, el respeto y la tolerancia, aspectos que favorecen la convivencia y el desarrollo integral. Esta inclusión de la educación artística en la formación profesional no sólo aporta conocimientos teóricos en el campo del arte, sino que también estimula habilidades cognitivas y sociales fundamentales para el desarrollo integral de los estudiantes en diferentes niveles educativos.

### 6.3.3 Galería virtual como herramienta pedagógica

La integración de las galerías virtuales en el ámbito educativo y artístico se presenta como una forma de interacción en los estudiantes que se plantean una experiencia diferente desde el arte hacia la tecnología. El uso de estas galerías permite a las distintas personas explorar las obras de arte producidas en un espacio creativo e incide en el análisis y reflexión de dichos trabajos.

Para contextualizar, una investigación de Amado et al. (2023) expresa que la galería virtual “es más que una simple colección de imágenes, es un entorno para compartir y recrear mediante el uso de recursos digitales las experiencias del proceso escolar de los estudiantes de manera que se integra información audiovisual” (p.3). Tal como lo manifiesta, estas plataformas permiten experimentar un arte innovador que va más allá de los límites tradicionales y se emplea como un medio de exhibición y promoción de los objetos artísticos.

En el contexto educativo, se proporciona la posibilidad a que los docentes y estudiantes enriquezcan el proceso de enseñanza y aprendizaje a través de los distintos lenguajes artísticos que se plasman en las obras y estilos trabajados. Además de la accesibilidad que aporta esta herramienta, la galería virtual fomenta la interactividad y el compromiso sobre los implicados. Esta participación abre un espacio de aprendizaje significativo dentro de la profundización de los detalles de las obras y la información que se requiere para comprenderla.

#### 6.4 Aprendizaje activo para el desarrollo de las competencias artísticas y pedagógicas

El aprendizaje activo, según Moncayo y Prieto (2022) “se encarga de cambiar el enfoque con el cual el docente afronta los contenidos, donde tiene la capacidad de enseñar a los alumnos a poder pensar, razonar, tomar decisiones, y que estos construyan su propio aprendizaje” (p.45). En otras palabras, el aprendizaje activo alienta a los estudiantes a tomar la iniciativa en el proceso de aprendizaje, no solo escuchando activamente al maestro o escribiendo lo que el maestro ordena. De esta manera, se apoya la adquisición de procesos cognitivos superiores, incentivando a los estudiantes a aplicar, reflexionar y cuestionar los contenidos del curso.

El objetivo del aprendizaje activo es proporcionar a los estudiantes el entorno, la capacidad de encontrar, analizar y sintetizar información, así como la resolución de problemas, el diálogo y la autoexpresión. Asimismo, Moncayo y Prieto (2022) desde la perspectiva de la implementación de estrategias metodológicas, indican que “facilita en los estudiantes la construcción del conocimiento, la resolución de problemas, pudiendo establecer el desarrollo de competencias de una forma autónoma, fomentando la motivación, el trabajo en equipo y la competitividad entre los estudiantes” (p.46). Para una aplicación efectiva, los estudiantes deben reflexionar y practicar los

conocimientos y habilidades impartidos para fortalecer la memoria a largo plazo y una comprensión más profunda.

Este principio permite hacer conexiones entre el material que han aprendido y su pensamiento creativo. En este contexto, los estudiantes ya no son espectadores pasivos, con la única finalidad de recibir información, sino que se moldean como individuos capaces de trabajar con los desafíos que se presentan en su formación académica. Ante este cambio de ritmo, los docentes también deben adaptarse a los procesos que intervienen.

Tabla 1: Características del aprendizaje activo según Real et al. (2021)

<b>Características</b>	<b>Descripción</b>
Participación activa	Los estudiantes participan activamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje en lugar de ser receptores pasivos.
Diversidad de recursos	Se utilizan una variedad de recursos como juegos de roles, multimedia, debates; cada uno de ellos con la finalidad de facilitar el aprendizaje.
Flexibilidad	Se ajusta a diversas modalidades de aprendizaje y a las necesidades particulares de cada estudiante.
Responsabilidad	Los participantes asumen un papel activo en el proceso de enseñanza y aprendizaje, dicha característica fomenta la autonomía.
Interacción	Promueve la cooperación e interacción de ideas entre los estudiantes.

#### 6.4.1 El aprendizaje activo dentro de la educación 4.0

Dentro del paradigma de la educación 4.0 el aprendizaje activo ocupa un lugar fundamental, en virtud de que se alinea con los principios fundamentales de un enfoque educativo práctico e innovador. Castañeda et al. (2022) resaltan que “la cooperación e integración de conocimientos, habilidades y destrezas de docentes, estudiantes y sociedad que coadyuven a la investigación por medio de un contexto real de su entorno, que le permita desarrollar ideas” (p.47), es decir, un aprendizaje activo en la educación 4.0 no solo busca involucrar a los estudiantes como el sujeto que adquiere conocimientos, sino que también se integra a la capacidad de desarrollar habilidades. Para Real et al. (2021) la tecnología crea una experiencia educativa más significativa que se adapte a las necesidades individuales desde las plataformas educativas digitales.

Estos recursos captan la atención de los estudiantes y permiten una interacción directamente con los contenidos que cuentan con la presencia de entornos de aprendizaje dinámicos y creativos, el mismo que promueve una comprensión reflexiva y crítica. A diferencia de los enfoques tradicionales que suelen ser pasivos, donde los estudiantes son los receptores de información. De acuerdo al criterio de Moreno y Velázquez (2017) el aprendizaje activo en relación con la educación 4.0 involucra a los alumnos de manera proactiva, además que fomenta la reflexión, el análisis crítico y la aplicación práctica del conocimiento.

### 7. Marco metodológico

#### 7.1 Paradigma

En el Trabajo de Integración Curricular partió desde un paradigma socio crítico que permitió alcanzar los objetivos propuestos en el trabajo investigativo. Este modelo ha sido escogido dado que sus características cumplen con los requisitos que requirió el trabajo. Díaz y Pinto (2017) fundamentan que el paradigma socio-crítico es “la crítica social con un marcado carácter autorreflexivo y considera que el conocimiento se construye por intereses que parten de las necesidades de los grupos; a través de la capacitación de los sujetos para la participación y

transformación social” (p.47). En este paradigma, se expuso de manera clara la ideología y se fomentó la autorreflexión crítica en los procesos del conocimiento.

El objetivo fue transformar las relaciones sociales y abordar los problemas específicos que surgieron a partir de ellas. Es así como los sujetos participantes, a partir del conocimiento y la reflexión, tomaron el rol correspondiente en su formación, creando y descubriendo nuevas experiencias desde sus intereses. Por consiguiente, esta teoría crítica se derivó a las necesidades de los estudiantes hacia la transformación social y educativa.

## 7.2 Enfoque

La metodología de la investigación se desarrolló mediante un enfoque cualitativo, según Sánchez y Murillo (2021) “se interesa por captar la realidad social a través de la mirada de la gente que está siendo estudiada, es decir, a partir de la percepción que tiene el sujeto de su propio contexto” (p.154), es decir, parte de la subjetividad frente a la interpretación de resultados y el análisis que requirió cada una de las situaciones. Todo el proceso exigió de una intervención de herramientas etnográficas y fenomenológicas que lograron aportar a la investigación, es decir, ambos enfoques fueron utilizados en las diversas disciplinas para comprender los diferentes aspectos de la vida de los estudiantes y la experiencia que se generó.

Al emplearse un estudio donde el objetivo fue fortalecer la creación artística como herramienta pedagógica para un aprendizaje activo interdisciplinar mediante una galería virtual, considerando que, es una herramienta fundamentada en la innovación educativa, fue pertinente utilizar dicho planteamiento. Así, el efecto cualitativo abordó los diferentes fenómenos sociales y culturales que influyeron en la conducta de los estudiantes, y, a través de un exhaustivo análisis de la información obtenida, se pudo conocer y comprender la realidad de la problemática desde una perspectiva exploratoria y descriptiva.

En este caso, llevar a cabo el presente trabajo de investigación mediante un enfoque cualitativo, concedió la oportunidad de captar cada uno de los factores que intervienen en la problemática en relación con las destrezas y habilidades de los estudiantes. Por tanto, se puede afirmar que al ser la “cualidad” el tema principal del trabajo, se ajustó a cada una de las necesidades

presentes de los sujetos a participar y del investigador que desempeñó el papel de mediador en el proceso creativo.

### 7.3 Diseño

El presente diseño respondió a la investigación-acción, como parte de un proceso de enseñanza combinado entre lo teórico y práctico. Según Macilla (2018) afianza que la investigación-acción es un “modelo crítico, cuya finalidad es la transformación social, mediante un proceso cíclico de reflexión-acción-reflexión, en el que se modifica la teoría y la práctica, entre el conocimiento y la acción, aumentando progresivamente la autonomía de los participantes” (p. 124). Este es un estudio propio de lo cualitativo, el cual permitió a los estudiantes ser autores de sus conocimientos, a través de los distintos aprendizajes adquiridos.

De este modo, es esencial conocer y comprender las carencias presentes en torno a las habilidades artísticas y dar una posible solución a la problemática. La investigación-acción, proporcionó el libre acceso a la participación e inmersión del lugar donde se llevó a cabo la propuesta. Para que el diseño de investigación fuera factible, fue necesario partir de la detección del problema hacia la formulación de un plan que consintió una solución adecuada al contexto que se trabaja. Asimismo, se tuvo que implementar y evaluar cada uno de los resultados que forman parte del proceso, con la finalidad de brindar retroalimentación para próximas intervenciones o propuestas. Con cada fase correspondiente, se logró una investigación ordenada y secuencial.

A continuación, se presenta el siguiente cuadro el cual consta con las fases de investigación-acción a partir de Espinoza (2020).

Figura 1: *Fases de la Investigación-acción*



#### 7.4 Método

Partiendo de la información obtenida con base en los instrumentos de recolección de información aplicados, el análisis se realizó en torno al método inductivo, para lograr la obtención de un resultado luego de un respectivo estudio. El método fue un modo de alcanzar el objetivo, en cómo se organizó la actividad con fin de lograr lo propuesto. Partiendo desde datos específicos, fue el medio empleado para lograr positivamente el alcance del objeto que se persiguió. Rodríguez y Pérez (2017) afirman que “la inducción es una forma de razonamiento en el que se pasa del conociendo de casos particulares a uno más general, esto refleja lo que hay algo común en los fenómenos individuales” (p.10), así pues, se logró alcanzar el objetivo y dar respuesta a la problemática.

#### 7.5 Técnicas para la recolección de la información

Las técnicas de recolección de datos permitieron recopilar datos concretos y objetivos sobre las variables de interés. Esto proporcionó una base sólida para la investigación y el análisis, permitiendo respaldar las conclusiones con evidencia empírica.

##### 7.5.1 Observación participativa

Esta fue una de las técnicas fundamentales en la investigación en el proceso de recolección de información, puesto que, permitió realizar un análisis del contexto del lugar donde se trabajó y los sujetos participantes. Es importante recalcar que, esto no solo se basó en la observación, sino que se adecuó a un proceso de participación entre el docente investigador y el estudiante. A partir de ello, permitió que la información obtenida fuera de manera vivencial y se dio la posibilidad de crear recursos adaptables al contexto real del entorno. Ante lo mencionado, es evidente que la observación participativa fue una forma relevante de conocer y entender el problema en relación con el desarrollo de habilidades y, la manera en que incidió el fortalecimiento de estas mediante la propuesta planteada.

### 7.5.2 Encuesta

Método de investigación utilizada para describir y recopilar información significativa, puesto que, proporcionó comprender la perspectiva del sujeto en relación con su proceso educativo. Esta fue una herramienta esencial dentro del estudio de las relaciones sociales de una manera interpretativa y representativa. La técnica abrió la posibilidad de generar resultados sin modificar el entorno o el espacio donde se recogió toda esta información.

### 7.5.3 Entrevista (semiestructurada)

Esta técnica facilitó el intercambio de información que se produjo a través de las preguntas y respuestas obtenidas durante una conversación prevista, obteniendo resultados significativos para la investigación. Para llevar a cabo una entrevista completa, se tuvo que definir los objetivos a alcanzar y revisar la flexibilidad que debe abordar cada pregunta al ser catalogada como una entrevista semiestructurada, misma que abrió paso a la construcción de nuevas interrogantes durante la conversación. Acorde a la realización de la entrevista, se debió transcribir e interpretar todos los resultados obtenidos y al finalizar la propuesta, comparar los resultados anteriores a partir de la aplicación de las actividades y el efecto que ha tomado en torno al rendimiento académico de los estudiantes.

## 7.6 Instrumentos

### 7.6.1 Diarios de campo

Son todos los registros escritos que se obtuvieron a partir de la fase de observación, cuya información se construyó a través de indagaciones y anotaciones que ayudaron a comprender el entorno que los rodea y las necesidades presentes. Para ello, se contaron con varios datos informativos que infirieron sobre las fases de implementación, cada uno de los recursos utilizados y los resultados visualizados, dado que la investigación partió de una observación netamente participante, fue necesario utilizar un diario de campo cada sesión para obtener mejores resultados.

### 7.6.2 Guía de entrevista

Este instrumento ayudó a la estructuración y organización de una entrevista cualitativa, tomando en consideración los objetivos a alcanzar y las categorías que se pretendió tomar durante la conversación. La entrevista realizada tuvo como objetivo indagar sobre los conocimientos de la docente de planta sobre el fortalecimiento de las habilidades artísticas de los estudiantes. Además, la guía tuvo que ser validada mediante el juicio de expertos, en este caso el tutor encargado del proyecto (ver anexo 1). En relación con la entrevista a la docente, las preguntas estuvieron conformadas por 3 categorías (Educación Cultural y Artística, estrategias metodológicas en la educación y destrezas y habilidades artísticas), cada una de las categorías cuentan con 3 o 4 preguntas.

Tabla 2: Guía de entrevista

CATEGORÍA	PREGUNTAS
Educación Cultural y Artística	<p>¿Cree usted que es importante que los estudiantes experimenten prácticas artísticas-pedagógicas; teatro de sombras, cine y danza con el uso de música y elaboración de vestimenta?</p> <p>¿Cuál ha sido el mayor problema que usted ha enfrentado durante sus años de experiencia como docente de la institución en relación con la asignatura de Educación Cultural y Artística?</p>
Estrategias metodológicas en la educación	<p>¿Conoce estrategias metodológicas interdisciplinarias que se apliquen en la asignatura de Educación Cultural y Artística?</p> <p>¿Considera necesario recibir formación adicional sobre metodologías activas interdisciplinarias que posibiliten un enriquecimiento de las distintas habilidades artísticas?</p>



<p>Destrezas y habilidades artísticas</p>	<p>¿Qué habilidades artísticas desarrolladas en el aula han permitido trabajar, las emociones, creatividad, entre otras?</p> <p>¿Considera importante promover el desarrollo de actividades artísticas-pedagógicas como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje?</p> <p>¿Qué recursos o materiales considera necesarios para desarrollar actividades dirigidas al fortalecimiento y potenciamiento de las habilidades artísticas de los estudiantes?</p>
---	---

### 7.6.3 Cuestionario

La guía de cuestionario tuvo como objetivo recopilar la información de los estudiantes de manera confiable, a través de la realización de preguntas abiertas, para un informe más específico. Este instrumento garantiza la comprensión de cada uno de los resultados en relación con las actividades artísticas que se desarrollan en el ámbito educativo. Por tanto, el estudiante que realiza el cuestionario tiene la ventaja de expresar sus ideas y pensamientos de manera flexible, es decir, con sus propias palabras, lo cual abre distintas perspectivas de valoración artística acerca de las capacidades y habilidades que poseen los participantes.

Tabla 3: Guía de cuestionario

<b>Categoría</b>	<b>Preguntas</b>
<b>Educación Cultural y Artística</b>	<p>¿Qué representa para ti la materia de Educación Cultural y Artística?</p> <p>¿Te gustan las artes? ¿cuáles?</p>



	¿Piensas que puedes mejorar el aprendizaje en otras materias a través de proyectos artísticos?
<b>El reciclaje en el medio artístico</b>	¿Crees que es importante utilizar materiales reciclados en la clase de arte?
<b>Espacios artísticos</b>	¿Cuál ha sido el trabajo que más te ha gustado hacer durante este año escolar?  ¿Sientes que la clase de arte es un espacio para dejar volar tu imaginación?  ¿Puedes expresar libremente tus ideas en la clase?
<b>Lenguajes artísticos</b>	De estos lenguajes artísticos: danza, música, teatro, cine u otra, ¿Cuál te gustaría practicar?

### 7.7 Sujetos que participan en el estudio

Los sujetos fueron quienes formaron parte del estudio. En este caso, los estudiantes que participaron en la investigación son 19 estudiantes, los cuales se dividen en 11 niñas y 8 niños, en el rango de edad diez a doce años, que cursan el séptimo año de EGB. Los estudiantes participantes estuvieron a cargo de la docente responsable (no especialista en ECA). Los estudiantes laboran en la jornada matutina de la Unidad Educativa “Javier Loyola” ubicada en la parroquia Javier Loyola del cantón de Azogues de la provincia del Cañar. Se codificaron a los estudiantes como E1, E2, E3, ..., E19 con la finalidad de lograr un mejor análisis de los resultados y una coherente explicación de estos resultados.

Tabla 4: Población de investigación

Sexo	Número de estudiantes	Número de docentes participantes
Femenino	11 estudiantes	1 docente
Masculino	8 estudiantes	
Total:		20 participantes

Descripción: en la tabla se detalla la población de investigación dividida en hombres y mujeres.

## 8. Propuesta de intervención educativa

### 8.1 Fundamentación de la propuesta

Dentro del contexto educativo, la materia de ECA tiene menos carga horaria que las demás asignaturas, a pesar de que también se cuenta con un currículo en el que se establecen distintas destrezas y actividades de aprendizaje. Es por ello, que en la actualidad se demuestra que la educación artística es un área fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje a través de las distintas estrategias metodológicas. Mediante esto, se abre la posibilidad de lograr un acceso directo a la comunicación y a la libre expresión de un artista, el cual logra adquirir experiencias significativas para el desarrollo de sus competencias básicas en el ámbito educativo.

Del mismo modo, para lograr este enriquecimiento artístico, el estudiante debe reflexionar y comprender que los diversos lenguajes artísticos forman parte de su formación tanto profesional como personal. Entonces, cada uno de estos factores influyen en la producción de las creaciones y desarrollo de habilidades, considerando que la Educación Cultural y Artística es una herramienta o recurso valioso para las distintas áreas que forman parte del proceso de aprendizaje de cada uno de los estudiantes.

En la propuesta de intervención educativa se plasmó en un enfoque cualitativo, dado que se pretende valorar las cualidades que se obtienen en torno a las creaciones y construcciones creativas con las diversas ramas artísticas. Además, el arte y la creatividad van de la mano en el proceso de aprendizaje para la consolidación de las creaciones. Para ello, Fernández y Ledesma (2021) afirman que “la importancia al arte como medio vital para forjar identidad y consolidar una ciudadanía responsable con su entorno” (p.1), es decir, en cada uno de los procesos artísticos cuentan con una historia propuesta por el autor que han sido parte de vida y que mediante la creación pueden transmitirla.

En el currículo de ECA, se plantea una alternativa de aportar al alcance de los objetivos planteados, con la finalidad de fortalecer habilidades artísticas desde un ámbito cultural y social, mismo que trasciende todo límite en el proceso educativo. Con lo ya mencionado, el currículo indica los logros a adquirir durante el año lectivo y con base en esto, Cárdenas y Troncoso (2014) enuncia que “los procesos de la enseñanza y aprendizaje en la construcción del potencial creativo que permite los lenguajes artísticos en los diferentes niveles de la enseñanza básica, los cuales, repercuten en la formación integral, educativa y sociocultural de los alumnos” (p.4), siendo este una metodología innovadora que permite un libre acceso al campo de la creatividad.

Tabla 5: Objetivos del Sub-Nivel Básica Media

Objetivos del proyecto artístico	
Usar recursos tecnológicos para la búsqueda de información sobre eventos y producciones culturales y artísticas, y para la creación y difusión de productos sonoros, visuales o audiovisuales. (O.ECA.3.6.)	
Participar en procesos de interpretación y creación visual, corporal y/o sonora, individual y colectiva, y valorar las aportaciones propias y ajenas. (O.ECA.3.7.)	
Bloque curricular	Destrezas con criterios de desempeño



Bloque 2: El encuentro con otros: la alteridad	Crear animaciones con técnicas sencillas, utilizando objetos que transforman sus funciones. (ECA. 3.3.6.)  Observar cómo se proyecta la sombra con la luz y explotar posibilidades de efectos que se producen utilizando un foco. (ECA.3.2.5.)  Interpretar la danza en relación con las celebraciones locales (Tejido de cintas) (ECA.3.2.18.)
--	---

Partiendo de los objetivos y destrezas con criterio de desempeño tomados del currículum de ECA se plantean actividades que tienen que estar enlazadas a las ramas del arte como el teatro de sombras, el cine y la danza.

**Inicio del cine:** en esta actividad los conocimientos que se impartieron a los estudiantes se relacionan con el inicio del cine de acuerdo a Muñoz (2018), realizando una ejemplificación con animaciones en hologramas 3D, utilizando materiales didácticos y el celular para la proyección de hologramas, afín de que los educandos puedan comprender cómo se realizó las primeras proyecciones del cine con la presentación de imágenes, presentadas una tras otra de forma vertiginosa que daba la ilusión de movimiento.

**Danza; tejido de cintas:** dentro de esta actividad se planteó que los estudiantes puedan en primera instancia conocer, comprender y valorar las celebraciones tradicionales y culturales que son de gran importancia dentro de una cultura, posteriormente realizar la práctica y la presentación de la danza del tejido de cintas dentro de la institución, dado que estos agentes culturales son de real importancia dentro de la identidad cultural individual y local. A modo de anticipación para lograr los objetivos propuestos, se propuso diferentes juegos para activar y estimular la sensopercepción de los estudiantes, dentro de estos juegos se mencionan los siguientes:

**El espejo:** para este juego el docente tuvo que colocarse al frente de los estudiantes y ellos debían realizar todas las acciones que el docente propicie, por ejemplo, si el docente actuaba como un chimpancé los estudiantes debían hacerlo, además que este juego ayuda a que se genere un ambiente de mayor confianza en el aula antes de iniciar la primera sesión.

**Yo quiero un bu:** el juego trata en que a través de una canción el docente da pequeñas órdenes que involucran el movimiento del cuerpo a forma de que se logre la atención de los estudiantes para realizar la actividad de forma más interactiva.

**El barco se hunde:** Esta dinámica consiste en que el capitán menciona que el barco se va a hundir y que para salvarse hay que hacer grupos de 2, 3, 10 o de cualquier otro número, logrando así el trabajo en equipo y consolidar un ambiente positivo.

**El trapecista:** en este juego se coloca una cinta en el piso con una ruta un poco complicada donde los estudiantes tienen que caminar sobre ella sin salir de los límites, este ayuda a propiciar un calentamiento corporal y a poner en predisposición al cerebro para lograr un mejor desempeño en la actividad planteada

### **Descripción de la propuesta**

**Institución:** Unidad Educativa Javier Loyola

**Nivel:** Séptimo nivel de educación (Básica Media)

**Número de estudiantes:** 19 estudiantes

### **Fases de la propuesta**

#### **Fase 1:** Diagnóstico

Para poder implementar el proyecto, se realizó a cada uno de los estudiantes una fase de diagnóstico que permitió conocer el contexto de los estudiantes dentro de la asignatura. A través de ello, se buscó comprender todas las variantes que interfieren en el fortalecimiento de las habilidades artísticas según el currículo ECA. Para validar y argumentar la propuesta basándonos

en la problemática, se realizó una encuesta a los estudiantes y una entrevista a la docente para contrastar la información obtenida durante las primeras semanas de observación.

Lo que se realizó en las actividades de diagnóstico, es reunir en equipos a todos los participantes del aula de clases y cada uno de ellos debían contar con un tema y colocar ideas sobre un cartel sobre el contenido que han sido delegados. Con la actividad se pudo evidenciar la carencia de información acerca de algunos contenidos, convirtiéndose así en el principal reto a desarrollarse.

### **Fase 2:** Diseño de la intervención educativa

Para la propuesta de intervención se ha planificado de acuerdo con los datos que se recopilaron en la fase diagnóstica, así pues, la propuesta está dividida en cuatro fases, donde se iniciarán con la creación de animaciones 3D en la temática del inicio del cine, con la duración de 3 sesiones de 90 minutos cada una. Posteriormente, dentro de la semana dos se dio inicio a la siguiente fase con la producción del teatro de sombras con la realización de un cuento de manera grupal, finalmente, en la tercera fase se llevó a cabo la realización de la danza, con una duración de 4 semanas.

### **Fase 3:** Aplicación

Bajo la modalidad de la metodología activa interdisciplinar, la aplicación de la propuesta se realizó durante 6 semanas, dentro de las cuales se desarrollaron de 2 a 3 sesiones por cada propuesta. Para la realización de las sesiones, fue fundamental tener claro los diferentes espacios a utilizar y los recursos que permitieron llevar a cabo la actividad. En todo lo que se refiere a infraestructura, se manifiesta la utilización del aula de clases y el patio recreativo de los estudiantes.

Para el acondicionamiento de materiales, se utilizaron objetos reciclables (cartón, botellas, tapas, hojas), equipos de sonido, proyector de imágenes 3D (celular). Asimismo, se manifestó el uso de recursos didácticos como imágenes, sonidos, videos, lápices, tijeras, estiletes, silicona,

acuarelas y los distintos elementos que pudieron ser utilizados a partir del reciclaje y la naturaleza muerta.

#### **Fase 4:** Evaluación

En esta última fase, se enfocó en la evaluación de los resultados de aprendizaje, el cual permitió sistematizar toda la información de cada una de las intervenciones artísticas. Para ello, se elaboró una rúbrica que permita tomar en consideración todo el proceso llevado a cabo durante el proceso de creación y su producto final. Finalmente, con la recopilación de material fotográfico y filmico, se colocó dentro de una galería virtual para el disfrute de la comunidad educativa como resultado provechoso del proyecto (ver anexo 8). Con ello, se garantiza una asertiva sistematización de los resultados, reflejando la validez del proyecto y la influencia que recae sobre el área de ECA.

Tabla 6: Rúbrica de evaluación

<b>Criterio</b>	<b>Excelente</b>	<b>Bueno</b>	<b>Aceptable</b>
Participación colaborativa	El estudiante participa en experiencias de creación colectiva e interpretación mediante la aplicación de lo aprendido en procesos de investigación y búsqueda de información.	El estudiante muestra cierto grado de participación en experiencias de creación colectiva e interpretación mediante la aplicación de lo aprendido en procesos de investigación y búsqueda de información.	El estudiante muestra una participación limitada en experiencias de creación colectiva e interpretación. Es deficiente la aplicación de los procesos de investigación y búsqueda de información.



Identificación de recursos	El estudiante identifica el uso de materiales naturales y artificiales en obras artísticas y los utiliza en procesos de interpretación y creación.	El estudiante cumplió en su mayoría en la identificación del uso de materiales naturales y artificiales en obras artísticas. Los utiliza en gran parte de los procesos de interpretación y creación.	El estudiante tuvo dificultades para cumplir con la identificación de algunos materiales naturales y artificiales en obras artísticas.
Reflexión hacia la identidad cultural	El estudiante demuestra apreciar los elementos que integran el patrimonio artístico y cultural, como fundamento de la identidad de los pueblos y de las culturas, y colabora en su conservación y renovación.	El estudiante demuestra apreciación sobre los elementos que integran el patrimonio artístico y cultural, mostrando colaboración sobre la conservación de las culturas.	El estudiante muestra limitada apreciación sobre los elementos que integran el patrimonio artístico y cultural, mostrando una colaboración superficial sobre la conservación de las culturas.

## 8.2 Planificación de la Unidad Didáctica

Tabla 7: *Planificación microcurricular 1*

### Datos informativos

<b>Área:</b> Educación Cultural y Artística	<b>Año lectivo:</b> 2023 – 2024	<b>Unidad Educativa:</b> Javier Loyola	<b>Fase 3:</b> Implementación de la Propuesta	
<b>Unidad didáctica:</b> Bloque curricular 2. El encuentro con otros: la alteridad		<b>Tema de clases:</b> Inicios del cine y el uso de hologramas 3D	<b>Paralelo:</b> B	
<b>Semanas:</b> 1	<b>Fecha de inicio:</b> 06/11/2023	<b>Fecha de finalización:</b> 10/11/2023	<b>Nombre del docente:</b> Deysi Gabriela Calle y Nube Nathaly Paidá Sucuzhañay	
<b>Objetivo de la unidad:</b> Usar recursos tecnológicos para la búsqueda de información sobre eventos y producciones culturales y artísticas, y para la creación y difusión de productos sonoros, visuales o audiovisuales. (O.ECA.3.6.)				
<b>Criterio de evaluación:</b> CE.ECA.3.2. Identifica el uso de materiales naturales y artificiales en obras artísticas y los utiliza en procesos de interpretación y creación.				
<b>Destrezas con criterio de desempeño</b>	<b>Estrategias metodológicas</b>	<b>Recursos didácticos</b>	<b>Actividades de evaluación</b>	
			<b>Indicadores de evaluación</b>	<b>Técnicas e instrumentos</b>



<p>Crear animaciones con técnicas sencillas, utilizando objetos que transforman sus funciones. (ECA. 3.3.6.)</p>	<p><b>Dominio</b></p> <p><b>Sesión 1</b></p> <p><b>Sensopercepción:</b></p> <p>-Para activar la sensibilidad de los estudiantes se dará inicio con el juego del espejo.</p> <p><b>Problematización:</b></p> <p>Preguntas de exploración</p> <p>¿Qué conoce usted acerca del cine?</p> <p>¿Ha visto usted alguna producción cinematográfica?</p> <p>¿Has imaginado alguna vez participar en actividades del cine? ¿De qué manera lo harías?</p>	<p>Planificación</p> <p>Currículo de ECA</p> <p><b>Sesión 1</b></p> <p>Presentación de material teórico redactado en papel periódico.</p> <p>Imágenes en 3D.</p> <p><b>Sesión 2</b></p> <p>Bolsa plástica</p> <p>Una regla</p> <p>Espuma flex pequeña</p> <p>Un estilete</p> <p>Cartulina negra</p>	<p>I.ECA.3.2.4 Emplea de forma busca algunos recuerdos audiovisuales y tecnológicos para la creación de animaciones sencillas (I.2., I.4)</p>	<p><u>Técnicas:</u></p> <p>Observación y experimentación</p> <p><u>Instrumentos:</u></p> <p>Rúbrica de evaluación</p> <p>Fotos y videos de las actividades realizadas.</p>
--	--	---	---	--



	<p><b>Desarrollo del conocimiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>-Introducción informativa acerca del origen del cine y las maneras de producirlas.</li><li>-Presentación de imágenes y videos 3D referentes al tema.</li><li>-Indicaciones acerca de los materiales que deben llevar para la continuidad de la actividad.</li></ul> <p><b>Sesión 2</b></p> <p><b>Sensopercepción:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>-Inicio de la clase con el juego denominado: Yo tengo un Bu.</li></ul> <p><b>Construcción</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>-Revisión y clasificación de materiales.</li></ul>	<p>Un marcador</p> <p>Un teléfono móvil</p>		
--	--	---	--	--



	<p>-Explicación del proceso de construcción del soporte para la presentación de los hologramas.</p> <p>-Recortar y unir las piezas para finalizar con la presentación de los hologramas 3D con ayuda de dispositivos electrónicos (celular).</p> <p><b>Sesión 3</b></p> <p><b>Consolidación</b></p> <p>-Para consolidar los conocimientos se realiza una mesa redonda donde los estudiantes pueden expresar sus experiencias de la actividad y el maestro solventará cualquier duda o curiosidad adicional.</p>			
--	---	--	--	--

Tabla 8: *Planificación microcurricular 2*

**Datos informativos**

<b>Área:</b> Educación Cultural y Artística	<b>Año lectivo:</b> 2023 – 2024	<b>Unidad Educativa:</b> Javier Loyola	<b>Fase 3:</b> Implementación de la Propuesta	
<b>Unidad didáctica:</b> Bloque curricular 2. El encuentro con otros: la alteridad		<b>Tema de la clase:</b> El teatro de sombras	<b>Paralelo:</b> B	
<b>Semanas:</b> 2	<b>Fecha de inicio:</b> 23/11/2023	<b>Fecha de finalización:</b> 23/11/2023	<b>Nombre del docente:</b> Deysi Gabriela Calle y Nube Nathaly Paidá Sucuzhañay	
<b>Objetivo de la unidad:</b> Participar en procesos de interpretación y creación visual, corporal y/o sonora, individual y colectiva, y valorar las aportaciones propias y ajenas. (O.ECA.3.7.)				
<b>Criterio de evaluación:</b> C.E. ECA. 3.4. Participa en experiencias de creación colectiva e interpretación, aplicando lo aprendido en procesos de investigación y búsqueda de la información sobre el teatro de sombras.				
Destrezas con criterio de desempeño	Estrategias metodológicas	Recursos didácticos	Actividades de evaluación	
			Indicadores esenciales de evaluación	Técnicas e instrumentos



<p>Observar cómo se proyecta la sombra con la luz y explotar posibilidades de efectos que se producen utilizando un foco. (ECA.3.2.5)</p>	<p><b>Dominio</b></p> <p><b>Sesión 1</b></p> <p><b>Sensopercepción:</b></p> <p>-El barco se hunde. Esta dinámica consiste en que el capitán menciona que el barco se va a hundir y para salvarse hay que hacer grupos de 2, 3, 10 o de cualquier otro número, generando distintos grupos de trabajo cooperativo.</p> <p><b>Problematización:</b></p> <p>Preguntas exploratorias</p> <p>¿Conoce usted que es el teatro de sombras?</p>	<p>Planificación</p> <p>Currículo de ECA</p> <p>Cartulinas A4</p> <p>colores</p> <p>Tijeras</p> <p>Cartón</p> <p>Cartulinas negra y blanca</p> <p>Marcadores</p> <p>Silicón</p>	<p>I.ECA.3.4.1. Describe y comenta la proyección de la propia sombra corporal y las características del teatro de sombras, como resultado de un proceso de observación y búsqueda de información. (S.3., I.4.)</p>	<p><u>Técnicas:</u></p> <p>Observación y experimentación</p> <p><u>Instrumentos:</u></p> <p>Rúbrica de evaluación.</p> <p>Fotos y videos de las actividades realizadas.</p>
---	---	---	--	---



	<p>¿Has asistido alguna vez a un teatro?</p> <p>¿Te gustaría aprender a construir tu propio cuento y teatro de sombras?</p> <p><b>Desarrollo del conocimiento</b></p> <p>-Se da una explicación teórica acerca de la teoría del teatro de sombras, sus elementos y la importancia de estos como instrumento de expresión.</p> <p>-Utilizando la técnica del cadáver exquisito los estudiantes deberán crear un cuento colectivo, anterior a esto se les facilitará un recipiente con diversas palabras de las cuales deberán tomar dos con las que dictaran una frase u</p>			
--	---	--	--	--



	<p>oración que será continuada por su compañero hasta terminar el cuento</p> <p>-La docente escribirá en el pizarrón las oraciones propuestas por los estudiantes y ellos deben transcribirlas en una cartilla elaborada en cartulina.</p> <p><b>Sesión 2</b></p> <p><b>Anticipación</b></p> <p>-Se inicia la clase con el juego de las frutas, en este juego el docente dirá el nombre de una fruta y los estudiantes realizarán una acción</p> <p>ejemplo:</p> <p>Pera: sentarse</p> <p>Manzana: agacharse</p>			
--	--	--	--	--



	<p>Piña: pararse</p> <p>Construcción</p> <p>-Continuando la clase pasada del cuento creado colectivamente se realizará la clasificación de personajes, escenarios y escenas.</p> <p>-Posteriormente en cartulinas negras se dibujarán los personajes, luego se recortan y finalmente se pegan en palillos.</p> <p>-Después con una caja de cartón se realiza el teatro para la presentación de la obra.</p> <p><b>Consolidación</b></p> <p>-Para consolidar los conocimientos adquiridos durante estas sesiones los estudiantes</p>			
--	---	--	--	--



	<p>tendrán la oportunidad de compartir en una mesa redonda todas sus experiencias de creación y aprendizaje.</p> <p>-Presentación de la obra del cuento creado.</p>			
--	---	--	--	--

Tabla 9: *Planificación microcurricular 3*

**Datos informativos**

<b>Área:</b> Educación Cultural y Artística	<b>Año lectivo:</b> 2023-2024	<b>Unidad Educativa:</b> Javier Loyola	<b>Fase 3:</b> Implementación de la Propuesta
<b>Unidad didáctica:</b> Bloque curricular 2. El encuentro con otros: la alteridad		<b>Tema de la clase:</b> Danza folclórica	<b>Paralelo:</b> B
<b>Semanas:</b> 3	<b>Fecha de inicio:</b> 22/11/2023	<b>Fecha de finalización:</b> 08/12/2023	<b>Nombre del docente:</b> Deysi Gabriela Calle y Nube Nathaly Paidá Sucuzhañay



**Objetivo de la unidad:** Participar en procesos de interpretación y creación visual, corporal y/o sonora, individual y colectiva, y valorar las aportaciones propias y ajenas. (O.ECA.3.7.)

**Criterio de evaluación:** CE.ECA.3.6. Aprecia los elementos que integran el patrimonio artístico y cultural, como fundamento de la identidad de los pueblos y de las culturas, y colabora en su conservación y renovación.

Destrezas con criterio de desempeño	Estrategias metodológicas	Recursos didácticos	Actividades de evaluación	
			Indicadores esenciales de evaluación	Técnicas e instrumentos



<p>Interpretar la danza en relación con las celebraciones locales (Tejido de cintas). (ECA.3.2.18)</p>	<p><b>Dominio</b></p> <p><b>Sensopercepción:</b></p> <p><b>Sesión 1</b></p> <p>Dinámica: El equilibrista (medio de desarrollo de coordinación y fuerza)</p> <p><b>Problematización</b></p> <p>¿Te gusta la danza?</p> <p>¿Sueles practicar algún tipo de danza?</p> <p>¿Qué danzas conocen?</p> <p>¿Han escuchado hablar de la danza “Cañar”?</p> <p><b>Desarrollo del conocimiento</b></p>	<p>Materiales:</p> <p>Planificación</p> <p>Currículo de ECA</p> <p>Material teórico</p> <p>Video</p> <p>Imágenes</p> <p>Un parlante</p> <p>Ropa deportiva</p> <p>Aula/patio</p> <p>Audio/música</p>	<p>I.ECA.3.6.1 Reconoce y valora las características fundamentales que las fiestas de especial relevancia en su comunidad, participa en la organización y las documenta a través de la captura de imágenes y vídeos o de la selección de recursos encontrados en internet. (I.2., S.1.)</p>	<p><u>Técnicas:</u></p> <p>Experimentación y observación</p> <p><u>Instrumentos:</u></p> <p>Rúbrica de evaluación.</p> <p>Fotos y videos de las actividades realizadas.</p>
--	---	---	---	---



	<p>-Presentación teórica acerca de que es la danza, cuál es su importancia dentro del arte, la danza como expresión corporal y las culturas.</p> <p><b>Sesión 2</b></p> <p><b>Anticipación</b></p> <p>Se inicia la clase con la dinámica de: el hombre primitivo</p> <p><b>Construcción</b></p> <p>-Exposición de un video referente a la celebración de tradiciones y culturas.</p> <p>-Exhibición de imágenes donde se pueda observar estas celebraciones.</p>			
--	--	--	--	--



	<p>-Presentación de la danza “Cañar” de Ballet Folklórico Llactapi Jatarishu</p> <p><b>Sesión 3</b></p> <p><b>Anticipación</b></p> <p>Preguntas exploratorias</p> <p>¿Recuerdan que son las danzas tradicionales?</p> <p>¿Cuál es la danza tradicional que se realiza en la provincia?</p> <p><b>Construcción</b></p> <p>-La docente llevará una coreografía inspirada en un grupo de danza.</p> <p>-Los estudiantes deben repasar y practicar la danza con la ayuda</p>			
--	--	--	--	--



	<p>de la docente, mediante la ayuda de un parlante.</p> <p><b>Consolidación</b></p> <p>-Para consolidar los conocimientos adquiridos los niños realizarán la presentación de la danza aprendida para los estudiantes de niveles inferiores.</p>			
--	---	--	--	--



UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE  
EDUCACIÓN

## 9. Resultados

### 9.1 Análisis de la observación participativa

Para la recolección de datos durante el desarrollo del proyecto se han realizado diarios de campo en las distintas actividades. Cada una de las semanas contaron con la descripción correspondiente, las cuales se dividen en sesiones; la primera como parte teórica, recopilación de información sobre cada lenguaje artístico planteado y la segunda sesión práctica/experimental. A continuación, se detallan todos los resultados obtenidos mediante la observación participativa. (ver anexo 3)

Semana 1 (30 de octubre, 2023)

#### Hologramas 3D

##### **Sesión 1:** Lenguajes artísticos y sus funciones

Antes de dar paso a las sesiones que se trabajaron acorde con la propuesta de intervención, fue imprescindible dar a conocer a los estudiantes los aspectos fundamentales de los diferentes lenguajes artísticos a trabajar (cine, danza, teatro de sombras), partiendo de la definición, aplicación y la importancia de cada actividad. Para lo cual, se realizó una lluvia de ideas entre todos los participantes y la respectiva explicación de los conceptos presentados. Para verificar que hayan comprendido el tema se ejecutó un juego de preguntas y respuestas, se hizo en 3 grupos de entre seis y siete personas, cada uno con el apoyo de un cartel con sus apuntes a modo de exposición. Gracias a este trabajo colaborativo se pudo evidenciar los conocimientos artísticos de los estudiantes y se realizó una retroalimentación que permitiera la reflexión de este.

El uso del cine en la educación resultó una herramienta efectiva para lograr el proceso de enseñanza y aprendizaje. En el proceso de creación y producción de hologramas 3D se alcanzó un estímulo visual y auditivo, proporcionando una experiencia multisensorial, por consiguiente, ayudó a captar la atención de los estudiantes y facilitó la comprensión de conceptos a través del desarrollo de las actividades.

Ilustración 1: *Juego de preguntas y respuestas*



Fuente: Elaborado por los autores (2024)

## **Sesión 2:** Inicios del cine y el uso de hologramas 3D

La actividad se llevó a cabo mediante 3 grupos, los cuales previamente habían sido conformados e informados sobre el primer tema a aplicarse. Como anteriormente se había trabajado sobre los conceptos del cine, en esta sesión se ejecutó mediante la presentación de carteles con la información sobre cuándo nace el cine y por qué se ha vuelto una herramienta fundamental en la sociedad. Asimismo, se inició con la presentación de un video sobre la creación de hologramas 3D y la facilidad con la que se pueden desarrollar estas animaciones. Partiendo de esto, permitió que los estudiantes puedan crear un aprendizaje significativo, a través de la teoría y práctica. En este punto, es importante destacar el interés que se pudo producir en los alumnos y a partir de ello, se empezó la creación de los hologramas.

Al seleccionar el cine como un medio de aprendizaje, se logró desarrollar el pensamiento crítico en los estudiantes, donde pudieron aprender a evaluar argumentos e interpretar la realidad y la ficción del mundo del cine. Esto contribuyó a la sensibilización cultural y la apreciación de la diversidad, quienes a menudo transmiten mensajes y valores.

Ilustración 2: El cine



Fuente: Elaborado por los autores (2024)

### **Sesión 3: Creación de hologramas 3D**

En esta parte de la actividad se contó con una sesión extra, la cual estuvo enfocada en la creación de los hologramas 3D, estos requirieron materiales que permitieron su ejecución. Para ello, cada grupo escogió su espacio de trabajo y fueron distribuyendo una actividad, mismas que constaban de medición, recortes y adhesión. Con la creación de esta propuesta, se pudo evidenciar la capacidad creativa e innovadora de los estudiantes, abriendo la posibilidad de crear escenarios ficticios que propicien un interés continuo. La actividad de cierta manera fue sencilla al momento de crearla, pero muy significativa al momento de ver el resultado.

La producción y exposición de hologramas 3D ofreció distintas oportunidades significativas en su aprendizaje. La integración tecnológica se realizó de manera reflexiva y equitativa, teniendo en cuenta las necesidades educativas. Con esta actividad, se ofreció una experiencia que permite explorar objetos tridimensionales como si estuvieran presentes físicamente. (Ver anexo 7 para visualizar cada paso correspondiente de la creación de los hologramas 3D)

Ilustración 3: *Hologramas 3D*



Fuente: Elaborado por los autores (2024)

Semana 2 (13 de noviembre, 2023)

Teatro de sombras

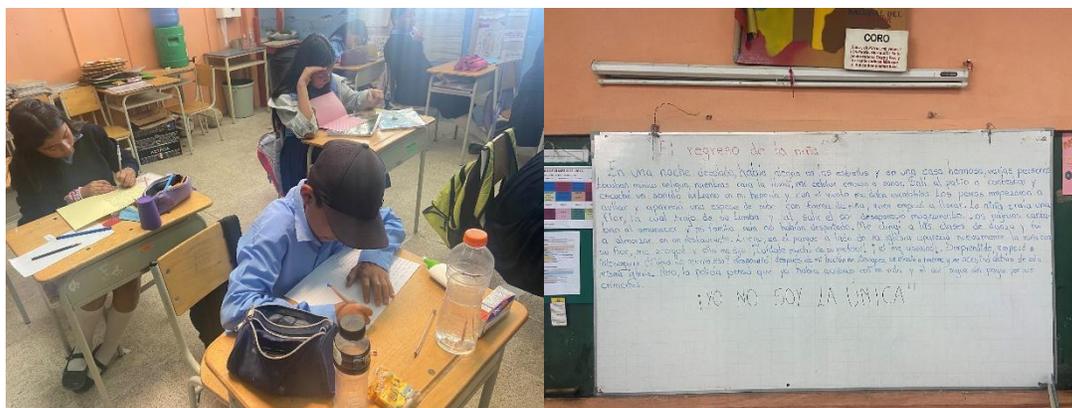
**Sesión 1:** Realización del juego “cadáver exquisito” para la creación de cuentos.

Durante la actividad en las horas de clase, se llevó a cabo el juego del “cadáver exquisito” donde cada estudiante tuvo acceso a 2 hojas de papel y debían poner una palabra que se relacione con el entorno de la parroquia. Luego, en la pizarra, de manera grupal se creó el cuento con el aporte de cada uno de los alumnos, recordando que este cuento fue de manera libre y secuencial de acuerdo con el aporte del compañero anterior. De esta manera, se pudo reflejar la capacidad creativa y artística de cada uno de los integrantes, logrando una historia colectiva que se hizo presente en su localidad. Asimismo, se hizo el modelo de los personajes que se presentaron en la obra del teatro de sombras, para seguidamente proyectarlo. Es importante recalcar, que el interés de los alumnos fue cada vez más notorio y el aporte se reflejó en el producto.

El teatro de sombras involucró varios sentidos, tales como la vista y el oído, recordando que al mismo tiempo fomentó la imaginación y la creatividad, de manera participativa en la

narración de la historia. Además, al participar en la creación los estudiantes mejoraron sus habilidades lingüísticas, así como la comprensión auditiva y la capacidad para expresar ideas y emociones.

Ilustración 4: *Creación de cuentos*



Fuente: Elaborado por los autores (2024)

## Sesión 2: Proyección de teatro de sombras

Una vez listos los personajes y el teatro de sombras cada estudiante tuvo un papel dentro de la proyección de la obra. Seguidamente con el uso de fuentes de luces y la adecuación del lugar se pudo producir la narración con éxito. Como parte de su evaluación se efectuó un conversatorio en grupo para hablar de las fortalezas que se pudo encontrar en el teatro de sombras y cómo esto benefició en su ámbito académico.

Los estudiantes pudieron explorar y desarrollar sus habilidades artísticas al crear las figuras con sombras, diseñar cada escenografía y ser partícipes de la puesta en escena. Al trabajar con este lenguaje artístico se logró fomentar el trabajo en equipo y la comunicación constante entre los integrantes. Se proporcionó la integración de diversas disciplinas de las diferentes áreas del currículo, como la literatura, arte, música e incluso ciencias. Esta multidisciplinariedad enriqueció la experiencia educativa y la posibilidad de realizar conexiones entre diferentes campos del conocimiento.

Ilustración 5: *Teatro de sombras*



Fuente: Elaborado por los autores (2024)

Semana 3 (20 de noviembre, 2023)

Danza y vestimenta tradicional

### **Sesión 1:** Investigación y explicación de la danza tradicional

Para la creación de la danza tradicional se presentó un video de una coreografía realizada por un grupo de danza y del mismo modo, se explicó en qué consiste, cuándo se lo celebra y qué se utiliza para su respectiva manifestación. Mediante esta explicación se notó el interés por parte de los estudiantes sobre la creación de una coreografía en representación a lo mencionado. Para ello, se tuvo que revisar la vestimenta tradicional de esta cultura y con buena disposición se logró coincidir sobre el diseño de algunas prendas de vestir con material reciclado y otros elementos, dicho proceso se llevó a cabo de manera grupal. Gracias a este aporte se logró mantener un buen contacto entre docente-estudiante en cada una de las creaciones, logrando potenciar las habilidades creativas y artísticas de los educandos.

Fortalecer la identidad personal y comunitaria en los estudiantes fue el eje central de la actividad, en donde ellos lograron conocer y apreciar su cultura y parte de ello, la vestimenta

tradicional que los representa. Con la investigación que se realizó acerca de la cultura cañari, les ayudó a conectar con sus raíces y comprender la herencia cultural de este grupo étnico indígena. Así también, aprovechar estos elementos claves facilita el diálogo intercultural entre diferentes comunidades, construyendo puentes de entendimiento en la formación académica del estudiante.

Ilustración 6: *La danza tradicional y sus vestimentas*



Fuente: Elaborado por los autores (2024)

## Sesión 2: Creación de vestimentas tradicionales

Para iniciar la danza tradicional se dio paso a la creación de sombreros, alpargatas y wallkas, prendas que son representativas de la cultura cañari. Para este proceso creativo se utilizó todos los materiales recaudados por los estudiantes y se procedió a realizarlos con los moldes que se habían diseñado con anterioridad. Toda la elaboración de estas prendas brindó como resultado la representación de una cultura que es representativa para la localidad, cumpliendo las expectativas de los alumnos frente a la actividad propuesta.

Al haber elaborado prendas de vestir sobre la vestimenta tradicional de la cultura cañari, se logró preservar la identidad cultural que los representa. La elaboración de las vestimentas permitió que los estudiantes participen de manera más auténtica y significativa en la celebración representada. Por último, con estas creaciones se obtuvo la posibilidad de promocionar nuestra cultura como una forma de contribución al turismo.

Ilustración 7: *Vestimenta tradicional*



Fuente: Elaborado por los autores (2024)

Semana 4 (27 de noviembre, 2023)

Danza tradicional

**Sesión 1 y 2:** Preparación y repasos de la coreografía

En la semana 4 se inició con el primer repaso de la coreografía de una danza tradicional del Cañar, donde tuvimos que realizarlo en el patio de la escuela para tener el espacio adecuado para la coreografía. Se dio apertura a la danza con la demostración y explicación de pasos básicos a cada uno de los estudiantes. Sin embargo, un pequeño porcentaje de estudiantes no tenían mucho conocimiento sobre la danza y se llevó a cabo una explicación y repaso más profundo con ellos. De esta manera, se pudo reflejar el interés que mantuvieron por aprender y ser partícipes de esta danza.

En el desarrollo de la actividad se fortaleció la disciplina y concentración de los estudiantes, puesto que durante la práctica se tuvo que regular los movimientos y manejos corporales, con relación al enfoque que sugiere la danza tradicional. Por otra parte, con la demostración y ejecución de los pasos básicos fomentó la colaboración, el trabajo en equipo y la socialización, logrando fortalecer las conexiones sociales.

Ilustración 8: *Repaso coreográfico*



Fuente: Elaborado por los autores (2024)

Semana 5 (04 de diciembre, 2023)

Tejido de cintas

**Sesión 1 y 2:** Repaso coreográfico de tejido de cintas

En el trayecto de la semana se trabajó con los estudiantes sobre el uso de las técnicas de las manos y la mirada al momento de bailar, lo cual fue importante para dar realce a la altivez de la cultura cañari. Así también, se repasó todas las veces necesarias para que los estudiantes se adecuen al ritmo del baile y que el producto sea provechoso. En todas las sesiones se pudo constatar el empeño de los alumnos por aprender, sobre todo la alegría que pudieron acoger durante las actividades del tejido de cintas.

En torno a los ensayos correspondientes, se obtuvo el dominio de los pasos y hubo un gran incremento de autoconfianza y autoestima por parte de los estudiantes. El logro de este objetivo planteado al inicio de clases proporcionó una sensación de éxito y respectiva mejora sobre la percepción positiva de uno mismo. En resumen, cada uno de los participantes contribuyeron a la realización de la coreografía, donde llevaron a la práctica el fomento de la expresión artística y la apreciación de la diversidad cultural.

### Ilustración 9: Tejido de cintas



Fuente: Elaborado por los autores (2024)

Semana 6 (11 de diciembre, 2023)

### Presentación y grabación

#### **Sesión 1:** Repaso final y grabación de la coreografía

En esta última sesión los estudiantes realizaron el último repaso previo a la presentación y grabación final. Los alumnos a través de cada ensayo expresaron su interés y desenvolvimiento en los diferentes momentos de la coreografía, demostrando sus habilidades artísticas y creativas de manera individual y grupal. Finalmente, se llevó a cabo la grabación del producto final de la coreografía, obteniendo un excelente resultado, mismo que se puede evidenciar en el video musical (ver anexo 7).

La enseñanza de la danza folclórica tuvo numerosos beneficios, uno de ellos la culturización y la conexión que se proyecta con la identidad, promoviendo respeto y tolerancia. En lo que concierne el desarrollo físico y las habilidades motoras, la danza folclórica contribuyó en el constante avance del equilibrio, la coordinación, la flexibilidad y el control corporal. En el desarrollo emocional y autoexpresión permitió a los estudiantes explorar y expresar sus emociones, ayudándoles a desarrollar habilidades de comunicación.



Ilustración 10: Video musical



Fuente: Elaborado por los autores (2024)

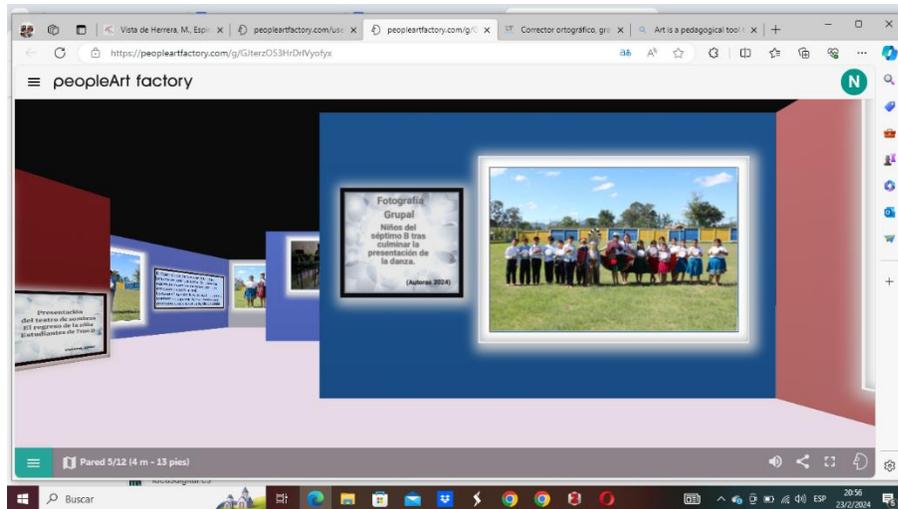
Semana 7 (20 de diciembre, 2023)

Creación de la galería virtual

**Sesión 1 y 2:** Elaboración de la galería virtual

En la creación de la galería virtual se utilizó el material fotográfico obtenido durante todas las sesiones anteriores en relación con las actividades propuestas. Para ello, se utilizó la plataforma tecnológica People Art Factory como un soporte de exhibición de imágenes y videos 3D de los estudiantes. Mediante esta creación surgió la importancia de dar un mayor alcance de accesibilidad, eliminando las barreras físicas y permitiendo que todo el mundo pueda acceder a las obras de arte creadas por los estudiantes, quienes claramente han demostrado un gran potencial artístico.

Ilustración 11: *Galería virtual*



Fuente: Elaborado por los autores (2024)

## 9.2 Análisis de la entrevista

Tabla 10: Entrevista evaluativa

Pregunta	Respuesta	Análisis
¿Conoce estrategias metodológicas interdisciplinarias que se apliquen en la asignatura de Educación Cultural y Artística?	Algunas estrategias que se toman en cuenta y se consideran dentro de la... de Educación Cultural y Artística, con mi grado hemos puesto lo que es, (...) la dramatización, hemos puesto lo que es pintura, el dibujo, (...) algo de escritura creativa, en eso se ha trabajado algunas estrategias.	La docente expresa que, durante el transcurso del año lectivo, dentro de la materia de Educación Cultural y Artística han podido trabajar algunos lenguajes artísticos, sin embargo, al no contar con la capacitación y experiencia necesaria en la asignatura, no se puede trabajar con las distintas estrategias metodológicas.
¿Qué habilidades artísticas desarrolladas en el aula han permitido trabajar las emociones, creatividad, entre otras?	Algunas habilidades por ejemplo el reconocimiento de su rostro, de su personalidad y al mismo tiempo ahí estamos reconociendo lo que es, (...) las emociones no, entonces los niños van graficando y van demostrando al mismo tiempo sus emociones: tristeza, alegría, etc.	Según el comentario mencionado por la docente, el enfoque principal recae sobre la personalidad y las emociones de los estudiantes, constatando la importancia de las artes sobre el autoconocimiento. Asimismo, alude que una de las actividades que han permitido potenciar esas habilidades son la escritura y el



	<p>También, dentro de la escritura, también los niños han desarrollado su creatividad, su expresión y también a lo mejor dentro de la pintura, los niños también han demostrado sus habilidades, sus destrezas para pintar ciertos dibujos, eh... además también se ha utilizado, se ha trabajado en el desarrollo del trabajo grupal, como el material reciclaje, en donde los niños realizan instrumentos musicales y también se rescata la música nacional.</p>	<p>dibujo, puesto que son unos de los principales lenguajes artísticos presentes en su formación. Durante esta entrevista, se pudo evidenciar el interés que tiene la docente sobre reflejar un concepto propio de aprendizaje colaborativo y cooperativo, cuyo interés se presenta en cada uno de los conocimientos adquiridos por los estudiantes a través del arte.</p>
<p>¿Cree usted que es importante que los estudiantes experimenten prácticas artísticas-pedagógicas; teatro de sombras, cine y danza con el uso de</p>	<p>Si claro, es muy interesante y es importantísimo poner en práctica estas destrezas, puesto que, porque los niños mediante ellas van desarrollando la interdisciplinariedad, no solamente en el área de artística, sino, por ejemplo, eh... al niño al desarrollar su teatro, él también va desarrollando lo que es su lenguaje, su creatividad, su expresión corporal. (...)</p>	<p>Para la docente encargada del 7mo de básica paralelo B, es importante que los estudiantes experimenten prácticas artísticas-pedagógicas, dado que durante sus clases ha podido trabajar el concepto de la interdisciplinariedad con la ayuda de los diferentes lenguajes. Del mismo modo, expresa que un niño al momento de desarrollar estas actividades, emplean otros tipos de lenguajes que usualmente no se visualizan</p>



música y elaboración de vestimenta?	entonces, cómo dije anteriormente, es interesante porque el niño va desarrollando otras destrezas en lengua y en las áreas básicas específicamente.	dentro de las artes. Entonces, queda expuesto la necesidad del uso de los lenguajes artísticos en el desarrollo de la vida de un estudiante, mismo que no debe ser valorado solo en la asignatura, sino en el trayecto de la vida.
¿Qué recursos o materiales considera necesarios para desarrollar actividades dirigidas al fortalecimiento y potenciamiento de las habilidades artísticas de los estudiantes?	Dentro de la artística, sería los elementos del entorno no, por ejemplo, como decía anteriormente el material reciclado para que ellos vayan realizando, elaborando sus instrumentos musicales ejemplo. (...) también, la tecnología que es muy interesante en la actualidad, eh... se utiliza mucho para que los niños, (...) vayan desarrollando sus habilidades de investigación y ponerlas en práctica dentro del aula.	En base a la respuesta de la docente, considera que uno de los recursos o materiales necesarios para fortalecer las habilidades artísticas de los estudiantes son los elementos del entorno y uso de material reciclable. Dichos elementos, ayudan a elaborar distintos objetos, tales como los instrumentos musicales que ya se habían trabajado en el aula de clases. Además, indica que tener acceso a la tecnología es algo vital en la actualidad, pues ha permitido que se potencien las habilidades de investigación, como un medio de enseñanza.
¿Considera necesario recibir información	Creo que es conveniente, sí, porque nosotros más nos dedicamos a lo que es nuestras áreas básicas	Ante lo expuesto, la docente expone que es conveniente recibir información adicional sobre las diferentes



<p>adicional sobre metodologías activas interdisciplinarios que posibiliten un enriquecimiento de las distintas habilidades artísticas?</p>	<p>y se da muy poco tiempo lo que es la artística y no tenemos bases suficientes digamos así. Claro que investigamos muchas técnicas, estrategias, pero es necesario que personas específicamente profesionales en esta área artística nos ayuden, nos capaciten y tengamos más conocimiento para poner en práctica con nuestros estudiantes.</p>	<p>metodologías activas interdisciplinarias, dado que la educación de los estudiantes se basa en las áreas básicas y no permiten un correcto desarrollo de actividades artísticas. También, menciona que ellos tratan de investigar y auto educarse, no obstante, al no tener esa base de conocimientos les dificulta su proceso de aprendizaje. Es por ello, que manifiesta que es de gran importancia que las personas profesionales en la rama artística, les brinden capacitaciones constantes para obtener un buen desempeño con los estudiantes.</p>
---	---	--



<p>¿Cuál ha sido el mayor problema que usted ha enfrentado durante sus años de experiencia como docente de la institución en relación con la asignatura de Educación Cultural y Artística?</p>	<p>En mis años de servicio podré manifestar que he trabajado más en escuelitas rurales, (...) por lo tanto, la tecnología ha sido uno de los problemas que se ha visto últimamente y aquí también, en la escuelita donde trabajo actualmente no hay un internet de cobertura para poder trabajar con los niños, (...) lo que es la tecnología, las Tics que es muy indispensable en la actualidad en tener en el aula. Entonces, pero se ha buscado la manera de trabajar con esto de las Tics. En el aula invertida los niños trabajan en sus casitas investigando, observando videos, pero le diré que todos los estudiantes no están en esas capacidades. Hay estudiantes, padres de familia que no cuentan con internet fijo en sus casitas, entonces esa es una de las mayores problemáticas que he encontrado en mi vida de docente.</p>	<p>Desde el criterio de la docente, indica que la mayor parte de su vida profesional lo ha realizado en instituciones educativas rurales, lo cual le ha convertido en testigo de uno de los problemas más grandes, el acceso a la tecnología. La falta de uso de las Tics realmente se presenta como un inconveniente en la formación de los estudiantes, puesto que no tienen una buena cobertura de internet y esto provoca un desbalance en sus conocimientos a comparación de instituciones urbanas públicas y privadas. Además, exhibe que para frenar este hecho utiliza el aula invertida como una forma que incluye la investigación desde sus hogares, pero aún existen familias que por falta de recursos económicos no tienen acceso al mismo. De esta forma, es fundamental crear y utilizar estrategias metodológicas que incentiven y fortalezcan las habilidades artísticas.</p>
--	--	---

La aplicación de la entrevista realizada a la docente con relación a la primera categoría de Educación Cultural y Artística se evidenció la importancia de experimentar prácticas artísticas-pedagógicas sobre un aprendizaje activo interdisciplinar, dicho proceso que ha permitido desarrollar y fortalecer las habilidades de los estudiantes. Desde el criterio de la docente profesional se consideró que también es importante la inserción de la tecnología en el campo educativo que dan el acceso a nuevas oportunidades de trabajo y conocimiento.

Tal como se demostró, estas prácticas artísticas-pedagógicas en un contexto de aprendizaje activo interdisciplinar pudo enriquecer significativamente la experiencia educativa al fomentar la creatividad, integrar habilidades y conocimientos, motivar a los estudiantes, promover el aprendizaje experiencial y desarrollar habilidades clave para el éxito en la vida educativa y social. En este trabajo de proceso creativos García (2019) afirma que “esta es una vía profunda de aprendizaje en diversos aspectos: conocimiento de la historia y el contexto social, fortalecimiento de los lazos de solidaridad, mejor conocimiento a nivel individual y colectivo, identificación de problemáticas y vías de solución” (p.17), es decir, una educación diversa garantiza una solución al problema.

Experimentar estas prácticas en la educación fomentó la creatividad en los estudiantes en virtud de que se brinda una estimulación de la imaginación y aborda los problemas en diversas disciplinas. Asimismo, se evidenció una conexión entre los lenguajes artísticos basados en las estrategias metodológicas y las destrezas y habilidades tal como se plantean en la segunda y tercera categoría realizada a la docente, donde los estudiantes participaron activamente en la creación y reflexión de las actividades. Parte de la exploración, los estudiantes lograron desarrollar habilidades blandas como la colaboración, la comunicación y el pensamiento crítico, siendo así este conjunto de prácticas da solución a la problemática.

En todo el proceso se ha comprendido que el arte enriquece la educación al proporcionar diferentes formas de expresión y perspectivas en los estudiantes, realizando un enfoque reflexivo y dinámico hacia la identificación de logros. Desde la posición de Díaz y Ledesma (2021) “el

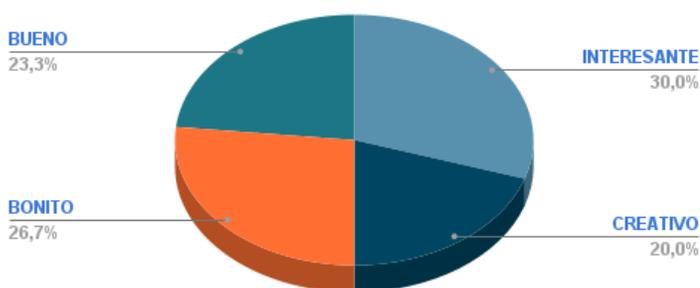
vínculo arte-educación debe ser concebido como un proceso en espiral, que necesita enriquecerse continuamente, identificando logros y riesgos para evitar la incertidumbre y culminar con una acción exitosa” (p.14), en función de lo planteado el aprendizaje teórico y práctico del arte no fue lineal, sino se desarrolló de manera continua en los diferentes niveles de complejidad de las actividades.

### 9.3 Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de 7mo de EGB

Con respecto al cuestionario realizado a los estudiantes del séptimo B de la escuela Javier Loyola, para determinar sus preferencias artísticas y sus opiniones sobre las actividades efectuadas, tenemos los siguientes resultados con la pregunta 1: ¿Qué representa para ti la materia de Educación Cultural y Artística? Los 19 estudiantes recalcaron que dicha asignatura es interesante, siendo así que los estudiantes E1, E2, E3, E4 enfatizaron que el arte es interesante y tiene la capacidad de sanar la mente, entre tanto los estudiantes E5, E6, ..., E10 mencionaron que el arte es creatividad y les ayuda a desarrollar sus capacidades, el grupo E11, E12, ..., E14 afirmaron que el arte es bueno y los últimos 5 estudiantes destacaron que es bonito y los lleva a aprender cosas nuevas.

Figura 2: Interpretación de la pregunta 1

#### PREGUNTA 1



Con respecto a la pregunta dos ¿Te gustan las artes? ¿cuáles?, los 19 estudiantes afirmaron que les gusta el arte, haciendo énfasis en que les ayuda a aprender cosas nuevas y es una fuente de

producción creativa donde pueden expresarse y familiarizarse con las capacidades que no reconocían en sí mismos. Del mismo modo, uno de los lenguajes artísticos que mencionaron conocer y disfrutar fueron la danza, el cine y teatro, el dibujo y la música.

Figura 3: Interpretación de la pregunta 2

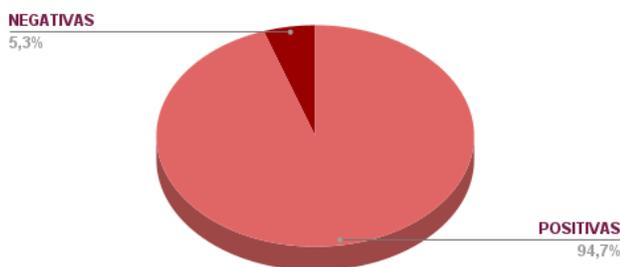


Analizando la pregunta 3 ¿Piensas que puedes mejorar el aprendizaje en otras materias a través de proyectos artísticos? Se obtuvieron respuestas donde el mayor porcentaje de estudiantes infieren de manera afirmativa, no obstante, el E10 da una sentencia negativa alegando que se encuentra mejor sin trabajar en proyectos artísticos sin explicación de esta, los demás participantes de la encuesta manifestaron que a través del arte se puede mejorar el aprendizaje en otras áreas, el ejemplo más frecuente fue: en la literatura a través del teatro y en matemática con el dibujo.

Figura 4: Interpretación de la pregunta 3



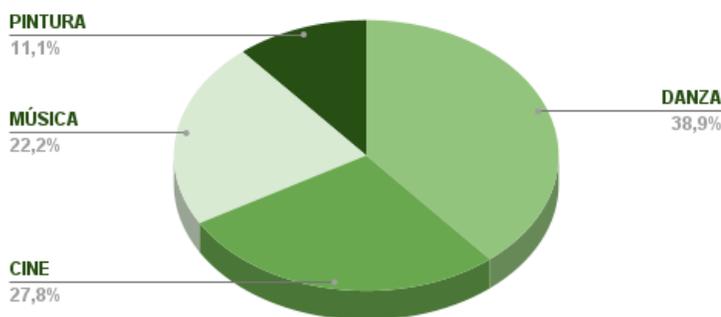
### PREGUNTA 3



Con base a la cuarta pregunta: De estos lenguajes artísticos, danza, teatro, cine, música u otras. ¿Qué te gustaría aprender? En cuanto a las ramas artísticas preferentes de los estudiantes, la más aceptada fue la danza, seguida del cine, otros indican la música y pocos mencionan que gustan de la pintura y el teatro. Mediante los resultados obtenidos se pudo evidenciar el enriquecimiento de lenguajes artísticos que obtuvieron a partir de la encuesta aplicada.

Figura 5: Interpretación de la pregunta 4

### PREGUNTA 4



De la pregunta 5 ¿Crees que es importante utilizar material reciclado para la clase de cine? Todos los estudiantes están de acuerdo que es importante el reciclaje argumentando que así contribuyen al medio ambiente y en la reducción de la contaminación, además de que afirmaron que se pueden crear muchas cosas a partir de materiales reciclados.

Figura 6: Interpretación de la pregunta 5



En la sexta pregunta ¿Sientes que la clase de arte es un espacio para dejar volar tu imaginación? ¿Puedes expresar libremente tus ideas en la clase? Todas las respuestas fueron positivas, puesto que los 19 estudiantes dieron un valor positivo al arte como espacio de creación e imaginación, declararon que se sienten libres cuando lo practican y que el arte les ayuda a dejar el estrés de la cotidianidad dentro del aula de clase.

Figura 7: Interpretación de la pregunta 6



Con la última pregunta ¿Cuál ha sido el trabajo que más te ha gustado hacer durante este año escolar? se buscó recopilar la información acerca de la opinión de los estudiantes acerca de las actividades realizadas donde 10 estudiantes manifestaron haber disfrutado de la actividad de la

danza, consiguientemente los niños/as E3, E7, E8, E10 y E12 afirmaron que su actividad artística favorita fue la creación de hologramas que estuvo enlazado al tema de los inicios del cine. Los encuestados E1, E2, E5 y E9 expresaron su preferencia por el trabajo de escritura del cuento para la escenificación dentro del teatro de sombras.

Figura 8: Interpretación de la pregunta 7



Basándose en los datos que se presentaron con respecto a las preguntas de la encuesta realizada a los niños/as de séptimo “B” de la Unidad Educativa Javier Loyola, se observó que, dentro de la categoría de Educación Cultura y Artística, en la primera, segunda y cuarta pregunta se evidenció la aceptación de la asignatura por parte de los estudiantes. Según los resultados, manifestaron que el arte en la educación les ha permitido renovar sus ideas mejorando su creatividad y aprendizaje, tal como lo manifiestan Molerio y Vázquez (2021) “la Educación Artística favorece a la interpretación, conocimiento y expresión crítica de los estudiantes en relación con el contexto y la sociedad en la que se desarrollan” (p.4), entonces, el arte y la educación abren un espacio de creación y reflexión.

Con respecto a la segunda categoría, el reciclaje en el medio ambiente dentro de las actividades artísticas realizadas ha reforzado las habilidades de los educandos, generando en ellos mejor conciencia en conceptos de reciclaje por medio de la creación artística. Autores como Díaz y Verdecía (2022) afirman que con estas prácticas educativas “se amplía el desarrollo integral en

la institución educativa y se incide en el proceso escolar, articulando en los estudiantes el aprender a ser y sentir, aprender a saber y conocer y el aprender a hacer desde la Educación Artística y Cultural” (p.9).

El uso de recursos con materiales reciclados en las clases de ECA permitieron que los estudiantes logren desarrollar la capacidad de creación y el buen uso de herramientas para la construcción de nuevos objetos. Asimismo, los estudiantes tuvieron la capacidad de reflexionar sobre la importancia del reciclaje y cuidado del medio ambiente, sin embargo, tenían un limitado conocimiento sobre la creación artística a partir del uso de materiales reciclados. Al proporcionar recursos adicionales y fomentar la exploración independiente, los estudiantes pudieron desarrollar habilidades de investigación y autonomía en su aprendizaje.

Con base en la tercera categoría acerca de los espacios artísticos, se notó el interés que surgió en los estudiantes por las actividades planteadas. Empleando las palabras de Martínez y Mansoa (2022) “es importante señalar la combinación de espacios interiores y exteriores, así como la preferencia de las estructuras circulares, salvo para la trasmisión de conceptos” (p.178). Tal como lo manifiestan los autores y la relación que conlleva el proyecto, estos espacios brindaron una oportunidad positiva para mejorar su capacidad intelectual y sus habilidades artísticas para lograr un aprendizaje mejor en relación con el arte y la educación.

Con la última categoría, citando los lenguajes artísticos se denotaron las preferencias que se tiene de los lenguajes artísticos y las habilidades relacionadas con estas que poseen los estudiantes. De este modo, esta asignatura es de vital importancia para la educación, puesto que aporta de forma positiva en el desarrollo de destrezas y conocimientos de los estudiantes, quienes a partir de la práctica artística pudieron fusionarlos y lograr un mejor desarrollo cognitivo. Los recursos pudieron adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje y necesidades individuales, lo que permite una enseñanza más personalizada y efectiva.

## 10. Conclusiones y recomendaciones

### 10.1 Conclusiones

El Trabajo de Integración Curricular mediante la creación artística como herramienta pedagógica ha demostrado ser efectiva para fortalecer el aprendizaje activo interdisciplinar en los niños del séptimo grado de Educación General Básica. La combinación de diversas disciplinas artísticas ha facilitado el desarrollo de habilidades creativas y la comprensión transversal de conocimientos.

La identificación y valoración de las habilidades artísticas de los estudiantes a través de un enfoque interdisciplinar ha permitido una comprensión más profunda de su capacidad creativa y su potencial en distintas áreas del arte. Este proceso ha contribuido significativamente a su desarrollo personal y académico, mismo que ha permitido fortalecer sus habilidades artísticas desde una experiencia activa y colaborativa.

La aplicación de talleres a través de prácticas artísticas-pedagógicas, como el teatro de sombras, cine, danza y elaboración de vestimentas típicas, ha enriquecido el proceso educativo al brindar experiencias prácticas y multisensoriales. Estas actividades han estimulado el aprendizaje activo y la participación significativa de los estudiantes en su propio proceso de enseñanza y aprendizaje.

La creación de una galería virtual para la exposición de las creaciones artísticas de los estudiantes ha proporcionado una plataforma innovadora y accesible para compartir y valorar el trabajo de los/las estudiantes. Esta galería virtual no solo ha servido como herramienta pedagógica, sino también como un espacio de reconocimiento y celebración del talento artístico de la comunidad educativa. Al incorporar diferentes lenguajes artísticos es posible salir de la cotidianidad de pensar que el arte está basado únicamente en realizar trabajos simples o complementarios de otra asignatura.

Con la galería virtual, como producto final se pudo evidenciar que, efectivamente, trabajar con las artes recae en un mejor desempeño de los estudiantes, quienes logran expresar sus

emociones y conocimientos en torno a sus habilidades que al ser cultivadas logran un mejor nivel de formación. La preparación de clases vinculadas al arte refuerza también la relación entre los y las docentes con sus educandos y viceversa, al igual que entre alumnos, sobre todo cuando las planificaciones incluyen tareas colaborativas y grupales.

La evaluación de las habilidades artísticas desarrolladas en las prácticas artísticas-pedagógicas ha permitido retroalimentar el proceso educativo y mejorar continuamente las estrategias de enseñanza. Esta evaluación integral ha facilitado la identificación de fortalezas y áreas de mejora, así como la adaptación de las actividades para cubrir las necesidades individuales y colectivas de los estudiantes.

Entre los resultados favorables de la investigación, cabe destacar que el uso de la interdisciplinariedad ha sido uno de los ejes indispensables para lograr mantener al estudiantado en el hilo entusiasta del proyecto. El arte ha logrado ser el motor que lleva a un aprendizaje constructivo, donde se logró atender las necesidades de los estudiantes en cuanto a sus diversas destrezas y curiosidades de incursionar en otros lenguajes artísticos. Es por ello que al plantear estas actividades se logró constituir un aprendizaje activo interdisciplinar desde las artes en la educación.

Otro de los factores claves para lograr la plena realización del proyecto fue la disponibilidad de la docente al proporcionar el tiempo y el espacio adecuado para las actividades. Esta acción permitió integrar de modo holístico cada una de las herramientas pedagógicas necesarias, partiendo de las necesidades planteadas por los estudiantes. En este sentido, se ha cumplido con los objetivos planteados dejando como resultado la galería virtual de las creaciones de los/las estudiantes que fueron los actores principales de este proyecto.

Mediante la investigación se ha demostrado que la herramienta pedagógica efectivamente fortalece la creación artística como parte integral del proceso de enseñanza y aprendizaje, promoviendo un aprendizaje activo interdisciplinar y significativo en los estudiantes del séptimo grado de la Unidad Educativa “Javier Loyola”.

## 10.2 Recomendaciones

Es necesario proporcionar las siguientes recomendaciones para que puedan ser tomadas en cuenta para mejorar el proceso y la calidad de un proyecto que pueda generarse posteriormente.

Se debe tomar en consideración la incorporación de procesos de aprendizaje activo basados en el arte para que los estudiantes puedan experimentar diversas formas de adquisición de conocimientos.

Es fundamental incluir en las planificaciones contenido plasmados en la interdisciplinariedad, siempre teniendo en cuenta la diversidad de los participantes que forman parte del estudio.

Usar estrategias metodológicas que permitan el buen ejercicio y desarrollo de las habilidades de los estudiantes en sus procesos educativos.

Parte fundamental del proceso de enseñanza y aprendizaje se recomienda promover la autoexpresión que incentive a los estudiantes a utilizar el arte como un medio de expresión de sus emociones y experiencias, que permitan una comunicación a través de diferentes medios artísticos.

Potenciar y fortalecer las habilidades artísticas de los estudiantes mediante las diferentes herramientas pedagógicas que se proyectan desde las artes.

Recibir capacitaciones constantes sobre el uso de estrategias metodológicas y herramientas pedagógicas puesto que no solo es un beneficio sobre el docente, sino también aporta y garantiza en la formación de los estudiantes.

## 11. Referencias bibliográficas

Amado, J., Suárez, M., y Bautista, A. (2023). Museo virtual y educación artística: Ruta pedagógica para la divulgación del arte escolar. *HUMAN REVIEW. International Humanities Review / Revista Internacional de Humanidades*, 16(5), 1-18.  
<https://doi.org/10.37467/revhuman.v12.4678>

- Amaya, T., Casallas, F., y Fernández, F. (2009). Herramienta educativa para facilitar el estudio de instalaciones eléctricas. *TED: Tecné, Episteme y Didaxis*, (25), 72-84. <https://doi.org/10.17227/ted.num25-469>
- Arabit, J. y Prendes, M. (2020). Metodologías y Tecnologías para enseñar STEM en Educación Primaria: análisis de necesidades. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 57. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2020.i57.04>
- Avendaño, W., y Parada, A. (2013). El currículo en la sociedad del conocimiento. *Educación y educadores*, 16(1), 159-174.
- Balseca, L. (2022). Herrera, M., Espinosa, J., y Orellana, V. (2021). Ruta Pedagógica 2030. OEI-Ecuador. *Revista Andina de Educación*, 5(2), 1-4. <https://doi.org/10.32719/26312816.2022.5.2.r1>
- Bernaschina, D. (2019). Las TIC y Artes mediales: La nueva era digital en la escuela inclusiva. *ALTERIDAD. Revista de Educación*, 14(1), 40-53. <https://doi.org/10.17163/alt.v14n1.2019.03>
- Cárdenas, R., y Troncoso, A. (2014). Importancia de las artes visuales en la educación: Un desafío para la formación docente. *Revista Electrónica Educare*, 18(3), 191-202. <https://doi.org/10.15359/ree.18-3.11>
- Castañeda, R., Valle, R., García, L., y Sifuentes, A. (2022). El desarrollo de proyectos integrales como herramienta en la educación 4.0. *Revista de Investigación en Tecnologías de la Información*, 10(20), 43-50. <https://doi.org/10.36825/RITI.10.20.004>
- Díaz, A., y Ledesma, R. (2021). El arte y la creatividad en niños y jóvenes: Procesos de transformación del espacio escolar y público. *Revista Educación*, 45(2). <https://doi.org/10.15517/revedu.v45i1.43550>



- Díaz, C., y Pinto, M. (2017). Vulnerabilidad educativa: Un estudio desde el paradigma socio crítico. *Praxis Educativa*, 21(1), 46-54. <https://doi.org/10.19137/praxiseducativa-2017-210105>
- Díaz, M., y Verdecía, D. (2022). El proceso formativo del profesional para la educación artística en el contexto actual. *VARONA, Revista Científico-Methodológica*, 75. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=360673304014>
- Durán, V., y Gutiérrez, S. (2021). El aprendizaje activo y el desarrollo de habilidades cognitivas en la formación de los profesionales de la salud. *FEM: Revista de la Fundación Educación Médica*, 24(6), 283-290.
- Espinoza, E. (2020). Reflexiones sobre las estrategias de investigación acción participativa. *Conrado*, 16(76), 342-349. <https://n9.cl/9xr3f>
- Espinoza, L., y Rodríguez, R. (2017). La generación de ambientes de aprendizaje: Un análisis de la percepción juvenil. *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 7(14), 110. <https://doi.org/10.23913/ride.v7i14.276>
- Fernández, L., y Gutiérrez, D. (2022). Promoción de la resiliencia y educación artística en centros de máxima complejidad: Vínculos y orientaciones desde la literatura. *Revista Complutense de Educación*, 33(2), 237-246. <https://doi.org/10.5209/rced.73990>
- García, A. (2021). Construyendo escuelas resilientes: La educación flexible, la integración y la COVID-19. *Revista Española de Educación Comparada*, 38, 211. <https://doi.org/10.5944/reec.38.2021.28840>
- García, M. (2019). Creación artística y corporeidad como herramientas de cohesión social e interculturalidad. *Cuadernos Inter.c.a.mbio sobre Centroamérica y el Caribe*, 16(1), 26-40. <https://doi.org/10.15517/c.a.v16i1.36456>

- Huerta, R., y Domínguez, R. (2020). Por una muerte digna para la educación artística. *EARI - Educación Artística Revista de Investigación*, 11, 9-24.  
<https://doi.org/10.7203/eari.11.19114>
- Jiménez, L. (2009). Educación artística y cultura. *Pensamiento palabra y obra*, 1.  
<https://doi.org/10.17227/ppo.num1-99>
- Lugo, N., y Pérez, M. (2022). Estrategia pedagógica interdisciplinar para la enseñanza en el primer ciclo de la educación básica en Colombia. *Revista Electrónica Educare*, 26(2), 1-23.  
<https://doi.org/10.15359/ree.26-2.29>
- Mancila, I., Soler, C., y Morón, C. (2018). La Investigación-Acción en la Formación del Profesorado. Nuevas Perspectivas desde el Proyecto Roma. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 32(92 (2)), 123-137.
- Martínez, M., y Albar, J. (2023). Espacios y lugares: La creación artística como variable mediadora. *Perfiles Educativos*, 45(179), 163-180.  
<https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2023.179.59790>
- Ministerio de Educación. (2016). Currículo de Educación Cultural y Artística. Quito: Ministerio de Educación
- Ministerio de Educación. (2016). Currículo de EGB y BGU. Educación Cultural y Artística. [Archivo PDF] <https://bit.ly/3N2g8fL>
- Moleiro, L., y Vázquez, P. (2022). Retos y tendencias contemporáneas en la formación del docente de Educación Cultural y Artística. *Revista de Investigación y Pedagogía del Arte*, 11.
- Moncayo, H., y Prieto, Y. (2022). El uso de metodologías de aprendizaje activo para fomentar el desarrollo del pensamiento visible en los estudiantes de bachillerato de U.E.F. Víctor Naranjo Fiallo. 593 *Digital Publisher CEIT*, 7(1-1), 43-57.  
<https://doi.org/10.33386/593dp.2022.1-1.980>

- Moreno, W., y Velázquez, M. (2017). Estrategia Didáctica para Desarrollar el Pensamiento Crítico. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 15(2), 53-73. <https://doi.org/10.15366/reice2017.15.2.003>
- Muñoz-Garnica, M. (2018). El cine como evocación de los ausentes: Memoria y presente fílmico en *Después de la tormenta*, de Hirokazu Koreeda. In *Qué es el cine: IX Congreso Internacional de Análisis Textual* (pp. 935-946). Ediciones Universidad de Valladolid (EdUVa).
- Navalón, N., y Mañas, A. (2021). Del cuerpo construido al cuerpo reivindicado: La influencia de la creación artística en la formación del pensamiento. *Educación artística: revista de investigación (EARI)*, 12, 269. <https://doi.org/10.7203/eari.12.20405>
- Pantoja, M., Lucero, N., Álvarez, S., y Enríquez, J. (2021). Educación y pandemia: desafío para los docentes de educación básica superior y bachillerato de la ciudad de Ibarra, Ecuador. *Revista Conrado*, 17(81), 307-313. <https://bit.ly/3ZMx5SE>
- Portillo, M. (2017). Educación por habilidades: Perspectivas y retos para el sistema educativo. *Revista Educación*, 41(2), 1. <https://doi.org/10.15517/revedu.v41i2.21719>
- Real, G.; Mora, A.; Daza, S. y Zúñiga, D. (2021). Estrategias y metodologías de enseñanza para el aprendizaje activo en la Educación Superior. <https://doi.org/10.51736/ETA2021TU5>
- Rodríguez, A., y Pérez, A. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Revista Escuela de Administración de Negocios*, 82, 179-200. <https://doi.org/10.21158/01208160.n82.2017.1647>
- Sánchez, A., y Murillo, A. (2021). Enfoques metodológicos en la investigación histórica: Cuantitativa, cualitativa y comparativa. *Debates por la Historia*, 9(2), 147-181. <https://doi.org/10.54167/debates-por-la-historia.v9i2.792>



- Torres, S. (2021). El Teatro y su enfoque pedagógico como asignatura obligatoria en el currículum escolar de Argentina: Ley Federal de Educación de 1993. *Educación artística: revista de investigación (EARI)*, 12, 139. <https://doi.org/10.7203/eari.12.20612>
- Touriñán, J. (2022). Construyendo educación de calidad desde la pedagogía. *Sophía*, 32, 41-92. <https://doi.org/10.17163/soph.n32.2022.01>
- Villamar, A., y Guerrero, C. (2019). La interdisciplinariedad como eje transversal en la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. *Espí-ritu Emprendedor TES*, 3(1), 94-104. <https://doi.org/10.33970/eetes.v3.n1.2019.115>

## 11. Anexos

### **Anexo 1**

Validación de instrumentos: <https://n9.cl/u3dkv>

### **Anexo 2**

Grabación de la entrevista realizada a la docente: <https://lc.cx/ScblDP>

### **Anexo 3**

- Diario de campo: fortalecimiento de habilidades: <https://goo.su/iWQwiT>

### **Anexo 4**

Cuestionarios realizados a los estudiantes: <https://lc.cx/12On5Q>

### **Anexo 5**

Cartas de consentimiento: <https://n9.cl/myzbn>

### **Anexo 6**

Evidencias: fotografías y videos de actividades realizadas

[Fotografía de la grabación de danza](#)

### **Anexo 7**

Productos finales

Danza: [Danza.MP4](#) <https://youtu.be/ZHipQ110HIU>

Teatro de sombras: <https://youtu.be/L2eFcCKQqSU>

El cine y hologramas 3D: <https://n9.cl/3aym0>



**UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE  
EDUCACIÓN**

## **Anexo 8**

Galería virtual: <https://peopleartfactory.com/g/GJterzO53HrDrlVyofyx>



DECLARATORIA DE PROPIEDAD INTELECTUAL Y CESIÓN DE DERECHOS DE PUBLICACIÓN  
PARA EL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR  
DIRECCIONES DE CARRERAS DE GRADO PRESENCIALES - DIRECCIÓN DE BIBLIOTECA

---

Yo, *Deysi Gabriela Calle Urgiles*, portador de la cédula de ciudadanía nro. *0350148763*, estudiante de la carrera de Pedagogía de las Artes y Humanidades en el marco establecido en el artículo 13, literal b) del Reglamento de Titulación de las Carreras de Grado de la Universidad Nacional de Educación, declaro:

Que, todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en el Trabajo de Integración Curricular denominada *Galería virtual: herramienta pedagógica para un aprendizaje activo interdisciplinar con los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa Javier Loyola* son de exclusiva responsabilidad del suscribiente de la presente declaración, de conformidad con el artículo 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, por lo que otorgo y reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación - UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos, además declaro que en el desarrollo de mi Trabajo de Integración Curricular se han realizado citas, referencias, y extractos de otros autores, mismos que no me tribuyo su autoría.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación - UNAE, la utilización de los datos e información que forme parte del contenido del Trabajo de Integración Curricular que se encuentren disponibles en base de datos o repositorios y otras formas de almacenamiento, en el marco establecido en el artículo 141 Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación.

De igual manera, concedo a la Universidad Nacional de Educación - UNAE, la autorización para la publicación de Trabajo de Integración Curricular denominado *Galería virtual: herramienta pedagógica para un aprendizaje activo interdisciplinar con los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa Javier Loyola* en el repositorio institucional y la entrega de este al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor, como lo establece el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Ratifico con mi suscripción la presente declaración, en todo su contenido.

Azogues, 07 de marzo de 2024

  
\_\_\_\_\_  
*Deysi Gabriela Calle Urgiles*  
C.I.: 0350148763



DECLARATORIA DE PROPIEDAD INTELECTUAL Y CESIÓN DE DERECHOS DE PUBLICACIÓN  
PARA EL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR  
DIRECCIONES DE CARRERAS DE GRADO PRESENCIALES - DIRECCIÓN DE BIBLIOTECA

---

Yo, *Nube Nathaly Paida Sucuzhañay*, portador de la cedula de ciudadanía nro. *0302752027*, estudiante de la carrera de Pedagogía de las Artes y Humanidades en el marco establecido en el artículo 13, literal b) del Reglamento de Titulación de las Carreras de Grado de la Universidad Nacional de Educación, declaro:

Que, todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en el trabajo de Integración curricular denominada *Galería virtual: herramienta pedagógica para un aprendizaje activo interdisciplinar con los estudiantes del séptimo año de la Unidad Educativa Javier Loyola*, son de exclusiva responsabilidad del suscribiente de la presente declaración, de conformidad con el artículo 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, por lo que otorgo y reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación - UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos, además declaro que en el desarrollo de mi Trabajo de Integración Curricular se han realizado citas, referencias, y extractos de otros autores, mismos que no me tribuyo su autoría.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación - UNAE, la utilización de los datos e información que forme parte del contenido del Trabajo de Integración Curricular que se encuentren disponibles en base de datos o repositorios y otras formas de almacenamiento, en el marco establecido en el artículo 141 Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación.

De igual manera, concedo a la Universidad Nacional de Educación - UNAE, la autorización para la publicación de Trabajo de Integración Curricular denominado denominada *Galería virtual: herramienta pedagógica para un aprendizaje activo interdisciplinar con los estudiantes del séptimo año de la Unidad Educativa Javier Loyola* en el repositorio institucional y la entrega de este al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor, como lo establece el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Ratifico con mi suscripción la presente declaración, en todo su contenido.

Azogues, 07 de marzo de 2024

*Nube Nathaly Paida Sucuzhañay*  
C.I.: 0302752027



## CERTIFICACIÓN DEL TUTOR Y COTUTOR PARA TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR DIRECCIONES DE CARRERAS DE GRADO PRESENCIALES

---

Carrera de: Pedagogía de las Artes y Humanidades

Yo, Juan José Rocha Espinoza, tutor y Fanny Guadalupe Cadme Galabay, cotutora del Trabajo de Integración Curricular denominado *“Galería virtual: herramienta pedagógica para un aprendizaje activo interdisciplinar con los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa Javier Loyola”* perteneciente a los estudiantes: Deysi Gabriela Calle Urgiles con C.I. 0350148763, Nube Nathaly Paidá Sucuzhañay con C.I. 0302752027. Damos fe de haber guiado y aprobado el Trabajo de Integración Curricular. También informamos que el trabajo fue revisado con la herramienta de prevención de plagio donde reportó el 1 % de coincidencia en fuentes de internet, apegándose a la normativa académica vigente de la Universidad Nacional de Educación.

Azogues, 07 de marzo de 2024



Docente Tutor  
Juan José Rocha Espinoza  
C.I.: 0919924456



Docente Cotutora  
Fanny Guadalupe Cadme Galabay  
C.I.: 0301339321



UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE  
EDUCACIÓN