UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Carrera de

Pedagogía de las Artes y Humanidades

Stop Motion como estrategia de desarrollo social y cognitivo enfocado en las artes visuales

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

Autor

Bryan Lenin Quizhpe Chavez

C: 0107158628

Autor

Jonnathan Fernando Vera Tigre

CI: 0106192503

Tutor

Zoila Esthela García Macias

CI: 0301120739

Cotutor

Gamez Ceruelo Virginia

CI: 0152063392

Azogues - Ecuador

Febrero, 2025

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

TODA LA INFORMACIÓN EXPRESA EN EL PRESENTE TRABAJO DE TITULACIÓN ES DE ABSOLUTA RESPONSABILIDAD DEL AUTOR Y TUTOR Y SE ENCUENTRA DEBIDAMENTE AUTORIZADA PARA SU CORRESPONDIENTE PUBLICACIÓN

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Agradecimientos y/o dedicatorias

Resumen

La educación en las artes entrelazadas con los aspectos socio emocionales y cognitivos, son factores determinantes, los cuales, pedagogos deben que tener mucho conocimiento para así mejorar y entrelazar estas mismas acciones. Con ayuda de los elementos audiovisuales y tecnológicos que en esta actualidad presentamos, se puede generar un cambio significativo en los ambientes emocionales que los estudiantes pueden estar manifestando en las aulas asignadas. Los cuales deben incluir estrategias enlazadas a las artes enfocándose en el currículum de ECA. Por esta razón este trabajo consta de una investigación acción participativa en una institución educativa ubicada en Cuenca en la asignatura de Educación cultural y artística (ECA), implementando una alternativa a la problemática centrada en la falta de convivencia y expresividad en el entorno educativo, generando estrategias para la enseñanza aprendizaje donde los estudiantes puedan obtener un desarrollo integral. Implementando una propuesta titulada "El Stop Motion como estrategia de desarrollo social y cognitivo enfocada en las artes visuales". Luego del trabajo de investigación de campo se pudo realizar un análisis de resultados y se expusieron diferentes conclusiones a las cuales nosotros hemos llegado, a lo largo de todo este proyecto y recomendaciones importantes sobre los cuales se centran puntos destacables de la propuesta.

Palabras claves: Stop Motion, Educación Cultural y Artística, Audiovisuales, Currículo ECA

Abstract

Education in the arts intertwined with the socio-emotional and cognitive aspects are determining factors, which pedagogues must have a lot of knowledge in order to improve and intertwine these same actions. With the help of the audiovisual and technological elements that we currently present, a significant change can be generated in the emotional environments that students may be expressing in the assigned classrooms. Which must include strategies linked to the arts focusing on the ECA curriculum. For this reason, this work consists of a participatory action research in an educational institution located in Cuenca in the subject of Cultural and Artistic Education (ECA), implementing an alternative to the problem focused on the lack of coexistence and expressiveness in the educational environment, generating strategies for teachinglearning where students can obtain comprehensive development. Implementing a proposal titled "Stop Motion as a social and cognitive development strategy focused on the visual arts." After the field research work, an analysis of the results was carried out and different conclusions were presented that we have reached throughout this project and important recommendations on which notable points of the proposal are focused.

Keywords: Stop motion, Cultural and Artistic Education, audiovisuals, ECA curriculum.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Índice del Trabajo

Introducción: 9

Planteamiento del problema 10

Justificación: 11

Preguntas de investigación: 13

Objetivo General: 13

Objetivos específicos: 14

Antecedentes: 14

Marco Teórico: 16

Estrategia para fortalecimiento de la convivencia y habilidades socioemocionales 16

Stop Motion como recurso educativo 16

Artes visuales 20

Creatividad 21

Procesos didácticos 21

Tabla 1 22

Educación artística 24

Guion 26

Fases en la creación del guion didáctico 27

Storyboard 28

Tabla 2: Esquema de storyboard 28

Marco Metodológico 29

Paradigma: 29

Enfoque: 29

Método de aplicación: 30

Técnicas de recopilación de datos 31

Observación: 31

Grupo focal: 32

Entrevista: 32

Diarios de campo: 33

Técnicas de análisis de datos 33
Análisis exploratorio: 33
Unidad de análisis: 33
Propuesta artístico-pedagógica 34
Fundamentación de la propuesta (Diamante curricular**)** 34
Introducción 34
Objetivo general 35
Objetivos específicos 35
Metodología 35
El diamante curricular 36
a) **Propósitos** 36
b) **Contenidos** 36
c) **Secuenciación** 36
d) Método 36
e) Recursos 36
f) Evaluación 37
Impacto esperado 37
Planificación: 38
Planificación 1: 38
Análisis y discusión de resultados 46
Conclusiones y recomendaciones 50
Conclusiones 50
Recomendaciones: 51
Anexos: 52
Validación de instrumentos: 57
TÍTULO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN 58
OBJETIVO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN 59
***Focus groups* para los/las estudiantes de primero de Bachillerato General Unificado** 59
TÍTULO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN 65
OBJETIVO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN 65

Drive general: 73
Clasificación: 73
Diarios de campo: 73
Registro Fotográfico: 73
Registro de resultados finales de los cortometrajes: 73
Transcripción de grupo focal: 73
Transcripción de la entrevista: 73
Validación de instrumentos: 73
Referencias bibliográficas: 74

Tabla de contenido

Introducción:

El presente proyecto, tiene como finalidad, dar a conocer herramientas artísticas, para el desarrollo de habilidades sociales dentro del aula de clases, fomentando la creatividad, de manera crítica y constructiva, con la cual vayan creando y generando sus propios proyectos, basados en la técnica del *Stop Motion*, fomentando la creatividad, y desarrollo de habilidades artísticas visuales.

La propuesta planteada consiste en la creación de un producto audiovisual que integra técnicas como el *Stop Motion*, el *Storyboard* y la elaboración de guiones. Esta iniciativa propone la formación de grupos de trabajo encargados de recopilar información sobre el desempeño de los estudiantes a lo largo del desarrollo de todo el proyecto.

El objetivo de esta propuesta es incentivar el trabajo colaborativo y mejorar de manera significativa el ambiente social en el aula. Las técnicas que se implementarán están diseñadas para fomentar el trabajo en equipo, promoviendo la colaboración efectiva entre los estudiantes.

El trabajo en equipo requerido para la creación de un proyecto de *Stop Motion* promueve la interacción, la comunicación y la expresión de ideas entre los estudiantes. Al colaborar en la planificación, la creación de personajes y escenarios, y la filmación de las secuencias, los alumnos desarrollan habilidades sociales y aprenden a confiar en sí mismos y en sus compañeros, creando un ambiente de aprendizaje más positivo y enriquecedor.

En la metodología implementada en este trabajo se ha utilizado el enfoque de investigación-acción, ya que es el que mejor se adapta a la problemática identificada durante las prácticas preprofesionales. Este enfoque comprende un ciclo reflexivo que incluye las etapas de

planificación, acción, observación y reflexión. Este método combina la investigación científica con la acción práctica, orientándose a resolver un problema concreto y a mejorar la situación real diagnosticada a lo largo de todo el proyecto.

La metodología que se va a implementar será ABP (aprendizaje basado en proyectos) puesto a que esta es una de las metodologías más ocupadas para el trabajo colaborativo y trabajos formativos, mediante la que se pueden implementar diferentes estrategias para la formación de los estudiantes, debido a que está enfocada en facilitar los procesos de aprendizaje, enganchando al estudiante a la participación del tema indicado.

Planteamiento del problema

En el desarrollo de la práctica preprofesional, se trabajó con el primer año de BGU, aula compuesta por 26 estudiantes, entre los cuales se pudo notar una falta de convivencia y expresividad que ha generado esta problemática. El entorno es poco enriquecedor y satisfactorio, puesto que no se puede presentar un espacio apropiado para realizar actividades grupales.

La falta de habilidades socio emocionales en el ámbito educativo afecta al desarrollo social de los estudiantes dentro de clases de primero de BGU, en el ámbito de la asignatura de Educación Cultural y Artística, en la que se realiza esta investigación.

Las aulas no tienen lugares o secciones para fomentar la comunicación socioemocional de los estudiantes más allá de tenerlos juntos, lo que deja ver que las habilidades socioemocionales dan lugar a la formación de grupos integrados por dos o tres personas, por lo que el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes se limita.

Frente a esto, Peñarreta et al. (2024) sugiere que “La aplicación de estrategias cognitivas es esencial para el aprendizaje efectivo, ya que, activan los procesos mentales que facilitan la comprensión y la construcción del conocimiento.” (p.3). Por lo tanto, el desarrollo intelectual y académico de los estudiantes es de gran importancia para el acrecentamiento socioemocional del individuo.

Justificación:

Se ha hecho una revisión de artículos científicos en la que se puede destacar la importancia de la investigación del problema planteado, dando diferentes puntos claves y resoluciones, que se llevarán a cabo. La suma de información proporciona lo necesario para entender por qué y para qué del proyecto.

La interacción es un elemento fundamental en el desarrollo social y educativo de los estudiantes. Tal y como menciona Cenedo, Walter et al, (2022) “Las relaciones personales, como otro tipo de relación, siempre se ven afectadas por diferentes circunstancias, ya que, estas llevan un cierto grado de complejidad mantenerlas y en Ecuador no existen excepciones, y se puede mencionar que una de las causas es la inhabilidad social para sostener relaciones interpersonales funcionales” (p.10).

En este contexto, el presente proyecto de investigación propone el uso del *Stop Motion* como una herramienta educativa que no solo enseña habilidades técnicas y artísticas dentro de las artes visuales, sino que también contribuye al desarrollo favorable de habilidades socioemocionales. Al trabajar en equipo para crear un proyecto de *Stop Motion,* los alumnos

aprenden a comunicarse efectivamente, a resolver problemas de manera colaborativa y a expresar sus ideas de manera creativa.

En el contexto educativo los estudiantes desarrollan el componente social de diferentes maneras. Sin embargo, se ha podido ver que el arte actúa de forma positiva en el desarrollo cognitivo y creativo, "El arte actúa directamente sobre el desarrollo cognitivo y creativo, principalmente en niños y jóvenes, puesto que, al involucrarse en actividades dentro del área de artes, desarrolla sus capacidades y aumentan las habilidades para la resolución de problemas fomentado el pensamiento crítico y la, autocreatividad" [sic] (Fundación Botín, 2023).

Se parte de esta problemática de investigación planteada sobre la falta de convivencia y expresividad en las aulas, debido a que se genera un ambiente de aprendizaje individualista y poco enriquecedor, por lo que, es importante implementar estrategias didácticas que fomenten la colaboración, la creatividad y el desarrollo integral de los estudiantes.

En este contexto, el uso del Stop Motion como herramienta didáctica en la educación artística enfocada en las artes visuales y plásticas en el 1.º BGU se justifica por las siguientes razones:

La técnica del Stop Motion permite a los estudiantes dar vida a sus ideas y expresar su creatividad a través de la creación de personajes, escenarios y narrativas visuales. Al manipular objetos, dibujos o figuras para crear ilusión de movimiento, los alumnos desarrollan su imaginación y aprenden a pensar de manera creativa, aspectos fundamentales para su desarrollo integral.

Este proceso de creación requiere que los estudiantes trabajen en equipo, compartan ideas, tomen decisiones y resuelvan problemas de manera conjunta. Esta dinámica de trabajo promueve el aprendizaje colaborativo, mediante el que los alumnos aprenden unos de otros y construyen conocimiento de manera colectiva, enriqueciendo así su proceso de aprendizaje.

Además, este proyecto implica desarrollar habilidades y técnicas relacionadas con el uso de cámaras, software de edición de vídeo y técnicas de animación, así que los estudiantes aprenden a aplicar principios de diseño, composición y narrativa visual al crear sus proyectos. Estas habilidades son fundamentales para su desarrollo artístico y pueden ser transferidas a otras áreas de la educación artística.

Preguntas de investigación:

- ¿Cómo contribuye el uso del *Stop Motion* en el desarrollo de habilidades socioemocionales específicas, como la colaboración y la comunicación, en el aula de Educación Cultural y Artística para estudiantes de primero de BGU?
- ¿De qué manera el *Stop Motion*, ligado a las artes visuales, favorece al desarrollo socio emocional de los estudiantes de primero de bachillerato de Educación General Unificado de la asignatura de ECA de la Unidad Educativa “Luis Monsalve Pozo”?

Objetivo General:

Fortalecer la convivencia y las habilidades socioemocionales en los estudiantes de primero de BGU, a través de la implementación de estrategias didácticas basadas en el *Stop Motion*, en la asignatura de Educación Cultural y Artística.

Objetivos específicos:

- Fundamentar teóricamente la importancia del uso de estrategias didácticas basadas en el *Stop Motion*, como herramienta para mejorar el desarrollo socioemocional y cognitivo en el área de ECA
- Diseñar una propuesta de estrategias didácticas basadas en actividades creativas a través del *Stop Motion*, para contribuir a un mejor contexto socioemocional dentro del aula
- Analizar o evaluar la implementación de estrategias didácticas basadas en el *Stop Motion* para promover el desarrollo socioemocional y cognitivo en los estudiantes de primero de BGU en el área de ECA.

Antecedentes:

En este apartado revisaremos brevemente alguno de los antecedentes y artículos sobre la historia del *stop motion* por medio de la recopilación de diferentes autores y publicaciones especializadas en el tema, además de, su posible implementación dentro del ámbito educativo; a posteriori, el uso del *story board* y planos de cámara y edición para poder comprender en contenido educativo como posible propuesta.

La falta de comunicación y el déficit de habilidades sociales, es una problemática que se está haciendo cada vez más visible a nivel mundial, tanto cotidiano, como institucional, el trabajo realizado en España por García (2023) destaca que “la convivencia y disciplina escolar es una problemática que preocupa a las instituciones educativas debido a las constantes situaciones que se presentan en el aula, lo que puede generar conflictos y obstaculizar la enseñanza de

calidad" (p.3), es cada vez más notoria que, las personas se cierran en sus espacios personales, impidiendo relacionarse con demás personas, impidiendo su correcto desarrollo.

La falta de convivencia y expresividad en las aulas está generando un ambiente de aprendizaje individualista y poco enriquecedor, esto limita el intercambio de conocimientos y la construcción colectiva de aprendizaje, obstaculizando el desarrollo integral de los alumnos y la creación de un ambiente escolar más inclusivo y participativo.

Actualmente, en Ecuador se está viviendo la misma problemática, Rodríguez (2023) en su trabajo enfatiza que "La falta de estrategias para abordar y corregir conflictos puede generar problemas de convivencia escolar y afectar la calidad de la educación" (p.17). Tanto en las Unidades Educativas, los estudiantes cada vez más se cierran socialmente, o sus grupos comunicacionales son muy pequeños o limitados, esto conforma un gran problema en esta etapa muy importante en sus vidas.

La confianza y la expresividad en el aula son elementos clave para el desarrollo integral de los estudiantes. Según lo mencionado por García-Martínez, (2020), "la confianza en uno mismo y en los demás es fundamental para fomentar un ambiente de aprendizaje positivo y colaborativo. Cuando los estudiantes se sienten seguros y valorados en el aula, están más dispuestos a participar activamente, expresar sus ideas y trabajar en equipo" (p.16). La falta de convivencia y expresividad puede llevar a un aprendizaje individualista que limita las oportunidades de interacción y colaboración entre los estudiantes.

Actualmente, Cuenca está sufriendo de una situación no ajena a este problema, pues nos encontramos en un ambiente demasiado conservador y sin ánimos de tener relaciones o crear

vínculos que faciliten el desarrollo de la convivencia tanto de la ciudadanía en general, como manifiesta Quituisaca (2024) “La convivencia escolar es un punto clave con relación a las escuelas inclusivas, para evitar la segregación o el rechazo de los niños es necesario que las actividades y juegos dirigidos sean acompañados por parte del docente en todo momento siendo aquel como mediador directo”(p.1), con los estudiantes de las diferentes instituciones, quienes al verse en este tipo de ambientes, su forma de convivir se ve afectada o limitada a ciertos grupos pequeños.

Marco Teórico:

Estrategia para fortalecimiento de la convivencia y habilidades socioemocionales

El *Stop Motion* siendo una corriente de las artes audiovisuales, vincularlo con el contexto escolar puede resultar difícil a primera instancia, sin embargo, hay diferentes aspectos que se pueden usar como herramientas para dicho contexto, tanto los elementos, tales como, el *story board* y el uso de TIC dentro del ambiente educativo puede generar de manera positiva el desarrollo socioemocional en los estudiantes.

Stop Motion como recurso educativo

En principio, esta se utiliza en el ámbito cinematográfico como técnica de cortometrajes y largometrajes y películas, sin embargo, no es su única función, a su vez, se ha estudiado sus beneficios no solo dentro de su campo, sino más bien concediendo beneficios en otros ámbitos como el educativo.

Gil-Quintana-J y Marfil-Carmona en 2018 mediante un proyecto “El empoderamiento del alumnado a través de las TRIC. Creaciones narrativas a través de ‘stop motion’ en educación primaria”, Usó el *stop motion* como método para un modelo comunicativo y pedagógico

participativo y el empoderamiento del uso de TRIC y dispositivos electrónicos como recurso clave para el desarrollo del aprendizaje relacionado con la narrativa audiovisual, tomando como objeto de estudio al alumnado y profesorado Gil-Quintana-J. y Marfil-Carmona, R. (2018).

Por otro lado, Ana Belén Fernández-del Río y Alberto José Barreira-Arias en 2015, desarrollaron una propuesta "Stop-Motion: Estrategia de Imagen y Comunicación para la mejora de la convivencia" mediante el uso de *stop motion* como una estrategia innovadora basada en un proyecto audiovisual, para la mejora de la convivencia dentro de un grupo de Escuela primaria Fernández-del-Río, A. B., & Barreira-Arias, A. J. (2015).

Del mismo modo Ruiz-Ballesta, Aurora en 2013 mediante "El uso del stop motion como medio para potenciar y desarrollar las capacidades del alumnado", planteó el empleo del *stop motion* como metodología y propuesta, para la solución de problemas de la enseñanza aprendizaje desde la materia de Imagen y Comunicación de 1° de Bachillerato incluida en la rama artística Ruiz-Ballesta, A. (2013).

Podemos observar como el *Stop Motion*, tiene un impacto positivo dentro del ámbito educativo, como una estrategia innovadora, tanto, para desarrollar habilidades socioemocionales y como método para la enseñanza aprendizaje, vemos que, es una propuesta interdisciplinar que puede ser llevada como una propuesta a la resolución de la problemática planteada.

El ser humano al ser un animal comunitario, necesita realizar relaciones dentro de un círculo social, casi siendo dependiente de ello, a continuación, se revisarán varios apartados en donde en cada punto se hablará sobre la convivencia y de cómo es indispensable para el desarrollo socioemocional en el ámbito educativo.

La falta de comunicación y el déficit de habilidades sociales, es una problemática que se está haciendo cada vez más visible a nivel mundial, tanto cotidiano, como institucional, el trabajo realizado en España por García (2023) destaca que " la convivencia y disciplina escolar es una problemática que preocupa a las instituciones educativas debido a las constantes situaciones que se presentan en el aula, lo que puede generar conflictos y obstaculizar la enseñanza de calidad" (p.3), es cada vez más notoria que, las personas se cierran en sus espacios personales, impidiendo relacionarse con demás personas, impidiendo su correcto desarrollo.

La falta de convivencia y expresividad en las aulas está generando un ambiente de aprendizaje individualista y poco enriquecedor, esto limita el intercambio de conocimientos y la construcción colectiva de aprendizaje, obstaculizando el desarrollo integral de los alumnos y la creación de un ambiente escolar más inclusivo y participativo.

Actualmente, en Ecuador se está viviendo la misma problemática, Rodríguez (2023) en su trabajo enfatiza que "La falta de estrategias para abordar y corregir conflictos puede generar problemas de convivencia escolar y afectar la calidad de la educación" (p.17). Tanto en las Unidades Educativas, los estudiantes cada vez más se cierran socialmente, o sus grupos comunicacionales son muy pequeños o limitados, esto conforma un gran problema en esta etapa muy importante en sus vidas.

La confianza y la expresividad en el aula son elementos clave para el desarrollo integral de los estudiantes. Según lo mencionado por García-Martínez, (2020), "la confianza en uno mismo y en los demás es fundamental para fomentar un ambiente de aprendizaje positivo y colaborativo. Cuando los estudiantes se sienten seguros y valorados en el aula, están más

dispuestos a participar activamente, expresar sus ideas y trabajar en equipo" (p.16). La falta de convivencia y expresividad puede llevar a un aprendizaje individualista que limita las oportunidades de interacción y colaboración entre los estudiantes.

Actualmente, Cuenca está sufriendo de una situación no ajena a este problema, pues nos encontramos en un ambiente demasiado conservador y sin ánimos de tener relaciones o crear vínculos que faciliten el desarrollo de la convivencia tanto de la ciudadanía en general, como manifiesta Quituisaca (2024) "La convivencia escolar es un punto clave con relación a las escuelas inclusivas, para evitar la segregación o el rechazo de los niños es necesario que las actividades y juegos dirigidos sean acompañados por parte del docente en todo momento siendo aquel como mediador directo"(p.1), con los estudiantes de las diferentes instituciones, quienes al verse en este tipo de ambientes, su forma de convivir se ve afectada o limitada a ciertos grupos pequeños.

Según Pérez-Gómez (2021), "la falta de confianza puede crear barreras que dificultan el manejo de habilidades sociales, lo que puede afectar negativamente la adaptación de los estudiantes a nuevos entornos educativos y laborales" (p.3). Además, la limitación en la construcción colectiva de aprendizaje debido a la falta de convivencia y expresividad puede obstaculizar el desarrollo integral de los alumnos.

El séptimo arte ha estado presente para relatar desde hechos históricos, o entretenimiento como los es la comedia, ciencia ficción, horror, etc. El Stop motion, siendo una rama de la misma sirve como medio de entretenimiento, sin embargo, en los siguientes apartados veremos

documentación sobre cómo esta se puede vincular al parámetro de la educación y también el cómo se reconforta con la problemática planteada de nuestro tema de proyecto.

El *Stop Motion* es una técnica de animación en la cual mediante la estructura de la fotografía de imágenes fijas cuadro por cuadro, se crea la ilusión de movimiento, dando como resultado la creación de cortometrajes usando varias técnicas de las artes visuales, para comprender cada una de ellas, primeramente, será importante definir algunos conceptos claves en el tema de estudio, entre los cuales se encuentran: artes visuales, creatividad, procesos didácticos, recursos, educación artística.

Las artes son un medio por el cual los seres humanos se pueden expresar y comunicar ideas, imágenes, sonidos, y proyectar su imaginación para dar a conocer un mensaje al receptor, a continuación, se presentarán varios referentes que nos ayuden a entender el cómo las artes visuales son importantes y cómo se pueden llegar a vincular con el ámbito educativo.

Artes visuales

Desde los inicios de la humanidad, el arte ha estado con nosotros, ya sea para relatar los hechos históricos o pasajes de su día a día como lo hacían en la edad de piedra, la pintura, dibujo y escritura han formado parte de las expresiones del hombre desde siempre, es por eso que se toman en cuenta a esas líneas artísticas como un método para la educación.

Las perspectivas sobre la educación artística, especialmente en las últimas décadas, han ganado mayor profundidad en sus discursos, lo que ofrece una base valiosa para desarrollar enfoques significativos relacionados con la coherencia conceptual proporcionada por las

metodologías en la enseñanza de las Artes Visuales. Tal y como nos menciona Eisner & Day, (2004)

> Esta profundización se ha generado al tomar en cuenta el pensamiento filosófico emergente, las concepciones inter, intra y transculturales, como también al exponer problemáticas contingentes que son parte de un potencial imaginario colectivo situado en la educación, tanto en primaria como en secundaria. Por ejemplo, la condición humana y la experiencia parecen determinar nuevas interrogantes en relación con las inquietudes que pueden darse en el terreno de lo educacional. (p.13)

Creatividad

Desde siempre los seres humanos han tenido la capacidad de observar, analizar y llegar a una resolución del ambiente que tienen delante, anticipando varias realidades dentro de ese contexto, buscando soluciones o evitando problemas incluso antes de tenerlos, con esto dicho, entendemos que la capacidad creativa de las personas es un extensa y compleja en ciertos aspectos.

La creatividad es una parte esencial dentro de cada persona, como antes se ha visto sirve y funciona para la resolución de problemas o anticiparse a ellos, teniendo en cuenta lo antes dicho, LLorenç Guilera (2020) nos dice que, “el proceso creativo, se entiende como la capacidad de modificar la realidad aportando las soluciones óptimas a situaciones en concreto”. (p.17)

Procesos didácticos

ENFOQUES DE ENSEÑANZA DE LAS ARTES VISUALES Los enfoques de enseñanza de las Artes Visuales recopilados consideran las propuestas de diferentes autores:

Aguirre (2005), Belver (2011), Efland, Freedman y Stuhr (2003), Eisner (2004) y Marín (1997). ellos nos proponen diferentes planteamientos en torno al cómo enseñar desde perspectivas que toman en cuenta algunas formas del aprendizaje artístico.

> "Por un lado, una mirada historicista, en la medida en que cada enfoque se vincula a una forma de comprensión del proceso artístico, ligada a cierto contexto cultural localizado temporalmente y que posee principios determinados por una visión sobre fenómenos estéticos particulares. Por otro lado, los estudios de estos autores analizan los acercamientos didácticos de cada enfoque en relación a sus posibilidades de influencia en la formación de los estudiantes, como sujetos conscientes de los valores culturales y sensibles que el arte ofrece para su aprendizaje. Esta mirada tiene una transferencia posible de realizar al interior del mundo escolar, en la medida en que considera visiones estéticas" (p.7)

A continuación, se presentará una tabla de contenidos, procesos didácticos y categoría en los cuales se colocará los diferentes temas de los talleres y actividades que se realizarán en todo el proceso del proyecto, y su importancia o antecedentes y de cómo se vinculan dentro del ámbito educativo

Tabla 1

Enfoques reconstruidos a partir de modelos de	Modelos de enseñanza de las Artes Visuales 1. Taller maestro aprendizaje

enseñanza de las Artes Visuales	
Taller maestro aprendizaje	- Modelo del Taller del artista (Marín, 1997) - Taller del artista (Belver, 2011) - El arte como saber (Agirre, 2005)
Arte en la academia	- El sistema de la academia de Bellas Artes (Marín, 1997) - Las escuelas institucionalizadas de artistas (Belver, 2011) - Las academias de arte (Belver, 2011) - Academias de Bellas Artes (Efland et al., 2003)
3. Arte y diseño	- La experimentación Bauhasiana (Marín, 1997) - Resolución creativa de problemas (Eisner, 2004) - Las escuelas modernas (Modelo Alemán y Ruso) (Belver, 2011) - Educación artística como preparación para el mundo laboral (Eisner, 2004)
4. Expresión y creación personal	- Desarrollo de genio y capacidad creadora (Marín, 1997) - Expresión personal creativa (Eisner, 2004) - El arte como expresión (Agirre, 2005)

5. Desarrollo disciplinar y cognitivo de las artes visuales	- Las artes y el desarrollo cognitivo (Eisner, 2004) - La integración de las artes en el currículum (Eisner, 2004) - Enseñanza del arte basada en las disciplinas (Eisner, 2004) - La reconstrucción disciplinar de la educación artística (Agirre, 2005)
Educación artística y cultura posmoderna	Cultura visual (Eisner, 2004) - La educación artística posmoderna (Belver, 2011) - El arte como sistema cultural (Agirre, 2005) - El arte como experiencias estéticas contingentes (Agirre, 2005)

Como se pudo apreciar dentro del cuadro mismo, el uso de diferentes temas dentro de las artes visuales vinculándose con la educación, teniendo así un análisis de cómo se pueden implementar y para las clases que se podrían llegar a impartir, así mismo, el cómo este sirve como propuesta para la resolución de problemas

Educación artística

El proceso de enseñanza de los estudiantes es un punto fundamental en su proceso para poder desarrollarse para la sociedad, teniendo materias que ayudan a complementar el mismo, la educación artística, busca desde un enfoque más multidisciplinar poder llevar a cabo el desarrollo de las habilidades del estudiantado a futuro desarrollando una mentalidad crítica.

Tal y como menciona el Ministerio de Educación dentro del currículum de ECA (2016), El avance de la ciencia, los intereses y necesidades del país y el requerimiento de proporcionar a los

docentes un currículo más abierto y flexible, que se pudiera adaptar de mejor manera a los estudiantes. (p.9)

Los avances tecnológicos o las TIC, son instrumentos que actualmente es difícil no tener dentro de la educación, ya que, al estar en una actualidad que gira en torno a los avances tecnológicos, el tener conocimiento, poder usarlo y saber sacar el mayor provecho de los mismos, es una nueva obligación dentro de los docentes y estudiantes.

La educación artística no está desligada de las TIC, ya que, son un instrumento sumamente útil en varias temáticas que, dentro de la misma, ayudarán al estudiante a desarrollarse, por consiguiente, el Ministerio de Educación dentro Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la educación (2012) nos menciona que,

> "La incorporación de las tecnologías de información y comunicación en la educación ha permitido el desarrollo de nuevas estrategias pedagógicas que han enriquecido los procesos de aprendizaje, facilitando a los estudiantes interactuar en contextos virtuales o con recursos multimedia, simulando situaciones o resolviendo problemas reales, de manera individual o grupal". (p.7)

Por consiguiente, podemos apreciar la necesidad y la importancia de las TIC dentro del ambiente educativo, siendo el mismo un instrumento que ayudará tanto a facilitar, mejorar, como también abrir el interés de los estudiantes, quienes, podrán desarrollar sus capacidades tanto académicas como artísticas gracias a la gran flexibilidad que tienen las herramientas tecnológicas.

Guion

El guion en la cinematografía es la parte esencial del proyecto, es aquel en donde, se encuentran los diálogos escenarios, emociones, ángulos de cámara, tal y como menciona Fajardo, E. G. (2006). “Por lo general, la funcionalidad del guion es siempre la misma, independientemente del formato del programa al que sirva como base. La diferencia radica en la finalidad o el carácter del contenido” (p.2).

En tanto el uso del guion es de vital importancia cuando se trata de realizar proyectos cinematográficos o cortometrajes, que, en este caso, el *stop motion* será una puerta a los estudiantes para desarrollar su pensamiento y escritura de manera critica

Las dos etapas principales en el desarrollo de cualquier proyecto didáctico son:

—La planificación: Comprensión del plan didáctico y el plan de producción.

—La realización: Son las etapas de producción y post-producción.

En ambos casos habrá que separar aquello que se quiere transmitir (el contenido) del modo o manera de contarlo (la forma o el discurso). La etapa que vamos a analizar es el plan didáctico, que es la etapa previa a la elaboración del guion didáctico. El plan didáctico se refiere a la selección del medio que se va a emplear y la categorización de lo que queremos comunicar. En esta etapa habrá que elaborar tres tipos de guiones diferentes:

La creación de materiales didácticos requiere una planificación estructurada y una ejecución rigurosa. Este proceso se divide en dos fases principales:

1. Planificación: que abarca el plan didáctico y el plan de producción.

2. Realización: que incluye las etapas de producción y postproducción.

El plan didáctico es una fase clave antes de la elaboración del guion didáctico. Consiste en seleccionar el medio adecuado y categorizar la información a comunicar. En este punto, se generan tres tipos de guiones:

- Guion de contenido: presentación esquemática de la información esencial.
- Guion didáctico: desarrollo completo del contenido.
- Guion técnico: consideraciones específicas para la producción del material en distintos formatos (impreso, audiovisual o multimedia).

Fases en la creación del guion didáctico

1. Delimitación del área de trabajo: Definir una idea central y especializarla progresivamente (por ejemplo, de "Historia" a "Historia Medieval en España").

2. Sinopsis: Resumen del proyecto con las líneas generales de su desarrollo.

3. Selección de contenidos: Recopilación y documentación del material relevante.

4. Estructura básica: Organización jerárquica de los contenidos.

5. Tratamiento: Desarrollo extendido de la sinopsis con indicaciones sobre género y estilo.

6. Preproducción del guion: Definición de la trama, con posibilidad de ajustes a lo largo del proceso de producción.

Storyboard

El *storyboard* es una parte fundamental en la creación de guiones de cortometrajes siendo el responsable de dar una primera impresión grafica sobre los escenarios y situaciones que se representaran luego en la post producción de los proyectos, utilizando dibujos rudimentarios para luego pasar a dibujos más complejos y detallados acompañados de comentarios, acciones entre otros puntos que el quipo, vea necesario para su producción.

Tabla 2: Esquema de storyboard

ESC……IDNT…… **ACCION: ……...** **AUDIO: ……..** **OBSERVACIONES:** **……..**	**ESC……IDNT……** **ACCION: ……...** **AUDIO: ……..** **OBSERVACIONES:** **……..**	**ESC……IDNT……** **ACCION: ……...** **AUDIO: ……..** **OBSERVACIONES:** **……..**	**ESC……IDNT……** **ACCION: ……...** **AUDIO: ……..** **OBSERVACIONES:** **……..**
ESC……IDNT…… **ACCION: ……...** **AUDIO: ……..** **OBSERVACIONES:** **……..**	**ESC……IDNT……** **ACCION: ……...** **AUDIO: ……..** **OBSERVACIONES:** **……..**	**ESC……IDNT……** **ACCION: ……...** **AUDIO: ……..** **OBSERVACIONES:** **……..**	**ESC……IDNT……** **ACCION: ……...** **AUDIO: ……..** **OBSERVACIONES:** **……..**

Marco Metodológico

Paradigma:

El diseño de esta investigación está enfocado en el aspecto socio crítico, puesto que de esta forma se puede llegar a una socialización de las estrategias que se aplicaron en la implementación de este proyecto. Según Beltran et al., (2011)

"La formación docente ha sido un campo estratégico para fortalecer y mejorar la educación actual, pues desde la pedagogía socio crítica posibilita la reflexión, el análisis pedagógico y la comprensión articuladora de la sociedad y la escuela. No se trata de des institucionalizar la escuela, sino de crear vínculos de reflexión con la realidad cercana" (p.72).

Con este enfoque se organizaron grupos de trabajo para la creación del proyecto final con las estrategias previamente mencionadas, recalcando que los estudiantes no compartían el mismo entorno social, puesto que la finalidad de la investigación es crear espacios de reflexión y cooperación con todo el estudiantado.

Enfoque:

Este proyecto es cualitativo, ya que el enfoque principal es indagar sobre los comportamientos cognitivos y sociales de los estudiantes de primero de bachillerato general unificado, factores que nos ayudarán a analizar la información que recaudemos de dicha investigación.

Esta investigación posee un paradigma con enfoque cualitativo, a través de un análisis de resultados, puesto que se aplica la acotación y predicción donde la metodología a aplicar demostrará a través de datos, el resultado del proceso que se lleva a cabo durante su implementación, Palella y Martins (2012). Por ende, los objetivos de estudio serán medidos antes

y después de las estrategias didácticas ligadas al stop Motion (artes visuales), para determinar por medio de datos teóricos y numéricos el grado de aprendizaje que tienen los estudiantes antes de aplicar dicha estrategia y lo que lograrán.

Método de aplicación:

El método investigativo que se usará se enfocará en un aprendizaje basado en proyectos (ABP), por lo que se realizarán dos grupos con dos ambientes de trabajo diferentes, ya que en el primer grupo se manifestarán estudiantes con problemas de expresividad y trabajo grupal. Mientras, en el segundo grupo se presentarán estudiantes con mayor facilidad expresiva, manifiesta, Palella y Martins, (2012).

"Para el desarrollo metodológico de este trabajo de investigación se aplicó un diseño experimental, ya que el investigador es quien maneja una variable que todavía no está comprobada, bajo condiciones controladas. Con ello, es fácil describir de qué modo y por qué causa se crea o puede crearse un fenómeno, asimismo, trata de predecir el futuro para que, al realizar un pronóstico y este haya sido confirmado, se pueda convertir en una disposición que promuevan el conocimiento pedagógico hacia la mejora del trabajo educativo" (p.16).

Al ser este un estudio experimental aplicable, se obtendrán beneficios para el desarrollo de cualquier ciencia, en este caso, el objetivo será aplicar estrategias didácticas ligadas al *stop motion* (artes visuales), mediante la creación de planificaciones micro curriculares, para el desarrollo social y cognitivo en la asignatura de ECA, de manera que el desarrollo social del alumnado perdure en el tiempo y fortalezca su práctica estudiante a lo largo de su trayectoria; así como lo menciona Arias (1997), "El diseño experimental es el proceso que consiste en someter

a un objeto o grupo de individuos a determinadas condiciones o estímulos (variable independiente), para observar el efecto que se producen (variable dependiente)" (p.20).

Técnicas de recopilación de datos

Observación:

La técnica de observación resultó ser de gran utilidad en la investigación, permitiendo identificar y comprender mejor los aspectos claves relacionados con el planteamiento del problema. A través de la observación, se logró identificar y socializar las posibles corrientes de investigación, con lo cual llevó a una consolidación de ideas y a la definición del proyecto de titulación.

La guía de observación nos proporcionó una estructura concreta para analizar la información obtenida, lo que permite:

Identificar patrones y tendencias relevantes.

2. Reconocer las necesidades y desafíos del contexto.

3. Establecer conexiones entre las diferentes variables.

4. Definir un enfoque integral para el proyecto.

Esta técnica tiene mucho peso a la hora de la recopilación de datos, puesto a que se pueden identificar posibles problemas como lo manifiesta Retegu (2020).

"La observación como método posibilita conocer el terreno donde se desarrolla el objeto de estudio; contactar fuentes primarias, que en una primera instancia quedan fuera del muestreo

seleccionado; como respaldo de los datos aportados por los entrevistados y para sumar nuevos interrogantes y aspectos no contemplados en la búsqueda inicial.” (pág.108).

De esta manera podemos observar que esta técnica es recomendable al principio de cualquier tipo de proyecto investigativo.

Grupo focal:

En esta técnica podemos ver la debida realización de grupos, donde emplea una serie de preguntas con un moderador el cual interpretará las mismas, esta herramienta también tiene más utilizadas cómo se manifiesta Pérez, (2021).

“Los grupos focales son una técnica cualitativa de recolección de datos, que emplea la discusión entre un grupo reducido de personas, que ha sido metódicamente planificada, es guiada por un/a moderador/a, transcurre en un ambiente no directivo y que gira alrededor (o está “focalizada”) de una temática propuesta por el investigador y sobre la que se quiere conseguir una “mejor” (p.104),

Como se ha planteado esto nos ayudará a abordar de mejor manera la temática que vamos a ocupar en el debido proyecto.

Entrevista:

En el presente proyecto, hemos seleccionado la entrevista como una de las técnicas de recolección de datos, debido a su capacidad para obtener respuestas detalladas. El enfoque de la entrevista se centra en abordar la problemática específica relacionada con las estrategias basadas en *stop motion,* las cuales se clasifican en tres tipos.

Para garantizar la objetividad y la precisión de los resultados, se ha optado por utilizar la entrevista semiestructurada. Esta técnica nos permite seguir un orden específico, con el cual también podemos tener una desviación al momento de tener una respuesta y reformular preguntas para responder a nuestras interrogantes de investigación. De esta manera, podemos recopilar información valiosa y relevante, lo que permite analizar y comprender mejor la problemática en cuestión.

Diarios de campo:

El diario de campo es de mucha importancia para la recopilación de datos como lo manifiesta Cid, e Higuera, (2017). “Un instrumento de gran ayuda para obtener información que permita el análisis sobre la práctica es el diario de campo. Conceptualizar el diario de campo es relevante para lograr que los alumnos entiendan lo que es y su propósito” (p. 5).

Técnicas de análisis de datos

Análisis exploratorio:

Este tipo de análisis ayudará a comprender de mejor manera la información recopilada como lo manifiesta González, (2017). “Es un libro diseñado para ser seguido en una clase presencial que motive la discusión de diferentes temáticas; puede ser considerado como texto de transición porque permite acercar a los estudiantes a los conceptos por medio de aplicaciones, mucho antes de concentrarse en aspectos teóricos.” (pág.11). Como se ve explicado este tipo de análisis facilita la comprensión de conceptos teóricos dados a los investigadores.

Unidad de análisis:

Este proyecto está enfocado a realizarse en estudiantes de la Unidad Educativa "Luis Monsalve Pozo" correspondiente a 1ero y 2do de Bachillerato, puesto que en la primera

intervención se observó el déficit del desarrollo socio emocional de los estudiantes, por lo cual se aplicarán los instrumentos de recolección de datos antes mencionados, para generar un diagnóstico de la problemática de estudio.

En esta misma se logró observar con claridad los puntos que se deben tratar con los estudiantes para el beneficio de ellos mismo y la facilidad de enseñanza a los docentes. Además de identificar ciertos factores que a los estudiantes les cohíbe el desenvolvimiento a la hora de la participación en clases o trabajos grupales que son designados por la docente a cargo de esta asignatura debido a su falta de integración social.

Propuesta artístico-pedagógica

Fundamentación de la propuesta (Diamante curricular)

Introducción

La presente propuesta artístico-pedagógica que lleva por nombre: "El uso del *Stop Motion* como herramienta didáctica para fortalecer las habilidades socioemocionales y artes plásticas en estudiantes", se expone la necesidad de explorar las habilidades socioemocionales que tienen los estudiantes de las instituciones educativas. Apoyándose de aspectos educativos que integran recursos audiovisuales y artes plásticas, buscando la mejora de relaciones personales que a lo largo de su carrera profesional les ayudaran. Este enfoque no solo contribuye a las relaciones del curso, sino que también fortalece las relaciones que tendrán a lo largo de todo su tiempo educativo y ámbito personal.

Objetivo general

Crear productos artísticos que expresan visiones propias, sensibles e innovadoras, mediante el empleo consciente de elementos y principios del arte, mediante el uso de herramientas tecnológicas.

Objetivos específicos

- Fundamentar teóricamente la importancia del uso de estrategias didácticas basadas en el Stop Motion, como herramienta para mejorar el desarrollo social.
- Diseñar estrategias didácticas basadas en actividades creativas a través del Stop Motion, para contribuir a un mejor contexto socioemocional dentro del aula.
- Analizar o evaluar la implementación de estrategias didácticas basadas en el *Stop Motion* para promover el desarrollo social.

Metodología

La metodología se basará en un enfoque participativo En este proceso, los estudiantes tendrán la oportunidad de poner en práctica las técnicas e instrumentos adquiridos a lo largo del período, desarrollando habilidades y competencias en la creación de proyectos audiovisuales.

•*Stop Motion*: Se explicarán los conocimientos fundamentales de la técnica que se estará implementando para la realización del proyecto.

• Cortometraje: Se proyectarán herramientas y estrategias que les ayudarán a la edición de su proyecto final.

• *Storyboard*: Se crearán grupos de trabajo con los cuales ellos clasificaron con dibujos el relato que ellos quieren plasmar en su proyecto.

El diamante curricular

Para que la debida propuesta cumpla el modelo requerido, se emplearan los siguientes parámetros establecidos en el diamante curricular:

a) **Propósitos**

- Fomentar la participación y cooperación entre los estudiantes.
- Desarrollar técnicas audiovisuales para relatar historias.
- Promover el compañerismo entre los estudiantes.

b) **Contenidos**

- Relatos o sucesos de la vida cotidiana.
- Técnicas básicas de guion gráfico y estrategias para editar.
- Trabajo colaborativo de una forma didáctica y entretenida.

c) **Secuenciación**

La propuesta se estructura en varias semanas en las cuales se tomarán en cuenta el *stop motion*, el *storyboard* y la presentación final. Cada tema se desarrollará en un tiempo estipulado en el cual se facilite el aprendizaje progresivo que ellos tendrán a lo largo de todo este proyecto.

d) Método

Se implementará un enfoque constructivista, en la cual los estudiantes experimentaran a través de trabajamos grupales, fomentando de esta forma la colaboración y el aprendizaje social, con la finalidad de que se puedan desenvolver de mejor manera en sus espacios cotidianos.

e) Recursos

- Herramientas y materiales de apoyo para la creación audiovisual.
- Materiales audiovisuales (cámaras, software de edición) para la producción de cortometrajes.
- Relatos basados en historias personales o situaciones cotidianas.

f) Evaluación

Se implementará una rúbrica de evaluación en la cual se tomará en cuenta ciertos puntos: efectos de sonido, nivel de edición, profundidad del trabajo, claridad del mensaje y guion.

La evolución nos permitirá reflexionar sobre el aprendizaje que se pudo alcanzar a lo largo de todo lo largo de este proyecto y poder ver las falencias que aún quedaron con inconvenientes.

Impacto esperado

- Aumentar su cooperación y participación entre estudiantes del mismo curso.
- Desarrollar temas complejos con más facilidad y creatividad.
- Fomentar el trabajo colaborativo y un mejor desenvolvimiento.

La propuesta presentada tiene como objetivo principal fortalecer las relaciones cooperativas entre los estudiantes, mediante la narración de historias cotidianas que reflejen su experiencia y perspectiva. Para lograr esto, se utilizarán herramientas tecnológicas y artísticas que permitan una expresión creativa e innovadora.

Planificación:

Planificación 1:

Área	Tema
Educación Cultural y Artística	*Stop Motion*
Objetivo del nivel Bachillerato	
OG.ECA.7. Crear productos artísticos que expresan visiones propias, sensibles e innovadoras, mediante el empleo consciente de elementos y principios del arte	
Criterios de evaluación	CE.ECA.5.3. Planifica, desarrolla y evalúa individualmente y en grupo procesos de creación artística en los que se expresan, comunican y representan ideas, vivencias y emociones
Destrezas con criterio de desempeño	ECA.5.1.7. Identificar un ámbito o forma de expresión artística de interés (cerámica, joyería, mimo, percusión corporal, videoarte, etc.), utilizar recursos para el autoaprendizaje (libros, videos, aprendizaje entre pares, consulta a especialistas) y aplicar los conocimientos y habilidades adquiridos en la creación de un pequeño proyecto o producto artístico.

Indicadores de evaluación	Selecciona los recursos más adecuados (fotografía, presentaciones multimedia, documentos escritos, videos, etc.) para documentar los procesos de creación artística. (I.3., S.3.) Ref: I.ECA.5.3.6.
Actividades de aprendizaje	
Anticipación	Realizaremos la proyección de videos apoyados con más cuales vamos a mostrar diferentes tipos de stop motion y algunos de los productos que nosotros hemos realizado a lo largo de todo este tiempo, aplicaciones que les ayudarán a editar y de mejor forma los productos artísticos.
Construcción	Realizaremos 4 grupos de trabajo donde cada grupo realizará una lluvia de ideas con el tema que se trabajara en el proyecto y se responderán unas breves preguntas con relación a la clase y a su propuesta realizada.
Consolidación	Como último punto fundamental cada grupo tendrá 5 min cada uno para explicar sobre su idea y porque la razón por la cual se ha elegido este tema a trabajar.
Recursos	• Recursos tecnológicos, computadora, proyector • Cuaderno • Esfero • Diapositivas con la presentación del proyecto

Instrumentos de evaluación	Técnica de evaluación: La Observación Instrumento: lista de cotejo con los siguientes criterios • Participación y colaboración que se le da . • Interés presentado ante la propuesta realizada. • Información recolectada a lo largo de la clase.

Área	**Tema**
Educación Cultural y Artística	*Storyboard*
Objetivo del nivel Bachillerato	
OG.ECA.7. Crear productos artísticos que expresan visiones propias, sensibles e innovadoras, mediante el empleo consciente de elementos y principios del arte	
Criterios de evaluación	CE.ECA.5.3. Planifica, desarrolla y evalúa individualmente y en grupo procesos de creación artística en los que se expresan, comunican y representan ideas, vivencias y emociones

Destrezas con criterio de desempeño	ECA.5.1.7. Identificar un ámbito o forma de expresión artística de interés (cerámica, joyería, mimo, percusión corporal, videoarte, etc.), utilizar recursos para el autoaprendizaje (libros, videos, aprendizaje entre pares, consulta a especialistas) y aplicar los conocimientos y habilidades adquiridos en la creación de un pequeño proyecto o producto artístico.
Indicadores de evaluación	Selecciona los recursos más adecuados (fotografía, presentaciones multimedia, documentos escritos, videos, etc.) para documentar los procesos de creación artística. (I.3., S.3.) Ref: I.ECA.5.3.6.
Actividades de aprendizaje	
Anticipación	Realizaremos la proyección de videos de apoyo con los cuales vamos a mostrar diferentes tipos de *storyboard* herramientas y se explicaran los espacios que se tienen que tomar en cuenta por la forma en la que va la secuencia y de esta forma poder crear un buen producto visual.
Construcción	Realizaremos cuatro grupos de trabajo donde cada uno tendrá 20 min para realizar un tipo de avance con el que se pueda ver en práctica las herramientas y las pautas dadas con anterioridad, con esto se trabajará los temas elegidos previamente
Consolidación	Como último punto fundamental cada grupo tendrá 5 min cada uno para explicar sobre su idea y porque la intentaron interpretar de esta forma.

Recursos	• Recursos tecnológicos, computadora, proyector • Cartulinas o papelógrafos • Marcadores • Diapositivas con la presentación del proyecto
Instrumentos de evaluación	Técnica de evaluación: La Observación Instrumento: lista de cotejo con los siguientes criterios • Avances realizados con medida a su tema planteado. • Formada en la que se distribuyó el proyecto.

Área	Tema
Educación Cultural y Artística	Guion
Objetivo del nivel Bachillerato	
OG.ECA.7. Crear productos artísticos que expresan visiones propias, sensibles e innovadoras, mediante el empleo consciente de elementos y principios del arte	

Criterios de evaluación	CE.ECA.5.3. Planifica, desarrolla y evalúa individualmente y en grupo procesos de creación artística en los que se expresan, comunican y representan ideas, vivencias y emociones
Destrezas con criterio de desempeño	ECA.5.1.7. Identificar un ámbito o forma de expresión artística de interés (cerámica, joyería, mimo, percusión corporal, videoarte, etc.), utilizar recursos para el autoaprendizaje (libros, videos, aprendizaje entre pares, consulta a especialistas) y aplicar los conocimientos y habilidades adquiridos en la creación de un pequeño proyecto o producto artístico.
Indicadores de evaluación	Selecciona los recursos más adecuados (fotografía, presentaciones multimedia, documentos escritos, videos, etc.) para documentar los procesos de creación artística. (I.3., S.3.) Ref: I.ECA.5.3.6.
Actividades de aprendizaje	
Anticipación	Realizaremos la proyección de videos apoyados con los cuales vamos a mostrar diferentes tipos de *stop motion* y algunos de los productos que nosotros hemos realizado a lo largo de todo este tiempo.
Construcción	Realizaremos cuatro grupos de trabajo donde cada uno tendrá 20 min para realizar un tipo de avance para que puedan seguir elaborando a lo largo de las clases diferentes puntos. Con esto nosotros nos tomaremos alrededor de cuatro clases para obtener un producto final.

Consolidación	Como último punto fundamental cada grupo tendrá 5 min cada uno para explicar sobre su idea y porque la intentaron interpretar de esta forma.
Recursos	• Recursos tecnológicos, computadora, proyector • Cuaderno de apuntes • Esferos
Instrumentos de evaluación	Técnica de evaluación: La Observación Instrumento: lista de cotejo con los siguientes criterios • Participación de cada integrante del grupo. • Información presentada ante el tema realizado.

Área	**Tema**
Educación Cultural y Artística	Planos de cámara multimedia
Objetivo del nivel Bachillerato	

OG.ECA.7. Crear productos artísticos que expresan visiones propias, sensibles e innovadoras, mediante el empleo consciente de elementos y principios del arte	
Criterios de evaluación	CE.ECA.5.3. Planifica, desarrolla y evalúa individualmente y en grupo procesos de creación artística en los que se expresan, comunican y representan ideas, vivencias y emociones
Destrezas con criterio de desempeño	ECA.5.1.7. Identificar un ámbito o forma de expresión artística de interés (cerámica, joyería, mimo, percusión corporal, videoarte, etc.), utilizar recursos para el autoaprendizaje (libros, videos, aprendizaje entre pares, consulta a especialistas) y aplicar los conocimientos y habilidades adquiridos en la creación de un pequeño proyecto o producto artístico.
Indicadores de evaluación	Selecciona los recursos más adecuados (fotografía, presentaciones multimedia, documentos escritos, videos, etc.) para documentar los procesos de creación artística. (I.3., S.3.) Ref: I.ECA.5.3.6.
Actividades de aprendizaje	
Anticipación	Se proyectará diferentes tipos de imágenes en las cuales los estudiantes tendrán que ir identificando cuáles son los tipos de planos que se están proyectando así comenzaremos a identificar qué tan conocedores son del tema.

Construcción	Se reunirán los grupos ya previamente realizados y tendrán 20 minutos para realizar tomas de su proyecto para previamente hacer un análisis e ir construyendo su trabajo.
Consolidación	Cada uno de los grupos presentarán las fotografías realizadas y explicarán de acuerdo a qué parte del guion van entrelazadas.
Recursos	• Recursos tecnológicos, computadora, proyector • Cámara • Imagen de lo que quieren capturar las fotografías
Instrumentos de evaluación	Técnica de evaluación: La Observación Instrumento: lista de cotejo con los siguientes criterios • Participación de cada integrante del grupo. • Tomas presentadas ante el tema realizado.

Análisis y discusión de resultados

En este apartado se detallan resultados en todo el proceso del proyecto (antes, durante y después). Cabe reconocer que los grupos de trabajo, que se establecieron tienen diferentes barreras sociales.

El primer encuentro, fue de suma importancia porque se pudo recopilar información sobre los conocimientos que disponen acerca del tema del proyecto. Se trabajó ocupando el

apoyo de videos instructivos realizando una recopilación de datos y realizando poniendo en práctica lo que se explicó.

Una vez que se han implementado las clases con la planificación micro curricular de la propuesta, se han obtenido resultados que orientan el nivel de logro de los objetivos propuestos.

Mediante el desarrollo de la entrevista, se dio a entender, las altas expectativas que el docente tutor tenía en cuanto a los practicantes, debido a que, al ser una carrera enfocada no solo en la educación sino también en el enseñar a través de las artes, tenía en consideración el uso de nuevas metodologías para hacer las clases mucho más dinámicas y de ese modo salir de la zona de confort o tradicional a la que están acostumbrados los estudiantes habitualmente.

Las mismas expectativas lograron que, con el apoyo del mismo, los estudiantes poco a poco se fueran introduciendo en del proyecto, generando el interés necesario para poder conseguir un primer ambiente en el que la curiosidad es un aspecto fundamental, abriendo paso a que al momento de proponer las actividades el ambiente dentro del aula sea el más óptimo y positivo, dentro de lo que cabe en los primeros contactos; y así poder evolucionar dentro del clima socioemocional del curso.

El proyecto pasó por una de las crisis más grandes, en temas de energía eléctrica dentro del país, por consecuencia, los contratiempos eran inevitables, postergando de alguna manera el desarrollo normal de las actividades y más aún cuando se trabajan con tecnologías educativas, sin embargo, el adaptarse y reorganizar las planificaciones dio como resultado el menor contratiempo posible de los talleres impartidos.

Teniendo como ejemplo el guion, que en primera instancia su escritura desarrolla la creatividad, ingenio y redacción.

Teniendo otros de los puntos fuertes, fue el *storyboard* siendo este el punto de inflexión y el puente para conectar lo institucional con lo artístico y lo socioemocional, ya que al formarse los grupos y ver las diferentes interacciones dentro del mismo daba señales del progreso de los resultados y fines del proyecto, la distribución de roles y sobre todo el uso de la imaginación, para la creación de sus diferentes historias y escenarios ficticios.

El uso de teléfonos celulares como recurso tecnológico, incluso en los respectivos talleres que algunos usaron en los espacios de la institución a modo de práctica, da a conocer el potencial que tienen estas herramientas tecnológicas y artísticas para poder no solo abarcar actividades dentro de sus áreas en común, sino también adaptarse a muchas otras, y en consecuencia alentado y despertando sus aptitudes y talentos.

Lo que influyó de manera positiva permitiendo a los estudiantes tener un complemento tecnológico que aporta de manera enriquecedora en su proceso de enseñanza aprendizaje permitiendo explorar, explotar nuevas habilidades y destrezas al interactuar con estas herramientas, facilitando temas que en el modo tradicional resultan tediosos.

De esta manera se ha influenciado de manera positiva, al tener que trabajar en equipo, usar herramientas que en otras materias comúnmente no lo hacen, y en su distribución de roles de manera que todos se apoyan dentro del grupo; de tal forma que, durante el desarrollo y proceso del mismo, se ven las relaciones que se crean dentro de ese grupo y de los demás presentes dentro del aula de clases.

De esta manera se evaluó tanto con los avances de los filmes, su producción, grabación y edición, viendo que, realmente los estudiantes demostraron verdadero interés sobre la

implementación de las artes visuales y la rama como lo es el *stop motion*, enriqueciendo y poniendo en práctica todos los talleres acotados.

En los grupos focales se pudo comprobar que el Stop Motion puede ser utilizado como una herramienta educativa y creativa para promover el desarrollo socioemocional y cognitivo entre los estudiantes, particularmente en el ámbito artístico.

Luego de un primer contacto con el Stop Motion, se ve el interés de poder llegar a crear historias y relatos por su propia autoría, amplificando e implementando todo lo aprendido, desde el cómo editar hasta cómo modelar los personajes; así mismo, compartiendo ideas dentro del ambiente y el círculo con el que se trabajaba en donde se realizó un diálogo entre ideas de diferentes personas.

Se han tenido las expectativas iniciales y confianza con cada integrante de los grupos que se conformaron en los que la discusión de ideas y tareas creaban un ambiente en el cual, el trabajo en equipo era fundamental, teniendo incluso ya claro sus objetivos y su proceso y como realizarlo en cuanto al producto que querían realizar, incluso teniendo dificultades a la hora de pasar lo teórico a lo práctico.

Se solventaron incluso las dificultades a la hora de la edición de la grabación o implementación de recursos de sonidos ambientales, así mismo, las diferencias creativas dentro de cada grupo fueron de los principales conflictos que tuvieron que superar, teniendo incluso, en algunos casos, empezar de cero, reordenar las ideas, buscar soluciones y replantearse toda su producción.

En este proyecto, se supervisó, en cada paso del desarrollo del mismo, dando retroalimentaciones a quienes lo requieren y en general, dando como resultado que en el proceso de creación de los cortometrajes en grupo puedan expresar ideas y colaborar para llegar a acuerdos sobre el contenido y la ejecución del proyecto. Esto mejora sus capacidades de comunicación verbal y no verbal, esenciales en el contexto social y educativo.

Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones

Partiendo desde los resultados obtenidos en la investigación por medio de las prácticas pre profesionales se comprobó que la implementación de las estrategias didácticas basadas en *Stop Motion*, son un recurso que, al momento de trabajar con estudiantes de niveles superiores, ayuda fortalecer y mejorar el ambiente socioemocional dentro del aula de clases.

La proyección de cortometrajes, el uso de recursos tecnológicos y audiovisuales son una herramienta esencial para el buen desarrollo de las actividades, al momento de realizar los diferentes talleres, que sirvieron de material tanto de apoyo, como teoría en base a la correcta ejecución de las estrategias en el área de ECA

La implementación del aprendizaje basado en proyecto (ABP) fue esencial, para la mejora de la convivencia en el aula de clase, puesto que, de esta manera se pudo cambiar rutinas de trabajo y formas de impartir las clases, de manera que, esto motivó al cambio de enfoque que los estudiantes presentaban a la hora de trabajar sus proyectos.

Al finiquitar con la actividad propuesta, se evaluó mediante la coevaluación y autoevaluación los cambios que se pudieron observar, desde el primer día de clase y el comportamiento que tuvieron al finalizar el proyecto, notando un cambio significativo al

momento de interactuar con los demás compañeros de clases, esto lleva a la conclusión de que si hubo una transformación socioemocional y cognitivo en los estudiantes, en el área de ECA, la misma que se pudo evidenciar, con los productos que salieron de la implementación de la propuesta.

Recomendaciones:

Dentro del marco de las actividades realizadas en este proyecto, y con el afán, de ayudar a propuestas similares se recomienda que:

- Se recomienda que para la implementación de los recursos audiovisuales se tome mucho en cuenta el currículum de ECA, puesto que, en esta se puede encontrar lineamientos y fundamentos importantes para la propuesta que tengas en mente.
- La implementación de recursos como juegos didácticos, para motivar al estudiante a que trabaje de una mejor forma, es una recomendación importante que se podría dar, puesto que, de esta forma el estudiantado distrae su mente y libera tensiones.
- Crear un ambiente en el cual el estudiante, participe de las actividades más allá de sentarse a redactar teoría, sino más bien, involucrarse dentro de los conocimientos que se están impartiendo, sumando herramientas que ayuden a mejorar y complementar los contenidos de la materia.

Anexos:



Nota: Explicación del trabajo que se realizará a lo largo del periodo de prácticas.



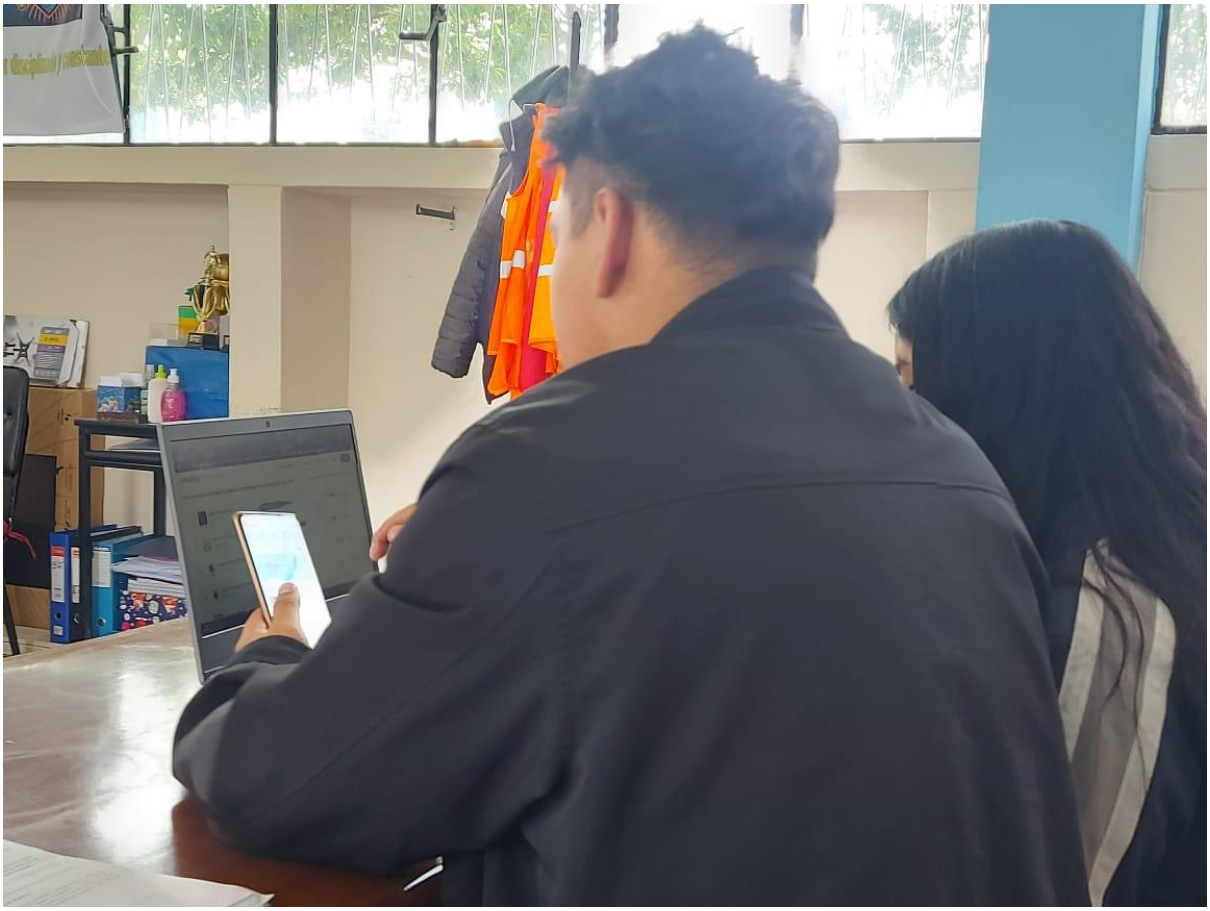
Nota: Creación del guion



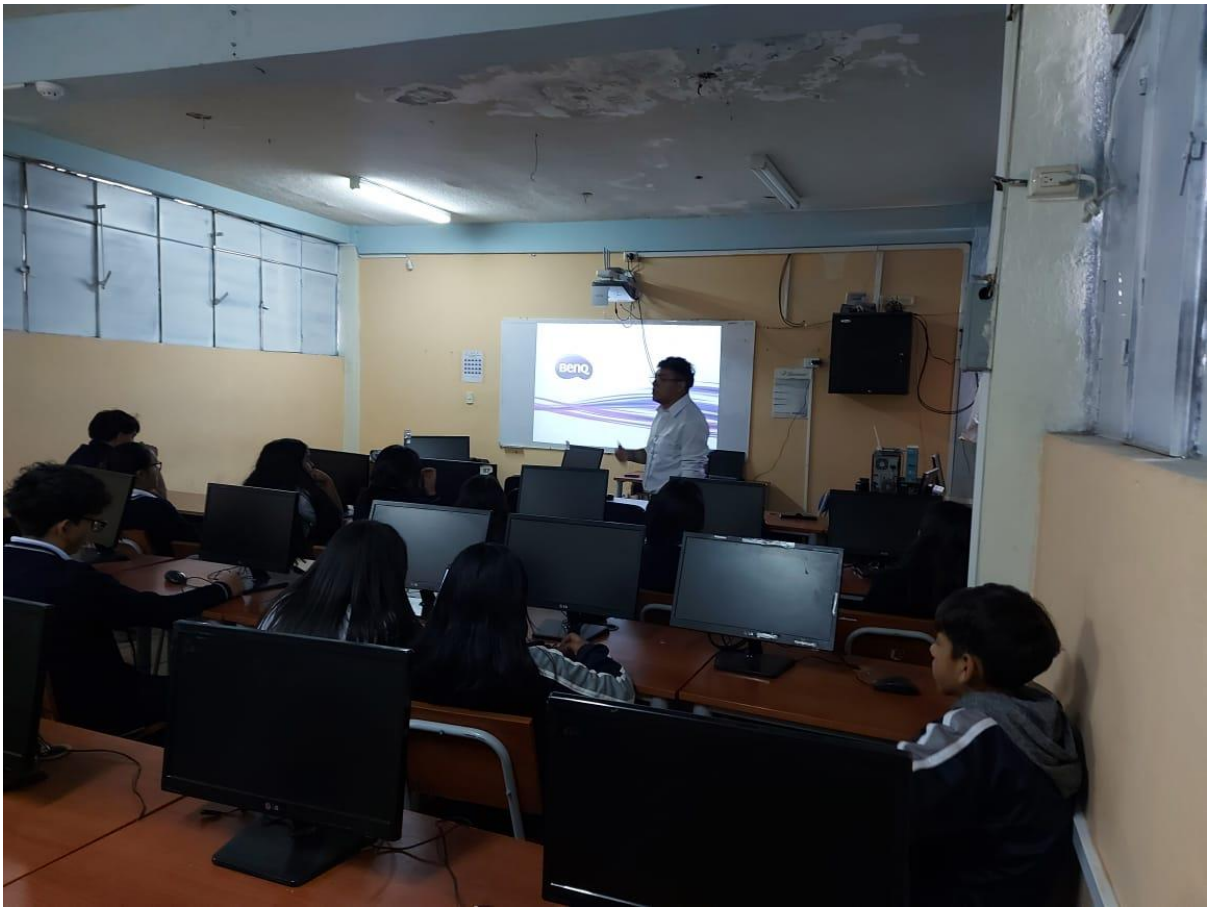
Nota: Creación del *storyboard*



Nota: Ubicaciones para realizar las fotografías, para la creación del trabajo de *Stop Motion.*



Nota: Tutorías de los avances del trabajo de *Stop Motion.*



Nota: Exposición del trabajo final de *Stop Motion.*

Validación de instrumentos:

Fecha: 13 de diciembre del 2024

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Virginia Gámez

Estimado docente:

Luego de saludarle cordialmente nos dirigimos a usted en virtud de sus capacidades profesionales, para solicitarle de la manera más encarecida, nos valide los instrumentos de recolección de información, que vamos a utilizar en nuestro trabajo denominado: El uso del *Stop Motion* como herramienta didáctica para fortalecer las habilidades socioemocionales y artes plásticas en estudiantes 1ro BGU desde las artes visuales cuyo objetivo general es: Fortalecer la convivencia y las habilidades socioemocionales en los estudiantes de primero de BGU, a través de la implementación de estrategias didácticas basadas en el *Stop motion*, en la asignatura de Educación Cultural y Artística.

Los instrumentos son los siguientes: *Focus groups*

Por la favorable acogida que sabrá dar a la presente, nos anticipamos en agradecerle.

Atentamente,

Bryan Lenin Quizhpe Chávez

Jonnathan Fernando Verá Tigre

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

CARRERA PEDAGOGÍA DE LAS ARTES Y HUMANIDADES

INTEGRANTES:

Bryan Lenin Quizhpe Chávez

Jonnathan Fernando Verá Tigre

TÍTULO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

El uso del *Stop Motion* como herramienta didáctica para fortalecer las habilidades socioemocionales y artes plásticas en estudiantes 1ro BGU desde las artes visuales

OBJETIVO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Fortalecer la convivencia y las habilidades socioemocionales en los estudiantes de primero de BGU, a través de la implementación de estrategias didácticas basadas en el *Stop motion*, en la asignatura de Educación Cultural y Artística.

INSTRUMENTO

***Focus groups* para los/las estudiantes de primero de Bachillerato General Unificado**

PREGUNTAS
Pregunta introductoria: ● ¿Qué les pareció la experiencia de aprender mediante *Stop motion*?
Pregunta introductoria: ● ¿Cuáles eran sus expectativas antes de comenzar el proyecto y cómo cambiaron después de completarlo?
Pregunta sobre el proceso de aprendizaje: ● ¿Cómo describirían el proceso de creación de un video de *Stop motion*? ¿Qué pasos consideran más importantes?

Pregunta sobre el proceso de aprendizaje: ● ¿Qué desafíos enfrentaron durante el proceso de creación y cómo los superaron?
Preguntas reflexión: ● ¿Qué les gustaría haber hecho de manera diferente en el proyecto?
Pregunta reflexión ● ¿Cómo creen que podrían aplicar lo que aprendieron mediante el *Stop motion* en otros contextos o proyectos?

RÚBRICA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO PARA GRUPO FOCAL

INDICADOR DE EVALUACIÓN		COMPLETAMENTE DE ACUERDO	DE ACUERDO	EN DESACUERDO
Relevancia y alineación con los objetivos de la investigación	**Las preguntas están relacionadas directamente con los objetivos de la Investigación**	Xxxxx	**X**	
	Los temas preguntas están bien definidos y son claros		**X**	

Claridad y comprensión 3.	**Las preguntas están formuladas de manera clara y comprensible**		**X**	
	El lenguaje es accesible para los participantes	**X**		
Equilibrio entre preguntas cerradas y abiertas 5.	**Las preguntas abiertas permiten que los participantes se expresen libremente**.	**X**		
Neutralidad y falta de sesgo 7.	**Las preguntas son neutrales y no inducen a una respuesta específica**		**X**	
Diversidad de temas y cobertura 9.	**Se cubren una variedad de perspectivas o aspectos relevantes**		x	Al final del apartado se realiza un comentario.

10	del tema.			
	Hay un equilibrio en el tratamiento de los temas.		X	
Flexibilidad par1a1. la discusión	El instrumento permite flexibilidad para que surjan temas inesperados durante la discusión		X	
Adaptación al grupo focal 13.	El instrumento está adaptado al perfil del grupo focal		X	
14	Está diseñado para facilitar una dinámica grupal y no solo entrevistas individuales	X		

Tiempo y fluidez	**El instrumento es adecuado para la duración del grupo focal**	X		
	La estructura permite un desarrollo lógico y fluido de la conversación	X		
Aspectos éticos y de confidencialidad	**El instrumento respeta la confidencialidad y privacidad de los participantes**	X		
	Se han considerado las sensibilidades culturales y emocionales		X	

Valoración. El instrumento se valida:

Sin modificaciones _____-

Con modificaciones menores __**X**_____

se recomienda volver a estructurar el instrumento: _____**NOTA: SE**

SUGIEREN LOS SIGUIENTES CAMBIOS EN LA REDACCIÓN DE LAS PREGUNTAS:

- ¿Qué les pareció la experiencia de aprender mediante Stop motion?

Cambiar "aprender" por "trabajar". Aprender ya dirige la pregunta del estudiante.

- ¿Cuáles eran sus expectativas antes de comenzar el proyecto y cómo cambiaron después de completarlo?

Cambiar por: ¿Cuáles fueron sus expectativas antes de comenzar? ¿El proyecto consiguió cumplir con ellas?

- ¿Qué les gustaría haber hecho de manera diferente en el proyecto? Cambiar por algo más directo: ¿Cambiarán algo en el proyecto?

Revisando los objetivos del TIC se considera que se debe realizar alguna pregunta en relación a la "convivencia y las habilidades socioemocionales". Por ejemplo:

¿Cómo consideras que ha sido el ambiente de la clase trabajando con este proyecto?

¿Se han sentido cómodos trabajando en este proyecto?

¿Creen que el ambiente ha sido el mismo en el proyecto que en el resto de actividades que suelen trabajar en clases?

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN CARRERA

PEDAGOGÍA DE LAS ARTES Y HUMANIDADES INTEGRANTES:

Bryan Lenin Quizhpe Chávez

Jonnathan Fernando Verá Tigre

TÍTULO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

El uso del *Stop Motion* como herramienta didáctica para fortalecer las habilidades socioemocionales y artes plásticas en estudiantes 1ro BGU desde las artes visuales

OBJETIVO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Fortalecer la convivencia y las habilidades socioemocionales en los estudiantes de primero de BGU, a través de la implementación de estrategias didácticas basadas en el *Stop motion*, en la asignatura de Educación Cultural y Artística.

INSTRUMENTO:

CUESTIONARIO DE ENTREVISTA A LA TUTORA PROFESIONAL

1. Expectativas iniciales: ¿Qué esperaba de los estudiantes al inicio del proyecto de *stop motion*?
2. Desarrollo del proyecto: ¿Cómo cree que los estudiantes se desenvolvieron

durante el proceso de creación de los videos de *stop motion*? ¿Hubo algún aspecto en particular que les resultó difícil o fácil?

3. Habilidades desarrolladas: ¿Qué habilidades o competencias cree que los estudiantes desarrollaron durante el proyecto? (Por ejemplo, creatividad, trabajo en equipo, resolución de problemas, etc.)

4. Tecnología y recursos: ¿Cómo cree que la tecnología y los recursos utilizados (software, cámaras, materiales, etc.) influyeron en el proceso de creación y aprendizaje de los estudiantes?

5. Interés y motivación: ¿Cómo cree que el proyecto de *stop motion* influyó en los estudiantes hacia el aprendizaje y la creación de contenido audiovisual?

6. Desafíos y limitaciones: ¿Qué desafíos o limitaciones enfrentó durante la implementación del proyecto?

7. Evaluación y retroalimentación: ¿Cómo evaluó el progreso y los resultados de los estudiantes durante el proyecto?

8. Recomendaciones y sugerencias: ¿Tiene alguna recomendación o sugerencia para mejorar o expandir el proyecto de stop Motion en el futuro?

9. Impacto en la práctica docente: ¿Cómo cree que este proyecto ha influido o puede influir en su práctica docente en general?

10. Comentarios adicionales: ¿Hay algo más que le gustaría agregar o comentar sobre el proyecto de *stop motion* y su experiencia con los estudiantes?

RÚBRICA DE EVALUACIÓN DEL CUESTIONARIO DE ENTREVISTA A LA TUTORA PROFESIONAL

PREGUNTAS **CRITERIOS**	**TOTALMENTE DE ACUERDO**	**DE ACUERDO**	**EN DESACUERDO**	**OBSERVACIONES**

Las preguntas están dirigidas a alcanzar el objetivo del trabajo de titulación			X	Considero que al igual que en las preguntas del *focus group*, falta reforzar la parte del objetivo del TIC en relación a la convivencia y las habilidades socioemocionales.

Las preguntas están orientadas a conocer el grado de experiencia docente				Considero que este ítem es ambiguo y no entiendo qué debo evaluar. ¿A qué se refieren con “el grado de experiencia docente”? Años de experiencia, diversidad en su experiencia, ¿nivel… o su experiencia en relación al proyecto? Si es así, se debe mejorar la redacción del

				ítem.
Las preguntas están planteadas de manera que cubren las categorías de investigación		X		Reforzar con la observación anterior sobre convivencia y las habilidades socioemocionales

Las preguntas orientan a la reflexión del docente		X		
Las preguntas están organizadas de manera coherente y son claras.	X			
Las preguntas planteadas están orientadas a recoger la información necesaria para el análisis de la investigación		X		Reforzar lo comentado previamente. No se alude a su visión sobre el refuerzo de la convivencia y habilidades sociales.

CRITERIO DE EVALUACIÓN DE LAS PREGUNTAS

PREGUNTA	SE MANTIENE	SE MANTIENE CON CAMBIOS MENORES	NECESITA CAMBIOS MAYORES	NECESITA SER REPLANTEADA

1	x			
2	x			
3	x			
4	x			
5	x			
6	x			
7	x			
8	x			
9	x			
10	x			

Nombre del profesional: Virginia Gámez Ceruelo

Número de cédula: 0152063392

Firma:

Firmado electrónicamente por:

VIRGINIA GAMEZ CERUELO

Drive general:

https://drive.google.com/drive/folders/1DgBc8Xz2cMgOXa6iXs6DbM7SKR9Iy9ry?usp=drive_link

Clasificación:

Diarios de campo:

https://docs.google.com/document/d/1Cm2Ez5CQuoun5oUEFOb5vqh_LYVJ1zNj/edit?usp=drive_link&ouid=103706317227966821780&rtpof=true&sd=true

Registro Fotográfico:

https://drive.google.com/drive/folders/1f7AlWKY7PaXsq9MOakS_wYGx8DQquPim?usp=drive_link

Registro de resultados finales de los cortometrajes:

https://drive.google.com/drive/folders/1y3Zn7eD_v2aKXUdLTrOmpMy0-xpnAwQx?usp=drive_link

Transcripción de grupo focal:

https://docs.google.com/document/d/1KfC2NXAg6tfuIcApEthg3eJ87uv7wtUFPx3mDZYPTNM/edit?usp=drive_link

Transcripción de la entrevista:

https://docs.google.com/document/d/1EewYh3hPbrKxIrf1d5Pu1MMx4gJrAcoW0dEoqreo7ag/edit?usp=drive_link

Validación de instrumentos:

https://drive.google.com/file/d/1qUzCndRvL73KAOfex4VS9vEs7kW_WRNY/view?usp=drive_link

Referencias bibliográficas:

Botín, M,. Yllera, C. (25 de septiembre de 2023). La importancia del arte para generar desarrollo social y riqueza. Fundacion Botin. https://fundacionbotin.org/sala-de-prensa/importancia-arte-en-la-sociedad/

Bautista, J.,Espigares, M.,Hernández, R. (2017). Aprendizaje basado en proyectos (ABP) ante el reto de una nueva enseñanza de las ciencias. Revista Brasileira de Ensino de Ciencia y Tecnologia http://dx.doi.org/10.3895/rbect.v10n3.4454

Cedeño Sandoya, Walter Adrián, Ibarra Mustelier, Lourdes María, Galarza Bravo, Francisco Agustín, Verdesoto Galeas, Janett Del Rocío, Gómez Villalba, Daniel Alejandro. (2022). Habilidades socioemocionales y su incidencia en las relaciones interpersonales entre estudiantes. Revista Universidad y Sociedad, 14(4), 466-474. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202022000400466&lng=es&tlng=es.

Cid, R. A., & Higuera, M. S. R. (2017). El diario de campo como instrumento para lograr una práctica reflexiva. In Congreso nacional de investigación educativa. https://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/1795.pdf

Castro, R., Ocampo Y. (2023) La convivencia escolar y su incidencia en la inclusión educativa de estudiantes en condición de discapacidad de la Institución Educativa Juanchaco https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/10932/La%20convivencia%20escol

ar%20y%20su%20incidencia%20en%20la%20inclusi%C3%B3n%20educativa%20de%20estudiantes%20en%20condici%C3%B3n%20de%20discapacidad%20de%20la%20Instituci%C3%B3n%20Educativa%20Juanchaco.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Díaz-Barriga, F. (2019). Incorporación de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Revista Electrónica de Investigación Educativa, 21, e27, 1-4. https://doi.org/10.24320/redie.2019.21.e27.2175

Epub 30 de agosto de 2022. Recuperado en 15 de diciembre de 2024, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202022000400466&lng=es&tlng=es.

Eisner, E. W., & Day, M. D. (Eds.). (2004). Handbook of research and policy in art education. Routledge. Fernández-del-Río, A. B., & Barreira-Arias, A. J. (2015). Stop-Motion: Estrategia de Imagen y Comunicación para la mejora de la convivencia. Revista de estudios e investigación en psicología y educación, 191-195. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/75035188/19dc87aaf6c403faeef947648936bd5b6798-libre.pdf?1637653934=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DStop_Motion_Una_estrategia_de_imagen_y_c.pdf&Expires=1737003027&Signature=JLwnlbdLf64VFqERZj-hIiuRewHohZJQXXQMil~6FsV8xO557FKaY61thZxs-kygBSJ5KXU6wDOsODQPy35hVLsl1NdYaWCTtpfaWAPD9Y2kPjQIHKFMw7VeWw7~5fJ1gxaplyeCmakAhFcIVRJDEVz5kNxyOOXnivOhbEfQyVv7san6HrxFkP0u5OThsOhAoPzBZ02T9csCAL4jS~n3MvodFCYgKwIUfY8pIsdMUM7zYH31kMVb3VJfUT5

caqnVvSV6nedF6FPHx3YHpuO8jR81drQwBN-SKU90d3cYVkh0nhyC4IiDvSxysB5L33eB63unZZovAXSlD9x2d6KnYw__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Fajardo, E. G. (2006). El guión didáctico para materiales multimedia. *Espéculo. Revista de estudios literarios. Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de:* http://www.ucm. es/info/especulo/numero34/guionmu.html

Guevara Alban, G. P., Verdesoto Arguello, A. E., & Castro Molina, N. E. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). RECIMUNDO, 4(3), 163–173. https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173

González, T. (2017). Análisis exploratorio de datos: Una introducción a la estadística descriptiva y probabilidad. Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. https://expeditiorepositorio.utadeo.edu.co/bitstream/handle/20.500.12010/4294/pdf-analisis_exp._de_datos-_pag_-_web.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Gil-Quintana-J. y Marfil-Carmona, R. (2018). El empoderamiento del alumnado a través de las TRIC. Creaciones narrativas a través de 'stop motion' en educación primaria. Index.comunicación, 8(2), 189-210. Disponible en http://hdl.handle.net/10481/51333

Hernández Salazar, P. (2019). Metodología cualitativa en bibliotecología y ciencia de la información. Un análisis bibliográfico de artículos académicos. *Investigación Bibliotecológica: Archivonomía, bibliotecología E información*, *33*(78), 105–120. https://doi.org/10.22201/iibi.24488321xe.2019.78.58024

Llorenç Guilera, (2020). *Anatomía de la creatividad.* Marge books. https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=7MbpDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA11&dq=creatividad&ots=1RI2Vkoic4&sig=owRNWqsGwGQLV4UAk1JPEzYjpIg#v=onepage&q=creatividad&f=false

Patricia Raquimán Ortega, Miguel Zamorano Sanhueza *"Didáctica de las Artes Visuales, una aproximación desde sus enfoques de enseñanza"* Estudios pedagógicos. https://www.redalyc.org/pdf/1735/173553246025.pdf

Peñarreta-Aldaz, L. N., Panchi-Vergara, A. C., Yépez-Moreno, A. G., & Castillo-Bustos, M. R. (2024). Estrategias cognitivas para el aprendizaje. *Revista Científica Retos De La Ciencia*, *1*(4), 1–15. https://doi.org/10.53877/rc.8.19e.202409.1

Padilla Beltrán, JE y Silva Carreño, WH (2011). Fundamentación sociocrítica de la formación docente. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía, 4*(1), 67-80. https://www.redalyc.org/pdf/5610/561058721004.pdf

Quituisaca, G. (2024) CONVIVENCIA Y DIVERSIDAD EDUCATIVA EN LOS NIÑOS DE PRIMERO Y SEGUNDO DE BÁSICA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

PRIVADA DE LA CIUDAD DE CUENCA-ECUADOR https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/14031

Retegui, L. (2020). La observación participante en una redacción. Un caso de estudio. La Trama de la Comunicación, vol. 24, núm. 2, pp. 103-119 http://www.scielo.org.ar/pdf/trama/v24n2/v24n2a06.pdf

Ruiz-Ballesta, A. (2013). *El uso del stop motion como medio para potenciar y desarrollar las capacidades del alumnado* (Master's thesis). https://reunir.unir.net/handle/123456789/1272

Santi-Leon (2019). Educación: La importancia del desarrollo infantil y la educación inicial en un país en el cual no son obligatorios. Revista Ciencia Unemi vol. 12, núm. 30, pp. 143-159. https://www.redalyc.org/journal/5826/582661249013/html/

Tejero, J. M. (2021). Técnicas de investigación cualitativa en los ámbitos sanitarios y sociosanitarios. España: La Universidad de Castilla. https://ruidera.uclm.es/xmlui/bitstream/handle/10578/28531/06%20TECNICASINVESTIGACION-WEB-6.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Troncoso-Pantoja, C. y Amaya-Placencia, A. (2017). Entrevista: guía práctica para la recolección de datos cualitativos en investigación de salud. *Revista de la Facultad de Medicina*, *65*(2), 329–332. https://doi.org/10.15446/revfacmed.v65n