



DEPARTAMENTO DE POSGRADOS

**Herramientas digitales relacionadas con las destrezas del
área de Educación Cultural y Artística**

**Trabajo de titulación previo a la obtención
del título de Maestría en Educación
Mención en Gestión del Aprendizaje
mediado por TIC.**

Autora:

Quizhpi Sinchi Herminia Carmela

Tutor:

Carpio Padilla Patricio Ismael

Cuenca, Ecuador

02- mayo -2023.

DEDICATORIA

Con mucho cariño dedico esta tesis de posgrado, a mis hijas, Doménica y Sofía, quienes con su inocencia y ternura me han motivado día a día a culminar esta meta.

A mis padres Carlos y Carmita, por su inmenso amor, comprensión y enseñanzas, que en la vida nunca debemos rendirnos y seguir adelante con fortaleza y humildad.

A mis hermanos y hermana, Patricia, René, Iván y Pedro, por ser ejemplo de superación y apoyo incondicional durante mi preparación académica.

AGRADECIMIENTOS

Al finalizar este proceso académico, quiero expresar un agradecimiento infinito a la Universidad del Azuay por darme la oportunidad de culminar con éxito esta Maestría en Educación. Al Director del programa de Maestría, Padre Romel Soto, por mantenernos siempre motivados al iniciar cada módulo y alentarnos para llegar a la meta. También, mi agradecimiento sincero a cada uno de los docentes de los diferentes módulos por sus enseñanzas y calidad humana.

A los coordinadores de la maestría, Magister Patricia Ortega y Magister Diego Larriva, y a mi tutor de tesis, Magister Ismael Carpio, gracias por la comprensión y el profesionalismo al guiarme con el trabajo de titulación. Gracias por la seguridad y la confianza que me transmitían cuando me tocaba disertar. A mis compañeros y compañeras del programa de maestría, gracias por brindarme su amistad, compromiso y por compartir sus experiencias y conocimientos. Les llevaré siempre en mi corazón.

A la Institución Educativa donde laboro, Escuela de EGB Alfonso María Borrero, perteneciente a la parroquia Santa Ana del cantón Cuenca, mi agradecimiento profundo por la apertura y comprensión con el trabajo de investigación. Como no expresar mi agradecimiento a mi amiga y compañera de trabajo, Mercedes, quien me apoyó económicamente y moralmente. Gracias por confiar y creer en mí. Que Dios la bendiga todos los días de su vida por ser una gran persona.

Gracias a aquellas personas que de manera indirecta me apoyaron y motivaron a culminar con éxito una nueva meta en mi vida.

RESUMEN

Los avances tecnológicos a nivel mundial, obligan a insertar las Tecnologías de la Información y Comunicación en las aulas, como recurso didáctico digital. Frente a esta realidad, los docentes del área de Educación Cultural y Artística, han duplicado sus esfuerzos en la búsqueda de recursos tecnológicos apropiadas para desarrollar las destrezas del área. Por tanto, en esta investigación se realizó una revisión exhaustiva de las herramientas digitales educativas que facilitarán el trabajo de los docentes del área mencionada. Esta revisión ha permitido analizar, seleccionar y compilar en una guía pedagógica que será de apoyo y motivación para que los docentes implementen metodologías nuevas y estrategias innovadoras en las aulas.

PALABRAS CLAVE:

Educación Artística, destrezas, currículo con énfasis, competencias, herramientas tecnológicas

ABSTRACT

Technological advances worldwide, force the inclusion of Information and Communication Technologies in the classroom, as a digital didactic resource. Faced with this reality, teachers in Cultural and Artistic Education have doubled their efforts in the search for appropriate technological resources to develop skills in the area. Therefore, in this research, an exhaustive review of the digital educational tools that will facilitate the work of teachers in the mentioned area was carried out. This review has allowed us to analyze, select and compile a pedagogical guide that will support and motivate teachers to implement new methodologies and innovative strategies in the classroom.

KEYWORDS: Arts Education, skills, curriculum with emphasis, competencies, technological tools

Translated by:



Herminia Quizhpi



INDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA	II
AGRADECIMIENTOS.....	III
INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I.....	2
Marco Teórico y Estado del Arte	2
1.La Sociedad y la nueva era digital	2
1.1. La escuela del siglo XXI	2
1.2. El paradigma educativo del siglo XXI	3
1.3. El currículo y el modelo de enseñanza escolar	4
1.4. El modelo constructivista	4
1.5. El modelo socio crítico cultural	5
2.La práctica docente y las herramientas tecnológicas	5
2.1. Los nativos digitales en la educación	6
2.2. Retos en la práctica educativa	7
2.3. La tecnología aplicada a la enseñanza escolar	7
3.La enseñanza de la Educación Cultural y Artística en las escuelas	8
3.1. Bloques curriculares del área de Educación Artística para la básica media	9
3.2. Destrezas del área de Educación Cultural y Artística con énfasis en las competencias tecnológicas.....	10
4.La tecnología como recurso de apoyo pedagógico para el área de Educación Artística	11
4.1. Beneficios en el aprendizaje mediante el uso de las TICs, relacionados al área de Educación Cultural y Artística en la básica media	12
4.2. Factores que impiden desarrollar las habilidades artísticas en la escuela	13
5.La función de la escuela y actores educativos para la enseñanza artística escolar	13
5.1. La escuela como agente transmisor de cultura y tradiciones	14

5.2. El rol de los docentes y la enseñanza artística	14
5.3. La comunidad escolar y la tecnología.....	15
5.4. Las habilidades artísticas y la escuela.....	15
5.5. La profesionalización de los docentes, relacionados con la tecnología	16
CAPITULO II	17
Metodología de la investigación y fases de la investigación	17
1.Fase	I
.....	17
1.1. Identificación del problema	17
1.2. Beneficiarios	18
1.3. Criterios considerados para la búsqueda de herramientas digitales.....	18
1.4. Selección de destrezas del área de Educación Artística, basadas en las competencias digitales	19
1.5. Clasificación de las destrezas del área de educación artística, con énfasis en las competencias digitales	20
2.Fase	II
.....	21
2.1. Herramientas digitales para desarrollar aprendizajes significativos en el área de Educación Cultural y Artística.....	21
2.2. Descripción de medios utilizados para la búsqueda de información del proyecto de investigación	29
3.Fase	III
.....	29
3.1. Descripción del uso de herramientas digitales y destrezas artísticas	29
CAPITULO III	34
Resultados	34
1.Resultados de la investigación	34
.....	34
1.1. Guía de herramientas digitales, para el área de Educación Artística, para el séptimo año de básica.	37
Introducción	39
HERRAMIENTA DIGITAL N° 1	40

Stop Motion Studio	40
Destreza ECA.3.3.6.	40
Objetivo de la destreza:	40
¿Qué es la Animación?	40
Estrategia Metodológica:	40
Recursos necesarios:	41
Recursos de evaluación:	42
HERRAMIENTA DIGITAL N° 2	43
Padlet	43
Destreza ECA. 3.3.7.	43
Recopilar imágenes de acontecimientos relevantes para la comunidad obtenidas personalmente por los estudiantes, proporcionadas por otros asistentes, o descargadas de Internet.....	43
Destreza ECA.3.3.8.	43
Objetivo de la destreza:	43
¿Qué son los acontecimientos relevantes?	43
Estrategia Metodológica:	43
Recursos necesarios:	44
Recursos de evaluación:	45
HERRAMIENTA DIGITAL N° 3	46
Emaze	46
Destreza ECA.3.3.2.	46
Objetivo de la destreza:	46
¿Qué son los murales fotográficos?	46
Estrategia Metodológica:	46
Recursos necesarios:	47
Recursos de evaluación:	48
HERRAMIENTA DIGITAL N° 4	49
Milanote	49
Destreza ECA.3.3.5	49
Destreza ECA.3.3.4.	49

Objetivo de la destreza:	49
¿Qué es una obra de arte con objetos iguales?	49
Estrategia Metodológica:	49
Recursos necesarios:	51
Recursos de evaluación:	51
HERRAMIENTA DIGITAL N° 5	52
Visme	52
Destreza ECA.3.1.6.	52
Destreza ECA.3.2.4.	52
Objetivo de la destreza:	52
¿Qué son los retratos sonoros?	52
¿Qué son las secuencias fotográficas?	52
Estrategia Metodológica:	52
Recursos necesarios:	54
Recursos de evaluación:	54
HERRAMIENTA DIGITAL N° 6	56
Genially	56
Destreza ECA.3.1.10.	56
Destreza ECA.3.3.10.	56
Objetivo de la destreza:	56
¿Qué son los instrumentos musicales?.....	56
Estrategia Metodológica:	56
Recursos necesarios:	57
Recursos de evaluación:	58
Discusión	59
Conclusión	60
Referencias Bibliográficas	61

ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1</i> Captura de pantalla de Stop Motion Studio	41
<i>Figura 2</i> Captura de pantalla de Stop Motion Studio	41
<i>Figura 3</i> Captura de pantalla de Padlet.....	44
<i>Figura 4</i> Captura de pantalla de Padlet.....	44
<i>Figura 5</i> Captura de pantalla de Emaze.....	47
<i>Figura 6</i> Captura de pantalla de Emaze.....	47
<i>Figura 7</i> Captura de pantalla de Milanote	50
<i>Figura 8</i> Captura de pantalla de Milanote	50
<i>Figura 9</i> Captura de pantalla de Visme.....	53
<i>Figura 10</i> Captura de pantalla de Visme.....	53
<i>Figura 11</i> Captura de pantalla Visme.....	54
<i>Figura 12</i> Captura de pantalla de Genially.....	57
<i>Figura 13</i> Captura de pantalla de Genially.....	57

INDICE DE TABLAS

Tabla 1	9
<i>Bloques curriculares de Educación Artística para la básica media</i>	9
Tabla 2	10
<i>Identificación de las competencias y su iconografía</i>	10
Tabla 3	20
<i>Destrezas del currículo priorizado con énfasis en competencias</i>	20
Tabla 4	22
<i>Herramientas digitales para el área de Educación Artística</i>	22
Tabla 5	29
<i>Descripción de la funcionalidad de la herramienta digital con la destreza del área de Educación Artística</i>	29
Tabla 6	34
<i>Resultados de la propuesta de las herramientas digitales, como recurso de apoyo para los docentes del área de Educación Artística</i>	34
Tabla 7	42
<i>Evaluación y autoevaluación de la herramienta Stop Motion Studio</i>	42
Tabla 8	45
<i>Evaluación y autoevaluación de la herramienta Padlet</i>	45
Tabla 9	48
<i>Evaluación y autoevaluación de la herramienta Emaze</i>	48
Tabla 10	51
<i>Evaluación y autoevaluación de la herramienta Milanote</i>	51
Tabla 11	55
<i>Evaluación y autoevaluación de la herramienta Visme</i>	55
Tabla 12	58
<i>Evaluación y autoevaluación de la herramienta Genially</i>	58

INDICE DE ANEXOS

Tabla 13	65
<i>Objetivos, criterios, destrezas e indicadores de ECA</i>	65
Tabla 14	71
<i>Destrezas relacionadas con las competencias digitales del área de ECA</i>	71
<i>Figura 14 Matriz de investigación</i>	73
<i>Figura 15 Matriz de investigación</i>	74

INTRODUCCIÓN

En la era digital que actualmente vivimos, el uso de herramientas tecnológicas en el ámbito educativo, se ha convertido en una necesidad, para formar a las nuevas generaciones, señala Pérez (2013) En el presente trabajo de investigación, se compila algunas herramientas que se relacionan con las destrezas del área de Educación Cultural y Artística, afines con las competencias digitales, para ello se realizó una revisión exhaustiva de la literatura, con un enfoque cualitativo.

Para Garcia Mori et al., (2022) las herramientas digitales pueden incluir aplicaciones de software, recursos multimedia, plataformas de aprendizaje en línea y herramientas de colaboración en tiempo real. Estos recursos permiten a los estudiantes crear, compartir y colaborar en proyectos artísticos y culturales, así como también, permiten a los docentes personalizar su enseñanza para satisfacer las necesidades y habilidades individuales de cada estudiante.

Si bien, el COVID-19 obligó a los docentes a prepararse en el manejo de recursos en línea, pero se ha notado que los docentes encuentran dificultad a la hora de trabajar en el área artística, por ello surge la pregunta ¿Cuáles son las herramientas digitales que faciliten el trabajo de los docentes del área de ECA para el séptimo año de básica?

Para ello se planteó objetivos que permitan solucionar la problemática encontrada, objetivos como: Investigar y analizar las herramientas tecnológicas educativas, según el tema propuesto en cada destreza de ECA. Comprobar la funcionalidad de cada herramienta digital y compilar en una guía pedagógica para los docentes.

Esta compilación de herramientas digitales relacionadas con las destrezas del área de Educación Cultural y Artística, se estructura en tres capítulos, en la primera parte se encuentra el sustento teórico, en el segundo las fases para dar respuesta a la problemática y en el tercero la guía pedagógica para facilitar la labor de los docentes del área de artística escolar.

Esta investigación presenta varias herramientas que servirán de apoyo para que los docentes planifiquen sus actividades pedagógicas y a la vez se encuentren actualizados, e innovados; para la búsqueda se ingresó a la base de datos como: Google Académico, Researchgate, bibliotecas científicas en línea como: Scielo, Dialnet, Scopus entre otros.

CAPITULO I

Marco Teórico y Estado del Arte

1. La Sociedad y la nueva era digital

Al incorporarse la Tecnología de Información y Comunicación (TIC) en todos los espacios sociales, laborales y educativos, la sociedad se ha transformado, menciona Gallego y Vinader (2019) no podemos negar como la tecnología ha traspasado fronteras, dando un vuelco a la comunicación, trabajo, educación, ciencia, medicina, emprendimientos, entre otros. Por ende, nos hemos convertido en una sociedad internauta y vivimos una modernidad digitalizada, teniendo acceso a respuestas inmediatas a través de la web social, redes sociales, desde el lugar donde se cuente con conexión a internet, esto conlleva a que la sociedad interactúe y socialice dejando a lado las formas tradicionales de comunicación.

Como sociedad nos adaptamos a los cambios y tendencias, para mejorar las relaciones laborales, sociales, a través de los dispositivos y aplicaciones tecnológicos, cuya finalidad es interactuar y evitar el aislamiento como sociedad. Daza (2010) afirma que la tecnología llegó a ser parte de un estilo de vida de la sociedad del siglo XXI, en el que tenemos grandes desafíos para evitar incertidumbre y riesgos que presenta la nueva era digital en la sociedad. Además, Daza (2010) señala que debemos tener la mentalidad siempre predispuesta, para nuevos aprendizajes, porque somos parte de una sociedad en constante cambio y transformación.

El desarrollo de habilidades digitales de comunicación o sociales, ha permitido descubrir nuevas maneras de codificar y decodificar la información con los demás. Analiza Burin Debora et al., (2016) a la tecnología, como un avance social y la oportunidad para mejorar nuestro estilo de vida. Nos recuerda como en el siglo XX y los anteriores, las familias tenían que esperar mucho tiempo para obtener una respuesta a ciertos requerimientos, ya sea en el campo educativo, social o laboral y actualmente tenemos la respuesta de manera inmediata, por ello el autor trata de concientizar a la sociedad, a formar parte de este cambio social a nivel mundial, a no poner resistencia a la transformación, llamada era digital.

1.1. La escuela del siglo XXI

Los establecimientos educativos a lo largo de la historia han sido considerados por la sociedad, como espacios de transmisión de conocimientos, sin duda ha sido parte del progreso y es importante reconocer que gracias a ellas las nuevas generaciones conocen las formas de vida, la cultura, las prácticas sociales, los conocimientos y aportes científicos hacia la sociedad. Solano (2021) resalta en la reseña del libro de Prensky, que el papel de la tecnología es servir de

soporte para que los nativos digitales ¹construyan su aprendizaje, de igual manera Delval (2013) analiza que la tecnología nos presenta un nuevo escenario social en el siglo XXI, la sociedad ya no es la misma, los intereses son distintos y es oportuno formar generaciones con pensamiento democrático y con capacidad para enfrentar dificultades sociales de la nueva era digital.

Este mismo punto de vista presenta Vilarinho y Pereira (2021) consideran a las TICs, como medio de expresión, por ello es importante que los docentes ofrezcan las mejores herramientas tecnológicas a los estudiantes, para facilitar el inter aprendizaje y a la vez, les permitan mantener esa comunicación efectiva, despertando la motivación, participación y construcción de aprendizajes significativos.

La educación del siglo XXI, según el informe de la UNESCO analizado por Rivero (2017) debe estructurarse en base a los cuatro aprendizajes: (1). aprender a conocer, que se refiere al conocimiento científico adquirido, (2). el aprender a hacer, que consiste en poner en práctica los conocimientos, (3). el aprender a vivir juntos, relacionado con la participación y convivencia social y (4). aprender a ser, considerado como el desarrollo integral y comportamiento en cada ámbito que se desempeñe la persona. La perspectiva sobre las TICs en el proceso formativo de los estudiantes, compromete no solo a los docentes a incorporar ciertos recursos tecnológicos en las aulas, sino también a todos los actores educativos, dígase a los padres de familia, miembros de la comunidad, organismos que forman parte de la enseñanza aprendizaje, con el fin de formar de manera conjunta y aprovechando los avances tecnológicos en los entornos educativos.

1.2. El paradigma educativo del siglo XXI

El modelo pedagógico del siglo XXI trae una nueva visión social y educativa para las nuevas generaciones y como principales agentes de transformación se considera a los docentes, como parte del espacio social más grande del conocimiento y la revolución tecnológica como menciona Montaña Correa (2019)

Frente a los cambios surgidos con la tecnología en los diversos ámbitos sociales, el campo educativo no puede detenerse, la tecnología está a disposición de todos los usuarios y la aplicación en la pedagogía del aprendizaje activo, dará un giro en las aulas, de tal manera que el estudiante será capaz de construir nuevos conocimientos, de manera responsable y dinámica como establece Zambrano Garza et al., (2019)

¹ El término "nativos digitales" se refiere a las personas que han crecido en una era en la que la tecnología digital ha sido omnipresente en sus vidas, es decir, han nacido y crecido en la era digital. Esta generación se caracteriza por tener un conocimiento natural e intuitivo sobre las tecnologías digitales, como los teléfonos inteligentes, las redes sociales, los videojuegos, la informática, entre otros.

Generalmente, se considera que los nativos digitales son aquellos que nacieron a partir de la década de 1980 y que han crecido en dispositivos digitales y la Internet. Sin embargo, algunos expertos amplían esta definición para incluir a aquellos nacidos en la década de 1970 ya los jóvenes de la generación Z que están actualmente en su adolescencia y edad temprana adulta. (P. M. Prensky, 2010)

1.3. El currículo y el modelo de enseñanza escolar

La enseñanza escolar se establece bajo un pensum de estudio en cada nivel y subnivel escolar en Ecuador, luego de atravesar una pandemia a nivel mundial, se ha tenido que modificar la programación curricular, debido a un retroceso en sus aprendizajes, evidenciados en los estudiantes, según el informe del Ministerio de Educación del Ecuador Mineduc (2021) las circunstancias son varias, unas por razones socioeconómicas, otras por situaciones socioemocionales, esto no ha permitido alcanzar aquellas destrezas que los estudiantes requieren para ser promovidos al siguiente año de básica.

Bajo esta premisa el Ministerio de Educación pretende nivelar ciertos contenidos a través del currículo con énfasis en las cuatro competencias, plantea nuevos modelos de aprendizaje, pero apoyados desde un enfoque constructivista innovador y un modelo socio crítico cultural en el que pretende que el estudiante sea el autor de sus conocimientos y a la vez obtener aprendizajes significativos mediante el uso de estrategias innovadoras y principios constructivistas a través del aprendizaje colaborativo cooperativo, la meta cognición entre otros, cada uno de ellos como apoyo pedagógico como menciona Rojas (2017) esto permite al estudiante estar consciente de lo que aprende y al mismo tiempo motiva a los discentes a investigar, analizar, reflexionar, desarrollar la creatividad y el pensamiento computacional, de acuerdo a lo que señala el currículo nacional vigente.

1.4. El modelo constructivista

El constructivismo considerado por varios autores como una corriente posmoderna que conduce a los educadores a indagar nuevas estrategias de enseñanza donde los estudiantes generen sus propios aprendizajes de manera autónoma, pero al mismo tiempo apoyado por el docente, considerando los ritmos y estilos de aprendizaje como describe Ana et al., (2012) al constructivismo en cuatro operaciones maestras, el constructivismo radical, analiza que las personas necesitamos de los conocimientos previos para interpretar la nueva información; el constructivismo piagetiano, menciona que las personas sentimos esa necesidad de construir el propio conocimiento a través de la experiencia, el constructivismo social de Vygotsky, señala que el aprendizaje se adquiere en la sociedad y en un momento posterior de manera individual, constructivismo eclético, considera que la construcción de conocimientos se desarrollan en un determinado contexto cultural e histórico, puede ser individual o grupal y mediante situaciones planteadas por el docente.

Según el análisis de Garcés et al., (2018) un aprendizaje se convierte en una experiencia significativa, cuando se cumple con los cuatro pilares de la educación, el aprender a conocer, el aprender a hacer, el aprender a vivir juntos y el aprender a ser, para asimilar la nueva información, como también está la actitud emocional y sociocultural que cada estudiante posee y debe relucir

para fijar los conocimientos nuevos. Sin duda el modelo constructivista pretende formar a las nuevas generaciones, para que sean capaces de descubrir nuevas formas de aprendizaje, desde otros entornos educativos, como son los digitales.

Uno de los factores positivos de las TICs en la educación, señala Sáez (2019) es que ha permitido obtener aprendizajes constructivistas, de manera activa y motivadora, permitiendo que cada individuo sea capaz de indagar y construir su propio aprendizaje a través de una formación formal e informal.

1.5. El modelo socio crítico cultural

La idea de transformación y cambio ya lo propuso Pablo Freire en su teoría socio crítica, soñaba con una educación igualitaria y en favor de la población estudiantil vulnerable, donde todos tengan acceso al conocimiento de la historia. Actualmente las nuevas tendencias de enseñanza, nos presenta una variedad de alternativas de estrategias de enseñanza y modelos pedagógicos que los docentes podemos desarrollar en la construcción de conocimientos, mediante el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) para dinamizar el aprendizaje y fortalecer la investigación individual y grupal.

Para que exista transformación social, el docente debe estar abierto al cambio, de acuerdo a lo que menciona Medina Pena et al., (2018) utilizar estrategias de aprendizaje colectivo o individual que potencien el desarrollo del pensamiento crítico, aplicando el principio del colectivismo o trabajo grupal, rescatando las cualidades de cada participante, mediante la utilización de estrategias metodológicas y recursos que permitan a los estudiantes ser cooperativos, solidarios, incluyentes, que puedan socializar entre pares y que esta transformación se refleje en la sociedad, en la forma de pensar, sentir y actuar, frente a una mejor visión del mundo actual.

2. La práctica docente y las herramientas tecnológicas

La incorporación de las TIC como recurso de apoyo pedagógico en las aulas, establece que los docentes deben desarrollar nuevas habilidades para favorecer aprendizajes significativos en los estudiantes, además es importante que el docente cuente con la predisposición para actualizarse y planificar sus clases en entornos no tradicionales, sino aprovechar las oportunidades que ofrece la tecnología y mejorar su práctica docente. Si examinamos lo positivo de la pandemia, podemos mencionar que el COVID-19 obligó a la mayoría de docentes a actualizarse en el uso de herramientas digitales, manejo de entornos virtuales y es allí donde poco a poco se descartan las formas de enseñanza tradicional y se implementan en las instituciones educativas, tendencias innovadoras que dinamizan el aprendizaje mediante

recursos didácticos en línea y canales audiovisuales como es el Youtube, como menciona Santovena-Casal et al., (2020)

Actualmente contamos con plataformas y herramientas educativas que nos permiten optimizar el tiempo y codificación la información de manera más ágil y eficiente, mediante la inteligencia artificial incorporada en los programas tecnológicos. Esto permite que los padres de familia puedan mantenerse informados y pendientes en de las tareas de sus hijos, sin necesidad de asistir a una entrevista personal con los docentes, pueden hacerlo desde un móvil u otros dispositivos que cuenten con acceso al internet.

2.1. Los nativos digitales en la educación

Para Marc M. Prensky, (2001) en su artículo “Nativos e Emigrantes Digitales” los docentes deberíamos modificar las estrategias de enseñanza - aprendizaje, debido a que los estudiantes llamados nativos digitales, han crecido en entornos con distintos estímulos tecnológicos. Esto hace que su cerebro desarrolle otras condiciones para asimilar los nuevos aprendizajes. Menciona que muchos de ellos prefieren las imágenes envés del texto, señala que ellos desarrollan de mejor manera los aprendizajes cuando trabajan conectados a una red.

Como también hace referencia, que estamos frente a una población estudiantil exigente a la hora de recibir la información, esperan resultados inmediatos a inquietudes presentadas, esto por el hecho de estar familiarizados con la tecnología.

El mismo autor, enfatiza en el artículo “Nativos Digitales e Emigrantes Digitales” que la generación digital está perdiendo la capacidad de reflexionar, por la misma inundación de información en la Web y señala que es necesario reinventar nuevas formas de enseñanza, para contribuir a desarrollar el pensamiento crítico y ser capaces de analizar, discernir y resolver situaciones o problemas de la sociedad actual.

Las nuevas tecnologías requieren conocimientos y habilidades específicas afirma Burin, et al., (2016) y los estudiantes actuales, considerados como nativos digitales, por haber nacido en una nueva era tecnológica y rodeados de dispositivos digitales, wifi, han demostrado haber desarrollado ciertas habilidades que superan a la población de inmigrantes digitales. Piscitelli (2008) hace referencia no solo a la habilidad en el manejo de dispositivos y navegación en la Web, sino también, menciona que los nativos han adquirido un lenguaje digital, que se ha convertido en parte de la cotidianidad de los estudiantes, formando así, parte de entornos tecnoculturales.

Como también señala Pérez (2013) que los niños aprenden habilidades tecnológicas de forma natural, esto debido a la plasticidad de su cerebro, así como adquiere otras habilidades y pueden prestar atención a varias tareas tecnológicas mediante un proceso de formación innata.

2.2. Retos en la práctica educativa

Ante los grandes avances tecnológicos, la sociedad requiere contar con profesionales en educación, con diversas cualidades y habilidades que permita mantener una comunicación efectiva con todos los actores de la comunidad educativa, que sean creativos a la hora de guiar a sus estudiantes, críticos en los contenidos que presenta el currículo, capaces de tomar decisiones que posibiliten alcanzar los objetivos de enseñanza y mantener una convivencia armónica y un ambiente agradable en el espacio de aprendizaje, que sus acciones tenga relación con el pensar, decir y hacer en la labor docente.

La función del docente del siglo XXI no solo debe centrarse en la formación de contenidos emitidos en un currículo, sino que debe propiciar una formación holística como analiza Espinosa Rios y Aguirre Arias (2020) y Ponce et al., (2020) acotando que en las instituciones se necesita formar generaciones responsables, incluyentes, que respeten la diversidad con acciones democráticas, promoviendo la participación estudiantil y rechazando la discriminación entre pares.

El siglo XXI necesita ciudadanos libres, responsables, respetuosos, inclusivos, amantes de la verdad y a la altura de la dignidad humana. Por tanto, se precisa de una escuela acorde a este desafío. La educación para la ciudadanía debe hacernos replantear la finalidad actual de la Educación y, para ello, debemos repensar los contenidos curriculares, las metodologías docentes, la formación del profesorado y el modo de gestionar la información, de esta manera aportar para generar grandes desafíos que presenta la sociedad actual, mediante la empatía, la autorregulación, la responsabilidad social y conscientes del cuidado del medio ambiente, fomentando el uso responsable de la tecnología.

Uno de los retos en los docentes, menciona Mosches y Volfzon (2015) es liderar las nuevas formas de enseñanza, haciendo referencia a los tipos de aprendizaje elearning como el aprendizaje a distancia, el aprendizaje que integra la clase presencial con la virtual, el aprendizaje con utilización de dispositivos y el aprendizaje que integra todas las tecnologías, considerando el uso adecuado de las redes de comunicación y aprendizaje, como también incorporando una cultura de formación digital continua a través de las Comunidades Profesionales de Aprendizaje (CPA) siendo protagonistas principales del cambio, hacia una nueva modernidad, gestionando la información de manera adecuada y responsable al usar las diversas aplicaciones y herramientas tecnológicas en el campo educativo.

2.3. La tecnología aplicada a la enseñanza escolar

Los recursos tecnológicos, forman parte de la cotidianidad de los estudiantes nativos digitales, no así de los docentes conocidos como los inmigrantes digitales, a quienes por pertenecer a una formación académica tradicional, presentan cierta resistencia y temor de incorporar las

herramientas digitales a los contenidos de enseñanza – aprendizaje, por ello Mosches y Volfzon (2015) menciona que es esencial la predisposición del docente para que haya transformación educativa, afirma que sin cambio de un paradigma pedagógico, no existirá integración de la tecnología en las aulas.

Las nuevas generaciones avanzan a grandes pasos con la tecnología y son ellos quienes nos exponen que existen nuevas formas de enseñanza, innovadoras y motivadoras a la hora de enseñar y aprender y nos demuestran que las formas tradicionales de enseñanza no encajan frente a los requerimientos que demanda una sociedad digitalizada, por ello Reimers (2021) analiza que hace falta replantear los objetivos y recursos que requiere una institución educativa, para que los estudiantes desarrollen competencias y habilidades que conlleven a cumplir con los objetivos de desarrollo sostenible, propuestos por las naciones Unidas.

Es necesario que las instituciones educativas reformulen las metodologías de enseñanza como dice el pedagogo Seymour Papert en el análisis de Mosches y Volfzon (2015) que se debe incorporar la tecnología en las aulas como estrategia de enseñanza y mejore la labor de los docentes, planificando y organizando los recursos como: audios, videos, presentaciones, evaluaciones, investigaciones, visitas virtuales, páginas web etc.

Considerando los tipos de aprendizaje como las herramientas para elearning (aprendizaje electrónico) mismas que permiten interactuar, según el año de básica y área de enseñanza, motivando de esta manera a los estudiantes a investigar y aprender juntos, a través de las herramientas de gamificación que motive a los estudiantes a interiorizar la información a través del juego y a la vez que sirvan para retroalimentar el aprendizaje y se puede elegir según el contexto escolar. Como señala Ccoa y Alvites (2021) y Walss Auriolles (2021) en su análisis, herramientas para evaluar como: Educaplay, Quizizz, Genially, Mentimeter, Canva, Wordwall, kahoot, Milanote, entre otros, todo con la finalidad de que los estudiantes puedan interactuar y aprender de una manera divertida y acompañada de la tecnológica.

3. La enseñanza de la Educación Cultural y Artística en las escuelas

La guía para implementar el currículo del área de Educación Cultural y Artística, Anual et al., (2016) señala que el propósito, no es formar artistas, pintores, músicos, sino contribuir a que los estudiantes lleguen a ser reflexivos, creativos, comprometidos, con capacidad de disfrutar y apreciar el arte y la cultura, que valoren las herramientas y técnicas de expresión artísticas, teniendo como referente el entorno socio cultural, sus tradiciones, valores y la cultura artística contemporánea. Pero al mismo tiempo permitiendo identificar ciertos talentos que posteriormente los estudiantes puedan tomarlo como formación complementaria.

Este espacio escolar pretende que los estudiantes conozcan, respeten y valoren su cultura y de los demás, mediante la investigación, observación y análisis de sus características y sean quienes contribuyan a su conservación y renovación cultural, iniciando desde los primeros años de básica, hasta finalizar el bachillerato, posterior a ello los estudiantes podrán optar por una carrera en artes para profundizar en cierta disciplina artística. Ministerio de Educación (2016)

En este contexto, en el currículo 2016 se incorpora el área de Educación Cultural y Artística, donde se considera: objetivos, destrezas, criterios de evaluación e indicadores, que permitirán despertar la motivación artística, mediante estrategias y actividades significativas, con exposiciones escolares, visitas a museos, proyectos audiovisuales, dramatizaciones teatrales, que despierte la motivación de conocer el arte y la cultura y pueda trascender, puesto que como señala Wicaksana (2016) no solo vivirá durante la vida escolar, sino que permanecerá por el resto de su vida.

3.1. Bloques curriculares del área de Educación Artística para la básica media

El currículo 2016, implementa tres bloques curriculares que se debe desarrollar en la enseñanza de la Educación Cultural y Artística en la básica media de (EGB) cada una identificada con las destrezas de observar, explorar y expresar, indagar e investigar, convivir y participar, especificadas en la tabla 1.

Tabla 1

Bloques curriculares de Educación Artística para la básica media

Bloque 1 El yo: la identidad	Bloque 2 El encuentro con los otros: la alteridad	Bloque 3 El entorno: espacio, tiempo y objetos
<ul style="list-style-type: none"> • La historia personal • Autorretratos • Retratos sonoros • Objetos naturales o artificiales • Construcción de instrumentos musicales con materiales naturales 	<ul style="list-style-type: none"> • El gesto facial y corporal • La fotografía • La sombra corporal y el teatro de sombras • Títeres • Piezas musicales para instrumentos contruidos con 	<ul style="list-style-type: none"> • Retratos de grupo • Ocasiones especiales • Obras con objetos • Animaciones • Imágenes de acontecimientos relevantes • Celebraciones fiestas y rituales

<ul style="list-style-type: none"> • Textiles • Juegos, hábitos y costumbres 	<p>materiales naturales y objetos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escenas individuales y colectivas • Relatos sonoros • Historias con el cuerpo • Las fiestas • Acontecimiento significativo
--	--

Ministerio de Educación (2016)

3.2. Destrezas del área de Educación Cultural y Artística con énfasis en las competencias tecnológicas.

El currículo por competencias, clasifica a las destrezas con códigos e iconografías, para cada competencia, las comunicacionales, matemáticas, digitales y la socioemocionales, que permiten identificar con facilidad a cada una de las destrezas priorizadas luego del COVID -19 con el propósito de integrar actividades y potencializar las habilidades, mediante estrategias planteadas desde un proyecto interdisciplinario según el año de EGB.

Tabla 2

Identificación de las competencias y su iconografía



Valeria y Calle (2021)

Las destrezas del área de Educación Cultural y Artística, en el currículo por competencias², están enfocadas al rescate de las costumbres, tradiciones, creencias, rituales, alimentos, estilo de vida de ciertas culturas, que se transmite de generación en generación, al conocimiento general de la música popular y académica, las danzas, su vestimenta, las corrientes y movimientos artísticos, a valorar e identificar todos los tipos de arte de manera breve, como también a reconocer a los autores de obras relevantes que hicieron historia dentro de campo artístico cultural, como señala Valeria y Calle (2021) y clasifica Vejarano (2019) a las diversas disciplinas del campo artístico al arte Teatral, Dancístico, Plástico, Músico, Audiovisual y Literario. Todo esto con la finalidad de tener referentes y motivar a investigar y construir nuevas tendencias artísticas, combinando lo clásico con la tecnológico y de esta manera contribuir a desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes.

Dentro de los aprendizajes se considera además los procesos cognitivos que los estudiantes desarrollarán, teniendo presente los cuatro ejes al momento de planificar estrategias metodológicas, estos deben ser desarrollados en cada bloque curricular, el observar, el explorar y expresar, el indagar e investigar y el convivir y participar en cada uno de las destrezas del área de Educación Cultural y Artística en cada subnivel y año de básica, según la guía curricular emitida por el Ministerio de Educación (2016) En anexos se puede encontrar el detalle de las destrezas, criterio e indicador del área de ECA

4. La tecnología como recurso de apoyo pedagógico para el área de Educación Artística

Para Lopez Alvarez (2009) y Felip Miralles et al., (2015) la revolución industrial permitió descubrir nuevas herramientas y técnicas, que conducirían a grandes cambios dentro del campo artístico, por ello, la sociedad es cada vez más exigente y busca nuevas tendencias innovadoras, novedosas y acompañadas de la tecnología. Esto ha hecho que los artistas plásticos, audiovisuales, entre otros, sean creativos y presenten otras alternativas contemporáneas, como el body paint o pintura en el cuerpo, dejando de lado los soportes convencionales y ofreciendo nuevas tendencias futuristas.

Las artes clásicas han sido renovadas por los avances tecnológicos, como la fotografía en color, el cine y el sonido, las artes escénicas, se puede apreciar desde otra perspectiva y tener resultados inmediatos como demanda la generación de nativos digitales. Sobre todo los cineastas han visto la oportunidad a mediados de los noventa, de incorporar la tecnología digital a este campo artístico, creando una alianza entre cine y tecnología según analiza Sabeckis (2019)

² <https://recursos.educacion.gob.ec/red/curriculo-egb-media/>

Para Hernández Sánchez et al., (2020) las TIC han sido una herramienta de apoyo pedagógico muy importante para fortalecer los procesos de aprendizaje en los estudiantes con Necesidades Educativas Especiales (NEE) ha permitido motivar a través del uso de diversos softwares educativos, ya sea visuales o audiovisuales, permitiendo la inclusión al sistema educativo regular.

Además se analiza en el texto publicado en la revista de educación inclusiva realizada por Bernaschina, D. (2020) que la tecnología brinda la oportunidad de desarrollar todo el potencial, no solo de este grupo, sino de todas las personas que miran a la tecnología como un recurso para facilitar y potenciar los talentos y habilidades artísticas en sus diversas disciplinas del arte como: el dibujo, la pintura, el diseño, la publicidad entre otros.

Es relevante mencionar la importancia que ha tenido la cibernética y la inteligencia artificial, para descubrir nuevas tendencias artísticas como es el computer art, es evidente como las nuevas tecnologías, usando los diversos interfaces nos trasladan a una realidad virtual y vida e inteligencia artificial, haciéndose cada vez notorio que existe una estrecha relación entre el arte, ciencia y tecnología. Tal como manifiesta Giannetti (1976) y Bernaschina (2018) los avances tecnológicos permiten resolver desde situaciones prácticas, formales y a veces hasta filosóficas, solventando exigencias de una diversidad cultural, frente a situaciones contemporáneas y tecnológicas.

4.1. Beneficios en el aprendizaje mediante el uso de las TICs, relacionados al área de Educación Cultural y Artística en la básica media

Las TIC son medios que permiten tanto a los estudiantes y docentes facilitar el aprendizaje y llegar a nuevos conocimientos nos dice Cueva Delgado et al.,(2019) como también señala que los resultados pueden ser diferentes si nos apoyamos con herramientas tecnológicas adecuadas, según la necesidad y contexto de la población estudiantil. Contar con medios digitales como recursos pedagógicos, servirá para motivar a los estudiantes y dinamizar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Dentro de los beneficios que presenta el área para el desarrollo holístico de los estudiantes, está la creatividad, fortaleciendo no solo a esta área sino a las demás, como es en la resolución de problemas, a través del razonamiento crítico y desarrollo del pensamiento lógico, poniendo como eje la inspiración, la concentración, la creatividad como señala Nieto-miguel (2022)

Para Motos Teruel y Alfonso Benlliure (2018) considera a las artes como un espacio de formación en los jóvenes, su análisis enfatiza en las habilidades para enfrentar y resolver conflictos de la vida cotidiana, en el manejo de sus emociones, manifiesta además que permite desarrollar habilidades comunicativas y sociales y a la vez les permitirá el fortalecimiento de la autoestima, como también desarrollan seguridad, apoyo y aceptación de su identidad, puede ser

dentro de la disciplina teatral u otro campo artístico que le permita descubrir talentos y fortalecer su personalidad.

4.2. Factores que impiden desarrollar las habilidades artísticas en la escuela

En el artículo 27 de la constitución de la República del Ecuador (Constitución de la República del Ecuador, 2008) hace referencia a que la educación se centrará en el ser humano, garantizando todas las formas de desarrollo integral, entre ellos el artístico, pero existen muchos factores que impiden cumplir con este derecho, debido a las condiciones que presentan las familias, estas pueden estar asociadas principalmente a la pobreza, exclusión y vulnerabilidad social, según Cabrera-Martínez et al., (2018) pero también debido a la poca importancia dentro de la malla curricular, puesto que es considerada como una área complementaria en donde se ofrece un acercamiento nocional al arte como señala Rivera Bernal, (1999) esto resta importancia e impide un desarrollo eficiente de la materia.

Otro aspecto principal es la escasa formación de las TIC que tienen los docentes del área de ECA, puesto que las convocatorias a formación continua, están enfocadas a las áreas básicas del currículo, por ello varios docentes del área artística quedan rezagados y en otros casos existe la preparación, pero no se cuenta con los recursos tecnológicos disponibles en las instituciones educativas, o a su vez los recursos disponibles no son suficientes y esto dificulta incorporar de mejor manera ciertas herramientas digitales en las aulas, coartando en algunos casos la iniciativa y motivación del docente y el adelanto de la sociedad como afirma Chacón et al., (2014)

5. La función de la escuela y actores educativos para la enseñanza artística escolar

La enseñanza artística escolar desempeña un papel fundamental en la formación integral de los estudiantes, ya que promueve el desarrollo de habilidades creativas, expresivas y críticas, así como el fomento del pensamiento crítico, la imaginación, la autoexpresión y la apreciación estética. La inclusión de las artes en el currículo escolar no solo contribuye al desarrollo individual de los estudiantes, sino que también enriquece el entorno educativo en su conjunto.

Es fundamental que la escuela proporcione un entorno adecuado para la práctica artística, con espacios y materiales específicos que permitan a los estudiantes explorar y experimentar además con distintas formas de expresión artística.

Los docentes desempeñan un rol clave en la enseñanza artística escolar. Además de transmitir conocimientos y técnicas, deben fomentar la creatividad y el pensamiento crítico de los estudiantes. Los docentes pueden utilizar diferentes enfoques pedagógicos, como el aprendizaje basado en proyectos, la exploración guiada y la colaboración entre los estudiantes, para fomentar la creatividad y la participación activa en las actividades artísticas.

Los padres y representantes también desempeñan un papel importante en el apoyo y estímulo de la educación artística escolar. Pueden promover la participación de sus hijos en actividades artísticas extracurriculares, como clases de música, danza o teatro, y mostrar interés por su trabajo artístico.

Es importante destacar que la enseñanza artística no se limita solo a la escuela y los docentes. La comunidad educativa en su conjunto, incluyendo directivos, personal de apoyo y otros actores relevantes, también debe participar activamente en la promoción de la educación artística. Esto implica establecer alianzas con instituciones culturales y artistas locales, organizar visitas a museos o galerías de arte, invitar a artistas a dar charlas o talleres en la escuela, y promover la participación en concursos o festivales artísticos.

5.1. La escuela como agente transmisor de cultura y tradiciones

Desde el punto de vista de París-Romia (2019) la escuela debería contar con colaboradores que favorezcan y contribuyan a potencializar la creatividad a través del arte, cuya finalidad será motivar y dar a conocer técnicas artísticas que despierte el interés por investigar y que a la vez brinden la posibilidad de dar a conocer habilidades artísticas culturales a través de una transmisión de conocimientos y habilidades de personas involucradas con el arte clásico y contemporáneo.

Es trascendente reconocer a las instituciones educativas como espacios de transmisión de cultura, a través de la interacción entre pares, la socialización constante, hace que existe un intercambio de experiencias, valores, costumbres y tradiciones de cada comunidad, de cada grupo social y se generen nuevas culturas como señala Mohamed Chamseddine Habib Allah (2015) la interacción con los demás, los factores sociales, culturales, emocionales, históricos, forman la identidad personal o de un pueblo mediante las zonas de intercambio, permitiendo encontrar una identidad cultural.

5.2. El rol de los docentes y la enseñanza artística

Una de las funciones principales de los docentes de arte, es brindar ese espacio de experimentación artística, orientando en los procesos cognitivos, reflexivos del pensamiento estético, promoviendo la concentración, mediante procesos de enseñanza aprendizaje artística y como manifiesta Ministerio de Educación (2018) contribuyendo a que los estudiantes valoren la diversidad cultural de su entorno y país en general. De igual manera indica Jim et al., (2021) que el docente debe proporcionar este espacio a través del arte, para que los estudiantes desarrollen su identidad, según su contexto y convicciones de su entorno cultural.

Por consiguiente, el rol del docente estará direccionado a la enseñanza de técnicas artísticas a través de diversos lenguajes del arte, mediante actividades al aire libre y de manera lúdica, donde los estudiantes pueden expresar libremente sus pensamientos y sentimientos sobre la transformación social y hechos suscitados en las diferentes épocas y acontecimientos y al mismo tiempo relacionarlos con la modernidad y generación digital como dice Sibilía Patrone (2005) construir juntos una nueva escuela desde una perspectiva integral.

5.3. La comunidad escolar y la tecnología

Según el análisis de Correa Gorospe y Martínez Arbelaz (2010) las limitaciones de las TIC en la instituciones educativas es una de las causas para que los docentes se vean impedidos de adoptar nuevas prácticas pedagógicas, las razones son varias, la falta de conectividad al internet, la mala calidad de servicio, la falta de implementos tecnológicos, la infraestructura inadecuada entre otros. Estas causas impiden que los docentes puedan poner en práctica un derroche de habilidades y uso de recursos en línea, visitas virtuales, acceso a bibliotecas digitales, galerías virtuales etc.

De igual manera concuerda Pedró et al., (2002) haciendo referencia a la tecnología en la escuela, considera que la tecnología y la educación debe ser políticas publicas prioritarias, para poder preparar a los estudiantes para los nuevos retos que demanda una sociedad digitalizada. De tal manera que todos tengan acceso a la información a través del uso de la tecnología eficiente y así eliminar esa brecha digital marcada entre el sector rural y urbano, de modo que toda la población cuente con las mismas oportunidades y servicios tecnológicos.

5.4. Las habilidades artísticas y la escuela

Pérez Herrera, M. A., y Castro Orozco (2015) Considera al aprendizaje Artística escolar, como eje transversal para el desarrollo de habilidades del pensamiento creativo, en las demás materia de estudio, como también afirma Mendoza (2022) que las prácticas artísticas en la escuela, permite que los estudiantes desarrollen empatía y mejoren la comunicación con los demás, por ello el autor enfatiza en la formación integral del estudiante, relacionando al desarrollo de habilidades artísticas musicales como actividades que permiten transformar las emociones de: frustración, enojo, en relajación y liberación de tensiones emocionales.

Pero dentro de la educación formal no se contempla una mayor asignación de horas donde los estudiantes puedan desarrollar habilidades artísticas, sino son consideradas estas áreas como complementarias y con menos horas que resto de asignaturas y existe una confusión al entender a la Educación Artística como desarrollo de habilidades manuales, más no como el conocimiento de la historia del arte, el contexto donde se desarrollaron ciertas obras artísticas, su orden cultural, por ello Rodríguez Flores (2016) afirma que se minimiza la enseñanza de la

educación artística, como también señala que se debe enseñar desde el contexto cultural para que los estudiantes adquieran compromiso con su entorno cultural y desarrollen otras habilidades como la comunicación, el pensamiento crítico, la identidad etc.

5.5. La profesionalización de los docentes, relacionados con la tecnología

En el siglo XXI los educadores están llamados a actualizarse de manera permanente en las TIC, para poder interactuar con los estudiantes a través de las diversas plataformas y recursos digitales para facilitar la información adecuada y oportuna dentro de una población globalizada que demanda una enseñanza, acompañada de la tecnología. López-Altamirano et al., (2022) nos dice que hablar de educación es hablar de tecnología y los docentes están llamados a prepararse constantemente para desarrollar competencias en los educandos. De igual manera hace referencia Lagos (2018) a la enseñanza mediante el uso del M-learning, si los docentes no se preparan en el manejo de aplicaciones que ofrece estos dispositivos, no podrán innovar y motivar a las nuevas generaciones que crecen rodeado de medios tecnológicos.

Al mismo tiempo Sumba Arévalo y Mejía Vera (2021) plantean que los docentes deben buscar estrategias para mejorar sus enseñanzas y considera que las Comunidades de Aprendizaje son un espacio para compartir experiencias sobre la práctica educativa y menciona que puede ser a través de la conformación de grupos de docentes, no necesariamente de la misma institución ni asignatura, el propósito es crecer profesionalmente mediante este intercambio de información, experiencias y trabajo colaborativo, señala también que se puede crear comunidades virtuales y aprovechar la proliferación de la tecnología, para fortalecer la labor de los docentes. Como también habla de las comunidades áulicas, donde el aprendizaje es compartido con los estudiantes, padres de familia y otros aliados vinculados a la docencia, cuyo objetivo es gestionar enseñanzas que conlleven a crecer en el campo profesional.

CAPITULO II

Metodología de la investigación y fases de la investigación

En esta sección, se describen tres fases metodológicas que siguen un enfoque de investigación - acción para abordar y resolver el problema planteado en este proyecto. Este enfoque permite a los docentes encontrar soluciones a los desafíos diarios derivados de la globalización y la implementación de la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La primera fase metodológica consiste en la identificación del problema específico que enfrentan los docentes del área de Educación Artística en una institución educativa de la ciudad de Cuenca, debido a la influencia de la globalización y el uso de la tecnología en el aprendizaje. Como también se seleccionan las destrezas que se relacionan con las competencias digitales, estas se extraen del currículo priorizado que emite el Ministerio de Educación.

La segunda fase implica la búsqueda y análisis de ciertas herramientas digitales que se acoplen con las destrezas del área de Educación Artísticas y que permitirán dar solución a los problemas identificados, cuya finalidad es que los docentes implementen cambios en los métodos de enseñanza e implementen soluciones innovadoras, aprovechando las oportunidades que brinda la tecnología.

La tercera fase se enfoca a seleccionar y compilar en una guía pedagógica las herramientas tecnológicas adecuadas, para que los docentes mejoren la calidad educativa, mediante la innovación pedagógica y los estudiantes se preparen para un mundo en constante cambio.

1. Fase I

1.1. Identificación del problema

El docente del siglo XXI se enfrenta a grandes desafíos, debido a que el aprendizaje no se encuentra limitado en las aulas tradicionales, sino, la información está al alcance de un clic en los mundos virtuales. Como señala Raposo Rivas (2012), es evidente que la tecnología trae grandes aportes al campo educativo. Por ello la importancia de que el docente sea el orientador de este proceso transformador y nuevas formas de enseñanza, acompañadas de la tecnología como recurso para motivar a los estudiantes y conducir a una mejor comprensión y criticidad, ya sea en aspectos artísticos, culturales o sociales.

Es por ello que los profesionales en docencia requieren capacitación constante para mantenerse actualizados y ofrecer una educación de calidad. Sin embargo, por parte del Ministerio de Educación en la plataforma "Me Capacito", existe convocatorias esporádicas para los docentes del área de Educación Artística del sector fiscal.

La mayoría están centradas en las cuatro áreas fundamentales, por lo cual los docentes de esta asignatura no cuentan con capacitación respecto al manejo de herramientas digitales que se relacionen con las destrezas curriculares y que faciliten la labor en el salón de clases. Muchas veces, la Educación Artística se considerada como materia de relleno en el currículo, dejando de lado a esta área tan importante en donde los estudiantes desarrollan habilidades motrices, la creatividad, el control de emociones, entre otras. Además, les permite conocer la cultura de los pueblos y valorar sus creencias y tradiciones de cada grupo social y cultural.

Ante todo esto, los docentes prefieren que los estudiantes dibujen o pinten durante estas horas enfocadas a la enseñanza artística y no se guían en las mismas destrezas, esto, debido al desconocimiento de herramientas tecnológicas que les permitan interactuar con los estudiantes. Por ello surgió la pregunta ¿Cuáles son las herramientas digitales que se relacionan con las destrezas del área de Educación Cultural y Artística? Y que éstas a su vez, favorecen la labor de los docentes.

1.2. Beneficiarios

La investigación busca beneficiar a los docentes del séptimo año de básica de una institución educativa rural, del cantón Cuenca. Debido a que los docentes se enfrentan a desafíos cotidianos en su labor en el área de Educación Cultural y Artística. El propósito de la investigación es brindarles una solución a estos problemas, mediante la compilación de herramientas digitales en una guía que apoye la labor pedagógica, ya que el currículo por competencias publicado por el Ministerio de Educación, exige que los docentes incorporen la tecnología en la enseñanza artística. La incorporación de la tecnología en la enseñanza artística puede abrir nuevas oportunidades para explorar diferentes formas de expresión, fomentar la creatividad y ampliar el acceso a recursos y herramientas artísticas.

Al ofrecer una solución a los problemas cotidianos que enfrentan los docentes en esta área, la investigación permitirá optimizar su práctica docente y, en última instancia, mejorar la calidad de la educación artística que reciben los estudiantes. Esto no solo se beneficiará a los docentes al proporcionarles herramientas y estrategias efectivas, sino que también contribuirá al desarrollo integral de los estudiantes al promover su creatividad, habilidades artísticas y su capacidad para adaptarse al entorno tecnológico en constante evolución.

1.3. Criterios considerados para la búsqueda de herramientas digitales

Para esta búsqueda de herramientas digitales se consideraron varios criterios importantes. En primer lugar, se evaluaron las características de cada herramienta que permitieran al docente organizar ideas y presentar la información de manera creativa y atractiva, teniendo en cuenta el tema específico relacionado con cada destreza.

Además, se tuvo en cuenta que las herramientas seleccionadas contarán con una interfaz sencilla y de fácil acceso, para facilitar su uso tanto para el docente como para los estudiantes. Esto garantiza que la herramienta sea intuitiva y no requiera largos procesos de aprendizaje para poder utilizarla eficientemente.

Otro criterio relevante fue que la herramienta digital seleccionada pueda transmitir el tema planteado a través de la destreza requerida. Esto significa que la herramienta debe ser capaz de adaptarse al tipo de actividad o ejercicio que el docente desea implementar, ya sea la presentación de información, la realización de actividades interactivas, la creación de contenido multimedia, entre otros.

Asimismo, se afectará la accesibilidad de las herramientas digitales, asegurando que pueden ser utilizados en los dispositivos que poseen los estudiantes. Esto implica que las herramientas sean compatibles con diferentes sistemas operativos, navegadores web y dispositivos móviles, de modo que todos los estudiantes puedan acceder a ellos sin problemas.

La disponibilidad gratuita de las herramientas digitales fue otro criterio considerado. Esto permite que los docentes puedan utilizarlas sin incurrir en gastos adicionales, brindando igualdad de oportunidades a todos los estudiantes, independientemente de su capacidad económica. Por último, se valoró la capacidad de interacción que ofrecen las herramientas digitales, tanto para el docente como para los estudiantes. Esto implica que permitan la comunicación, colaboración y retroalimentación entre ambas partes, fomentando así un ambiente de participación activa y enriquecedora.

Teniendo en cuenta estos criterios, se realizará una selección de herramientas digitales que cumplirán con los requisitos mencionados y que se ajustarán a las específicas de cada destreza y tema planteado.

1.4. Selección de destrezas del área de Educación Artística, basadas en las competencias digitales

Las destrezas establecidas para el área de Educación artística, al igual que las demás áreas del currículo priorizado con énfasis en competencias, tienen la finalidad de solventar ciertos requerimientos de la educación actual, debido al COVID-19, por ello se extrae del currículo 2016 ciertas destrezas consideradas prioritarias y que contribuyen a conseguir un perfil de salida que aporte pautas para la vida de los estudiantes, tales como las del pensamiento lógico, las destrezas que permita interactuar en una sociedad, las destrezas que conlleven a desarrollar el pensamiento computacional, el uso responsable de los recursos tecnológicos, como también las destrezas que permita mejorar el aspecto emocional, para superar problemas cotidianos y evitar la deserción escolar.

En el área de Educación Artística, según la guía curricular del Ministerio de Educación (2016) constan cuarenta y cinco destrezas a desarrollarse, seleccionadas entre veinte y ocho básicos imprescindibles y diecisiete básicos deseables, pero en el currículo priorizado con énfasis en competencias, de las veinte y ocho destrezas, se selecciona según las competencias y otras que no se relacionan con ninguna competencia, por ello no cuenta con iconografía como se observa en la tabla 3

Tabla 3

Destrezas del currículo priorizado con énfasis en competencias

Iconografía	Competencias	Número de destrezas
	Comunicacionales	6
 	Comunicacionales Digitales	4
	Matemáticas	0
	Socioemocionales	3
	Digitales	6
	Sin iconografía	9
Total de destrezas		28

Valeria y Calle (n.d.)

1.5. Clasificación de las destrezas del área de educación artística, con énfasis en las competencias digitales

Como se menciona en el currículo, las destrezas están clasificadas con la intención de fortalecer habilidades matemáticas, digitales, socioemocionales y comunicacionales. Para el presente trabajo de investigación, se analizan las herramientas relacionadas con las competencias digitales, lo cual permitirá a los docentes insertar destrezas utilizando la tecnología para motivar a los estudiantes y fomentar el interés por temas relacionados con la cultura artística.

Para ello, se han extraído del currículo todas las destrezas con énfasis en competencias. Estas destrezas cuentan con una codificación que permite realizar una triangulación con los criterios e indicadores de evaluación.

Según el Mineduc (2021) la ECA.3.1.6. hace referencia a los retratos sonoros, la ECA.3.2.4. se enfoca a las secuencias fotográficas, la ECA.3.1.10. y ECA.3.3.4. hace referencia a los instrumentos creados con materiales naturales y objetos reciclados, la ECA.3.3.5 se relaciona a la creación de dibujos con objetos, la ECA.3.3.6. pretende crear historias mediante animaciones utilizando herramientas digitales, la ECA.3.3.2. presenta murales fotográficos, la ECA.3.3.7. propone recopilar imágenes de momentos relevantes de la historia personal, la ECA.3.3.8. se refiere a crear secuencias temporales, utilizando una línea de tiempo y la ECA.3.3.10. invita a indagar sobre los rituales, celebraciones y fiestas más significativos que se dan a lo largo del año en Ecuador. Con más detalles las destrezas se anexan en la tabla 2 del trabajo de investigación.

2. Fase II

2.1. Herramientas digitales para desarrollar aprendizajes significativos en el área de Educación Cultural y Artística

Dentro del campo artístico, las herramientas que se pueden utilizar dependen del ámbito en el que se desarrolle la actividad. No será lo mismo presentar una historia mediante animación que apreciar galerías virtuales, por lo que la aplicación de las herramientas surgirá de las necesidades específicas de cada docente. Tras una revisión exhaustiva, recopiló algunas herramientas y sus descripciones que pueden facilitar la labor de los docentes en el área artística y mejorar la comprensión de los temas, así como innovar las estrategias de aprendizaje en el aula.

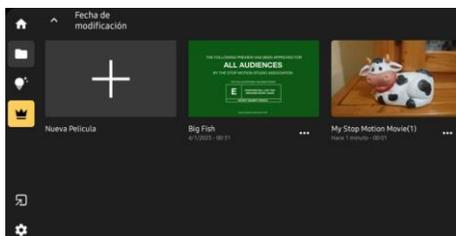
Tabla 4

Herramientas digitales para el área de Educación Artística

Herramientas

Descripción

Stop Motion Studio



Descripción: programa para instalar en móvil o Tablet.

Característica: permite editar videos, basándose en la unión de fotogramas en una línea del tiempo.

Acceso: interfaz fácil

Versión: gratuita y premium

Enlace: <https://www.stopmotion>

Animaker



Descripción: herramienta web para trabajar desde un móvil o computadora

Característica: permite realizar videos animados, presentar diálogos, modificar los estados de ánimo de las imágenes.

Acceso: interfaz fácil

Versión: gratuita y premium

Enlace: <https://app.animaker.com/>

Powtoon



Descripción: herramienta web para trabajar desde un móvil o computador

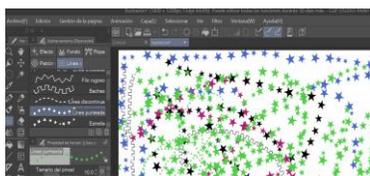
Característica: ideal para crear contenidos y presentar mediante videos personalizados.

Acceso: interfaz fácil

Versión: gratuita y premium

Enlace: <https://www.powtoon.com>

Clip studio paint



Descripción: programa para instalar en la computadora o móvil

Característica: permite elaborar un cómic de manera motivadora, como también se puede realizar otras creaciones como tarjetas.

Acceso: Interfaz fácil

Milanote



Versión: gratuita y premium

Enlace: <https://www.clipstudio.net/es/>

Descripción: herramienta web o para instalar en un dispositivo móvil o computador

Característica: factible para organizar ideas o una presentación de un proyecto, donde se puede presentar archivos, imágenes, videos, enlaces.

Acceso: Interfaz fácil

Versión: gratuita y premium

Enlace: <https://milanote.com/>

Corel Painter



Descripción: programa para instar en un computador

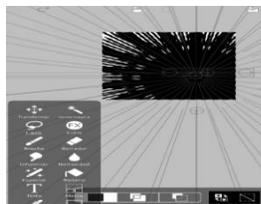
Característica: para realizar arte digital, herramienta asociada con el dibujo pintura y grabado

Acceso: Interfaz medio

Versión: gratuita y premium

Enlace: <https://www.painterartist.com/>

Ibis Paint



Descripción: programa para instalar en computador o móvil

Característica: permite crear rostros y otras creaciones artísticas.

Acceso: Interfaz medio

Versión: gratuita y premium

Enlace: <https://ibispaint.com/>

Jambord



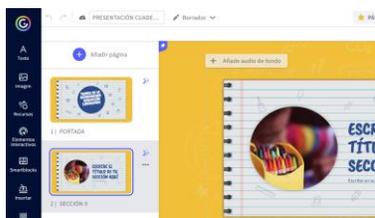
Descripción: herramienta web para trabajar desde un computador, table o celular.

Característica: permite interactuar con los participantes, es una pizarra digital, para trabajar en tiempo real, por medio del mismo dispositivo

Acceso: Interfaz fácil

Enlace: <https://jamboard.google.com/>

Genially



Descripción: herramienta web para móvil o computador

Característica: para realizar presentaciones, infografías, compartir videos, etc.

Acceso: Interfaz fácil

Versión: gratuita y premium

Enlace: <https://app.genial.ly/>

Canva



Descripción: herramienta web para móvil o computador

Característica: para presentaciones de videos, carteles, entre otros beneficios.

Acceso: Interfaz fácil

Versión: gratuita y premium

Enlace: <https://www.canva.com/>

Mentimeter



Descripción: herramienta web para móvil o computador

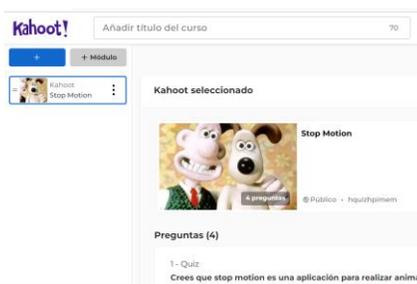
Característica: permite a los participantes interactuar con sus opiniones o respuestas en tiempo real

Acceso: Interfaz fácil

Versión: gratuita y premium

Enlace: <https://www.menti.com/>

Kahoot



Descripción: herramienta web para móvil o computador

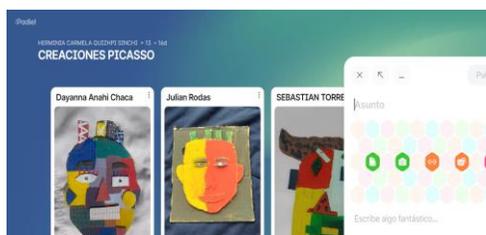
Característica: para elaborar evaluación diagnostica o formativa de manera lúdica.

Acceso: Interfaz fácil

Versión: gratuita y premium

Enlace: <https://kahoot.com/>

Padlet



Descripción: herramienta web para móvil o computador

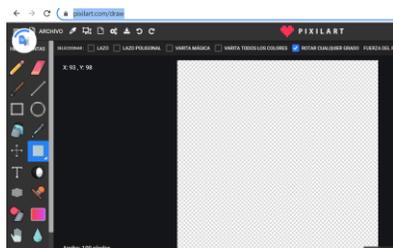
Característica: permite compartir imágenes, videos, fotografías, interactuar en clases asincrónicas o síncronas.

Acceso: Interfaz fácil

Versión: gratuita y premium

Enlace: <https://es.padlet.com/>

Pixilart



Descripción: herramienta en línea o para instalar en móvil o computador

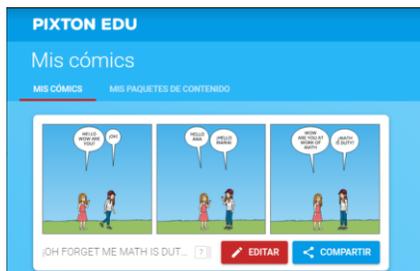
Característica: factible para realizar dibujos pixelados

Acceso: Interfaz medio

Versión: gratuita y premium

Enlace: <https://www.pixilart.com/draw>

Pixton Edu



Descripción: herramienta web para móvil o computador

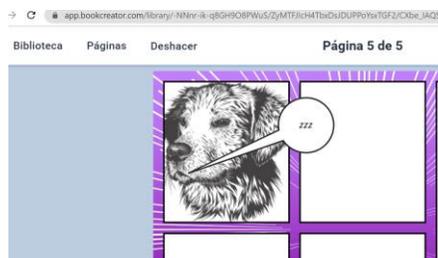
Característica: factible para presentar historietas, mediante cómic, también permite crear avatares

Acceso: Interfaz fácil

Versión: gratuita y premium

Enlace: <https://app-es.pixton.com/>

Bookcreator



Descripción: herramienta en web para móvil o computador

Característica: para presentar actividades mediante el cómic

Acceso: Interfaz fácil

Versión: gratuita

Enlace: <https://app.bookcreator.com/>

Soapbox.wistia



Descripción: herramienta web para móvil o computador

Característica: para presentar actividades mediante videos

Acceso: Interfaz medio

Versión: gratuita y premium

Enlace: <https://soapbox.wistia.com/>

Wooclap



Descripción: herramienta web para móvil o computador

Característica: ideal para motivar a los participantes a interactuar en tiempo real con respuestas breves

Acceso: Interfaz fácil

Versión: gratuita y premium

Enlace: <https://app.wooclap.com/>

Visme



Descripción: herramienta web para móvil o computador

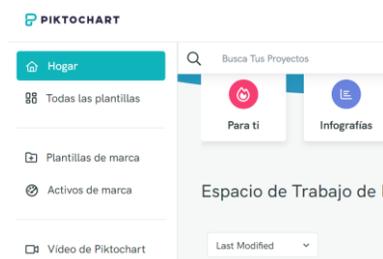
Característica: para diapositivas creativas, acompañadas con audio, excelente para una galería sonora

Acceso: Interfaz fácil

Versión: gratuita y premium

Enlace: <https://my.visme.co/editor>

Piktochart



Descripción: herramienta web para móvil o computador

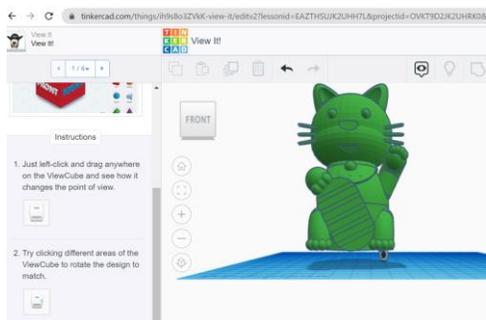
Característica: se puede elaborar infografías, videos, poster etc.

Acceso: Interfaz medio

Versión: gratuita y premium

Enlace: <https://create.piktochart.com/>

Tinkercad



Descripción: herramienta web para móvil o computador

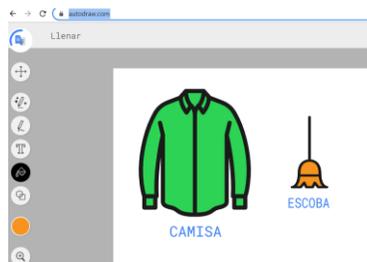
Característica: permite que los estudiantes aprendan de manera activa y motivadora figuras en 3D

Acceso: Interfaz fácil

Versión: gratuita y premium

Enlace: <https://www.tinkercad.com/>

Autodraw



Descripción: herramienta web para móvil o computador

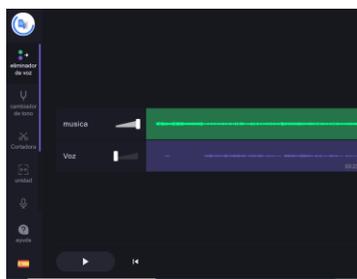
Característica: ideal para motivar a los estudiantes a dibujar, identificar colores y objetos, como también para trabajar con los estudiantes de NEE

Acceso: Interfaz medio

Versión: gratuita y premium

Enlace: <https://www.autodraw.com/>

Vocalremover



Descripción: herramienta web para móvil o computador

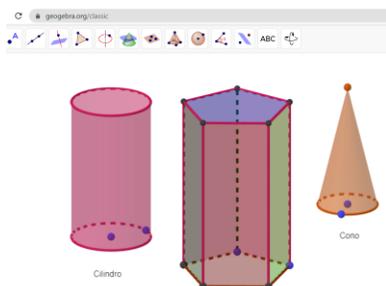
Característica: se puede quitar la voz o la música y modificar según el requerimiento.

Acceso: Interfaz medio

Versión: gratuita y premium

Enlace: <https://vocalremover.org/es/>

GeoGebra



Descripción: herramienta web para computador

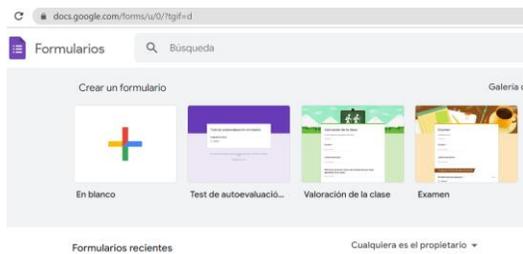
Característica: específicamente para el área de matemáticas, pero dentro de ella se puede trabajar geometría con los estudiantes de NEE.

Acceso: Interfaz medio

Versión: gratuita y premium

Enlace: <https://www.geogebra.org/>

Google Forms



Descripción: herramienta web para computador o móvil

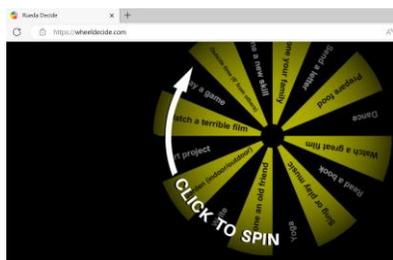
Característica: muy útil para la evaluación formativa y sumativa, como también para realizar encuestas

Acceso: Interfaz fácil

Versión: gratuita y premium

Enlace: <https://docs.google.com/>

Wheeldecide



Descripción: Es una herramienta online

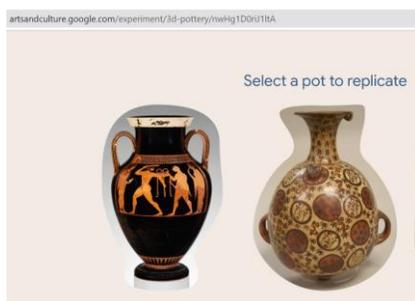
Característica: ruleta que motiva a participar a los estudiantes, mediante una selección aleatoria.

Acceso: Interfaz fácil

Versión: gratuita

Enlace: <https://wheeldecide.com/>

Artsandculture



Descripción: Es una herramienta web

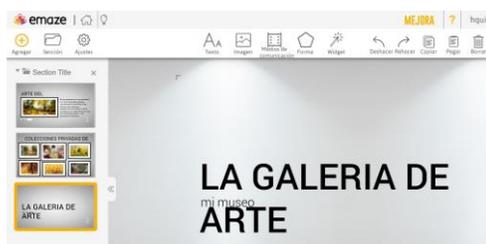
Característica: presenta varias actividades lúdicas relacionados con el arte, como: rompecabezas de obras artísticas, juegos de piezas de cerámica, de varios museos del mundo entre otros.

Acceso: Interfaz fácil

Versión: gratuita y premium

Enlace: <https://artsandculture.google.com/>

Emaze



Descripción: Es una herramienta web

Característica: permite agregar texto 3D, fondos, formas y vínculos entre las diferentes plantillas o enlaces externos, es muy dinámico y motivador para presentar galerías virtuales

Acceso: Interfaz fácil

Versión: gratuita y premium

Enlace: <https://app.emaze.com/>

2.2. Descripción de medios utilizados para la búsqueda de información del proyecto de investigación

En la revisión de la literatura, se han utilizado diversas fuentes de información para recopilar material relevante y actualizado. Entre estas fuentes se incluyen plataformas en línea³, línea, como la plataforma del Ministerio de Educación, que proporciona acceso a recursos educativos y documentos oficiales relacionados con el ámbito educativo.

Además, se han utilizado bases de datos académicas reconocidas, como Google Académico, ResearchGate, Scopus y bibliotecas científicas en línea como Scielo y Dialnet. Estas bases de datos contienen una amplia gama de artículos científicos, investigaciones, publicaciones en revistas y otros documentos académicos que abarcan diversas disciplinas y áreas temáticas.

El uso de estas fuentes digitales ha permitido acceder a una gran cantidad de información y ampliar el espectro de la revisión de la literatura.

Al utilizar una combinación de estas fuentes, se ha logrado obtener una visión integral y actualizada sobre el tema de investigación. Esto ha permitido examinar diferentes perspectivas, enfoques y hallazgos que han sido publicados en la literatura científica. La revisión de la literatura se ha basado en una selección rigurosa de textos digitales, asegurando la confiabilidad y pertinencia de los materiales consultados para ello se elaboró una matriz detallada en anexos figura 14,15

3. Fase III

3.1. Descripción del uso de herramientas digitales y destrezas artísticas

Tabla 5

Descripción de la funcionalidad de la herramienta digital con la destreza del área de Educación Artística

Destrezas	Descripción del uso de la herramienta digital
ECA.3.3.6. Crear animaciones con técnicas sencillas, como Stop Motion, utilizando objetos que en la narrativa transforman sus funciones (por ejemplo, un tenedor que se convierte en escoba, una campana que se	<ul style="list-style-type: none"> • Descargar la aplicación de Stop Motion Studio en el celular o tablet • Crear el objeto para animar, puede ser con plastilina, recortes, frutas, juguetes, dibujos.

³ <https://recursos2.educacion.gob.ec/recursos-docentes/>

<p>convierte en taza, una serpiente que se convierte en una cuerda, etc.). </p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar un guion de la historia mediante movimientos del objeto para animar. • Preparar el escenario para los fotogramas • Colocar el celular o table en un trípode para obtener una mejor calidad de fotos. • Tomar un mayor número de fotos, colocando el objeto en diferentes movimientos. • Subir las fotos a la aplicación Stop Motion Studio y crear la animación. • El software incluye herramientas para ajustar la velocidad de la animación, agregar música y efectos de sonido, y agregar texto y títulos. • También incluye herramientas de edición para recortar y ajustar las imágenes individuales.
<p>ECA.3.3.7. Recopilar imágenes de acontecimientos relevantes para la comunidad obtenidas personalmente por los estudiantes, proporcionadas por otros asistentes, o descargadas de Internet. </p> <p>ECA.3.3.8. Crear colectivamente secuencias temporales (una línea de tiempo, libros con pie de foto, una aplicación con diapositivas, etc.) para mostrar imágenes de acontecimientos relevantes para la comunidad. </p>	<ul style="list-style-type: none"> • Registrarse en la herramienta Padlet con su cuenta o mediante la cuenta de google • Crear un Padlet seleccionando el formato que se desea. • Publicar y compartir el enlace para que los participantes puedan interactuar. • Esta herramienta permite crear muros virtuales en los que los usuarios pueden compartir y organizar información en forma de texto, imágenes, videos, enlaces, documentos, entre otros. • Permite crear murales temáticos, recopilar información de los estudiantes, realizar encuestas y discusiones, y compartir recursos educativos en un solo lugar. • Se pueden agregar contenido a ellos de manera sencilla y en tiempo real, desde

	<p>cualquier dispositivo con conexión a internet.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se utiliza en entornos educativos para fomentar la colaboración y la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. • Se puede aplicar para una clase invertida con esta herramienta digital
<p>ECA.3.3.2. Componer murales fotográficos a partir de la recopilación, selección y clasificación de imágenes de grupos familiares reunidos en alguna ocasión especial (cumpleaños, bodas, primeras comuniones, bautizos, comidas de Navidad, vacaciones, etc.). </p>	<ul style="list-style-type: none"> • Crear una cuenta en Emaze para acceder a la plataforma. • Registrarse con el correo electrónico o con la cuenta de Google • Esta herramienta permite crear presentaciones visuales y atractivas utilizando plantillas y herramientas prediseñadas. • Ofrece una amplia variedad de animaciones y efectos especiales para agregar a las presentaciones, lo que hace que sean más interactivas e interesantes. • Esta herramienta permite realizar presentaciones artísticas en 3D acompañado de texto o videos. • Los estudiantes, también pueden crear una presentación de sus obras artísticas y compartir en el salón de clases • Esta herramienta permite apreciar el trabajo artístico del grupo de estudiantes • El docente puede evaluar de manera remota, las actividades compartidas por los estudiantes
<p>ECA.3.3.5 Crear obras (esculturas, fotografías, instalaciones, etc.) utilizando objetos iguales (como Angélica Dass o Christo Vladimirov Javacheff), diversos o combinando objetos y dibujos. </p>	<ul style="list-style-type: none"> • Descargar en el computador la herramienta Milanote o registrarse en línea con su cuenta o mediante la cuenta de google

	<ul style="list-style-type: none"> • Es un tipo de software de gestión de proyectos y tareas que se enfoca en la creatividad y el pensamiento visual. • Esta herramienta Mi es una muy útil para los usuarios que buscan organizar y visualizar sus ideas y proyectos de manera creativa y colaborativa.
<p>ECA.3.1.6. Componer retratos sonoros combinando sonidos grabados y fragmentos de piezas musicales que cada estudiante escucha en su vida diaria. </p> <p>ECA.3.2.4. Componer secuencias fotográficas combinando fotografías personales, de compañeros o recortadas de revistas y otros soportes gráficos. </p>	<ul style="list-style-type: none"> • Registrarse en la herramienta Visme con su cuenta o mediante la cuenta de google • Esta aplicación tiene plantillas que se puede reutilizar. • Es una herramienta en línea, se puede utilizar para realizar presentaciones, infografías, línea de tiempo, usar la pizarra virtual, subir videos, audios etc. • Los usuarios pueden elegir entre una variedad de plantillas de presentación, infografías y otros materiales visuales, o crear sus diseños personalizados desde cero. • Permite colaborar con otros usuarios en tiempo real y compartir fácilmente los diseños creados. • Se puede presentar secuencias fotográficas, acompañadas de audios personalizados. • Es una herramienta muy flexible y fácil de usar, con una interfaz intuitiva y una amplia variedad de opciones de diseño.
<p>ECA.3.1.10. Describir las creaciones de grupos musicales que utilizan instrumentos creados con materiales naturales y objetos de uso cotidiano o de desecho (por ejemplo, The Vegetable Orchestra; Les Luthiers; la Orquesta de Instrumentos Reciclados de Cateura, en Paraguay; Xavi Lozano; Junk</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Registrarse en la herramienta Genially con su cuenta o mediante la cuenta de google • Es una herramienta en línea se puede crear contenidos interactivos, como presentaciones, infografías, actividades

<p>Music Band; Percusionando, en Ecuador, Taller La Bola). </p> <p>ECA.3.3.4. Describir obras de artistas que utilizan objetos como elemento base de sus creaciones (por ejemplo, Chema Madoz, Chiharu Shiota, Martin Creed, Christo Vladimirov Javacheff, Hanoch Piven, Víctor Nunes, Javier Pérez Estrella, Lygia Clark, Michelle Stitzlein). </p> <p>ECA.3.3.10. Indagar sobre los rituales, celebraciones y fiestas más significativos que se dan a lo largo del año en Ecuador, y elaborar documentos en los que se deje constancia de su origen, de los ritos que se siguen, las vestimentas que se utilizan, las danzas que se bailan, los instrumentos que se tocan o los alimentos que se ingieren. </p>	<p>de gamificación, videos personalizados, subir videos de Youtube entre otros.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permite trabajar de manera colaborativa con otros usuarios en tiempo real y compartir fácilmente los contenidos creados en redes sociales, sitios web y plataformas de enseñanza en línea. • Se puede preparar material visual y auditivo, para mejorar la comprensión de las tres destrezas digitales planteadas. • Sirve para abrir un debate sobre un determinado tema. • Se puede aplicar para una clase invertida
--	---

CAPITULO III

Resultados

1. Resultados de la investigación

Luego de la revisión de herramientas digitales en la web, se compila en una guía práctica que permitirá a los docentes del séptimo año de básica que laboran en el área de Educación Cultural y Artística, contar con recursos tecnológicos para preparar la presentación del tema a tratar en clases.

Estas seis herramientas, Stop Motion Studio, Padlet, Emaze, Milanote, Visme, Genially, servirán como estrategias metodológicas activas, para preparar las planificaciones microcurriculares, planes de clases y aplicarlos en los diferentes momentos de la clase, ya sea en la anticipación, construcción del conocimiento o consolidación del aprendizaje.

Con estas herramientas el docente trabajará de manera innovadora y motivadora con los estudiantes, también se pueden utilizar para planificar actividades en las demás áreas del currículo u otras actividades con los padres de familia y comunidad educativa.

Tabla 6

Resultados de la propuesta de las herramientas digitales, como recurso de apoyo para los docentes del área de Educación Artística

Herramientas Digitales	Destreza	Aprendizajes
Stop Motion Studio	ECA.3.3.6. Crear animaciones con técnicas sencillas, como stop motion, utilizando objetos que en la narrativa transforman sus funciones (por ejemplo, un tenedor que se convierte en escoba, una campana que se convierte en taza, una serpiente que se convierte en una cuerda, etc.). 	La creación de vídeos propios, donde el docente selecciona y da forma a la información, personaliza y adapta los contenidos a la realidad de su aula, repercute en la mejora del diseño y por tanto de los resultados del proceso de aprendizaje.
Padlet	ECA.3.3.7. Recopilar imágenes de acontecimientos relevantes para la comunidad obtenidas personalmente	Los docentes pueden utilizar Padlet para crear presentaciones interactivas, incorporando textos,

	<p>por los estudiantes, proporcionadas por otros asistentes, o descargadas de Internet. </p> <p>ECA.3.3.8. Crear colectivamente secuencias temporales (una línea de tiempo, libros con pie de foto, una aplicación con diapositivas, etc.) para mostrar imágenes de acontecimientos relevantes para la comunidad. </p>	<p>imágenes, videos y enlaces. Esto puede ser especialmente útil para proyectos de investigación y presentaciones en clase.</p>
Emaze	<p>ECA.3.3.2. Componer murales fotográficos a partir de la recopilación, selección y clasificación de imágenes de grupos familiares reunidos en alguna ocasión especial (cumpleaños, bodas, primeras comuniones, bautizos, comidas de Navidad, vacaciones, etc.). </p>	<p>El docente puede realizar una variedad de diseños y plantillas creativas que pueden ser utilizadas para crear presentaciones visuales atractivas. Esto puede ayudar a los estudiantes a mantenerse interesados y comprometidos con el contenido que se está presentando.</p>
Milanote	<p>ECA.3.3.5 Crear obras (esculturas, fotografías, instalaciones, etc.) utilizando objetos iguales (como Angélica Dass o Christo Vladimirov Javacheff), diversos o combinando objetos y dibujos. </p>	<p>Milanote se puede utilizar de forma gratuita con algunas limitaciones, o con la opción de pago que ofrece funciones adicionales como plantillas personalizadas, esta herramienta se puede descargar o trabajar en línea, permite al docente preparar la información para la clase, puede insertar videos, texto, imágenes y organizar la información por proyectos, fomenta la creatividad y la imaginación en los estudiantes.</p>
Visme	<p>ECA.3.1.6. Componer retratos sonoros combinando sonidos grabados y fragmentos de piezas musicales que cada estudiante escucha en su vida diaria. </p>	<p>Permite crear contenido visual atractivo que puede ayudar a los estudiantes a comprender mejor los conceptos complejos. Las infografías, por ejemplo, pueden</p>

ECA.3.2.4. Componer secuencias de fotografías combinando fotografías personales, de compañeros o recortadas de revistas y otros soportes gráficos. 

Genially	<p>ECA.3.1.10. Describir las creaciones de grupos musicales que utilizan instrumentos creados con materiales naturales y objetos de uso cotidiano o de desecho (por ejemplo, The Vegetable Orchestra; Les Luthiers; la Orquesta de Instrumentos Recicladados de Cateura, en Paraguay; Xavi Lozano; Junk Music Band; Percusionando, en Ecuador, Taller La Bola). </p> <p>ECA.3.3.4. Describir obras de artistas que utilizan objetos como elemento base de sus creaciones (por ejemplo, Chema Madoz, Chiharu Shiota, Martin Creed, Christo Vladimirov Javacheff, Hanoch Piven, Victor Nunes, Javier Pérez Estrella, Lygia Clark, Michelle Stitzlein). </p> <p>ECA.3.3.10. Indagar sobre los rituales, celebraciones y fiestas más significativos que se dan a lo largo del año en Ecuador, y elaborar documentos en los que se deje constancia de su origen, de los ritos que se siguen, las vestimentas que se utilizan, las danzas que se bailan, los instrumentos que se tocan o los alimentos que se ingieren. </p>	<p>Permite a los estudiantes participar en el aprendizaje de manera más activa e interactiva. Los estudiantes pueden crear presentaciones y juegos para compartir con sus compañeros y profesores, lo que puede fomentar la colaboración y el trabajo en equipo.</p>
-----------------	---	--

1.1. Guía de herramientas digitales, para el área de Educación Artística, para el séptimo año de básica.

A continuación, se presenta la guía compilada con herramientas relacionadas con las destrezas digitales establecidas en el currículo con énfasis en competencias, enfocadas al área de Educación Cultural y Artística, para el séptimo año de educación general básica.

Considerando que las destrezas digitales son fundamentales en la era actual, donde la tecnología desempeña un papel central en todos los aspectos de nuestras vidas. Con el objetivo de preparar a los docentes y estudiantes para los desafíos y oportunidades que ofrece el mundo digital, es crucial proporcionarles las herramientas necesarias para desenvolverse de manera efectiva en este entorno.



GUÍA DE HERRAMIENTAS DIGITALES



EDUCACIÓN CULTURAL Y
ARTÍSTICA



Introducción

Esta guía pedagógica de herramientas digitales para el área de educación Cultural y Artística, está dirigido a los docentes del séptimo año de básica que imparten la asignatura artística. Con ella se pretende que los docentes desarrollen las destrezas digitales, de manera creativa, innovadora y acorde a las tendencias globalizantes.

Mediante esta guía, los docentes encontrarán una planificación con las destrezas digitales del área de Educación Cultural y Artística y seis herramientas tecnológicas que utilizarán como estrategia para facilitar la comprensión de las temáticas planteadas por el Ministerio de Educación, a través del currículo con énfasis en competencias.

En esta compilación se plantea utilizar las herramientas tecnológicas para iniciar una clase, construir los conocimientos o consolidar los aprendizajes, mediante estrategias pedagógicas como el ciclo del aprendizaje o rutinas del pensamiento. La guía se encuentra organizada con el título de la herramienta digital, la destreza, el objetivo, la estrategia metodológica, los recursos y la evaluación.

Estas estrategias se consideran pensando en la nueva población estudiantil, que día a día se encuentra rodeado de la tecnología, por tanto, como docentes debemos caminar junto a la nueva generación que Marc Prensky denominado nativos digitales.

HERRAMIENTA DIGITAL N° 1

Stop Motion Studio

Destreza ECA.3.3.6.

Crear animaciones con técnicas sencillas, como Stop Motion, utilizando objetos que en la narrativa transforman sus funciones (por ejemplo, un tenedor que se convierte en escoba, una campana que se convierte en taza, una serpiente que se convierte en una cuerda, etc.). 

Objetivo de la destreza:

Comprender la información planteada en la animación, utilizando la herramienta digital Stop Motion Studio

¿Qué es la Animación?

La animación es una técnica que consiste en crear la ilusión del movimiento a través de la sucesión de imágenes fijas en rápida sucesión. Se trata de una técnica que se utiliza en diversas áreas, como el cine, la televisión, los videojuegos, la publicidad y la educación, entre otros. La animación en el campo de la didáctica y la enseñanza puede ser una herramienta muy útil, especialmente si se desea captar la atención de los estudiantes. En la animación, las imágenes se crean dibujando o modelando objetos en un programa de diseño gráfico o animación en 3D. La animación es una técnica que sigue evolucionando y adaptándose a las nuevas tecnologías y herramientas, lo que hace una técnica en constante desarrollo y expansión.

Estrategia Metodológica:

Para desarrollar esta destreza el docente utilizará la herramienta digital Stop Motion Studio, esta aplicación se descarga del play store y se instala en el celular o tablet, posterior a ello el docente podrá crear historias animadas mediante fotogramas, utilizando la velocidad que creyere conveniente, podrá insertar música etc. De la misma manera los estudiantes pueden crear historias y compartir en el salón de clases. Esta aplicación tiene varias opciones que permite obtener mejor calidad del video, a continuación, las principales pantallas de la aplicación.

Figura 1 Captura de pantalla de Stop Motion Studio

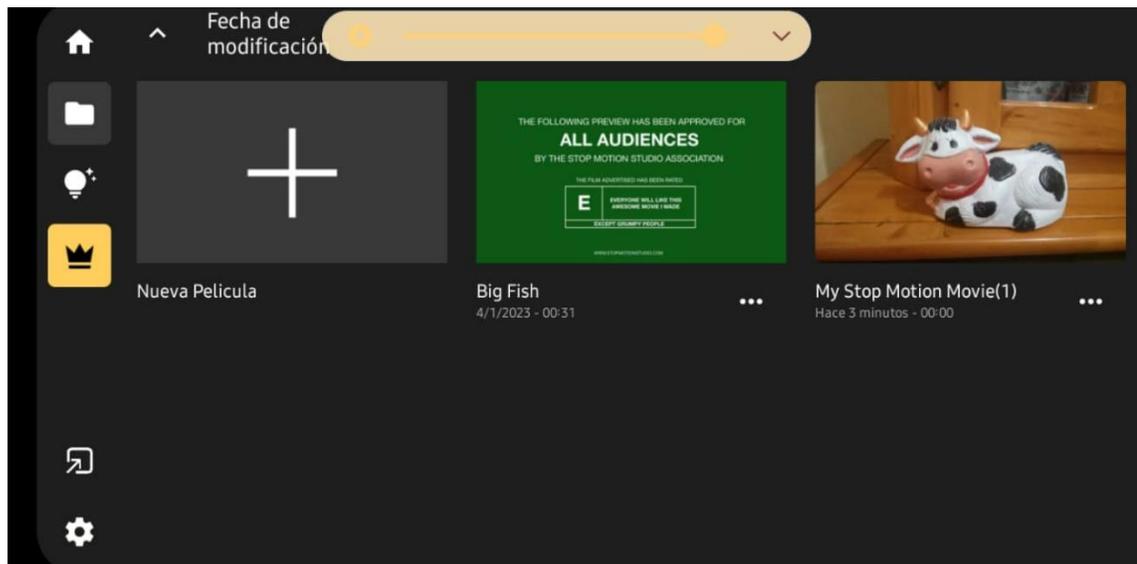


Figura 2 Captura de pantalla de Stop Motion Studio



Recursos necesarios:

- Guion de la historia
- Cámara fotográfica (de celular o table)
- Trípode (para estabilizar el celular o table)
- Imágenes u objetos (relacionadas con la historia)
- Narrador (para que cuente la historia)
- Aplicación Stop Motion Studio (descargado en el celular o table)

Recursos de evaluación:

Se puede aplicar una evaluación metacognitiva, esta puede ser aplicada mediante hojas impresas, o en línea, para ello el docente puede seleccionar una ficha elaborada en el Liveworksheets y compartir el enlace o imprimir la ficha de evaluación, de igual manera se puede realizar la autoevaluación.

Tabla 5

Evaluación y autoevaluación de la herramienta Stop Motion Studio

Evaluación Metacognitiva	Autoevaluación
https://es.liveworksheets.com/uz1478713xj	https://es.liveworksheets.com/nl1306506ri
 <p>ESCALERA DE LA METACOGNICIÓN</p> <p>5 ¿DÓNDE LO PUEDO UTILIZAR?</p> <p>4 ¿PARA QUE HA SERVIDO?</p> <p>3 ¿QUE HA SIDO FACIL/DIFICIL?</p> <p>2 ¿CÓMO LO HE APRENDIDO?</p> <p>1 ¿QUE HE APRENDIDO?</p>	 <p>EXPRESAMOS NUESTRAS EMOCIONES EN LA RED</p> <p>EMOTICIONES</p> <p>ALEGRE SORPRENDIDA ATURDIDO TRISTE</p> <p>ENOJADO FELIZ BROMISTA AVERGONZADO</p> <p>Así me siento hoy</p>

HERRAMIENTA DIGITAL N° 2

Padlet

Destreza ECA. 3.3.7.

Recopilar imágenes de acontecimientos relevantes para la comunidad obtenidas personalmente por los estudiantes, proporcionadas por otros asistentes, o descargadas de Internet. 

Destreza ECA.3.3.8.

Crear colectivamente secuencias temporales (una línea de tiempo, libros con pie de foto, una aplicación con diapositivas, etc.) para mostrar imágenes de acontecimientos relevantes para la comunidad. 

Objetivo de la destreza:

Conocer los principales sucesos de la comunidad, mediante la recopilación de imágenes de acontecimientos relevantes, obtenidas personalmente por los estudiantes.

¿Qué son los acontecimientos relevantes?

Los acontecimientos relevantes son sucesos o eventos que tienen importancia o relevancia en un contexto específico. Esto puede variar dependiendo del ámbito en el que se evalúe la relevancia del evento, como puede ser en el mundo de los negocios, la política, el deporte, la cultura, la ciencia, entre otros.

En general, se consideran eventos relevantes aquellos que tienen un impacto significativo en una situación, ya sea de manera positiva o negativa y que generan cambios, transformaciones o consecuencias importantes. Estos acontecimientos suelen ser noticia en los medios de comunicación y pueden ser objeto de análisis y debate en diversos ámbitos.

Estrategia Metodológica:

Para desarrollar estas destrezas, el docente utilizará la herramienta digital Padlet, registrándose con su cuenta o mediante la cuenta de google, a través de esta herramienta el docente receptorá las imágenes obtenidas por los estudiantes, esto servirá como material pedagógico para la construcción de los conocimientos, el docente puede compartir la información de manera impresa o presentarlo en línea, con el apoyo del proyector y el internet. Esta herramienta motiva a los estudiantes a investigar hechos o acontecimientos suscitados en su comunidad u otro espacio que el docente solicite, también puede servir para crear un debate sobre un determinado tema y realizarlo en tiempo real. La herramienta presenta varias opciones, a continuación, las principales pantallas de la herramienta digital.

Figura 3 Captura de pantalla de Padlet

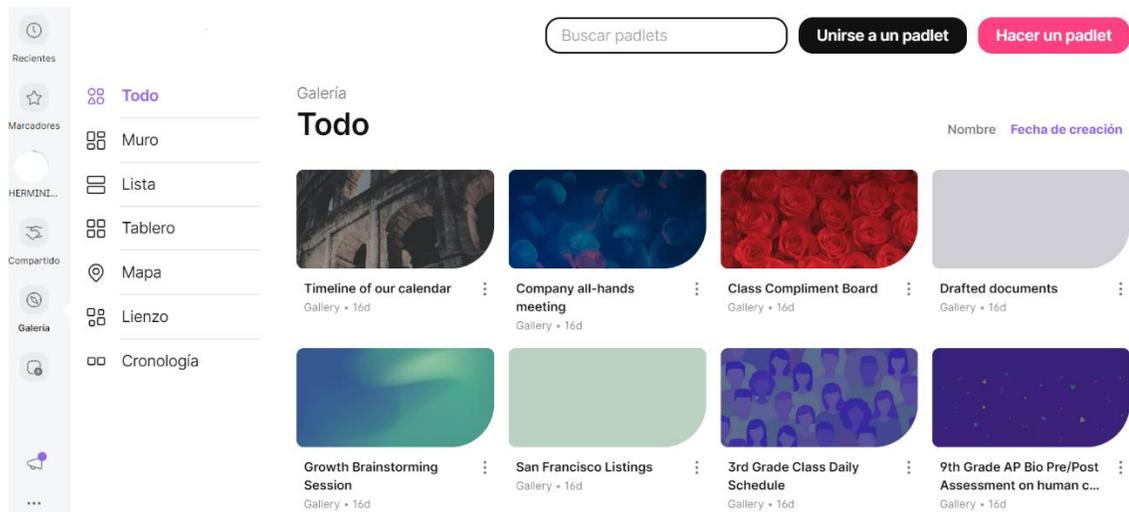
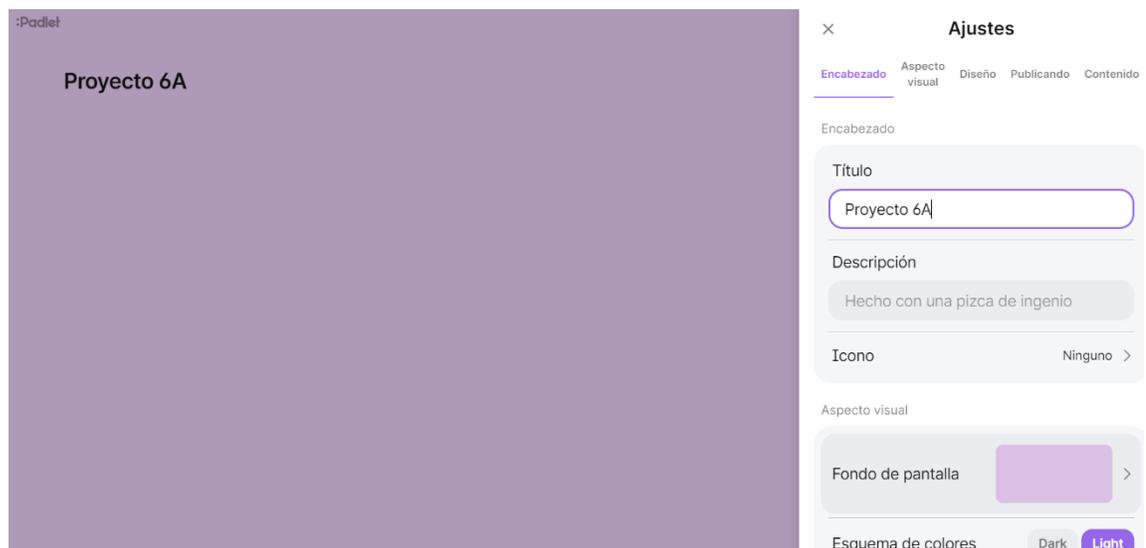


Figura 4 Captura de pantalla de Padlet



Recursos necesarios:

- Cámara fotográfica o celular
- Computadora
- Proyector
- Internet
- Imágenes recopiladas

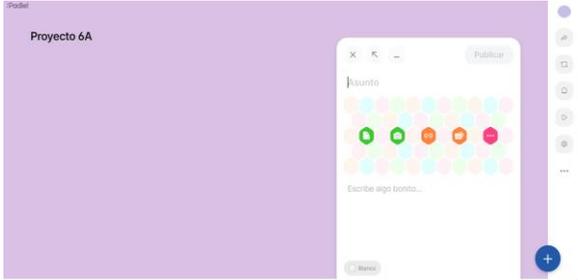
- Herramienta digital en línea Padlet

Recursos de evaluación:

Se puede realizar una línea de tiempo con la misma herramienta Padlet, para ello el docente seleccionará los acontecimientos por años y creará grupos de trabajo o solicitará de manera individual, según su criterio, puede pedir que suban la información mediante texto o enlaces de los videos recopilados. Los estudiantes ingresarán al enlace compartido por el docente y subirán dentro del plazo establecido. Para la autoevaluación se puede utilizar un formulario del Google Forms, ya sea impreso o en línea.

Tabla 6

Evaluación y autoevaluación de la herramienta Padlet

Evaluación	Autoevaluación
Herramienta Padlet	Google Forms
	<p>Autoevaluación</p> <p>Recopilación de imágenes en Padlet</p> <ol style="list-style-type: none"> Nombre del estudiante ¿Con cuál de las siguientes caritas te identificas, después de haber realizado la actividad? Marca solo un óvalo. <div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="width: 50%; text-align: center;">  <input type="radio"/> Opción 1 </div> <div style="width: 50%; text-align: center;">  <input type="radio"/> Opción 2 </div> <div style="width: 50%; text-align: center;">  <input type="radio"/> Opción 3 </div> <div style="width: 50%; text-align: center;">  <input type="radio"/> Opción 4 </div> </div>

HERRAMIENTA DIGITAL N° 3

Emaze

Destreza ECA.3.3.2.

Componer murales fotográficos a partir de la recopilación, selección y clasificación de imágenes de grupos familiares reunidos en alguna ocasión especial (cumpleaños, bodas, primeras comuniones, bautizos, comidas de Navidad, vacaciones, etc.). 

Objetivo de la destreza:

Observar imágenes de murales fotográficos, para elaborar un mural, con imágenes recopiladas de ocasiones especiales compartidas en familia o en la comunidad.

¿Qué son los murales fotográficos?

Los murales fotográficos son una forma de decoración que implica la impresión de fotografías en un gran formato y su colocación en una pared para crear una imagen de gran impacto visual.

Los murales fotográficos se crean a partir de una fotografía o imagen digital que se amplía a un tamaño mucho mayor al original para poder cubrir una pared completa. La impresión se realiza en materiales resistentes y duraderos, como vinilo, lona, papel pintado o papel de pared. La instalación de los murales fotográficos puede ser realizada por profesionales o por uno mismo, dependiendo del tamaño y la complejidad del proyecto.

Estrategia Metodológica:

Para elaborar esta actividad el docente recopilará varios ejemplos de murales, sobre el tema que considere, puede ser sobre ocasiones especiales, contaminación ambiental, recursos naturales u otros. Posterior a ello subirá a la herramienta Emaze para crear una galería virtual y proyectar en el momento de anticipación o construcción del conocimiento durante la clase. Esto motivará a los estudiantes a crear un mural fotográfico de manera creativa. El interfaz de esta herramienta es amigable por lo que el docente podrá utilizar en otras actividades.

Figura 5 Captura de pantalla de Emaze

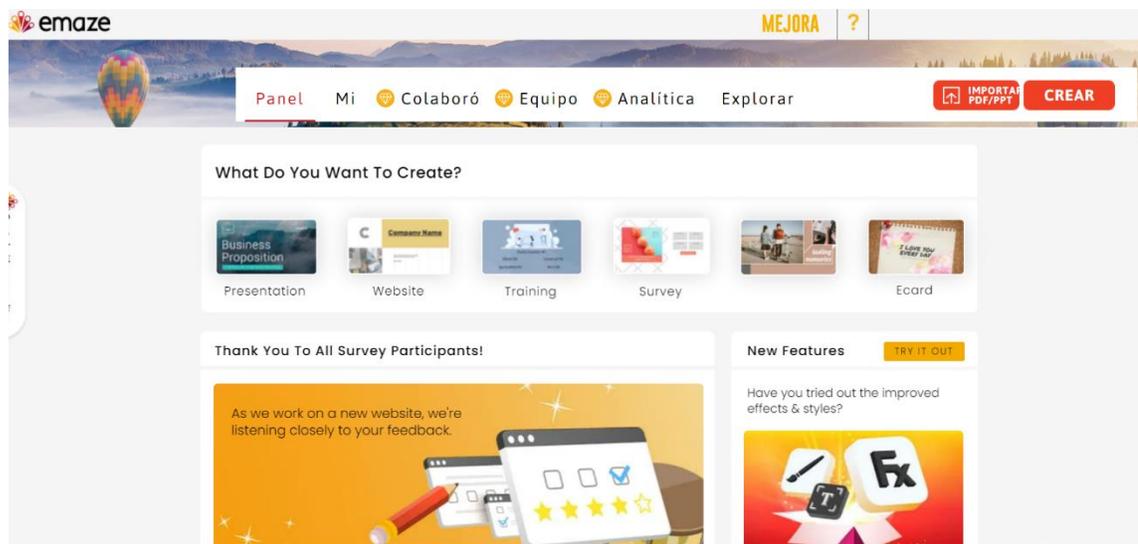


Figura 6 Captura de pantalla de Emaze



Recursos necesarios:

- Cámara fotográfica o celular
- Computadora
- Internet
- Imágenes recopiladas
- Cinta doble faz
- Herramienta digital en línea Emaze

Recursos de evaluación:

Los estudiantes elaborarán un mural fotográfico, en un espacio de la institución, asignado por las autoridades y compartirán con los demás estudiantes imágenes recopiladas de ocasiones especiales, se puede evaluar utilizando una rúbrica con los parámetros establecidos por el o la docente de área. Para la autoevaluación se puede utilizar una ficha del Liveworksheets.

Tabla 7

Evaluación y autoevaluación de la herramienta Emaze

Evaluación	Autoevaluación																																																																																														
Rúbrica de evaluación	https://es.liveworksheets.com/nl1306506ri																																																																																														
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td colspan="2">Nivel: EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA</td> <td colspan="2">Área:</td> <td>Año lectivo</td> </tr> <tr> <td>Asignatura:</td> <td>AÑO DE E.G.B.:</td> <td colspan="2">Grupos/paralelos:</td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="5">Docente:</td> </tr> <tr> <td colspan="5">Bloque curricular: No.</td> </tr> <tr> <td colspan="5">Destreza con criterios de desempeño:</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Fecha de inicio:</td> <td colspan="3">Fecha de término:</td> </tr> <tr> <td colspan="5" style="text-align: center;">RÚBRICA DE VALORACIÓN DEL PROYECTO</td> </tr> <tr> <th rowspan="2">CRITERIOS DE EVALUACIÓN</th> <th colspan="4">NIVELES DE VALORACIÓN</th> <th rowspan="2">TOTAL</th> </tr> <tr> <th>4</th> <th>3</th> <th>2</th> <th>1</th> </tr> <tr> <td>Presentación</td> <td>Presenta el trabajo en el tiempo acordado y siguiendo parámetros establecidos.</td> <td>Presenta el trabajo en el tiempo acordado, sin seguir parámetros establecidos.</td> <td>Presenta el trabajo en el tiempo acordado y sin relación al tema.</td> <td>Presenta el trabajo fuera del acordado y sin relación al tema.</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Utilización del material</td> <td>Utiliza el material de manera adecuada y forma creativa.</td> <td>Utiliza el material de manera adecuada pero no usa su creatividad.</td> <td>Utiliza el material poco apropiado y no aplica su creatividad.</td> <td>No utiliza material y no demuestra creatividad.</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Desarrollo de la destreza</td> <td>Demuestra el dominio total la destreza y presenta el trabajo en un 100%</td> <td>Demuestra el dominio de la destreza y presenta el trabajo hasta un mínimo del 75%</td> <td>El dominio de la destreza es parcial y presenta el trabajo hasta un mínimo 50%</td> <td>No domina la destreza y presenta el trabajo menos de un 50%</td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="5" style="text-align: center;">TOTAL</td> <td style="text-align: center;">12</td> </tr> <tr> <td colspan="5" style="text-align: center;">EQUIVALENCIA 10/10</td> </tr> <tr> <td colspan="2">ELABORADO</td> <td colspan="2">VALIDADO</td> <td>VISTO BUENO</td> </tr> <tr> <td colspan="2">DOCENTE:</td> <td colspan="2">SUBDIRECTORA:</td> <td>DIRECTOR:</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Firma:</td> <td colspan="2">Firma:</td> <td>Firma:</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Fecha:</td> <td colspan="2">Fecha:</td> <td>Fecha:</td> </tr> </table>	Nivel: EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA		Área:		Año lectivo	Asignatura:	AÑO DE E.G.B.:	Grupos/paralelos:			Docente:					Bloque curricular: No.					Destreza con criterios de desempeño:					Fecha de inicio:		Fecha de término:			RÚBRICA DE VALORACIÓN DEL PROYECTO					CRITERIOS DE EVALUACIÓN	NIVELES DE VALORACIÓN				TOTAL	4	3	2	1	Presentación	Presenta el trabajo en el tiempo acordado y siguiendo parámetros establecidos.	Presenta el trabajo en el tiempo acordado, sin seguir parámetros establecidos.	Presenta el trabajo en el tiempo acordado y sin relación al tema.	Presenta el trabajo fuera del acordado y sin relación al tema.		Utilización del material	Utiliza el material de manera adecuada y forma creativa.	Utiliza el material de manera adecuada pero no usa su creatividad.	Utiliza el material poco apropiado y no aplica su creatividad.	No utiliza material y no demuestra creatividad.		Desarrollo de la destreza	Demuestra el dominio total la destreza y presenta el trabajo en un 100%	Demuestra el dominio de la destreza y presenta el trabajo hasta un mínimo del 75%	El dominio de la destreza es parcial y presenta el trabajo hasta un mínimo 50%	No domina la destreza y presenta el trabajo menos de un 50%		TOTAL					12	EQUIVALENCIA 10/10					ELABORADO		VALIDADO		VISTO BUENO	DOCENTE:		SUBDIRECTORA:		DIRECTOR:	Firma:		Firma:		Firma:	Fecha:		Fecha:		Fecha:	
Nivel: EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA		Área:		Año lectivo																																																																																											
Asignatura:	AÑO DE E.G.B.:	Grupos/paralelos:																																																																																													
Docente:																																																																																															
Bloque curricular: No.																																																																																															
Destreza con criterios de desempeño:																																																																																															
Fecha de inicio:		Fecha de término:																																																																																													
RÚBRICA DE VALORACIÓN DEL PROYECTO																																																																																															
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	NIVELES DE VALORACIÓN				TOTAL																																																																																										
	4	3	2	1																																																																																											
Presentación	Presenta el trabajo en el tiempo acordado y siguiendo parámetros establecidos.	Presenta el trabajo en el tiempo acordado, sin seguir parámetros establecidos.	Presenta el trabajo en el tiempo acordado y sin relación al tema.	Presenta el trabajo fuera del acordado y sin relación al tema.																																																																																											
Utilización del material	Utiliza el material de manera adecuada y forma creativa.	Utiliza el material de manera adecuada pero no usa su creatividad.	Utiliza el material poco apropiado y no aplica su creatividad.	No utiliza material y no demuestra creatividad.																																																																																											
Desarrollo de la destreza	Demuestra el dominio total la destreza y presenta el trabajo en un 100%	Demuestra el dominio de la destreza y presenta el trabajo hasta un mínimo del 75%	El dominio de la destreza es parcial y presenta el trabajo hasta un mínimo 50%	No domina la destreza y presenta el trabajo menos de un 50%																																																																																											
TOTAL					12																																																																																										
EQUIVALENCIA 10/10																																																																																															
ELABORADO		VALIDADO		VISTO BUENO																																																																																											
DOCENTE:		SUBDIRECTORA:		DIRECTOR:																																																																																											
Firma:		Firma:		Firma:																																																																																											
Fecha:		Fecha:		Fecha:																																																																																											

HERRAMIENTA DIGITAL N° 4

Milanote

Destreza ECA.3.3.5

Crear obras (esculturas, fotografías, instalaciones, etc.) utilizando objetos iguales (como Angélica Dass o Christo Vladimirov Javacheff), diversos o combinando objetos y dibujos. 

Destreza ECA.3.3.4.

Describir obras de artistas que utilizan objetos como elemento base de sus creaciones (por ejemplo, Chema Madoz, Chiharu Shiota, Martin Creed, Christo Vladimirov Javacheff, Hanoch Piven, Victor Nunes, Javier Pérez Estrella, Lygia Clark, Michelle Stitzlein). 

Objetivo de la destreza:

Crear obras de arte, utilizando objetos cotidianos y complementar con dibujos u otros materiales del entorno natural, según las propuestas de los artistas especificados en la destreza.

¿Qué es una obra de arte con objetos iguales?

Las obras de arte con objetos iguales se refieren a creaciones artísticas que utilizan objetos idénticos o similares como elemento principal. Estos objetos pueden ser cualquier cosa, desde materiales de diseño, como tapones de botellas o bolsas de plástico, hasta objetos fabricados, como juguetes, cubiertos o lápices.

Los artistas que trabajan con iguales a menudo buscan explorar la naturaleza repetitiva y homogénea de la producción en masa y la cultura de consumo, y crear algo nuevo y único a partir de los objetos mundanos y corrientes. Un ejemplo de obra de arte con objetos iguales es la obra "Persistencia de la memoria" de Salvador Dalí, que está compuesta por relojes derretidos hechos con la misma forma.

Las obras de arte con objetos iguales pueden ser creativas, sorprendentes y a menudo están diseñadas para hacer una declaración sobre la cultura del consumo y la producción en masa. Además, estas obras artísticas buscan explorar la relación entre el ser humano y la naturaleza, o reflexionar sobre cuestiones ambientales y la importancia de la conservación y protección del medio ambiente.

Estrategia Metodológica:

El docente prepara la clase, utilizando la herramienta Milanote, en ella podrá organizar la información como la biografía de Angélica Dass y Christo Vladimirov Javacheff, sus trabajos fotográficos e instalaciones realizadas con objetos iguales y elementos de la naturaleza. Esta herramienta está diseñado para ayudar a los usuarios a pensar de manera visual y creativa. Los

tableros permiten organizar y conectar ideas, imágenes, archivos y enlaces de manera visual y atractiva, lo que ayudará a los estudiantes a asimilar la información de una manera clara y motivada. En esta herramienta se puede interactuar entre docentes de la misma área, para preparar una clase. Esta herramienta es muy dinámica y con un interfaz sencillo, a continuación, las principales pantallas de Milanote.

Figura 7 Captura de pantalla de Milanote

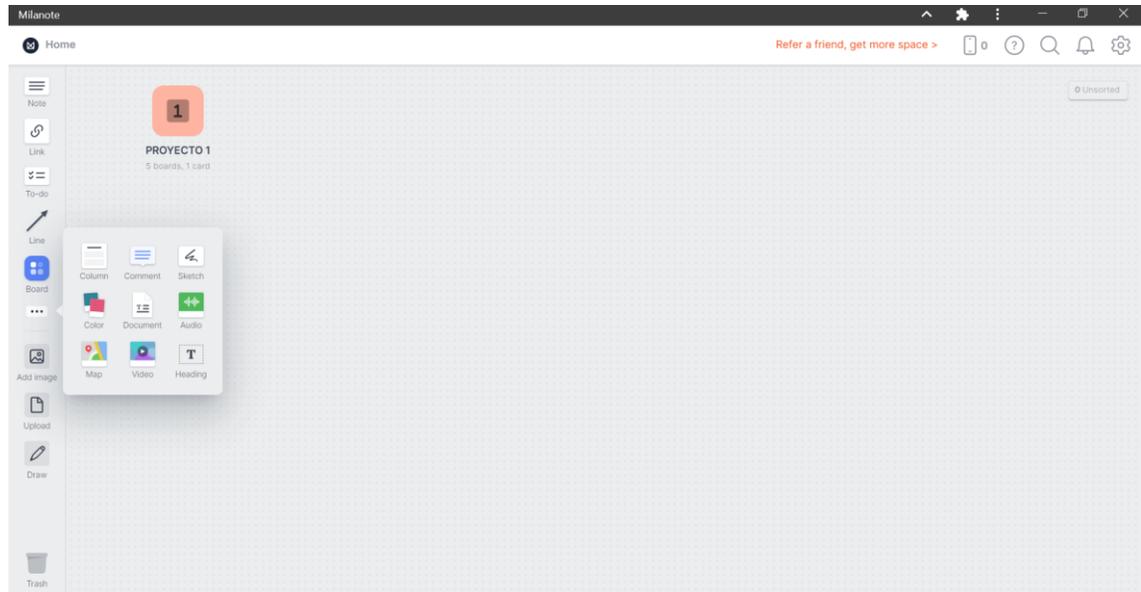


Figura 8 Captura de pantalla de Milanote

Home / PROYECTO 1 / FASE 2

FASE 2

Refer a friend, get more space > | 0 | ? | Q | B | ⚙

Share | Export | View

0 Unsorted

FASES DEL PROCESO DE CREACIÓN Y DESARROLLO DE UN MDD

TEMA: HERRAMIENTA PARA CREAR STOP MOTION			
Objetivo: O4.ECA.8. Utilizar medios audiovisuales y tecnologías digitales para el conocimiento, el disfrute y la producción de arte y cultura			Nivel: Subnivel media séptimo de básica
Criterio de evaluación	Destreza con criterio de desempeño	Indicador de evaluación	Logro de aprendizaje
CE.ECA.3.2. Identifica el uso de materiales naturales y artificiales en obras artísticas, y los utiliza en procesos de interpretación/creación.	ECA.3.3.6. Crear animaciones con técnicas sencillas, como stop motion, utilizando objetos que en la narrativa transforman sus funciones (por ejemplo, un leñador que se convierte en escoba, una campana que se convierte en taza, una serpiente que se convierte en una cuerda, etc.).	A.3.2.4. Emplea, de forma básica, algunos recursos audiovisuales y tecnológicos para la creación de animaciones sencillas. (12, 14)	Contar con conocimientos básicos para poder planificar actividades relacionadas a la destreza de animación, mediante el uso de fotografías.
Evaluación de los aprendizajes			
Contenidos		Habilidades	
Tipo de evaluación	Cualitativo	Tipo de evaluación	Formativa
Técnica	Prueba	Técnica	Proyecto
Instrumento	Cuestionario de preguntas	Instrumento	Rúbrica
Recurso	Kahoot.	Recurso	Herramienta digital https://dideo.com/stop/
Retrosalimentación	Se analizará conjuntamente al finalizar la actividad en línea, posterior a ello se revisará la información antes compartida, con la finalidad de despejar dudas, para luego pasar a desarrollar la técnica de stop motion.	Retrosalimentación	Será constante durante el proceso de construcción del escenario, la selección de materiales para crear a los personajes, la cantidad de fotografías, el proceso de desarrollo de la técnica de stop motion, reflejado en la creación visual del proyecto finalizado.

Recursos necesarios:

- Computadora
- Internet
- Herramienta digital en línea Milanote

Recursos de evaluación:

Para la evaluación se puede aplicar una herramienta de gamificación como Kahoot esta se ejecuta durante la clase para consolidar los aprendizajes. Se puede solicitar que identifiquen las obras y los autores, para la autoevaluación se aplicará la ficha del Liveworksheets.

Tabla 8

Evaluación y autoevaluación de la herramienta Milanote

Evaluación Metacognitiva	Autoevaluación
<u>Herramienta Kahoot</u>	https://es.liveworksheets.com/nl1306506ri
	

HERRAMIENTA DIGITAL N° 5

Visme

Destreza ECA.3.1.6.

Componer retratos sonoros combinando sonidos grabados y fragmentos de piezas musicales que cada estudiante escucha en su vida diaria. 

Destreza ECA.3.2.4.

Componer secuencias fotográficas combinando fotografías personales, de compañeros o recortadas de revistas y otros soportes gráficos. 

Objetivo de la destreza:

Crear un retrato sonoro y secuencias fotográficas, utilizando la herramienta digital sugerida por el docente y compartir el salón de clases.

¿Qué son los retratos sonoros?

Los retratos sonoros son grabaciones de sonido que buscan capturar la esencia de un lugar, evento, situación, persona o grupo de personas a través de los sonidos que se escuchan en ese contexto.

Los retratos sonoros pueden ser creados utilizando diversas técnicas de grabación y edición de sonido para capturar y presentar los sonidos de una manera atractiva y coherente para el oyente.

¿Qué son las secuencias fotográficas?

Las secuencias fotográficas son una serie de fotografías que se presentan juntas en un orden determinado para contar una historia, mostrar una progresión en el tiempo o transmitir una emoción o mensaje específico. Las secuencias fotográficas pueden ser utilizadas en diversos campos, incluyendo el periodismo, la publicidad, el cine, la fotografía documental, la moda, entre otros. Estas secuencias pueden ser presentadas en diferentes formatos, como libros, exposiciones, presentaciones digitales o proyecciones de diapositivas, dependiendo del propósito y el medio en el que se quiera mostrar la secuencia fotográfica.

Estrategia Metodológica:

En el momento de anticipación de la clase, el docente utilizará un parlante para que los estudiantes escuchen sonidos de la naturaleza y música de diferente género musical. En el segundo momento de la clase, el docente organizará parejas para retratar el rostro del compañero o compañera simulando escuchar música con auriculares, esto realizarán en cartulina, luego intercambiarán para que sea fotografiado por cada estudiante. El estudiante, con la guía del docente preparará una presentación del retrato, acompañado de audios de su preferencia en la

herramienta digital Visme. En el tercer momento de la clase los estudiantes proyectaran sus obras de arte, realizadas en la herramienta sugerida por el docente. A continuación, algunas pantallas que servirán de orientación para trabajar las destrezas planteadas.

Figura 9 Captura de pantalla de Visme

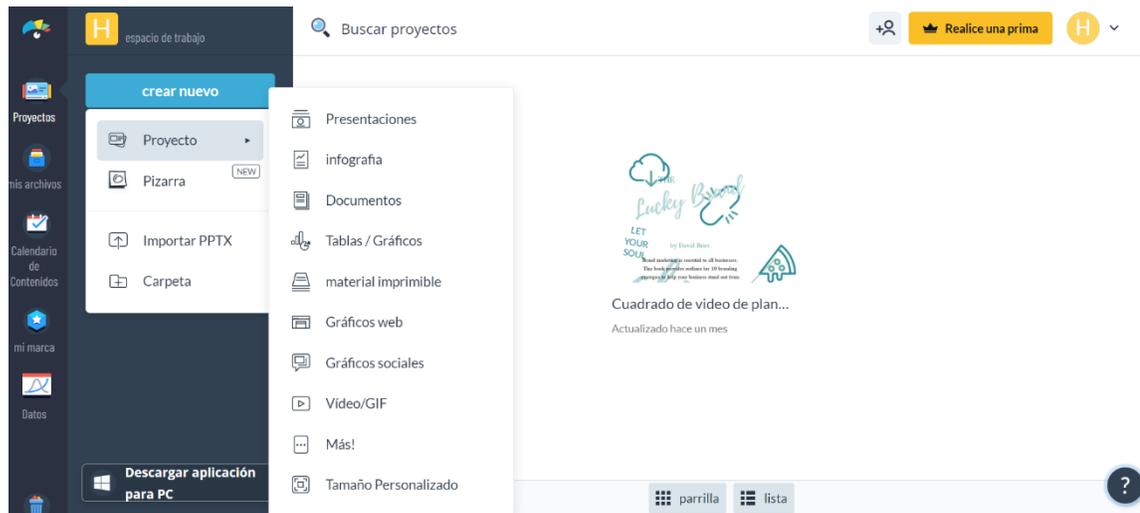


Figura 10 Captura de pantalla de Visme

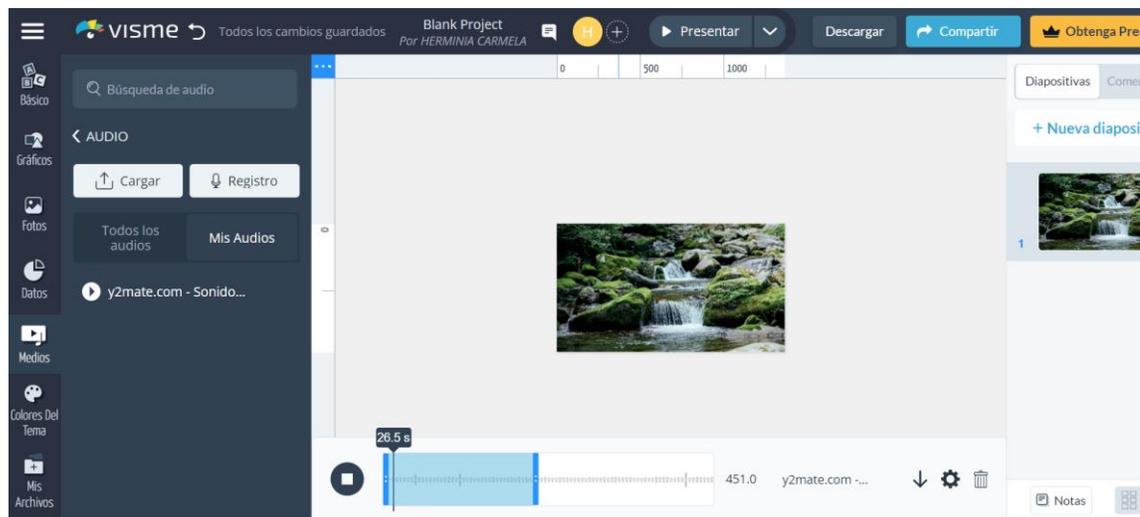
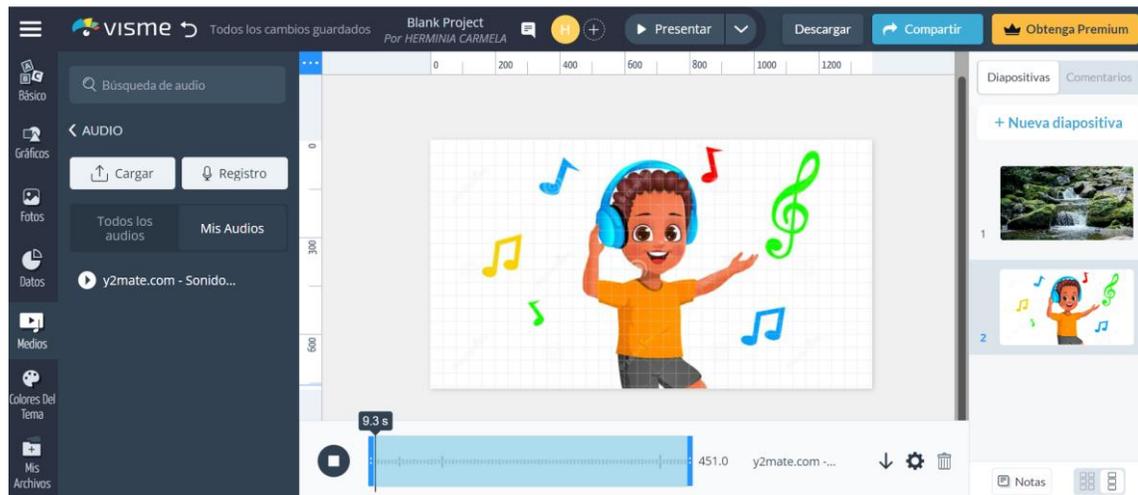


Figura 11 Captura de pantalla Visme



Recursos necesarios:

- Computadora
- Celular
- Proyector
- Salón de audiovisuales
- Internet
- Herramienta digital en línea Visme
- Cartulinas
- Marcadores

Recursos de evaluación:

Se puede aplicar la rutina del pensamiento: observar, pensar y preguntarse, esta evaluación de debe preparar en el Google Forms o imprimir para entregar a los estudiantes y para la autoevaluación se puede realizar en línea, compartiendo el enlace a la plataforma de la institución u otro medio digital.

Tabla 9

Evaluación y autoevaluación de la herramienta Visme

Evaluación Metacognitiva	Autoevaluación
Rutina del pensamiento	https://es.liveworksheets.com/nl1306506ri
<p>RUTINA DE PENSAMIENTO: OBSERVAR/PENSAR/PREGUNTARSE <i>Una estrategia para explorar trabajos de arte y otras cosas interesantes</i></p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>¿Qué es lo que observas?</p> <p>¿Qué piensas sobre eso?</p> <p>¿Qué preguntas te surgen?</p> </div>	

HERRAMIENTA DIGITAL N° 6

Genially

Destreza ECA.3.1.10.

Describir las creaciones de grupos musicales que utilizan instrumentos creados con materiales naturales y objetos de uso cotidiano o de desecho (por ejemplo, The Vegetable Orchestra; Les Luthiers; la Orquesta de Instrumentos Reciclados de Cateura, en Paraguay; Xavi Lozano; Junk Music Band; Percusionando, en Ecuador, Taller La Bola). 

Destreza ECA.3.3.10.

Indagar sobre los rituales, celebraciones y fiestas más significativos que se dan a lo largo del año en Ecuador, y elaborar documentos en los que se deje constancia de su origen, de los ritos que se siguen, las vestimentas que se utilizan, las danzas que se bailan, los instrumentos que se tocan o los alimentos que se ingieren. 

Objetivo de la destreza:

Identificar los instrumentos que se tocan en las fiestas más significativas del Ecuador y elaborar con materiales naturales y objetos de uso cotidiano o reciclables un instrumento musical.

¿Qué son los instrumentos musicales?

Los instrumentos musicales son dispositivos diseñados para producir sonidos musicales, que pueden ser utilizados solos o en conjunto con otros instrumentos para crear una amplia variedad de melodías y ritmos. Estos instrumentos pueden ser de diversos tipos, desde instrumentos de cuerda, como la guitarra o el violín, hasta instrumentos de percusión, como la batería o el tambor. También hay instrumentos de viento, como la flauta y el saxofón, y otros instrumentos como el piano y el órgano, que son de teclado. Cada instrumento tiene su propio sonido y técnica de interpretación, lo que le da su propia identidad musical. Los instrumentos musicales han sido parte de la cultura humana durante miles de años y son una parte importante de la música en todo el mundo.

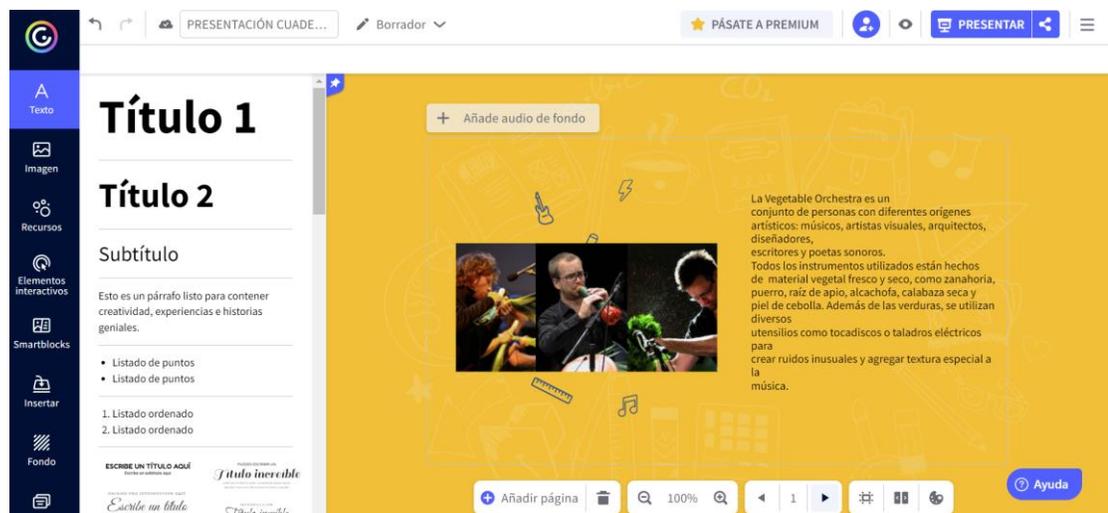
Estrategia Metodológica:

En el primer momento de la clase, el docente presentará audios de diferentes instrumentos musicales utilizando parlantes, los estudiantes identificarán y relacionarán con los instrumentos. En el momento de la construcción del conocimiento, el docente compartirá imágenes y audios de instrumentos musicales, organizados en la herramienta digital Genially, luego proyectará videos de grupos musicales que utilizan instrumentos creados con vegetales, esta herramienta permite al docente hacer la clase dinámica, creativa e innovadora. Para una mejor comprensión de la herramienta, adjunto dos imágenes de las pantallas principales.

Figura 12 Captura de pantalla de Genially



Figura 13 Captura de pantalla de Genially



Recursos necesarios:

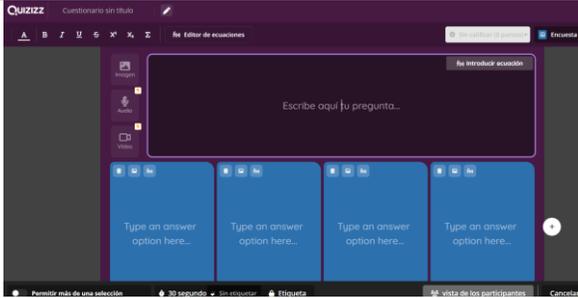
- Computadora
- Imágenes descargadas del internet
- Proyector
- Internet
- Herramienta digital en línea Genially

Recursos de evaluación:

El docente preparará la evaluación en una herramienta de gamificación (Quizzzi) sobre los instrumentos hechos con los instrumentos realizados con vegetales, a través de ella los estudiantes identificarán el sonido del instrumento musical y relacionarán con las fiestas más significativas del Ecuador. Esta evaluación puede realizarse en línea, ingresando al Quizzz, mediante un enlace enviado por el docente, de igual manera se puede realizar la autoevaluación.

Tabla 10

Evaluación y autoevaluación de la herramienta Genially

Evaluación Metacognitiva	Autoevaluación
Herramienta quizzz	https://es.liveworksheets.com/nl1306506ri
	

Discusión

El Ministerio de Educación, a través del currículo priorizado con énfasis en competencias Valeria y Calle (2021) promueve el uso de las TICs en las instituciones educativas, con la finalidad de formar personas críticas, capaces de analizar y generar información constructiva, y pasar de consumidores, a creadores de contenidos digitales, que favorezcan la transformación social mediante el uso responsable de la tecnología.

Señala Álvarez-Rodríguez et al., (2019) que el internet a través de sus múltiples herramientas en línea, propicia que el estudiante asimile de mejor manera la información visual, auditiva e interactiva, que el docente utiliza para sus presentaciones en el salón de clases. Desde este punto de vista, los docentes requerimos brindar las mejores oportunidades a los estudiantes, para que aprendan de manera significativa, mediante el uso de los recursos tecnológicos disponibles en la Web.

En esta investigación, se ha identificar veinte y ocho herramientas que permitirán a los docentes del área de ECA preparar material visual, para desarrollar las destrezas de esta asignatura y motivar a los estudiantes a investigar ciertas temáticas artísticas complejas de interiorizar, si no se acompaña de material didáctico visual y auditiva.

Una de las estrategias para motivar a los estudiantes de la generación Z nos dice Dias et al., (2015) es mediante las herramientas de gamificación, ya que los estudiantes se sentirán identificados y motivados para aprender mediante el juego. Como formadores de una nueva generación, es importante ir a la vanguardia de la tecnología y ofertar una educación acorde a los requerimientos de una sociedad globalizada.

Existen numerosas herramientas online gratuitas, en esta investigación, de las veinte y ocho seleccionadas, seis permitirán trabajar con las destrezas digitales relacionadas con las destrezas del área de Educación Cultural y Artística, como: Stop Motion Studio, Padlet, Milanote, Emaze, Visme, Genially, de esta manera los docentes del área artística, se sentirán motivados para investigar por cuenta propia, nuevas herramientas que les permitan trabajar de manera colaborativa y participativa en las instituciones donde laboren.

Conclusión

La revisión de las destrezas del área de Educación Cultural y Artística con énfasis en competencias digitales, ha permitido seleccionar varias herramientas que servirán de apoyo para los docentes, no solamente en esta área, sino que se podrá trabajar también en las demás áreas de currículo, puesto que son amigables y de fácil acceso, su interfaz es de fácil manejo y no requiere de una preparación académica sofisticada, para ingresar datos y preparar la información que se desea compartir con los estudiantes. Además, permitirá motivar a los estudiantes mediante la implementación de la tecnología en la enseñanza – aprendizaje.

El uso de herramientas digitales en el ámbito de la educación cultural y artística también puede superar las barreras geográficas y socioeconómicas, brindando acceso a recursos y oportunidades que de otra manera podrían ser inaccesibles para muchos estudiantes. Estas herramientas ofrecen la posibilidad de explorar diferentes formas de arte y cultura, y permiten a los estudiantes expresarse y compartir sus creaciones de manera digital.

En conclusión, las herramientas digitales, son una excelente opción para potenciar las destrezas y habilidades del área de Educación Cultural y Artística en los nativos digitales y como formadores de una nueva generación como señala Garcia Mori et al., (2022) es primordial que los docentes utilicemos las mejores opciones para la enseñanza y formación integral de la población estudiantil, son grandes retos que los docentes realizamos día a día en las aulas, en bienestar de una sociedad en constante transformación digital.

Las herramientas digitales compiladas en este trabajo de investigación, permitirán a los estudiantes desarrollar habilidades como la creatividad, el pensamiento crítico, la colaboración, la comunicación, la empatía y también brindarán a los docentes, nuevas oportunidades para crear experiencias de aprendizaje más efectivas e interactivas.

Entre las herramientas digitales más útiles para la Educación Cultural y Artística se encuentran los programas de diseño gráfico, los editores de vídeo y audio, los softwares de animación y los recursos multimedia en línea. Además, las redes sociales y plataformas de comunicación pueden ser utilizadas para proyectos y trabajos artísticos, así compartir como para colaborar y recibir comentarios de otros estudiantes y docentes.

Es importante destacar que el uso de herramientas digitales en el área de Educación Cultural y Artística no reemplaza la importancia del aprendizaje práctico y la experiencia en el mundo real, sino que complementa y enriquece la enseñanza tradicional, como también es necesario que los docentes se capaciten constantemente en el uso de herramientas digitales para que las incorporen en sus clases para brindar a los estudiantes una educación integral y actualizada.

Referencias Bibliográficas

- Álvarez-Rodríguez, M. D., Bellido-Márquez, M. del C., y Atencia-Barrero, P. (2019). Teaching though ICT in obligatory secondary education. Analysis of online teaching tools. *Revista de Educación a Distancia*, 1(59). <https://doi.org/10.6018/red/59/05>
- Ana, M., Castellanos, R., Universidad, C., Irma, M., Pérez, S., y Universidad, G. (2012.). *Comité científico editorial :*
- Anual, C., Pedag, E., y Educaci, L. (2016.). *Introducción.*
- Arte Digital En La Escuela Especial : Nueva Perspectiva De La Metodología Artística Y Chilenos (Digital Art in the Special School : New Perspective of Artistic and Technological Methodology for Chilean Young Students).* (2020). 13, 50–74.
- Bernaschina, D. (2018). Las TIC y Artes mediales: La nueva era digital en la escuela inclusiva. *Alteridad*, 14(1), 40–52. <https://doi.org/10.17163/alt.v14n1.2019.03>
- Bernaschina, D. (2020). Arte digital en la Escuela Especial: Nueva perspectiva de la metodología artística y tecnológica para los estudiantes jóvenes chilenos. *Revista de Educación Inclusiva*, 13(1), 50-74.
- Burin Debora, Coccimiglio Yamila, González Federico, y Bulla Jhon. (2016). Desarrollos recientes sobre Habilidades Digitales y Comprensión Lectora en Entornos Digitales. *Psicol. Conoc. Soc. [Online]*, 6(1), 191–206. http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?pid=S1688-70262016000100009&script=sci_arttext&lng=pt
- Cabrera-Martínez, L. Y., Lozada-Guanotuña, W. R., Pacheco-Díaz, M. E., y Ureña-López, R. F. (2018). Infancia vulnerable y condiciones de acceso a la educación en el sector rural: el caso de la parroquia San José de Poaló, de la provincia de Cotopaxi. *Dominio de Las Ciencias*, 4(3), 82. <https://doi.org/10.23857/dc.v4i3.795>
- Ccoa, F., y Alvites, C. (2021). Herramientas Digitales para Entornos Educativos Virtuales Digital Tools for Virtual Educational Environments. *Lex*. https://orcid.org/0000-0001-8881-9640CleoféGenovevaAlvites-Huamaní**https://orcid.org/0000-0001-6328-6470http://dx.doi.org/10.21503/lex.v19i27.2265
- Chacón, G., Yañez, J. A., y Fernández, J. M. (2014). Factores que impiden la aplicación de las tecnologías en el aula. *Zona Próxima*, 20, 108–118. <https://www.redalyc.org/pdf/853/85331022005.pdf>
- Constitución de la República del Ecuador. (2008). Art.1 de la Constitución del Ecuador (análisis) | Análisis de la Constitución de la República del Ecuador. *Iusrectusecart*, 449(449), 1–219. www.lexis.com.ec
- Correa Gorospe, J., y Martínez Arbelaiz, A. (2010). ¿Qué Hacen Las Escuelas Innovadoras Con La Tecnología? *Teoría de La Educación. Educación y Cultura En La Sociedad de La Información*, 11(1), 230–261. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=2010/201014897010>

- Cueva Delgado, J. L., García Chávez, A., y Martínez Molina, O. A. (2019). El conectivismo y las TIC: Un paradigma que impacta el proceso enseñanza aprendizaje. *Revista Científica*, 4(14), 205–227. <https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2019.4.14.10.205-227>
- Daza, H. (2010). La Sociedad Moderna. *Rev. Venez. de Econ. y Ciencias Sociales*, 16(2), 61–83.
- Dias, C. B., Caro, N. P., y Gauna, E. J. (2015). Cambio en las estrategias de enseñanza-aprendizaje para la nueva Generación Z o de los “nativos digitales.” *Virtual Educa*, 12. <http://hdl.handle.net/20.500.12579/4134%0Ahttps://repositorial.cuaed.unam.mx:8443/xmlui/bitstream/handle/20.500.12579/4134/VE14.164.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Espinosa Rios, E. A., y Aguirre Arias, A. Z. (2020). *Mediacion didactica, un reto para la formacion docente*. Programa Editorial Universidad del Valle. <https://elibro.net/es/lc/uazuay/titulos/189378>
- Felip Miralles, F., Felip Miralles, F., y Chulvi Ramos, V. (2015). *Nuevas tecnologias, nuevas sensibilidades: escenarios actuales y futuros para el arte y el diseno*. Universitat Jaume I. Servei de Comunicacio i Publicacions. <https://elibro.net/es/lc/uazuay/titulos/44114>
- Gallego Trijueque, S., y Vinader Segura, R. (2019). Capital social digital: las herramientas digitales como amplificadoras de la sociedad civil. *Barataria. Revista Castellano-Manchega de Ciencias Sociales*, 26, 31–48. <https://doi.org/10.20932/barataria.v0i26.458>
- Garcia Mori, R. L., Espino Balbín, L. G., Tasayco Barrios, S., y Cruz Castañeda, Y. del C. (2022). Influencia del conocimiento de herramientas digitales del docente en los aprendizajes de los estudiantes: análisis sistemático. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 9854–9874. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4105
- Giannetti, C. (1976). Impact of Physicians' Assistants. *New England Journal of Medicine*, 294(1), 57–58. <https://doi.org/10.1056/nejm197601012940134>
- Hernández Sánchez, B., Vargas Morua, G., González Cedeño, G., y Sánchez García, J. C. (2020). Discapacidad intelectual y el uso de las tecnologías de la información y comunicación: revisión sistemática. *Revista INFAD de Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology.*, 2(1), 177–188. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2020.n1.v2.1830>
- Jim, I., Lucia, O., Ram, J., y Molina-bol, G. (2021). *Enseñanza de prácticas artísticas integradoras con las comunidades educativas*. 8, 32–41.
- Lagos, G. G. (2018). El M- learning, un nuevo escenario en la Educación superior del Ecuador. *INNOVA Research Journal*, 3(10.1), 114–122. <https://doi.org/10.33890/innova.v3.n10.1.2018.859>
- López-Altamirano, D., Villaroel-Barreto, E., Salan-Chugcho, M., Parra-Moreno, C., Campos-Morales, J., Sánchez-Aguaguña, R., Núñez-Gordon, B., y Pallo-Silva, L. (2022). Competencias del docente: Una mirada al desarrollo estratégico del proceso educativo educativo. *Polo Del Conocimiento*, 7(2), 1390–1402. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i2.3652>

- Lopez Alvarez, L. (2009). *Dialectica, ciencia y cultura. pintura, arte y tecnologia* (p. 7). El Cid Editor | apuntes. <https://elibro.net/es/lc/uazuay/titulos/31413>
- Medina Pena, R., Machado Lopez, L., y Vivango Vargas, G. (2018). *Pensamiento critico: evolucion y desarrollo*. Editorial Universo Sur. <https://elibro.net/es/lc/uazuay/titulos/120856>
- Mendoza, G. V. (2022). *Prácticas artísticas para la educación de las emociones en la escuela primaria* (Issue February).
- Ministerio de Educacion. (2016). Educación Cultural Artística. *Curriculo*, 164. <https://educacion.gob.ec/curriculo-educacion-cultural-y-artistica/>
- Ministerio de Educación. (2018). *Plan Nacional De Fortalecimiento De La Educación Artística*.
- Mohamed Chamseddine Habib Allah. (2015). *La construcción de identidad compartida en un aula intercultural The construction of shared identity in an intercultural classroom*. <https://revistas.um.es/reifop/article/view/238841/181821>
- Montaña Correa, D. (2019). Pacto Fáustico digital. Instrumentalización de las tecnologías digitales en la escuela. *Trabajo Social*, 21(1), 145–167. <https://doi.org/10.15446/ts.v21n1.70703>
- Mosches, M., y Volfzon, G. (2015). *Escuela y conectividad: propuesta didacticas para incluir las nuevas tecnologias en el aula*. Bonum. <https://elibro.net/es/lc/uazuay/titulos/213410>
- Motos Teruel, T., y Alfonso Benlliure, V. (2018). Beneficios de hacer teatro en el desarrollo positivo en adolescentes de Valencia. *Revista de Investigación En Educación*, 16(1).
- Nieto-miguel, I. (2022). *ARTE Y EDUCACIÓN ARTÍSTICA . Una interdisciplinariedad de los. April*.
- París-Romia, G. (2019). The resident artist in the school as an agent of change in learning strategies of children. *Arte, Individuo y Sociedad*, 31(4), 951–968. <https://doi.org/10.5209/aris.62384>
- Pedró, F., Básico, D., Magenta, C., y Negro, A. (4202). *Fundación Santillana Fundación Santillana Tecnología y escuela: lo que funciona y por qué. January 2011*.
- Pérez, Á. (2013). *La era digital. Nuevos desafíos educativos. Sinéctica*(40), 49–72. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-109X2013000100009&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Pérez Herrera, M. A., y Castro Orozco, L. (2015). *Las Artes Plástica como Eje Transversal en la Educación Artística para el Desarrollo De Habilidades de Pensamiento Creativo en Estudiantes de Básica Primaria The Plastic Arts as Transverse Axis In Art Education for The Development of Creative Thinking Ski*. 13(2), 135–145.
- Ponce, R. S., Sarmiento, Á. S., y Bertolín, A. G. (2020). La Educación Para La Ciudadanía: Una Urgencia Educativa Para El Siglo Xxi. *Educação y Sociedade*, 41, 1–15. <https://doi.org/10.1590/es.225347>
- Prensky, M. (2001). Nativos digitales, inmigrantes digitales. *On the Horizon*, 1–7. <http://files.educunab.webnode.cl/200000062-5aba35bb22/Nativos-digitales-parte1.pdf>
- Prensky, P. M. (2010). Nativos e Inmigrantes Digitales. *Cuadrenos SEK 2.O*, 21.

- Raposo Rivas, M. (2012). Competencias, TIC e Innovación. Nuevos escenarios para nuevos retos. *REDU. Revista de Docencia Universitaria*, 10(2), 467. <https://doi.org/10.4995/redu.2012.6118>
- Reimers, F. M. (2021). *Reformas educativas del siglo XXI: para un aprendizaje mas profundo*. Narcea Ediciones. <https://elibro.net/es/lc/uazuay/titulos/188155>
- Rivera Bernal, L. (1999). Arte en la escuela, ¿para qué? In *Educación y Educadores* (Vol. 3, pp. 5–14). <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2041611.pdf>
- Rodriguez Flores, M. B. (2016). El Arte En Contextos No Formales De La Educación: Escuelas De Artes Plásticas Del Estado Carabobo. *Facultad de Ciencias de La Educación*, 27, 1316–5917. <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/48/art21.pdf>
- Sabeckis, C. (2019). El séptimo arte en la era de la revolución tecnológica. *Cuadernos Del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, 45, 53–64. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi45.1827>
- Santovenia-Casal, S., Alvarez Gonzalez, B., y Bernal Bravo, C. (2020). *Investigacion e innovacion en metodologias digitales basadas en el aprendizaje conectado, activo y colaborativo*. UNED - Universidad Nacional de Educacion a Distancia. <https://elibro.net/es/lc/uazuay/titulos/173777>
- Sibilia Patrone, M. (2005). REICE - Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación 2004, Vol. 2, No. 1 <http://www.ice.deusto.es/rinace/reice/vol2n1/Tenti.pdf>. *REICE. Revista Electrónica Iberoamericana Sobre Calidad, Eficacia y Cambio En Educación*, 3(1), 799–816.
- Sumba Arévalo, V. M., y Mejía Vera, J. G. (2021). *Comunidades De Aprendizaje : Una Experiencia En Y Para La Profesionalización Docente En La Universidad Nacional De Educación-Ecuador Learning Communities : an Experience in and for Teaching Professionalization At the National University of Education-Ecuad.* 3349, 135–144. <https://doi.org/10.35305/rece.v2i16.673>
- Valeria, J., y Calle, A. (2021.). *Currículo priorizado*.
- Vejarano, M. C. Á. (2019). El artista. *Torres Entre Tramas y Texturas*, 25–38. <https://doi.org/10.2307/j.ctvpv50ss.7>
- Walss Auriolles, M. E. (2021). Diez herramientas digitales para facilitar la evaluación formativa. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*, 18(2021), 127–139. <https://doi.org/10.51302/tce.2021.575>
- Wicaksana, A. (2016). 濟無 No Title No Title No Title. <https://Medium.Com/>. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Zambrano Garza, M., Habib Mireles, L., y Alfaro Cazarez, N. G. (2019). Mejoras en el aula invertida Hacia un aprendizaje activo. *Accelerating the World's Research*, 0(0), 4.

Anexos

Tabla 13

Objetivos, criterios, destrezas e indicadores de ECA

ÁREA DE CONOCIMIENTO: EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA		
OBJETIVOS DEL AREA DEL SUBNIVEL MEDIO (Séptimo de EGB)		
<p>OG.ECA.1. Valorar las posibilidades y limitaciones de materiales, herramientas y técnicas de diferentes lenguajes artísticos en procesos de interpretación y/o creación de producciones propias.</p> <p>OG.ECA.2. Respetar y valorar el patrimonio cultural tangible e intangible, propio y de otros pueblos, como resultado de la participación en procesos de investigación, observación y análisis de sus características, y así contribuir a su conservación y renovación.</p> <p>OG.ECA.3. Considerar el papel que desempeñan los conocimientos y habilidades artísticos en la vida personal y laboral, y explicar sus funciones en el desempeño de distintas profesiones.</p> <p>OG.ECA.4. Asumir distintos roles y responsabilidades en proyectos de interpretación y/o creación colectiva, y usar argumentos fundamentados en la toma de decisiones, para llegar a acuerdos que posibiliten su consecución.</p>		<p>OG.ECA.5. Apreciar de manera sensible y crítica los productos del arte y la cultura, para valorarlos y actuar, como público, de manera personal, informada y comprometida.</p> <p>OG.ECA.6. Utilizar medios audiovisuales y tecnologías digitales para el conocimiento, el disfrute y la producción de arte y cultura.</p> <p>OG.ECA.7. Crear productos artísticos que expresen visiones propias, sensibles e innovadoras mediante el empleo consciente de elementos y principios del arte.</p> <p>OG.ECA.8. Explorar su mundo interior para ser más consciente de las ideas y emociones que suscitan las distintas producciones culturales y artísticas, y las que pueden expresar en sus propias creaciones, manifestándolas con convicción y conciencia.</p>
CRITERIO DE EVALUACIÓN	DCD POR ÁREA DE CONOCIMIENTO PRIORIZADO (APRENDIZAJES)	INDICADOR DE EVALUACIÓN
CE.ECA.3.1. Reconoce y representa la propia identidad y la historia personal a través	ECA.3.1.3. Describir algunas características del propio rostro, como paso previo a la elaboración de un autorretrato, durante la	Explora, describe y representa la propia imagen a través de distintos medios de expresión (gestual, gráfico,

<p>de distintas formas de expresión.</p>	<p>observación del mismo frente a un espejo. </p> <p>ECA.3.1.5. Crear galerías virtuales de autorretratos en los que se oculte una parte o la totalidad del rostro, y publicar las obras realizadas en tableros de Internet o una web o blog de aula. </p> <p>ECA.3.1.6. Componer retratos sonoros combinando sonidos grabados y fragmentos de piezas musicales que cada estudiante escucha en su vida diaria. </p> <p>ECA.3.2.2. Explorar las posibilidades de expresión del gesto facial y corporal mediante juegos por parejas, en los que un compañero le pide a otro que exprese alegría, tristeza, soledad, miedo, sorpresa, etc.</p> <p>ECA.3.2.3. Realizar fotos de los rostros, entre compañeros, que muestren diversos gestos y rasgos. </p> <p>ECA.3.2.4. Componer secuencias fotográficas combinando fotografías personales, de compañeros o recortadas de revistas y otros soportes gráficos. </p>	<p>verbal, fotográfico, sonoro, etc.). REF.I.ECA.3.1.1.</p> <p>I.ECA.3.1.2. Utiliza medios audiovisuales y tecnologías de la información y la comunicación para realizar y difundir creaciones artísticas propias. (I.2., S.3.) </p>
<p>CE.ECA.3.2. Identifica el uso de materiales naturales y artificiales en obras</p>	<p>ECA.3.1.10. Describir las creaciones de grupos musicales que utilizan instrumentos creados con</p>	<p>I.ECA.3.2.1. Utiliza un lenguaje sencillo pero preciso al describir las características de producciones artísticas</p>

<p>artísticas, y los utiliza en procesos de interpretación y creación. y mestizas, su aporte al arte como expresión del dominio cultural), destacando la lucha de los indígenas por la identidad.</p>	<p>materiales naturales y objetos de uso cotidiano o de desecho (por ejemplo, The Vegetable Orchestra; Les Luthiers; la Orquesta de Instrumentos Reciclados de Cateura, en Paraguay; Xavi Lozano; Junk Music Band; Percusionando, en Ecuador, Taller La Bola).</p> <p>ECA.3.1.11. Transformar materiales naturales y objetos de desecho en instrumentos musicales, a partir de un proceso de experimentación, diseño y planificación.</p> <p>ECA.3.2.11. Inventar piezas musicales para instrumentos contruidos con materiales naturales y objetos en procesos de creación e interpretación colectiva.</p> <p>ECA.3.3.4. Describir obras de artistas que utilizan objetos como elemento base de sus creaciones (por ejemplo, Chema Madoz, Chiharu Shiota, Martin Creed, Christo Vladimirov Javacheff, Hanoch Piven, Victor Nunes, Javier Pérez Estrella, Lygia Clark, Michelle Stitzlein). </p> <p>ECA.3.3.5 Crear obras (esculturas, fotografías, instalaciones, etc.) utilizando objetos iguales (como Angélica Dass o Christo Vladimirov</p>	<p>realizadas con objetos artificiales y naturales. Diseña y planifica los pasos a seguir en los instrumentos musicales tomando en consideración lo observado en procesos de experimentación con materiales naturales y artificiales, y seleccionando los más adecuados.REFI.ECA.3.2.2.</p> <p>Participa activamente y aporta ideas en procesos de y creación musical, utilizando instrumentos musicales contruidos con materiales naturales y de desecho.REFI.ECA.3.2.3.</p> <p>I.ECA.3.2.4. Emplea, de forma básica, algunos recursos audiovisuales y tecnológicos para la creación de animaciones sencillas.</p>
---	--	---

	<p>Javacheff), diversos o combinando objetos y dibujos.</p> <p></p> <p>ECA.3.3.6.  Crear animaciones con técnicas sencillas, como Stop Motion, utilizando objetos que en la narrativa transforman sus funciones (por ejemplo, un tenedor que se convierte en escoba, una campana que se convierte en taza, una serpiente que se convierte en una cuerda, etc.).  </p>	
<p>CE.ECA.3.3. Localiza y reelabora información sobre el patrimonio artístico y cultural siguiendo las indicaciones y pautas que se le ofrecen.</p>	<p>ECA.3.1.12. Crear documentos sencillos (informes, catálogos, etc.) con información sobre los textiles del país, como resultado de un proceso de búsqueda de información en libros e Internet. </p> <p>ECA.3.1.13. Entrevistar a artesanos y artesanas, o familiares, que puedan aportar información sobre los textiles del país: fibras empleadas, tintes, dibujos, significación de los mismos, telares, utensilios, etc. </p> <p>ECA.3.1.15. Entrevistar a personas mayores (o a expertos) que puedan informar sobre juegos, hábitos y costumbres que hayan</p>	<p>I.ECA.3.3.1. Identifica y describe diferentes tipos de manifestaciones y productos en el contexto de la cultura popular, así como su presencia en los ámbitos cotidianos. </p> <p>I.ECA.3.3.2. Muestra una actitud de escucha, interés y receptividad hacia los recuerdos, los conocimientos técnicos y las opiniones de distintos agentes del arte y la cultura.</p> <p>I.ECA.3.3.3. Utiliza los conocimientos adquiridos en procesos de búsqueda de información, observación y diálogo, para documentar y dar opiniones informadas sobre manifestaciones artísticas y culturales. </p>

	<p>desaparecido o que apenas se practiquen en la actualidad.</p> <p>ECA.3.1.16. Elaborar un glosario de términos relacionados con juegos, hábitos y costumbres que hayan desaparecido. </p>	
<p>CE.ECA.3.4. Participa en experiencias de creación colectiva e interpretación, aplicando lo aprendido en procesos de observación y búsqueda de información sobre el teatro de sombras.</p>	<p>ECA.3.2.6. Comentar las principales características del teatro de sombras a partir de la observación de representaciones grabadas en videos o la asistencia a espectáculos. </p> <p>ECA.3.2.8. Realizar creaciones colectivas (narraciones breves, danzas, etc.) usando las técnicas propias del teatro de sombras.</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. </p> <p>I.ECA.3.4.2. Emplea algunos recursos básicos del teatro de sombras en procesos de creación colectiva e interpretación</p>
<p>CE.ECA.3.5. Cuenta historias a través de la creación colectiva de eventos sonoros o dramáticos.</p>	<p>ECA.3.2.14. Escuchar piezas de música descriptiva o programática valiéndose de imágenes o videos que ayuden a seguir el transcurso del relato. </p> <p>ECA.3.2.15. Contar historias a través de gestos o movimientos inspirados en distintas formas de expresión: mimo, danza o dramatización. </p>	<p>I.E.ECA.3.5.1. Relata la historia o la situación sobre la que se construyen algunas piezas de música descriptiva o programática escuchadas en el aula con la ayuda de soportes visuales o audiovisuales.</p> <p>I.E.ECA.3.5.2. Contar historias reales o inventadas a través de sonidos, gestos o movimientos como resultado de un proceso de creación o improvisación individual o colectiva.</p>
<p>CE.ECA.3.6. Aprecia los elementos que integran el patrimonio artístico y cultural, como fundamento de la</p>	<p>ECA.3.2.18. Interpretar bailes y canciones relacionados con alguna fiesta de especial relevancia para la comunidad. </p>	<p>I.ECA.3.6.1. Reconoce y valora las características fundamentales de las fiestas de especial relevancia en su comunidad, participa en su</p>

<p>identidad de los pueblos y de las culturas, y colabora en su conservación y renovación</p>	<p>ECA.3.3.2. Componer murales fotográficos a partir de la recopilación, selección y clasificación de imágenes de grupos familiares reunidos en alguna ocasión especial (cumpleaños, bodas, primeras comuniones, bautizos, comidas de Navidad, vacaciones, etc.). </p> <p>ECA.3.3.3. Seleccionar fragmentos de música popular o académica que evoquen acontecimientos u ocasiones especiales (cumpleaños, bodas, primeras comuniones, bautizos, comidas de Navidad, vacaciones, etc.), y usarlos como ambientación sonora para acompañar lo mostrado en un mural fotográfico.</p> <p>ECA.3.3.7. Recopilar imágenes de acontecimientos relevantes para la comunidad obtenidas personalmente por los estudiantes, proporcionadas por otros asistentes, o descargadas de Internet.  </p> <p>ECA.3.3.8. Crear colectivamente secuencias temporales (una línea de tiempo, libros con pie de foto, una aplicación con diapositivas, etc.) para mostrar imágenes de acontecimientos relevantes para la comunidad.  </p>	<p>organización y las documenta a través de la captura de imágenes y videos, o de la selección de recursos encontrados en Internet.</p> <p>Participa activamente en la interpretación de bailes y canciones propios de algunas fiestas de especial relevancia para la comunidad.</p> <p>REF.I.ECA.3.6.2.   </p> <p>CS I.ECA.3.6.3. Sitúa en el espacio y el tiempo imágenes y piezas musicales que evoquen acontecimientos significativos, rituales, personajes o hechos relevantes.  </p>
---	--	---

	<p>ECA.3.3.10. Indagar sobre los rituales, celebraciones y fiestas más significativos que se dan a lo largo del año en Ecuador, y elaborar documentos en los que se deje constancia de su origen, de los ritos que se siguen, las vestimentas que se utilizan, las danzas que se bailan, los instrumentos que se tocan o los alimentos que se ingieren.</p> <p> </p>	
--	---	--

Tabla 14

Destrezas relacionadas con las competencias digitales del área de ECA

Año de básica: Séptimo	
1.	<p>ECA.3.1.6. Componer retratos sonoros combinando sonidos grabados y fragmentos de piezas musicales que cada estudiante escucha en su vida diaria. </p>
2.	<p>ECA.3.2.4. Componer secuencias fotográficas combinando fotografías personales, de compañeros o recortadas de revistas y otros soportes gráficos. </p>
3.	<p>ECA.3.1.10. Describir las creaciones de grupos musicales que utilizan instrumentos creados con materiales naturales y objetos de uso cotidiano o de desecho (por ejemplo, The Vegetable Orchestra; Les Luthiers; la Orquesta de Instrumentos Reciclados de Cateura, en Paraguay; Xavi Lozano; Junk Music Band; Percusionando, en Ecuador, Taller La Bola). </p>
4.	<p>ECA.3.3.4. Describir obras de artistas que utilizan objetos como elemento base de sus creaciones (por ejemplo, Chema Madoz, Chiharu Shiota, Martin Creed, Christo Vladimirov Javacheff, Hanoch Piven, Victor Nunes, Javier Pérez Estrella, Lygia Clark, Michelle Stitzlein). </p>

5.	ECA.3.3.5 Crear obras (esculturas, fotografías, instalaciones, etc.) utilizando objetos iguales (como Angélica Dass o Christo Vladimirov Javacheff), diversos o combinando objetos y dibujos. 
6.	ECA.3.3.6. Crear animaciones con técnicas sencillas, como stop motion, utilizando objetos que en la narrativa transforman sus funciones (por ejemplo, un tenedor que se convierte en escoba, una campana que se convierte en taza, una serpiente que se convierte en una cuerda, etc.). 
7.	ECA.3.3.2. Componer murales fotográficos a partir de la recopilación, selección y clasificación de imágenes de grupos familiares reunidos en alguna ocasión especial (cumpleaños, bodas, primeras comuniones, bautizos, comidas de Navidad, vacaciones, etc.). 
8.	ECA.3.3.7. Recopilar imágenes de acontecimientos relevantes para la comunidad obtenidas personalmente por los estudiantes, proporcionadas por otros asistentes, o descargadas de Internet. 
9.	ECA.3.3.8. Crear colectivamente secuencias temporales (una línea de tiempo, libros con pie de foto, una aplicación con diapositivas, etc.) para mostrar imágenes de acontecimientos relevantes para la comunidad. 
10	ECA.3.3.10. Indagar sobre los rituales, celebraciones y fiestas más significativos que se dan a lo largo del año en Ecuador, y elaborar documentos en los que se deje constancia de su origen, de los ritos que se siguen, las vestimentas que se utilizan, las danzas que se bailan, los instrumentos que se tocan o los alimentos que se ingieren. 

Figura 14 Matriz de investigación

N°	AUTOR	TITULO DEL ARTICULO	MEDIOS DE REVISIÓN	Resumen
1	Gallego Trijueque, Sara Vinader Segura, Raquel	Capital social digital: las herramientas digitales como amplificadoras de la sociedad civil	Revista Castellano-Manchega de Ciencias Sociales Nº 26, pp. 31-48, 2019	La denominada Web 2.0 se identifica con el uso de diferentes herramientas digitales generadas en torno a los conceptos de colaboración o participación. El objetivo de esta investigación es profundizar en la capacidad de proponer iniciativas que permitan modificar la sociedad, generando así capital social digital. Este trabajo analiza el concepto de "capital social" y su transición hacia lo digital examinando algunas de las diferentes herramientas digitales de libre acceso utilizadas por la sociedad civil. La metodología utilizada es una hoja de análisis donde se propone una categorización de aquellas iniciativas que implican una mayor participación, autogestión, control y desarrollo por parte de la ciudadana sobre sus intereses propios, sin intermediarios. En conclusión, determinadas herramientas tecnológicas proporcionan a la sociedad civil la posibilidad de generar capital social digital para el bien común.
2	Burín Debora Coccimiglio Yamila González Federico Bulla Jhon	Desarrollos recientes sobre Habilidades Digitales y Comprensión Lectora en Entornos Digitales	Psicología, Conocimiento y Sociedad 6 (1), 191-206 (mayo-octubre 2016)	Los estudiantes nacidos en la era de las tecnologías digitales (los "nativos digitales") pueden tener mayor acceso a las mismas, pero la idea de que aprenden más y mejor solo por implementar dispositivos de aprendizaje con la última tecnología disponible es simplista y no se correspondería con la evidencia. El uso para objetivos académicos requeriría habilidades digitales. Estas aluden no solo al dominio técnico y operacional, sino sobre todo al dominio cognitivo, como habilidades de búsqueda y navegación, integración, evaluación de fuentes, y de uso estratégico de la información. Se han investigado mediante cuestionarios, o tareas informatizadas que plantean escenarios de búsqueda y comprensión de materiales. Entre las medidas de auto-informe, se ha avanzado en diseñar cuestionarios con propiedades psicométricas conocidas. Entre las segundas, se han creado entornos de tarea que remedan la situación en internet (sitios, páginas...) y se toman indicadores de precisión en las tareas, tiempos, y caminos de navegación. Si bien las investigaciones todavía son escasas, apuntan a una relación entre habilidades digitales y comprensión lectora, y cuando se investiga en tareas en ambientes controlados, la definición de las habilidades digitales se solapa con la competencia lectora digital (p.ej., en las pruebas PISA). Futuras investigaciones deben pormenorizar en las relaciones entre distintos aspectos de las habilidades digitales, en relación a los resultados en comprensión lectora u otros objetivos de aprendizaje, para poder caracterizar estrategias de intervención educativa.
3	Daza, Humberto	La Sociedad Moderna	Revista Venezolana de Economía y Ciencias Sociales, vol. 16, núm. 2, mayo-agosto, 2010, pp. 61-83	Introducción Las sociedades evolucionan con la historia y las circunstancias. Para muchos han surgido diferentes nociones de sociedad, vinculadas a las experiencias y prácticas realizadas, así como a las concepciones sociales y políticas clásicas. Diversos pensadores estudiaron el asunto, proveyeron a los actores sociales de interpretaciones de la realidad que contribuyeron a su comprensión y posterior transformación, y colaboraron en la redefinición de la sociedad moderna. Sobre los cambios sociales y la nueva dinámica mundial se han planteado disímiles definiciones: "sociedad de conocimiento", "sociedad informacional", "nueva era", "nueva sociedad", entre otros términos. Algunas de estas definiciones interpretan parcial o aproximadamente a la sociedad, los cambios en el capitalismo y su problemática actual. Además, con otros términos se intenta configurar desde los medios de comunicación un conocimiento interesado y parcializado del orden global. Por ejemplo, existen conceptos asociados a la idea de que se están produciendo transformaciones vinculadas a un cambio sistémico indispensable, los cuales, por otra parte, son concebidos en los debates de funcionarios y ejecutivos de organizaciones públicas internacionales, de grandes corporaciones privadas y de naciones altamente industrializadas. Sin embargo, es importante señalar que la mayoría de las representaciones conceptuales en curso se conecta en el mundo con escasa o abundante entidad epistemológica con los debates académicos y teóricos. En este artículo no se pretende estudiar a profundidad este debate. Las cuestiones se examinan dentro de un marco amplio de perspectivas sobre la sociedad y la modernidad. El objetivo de este material es aproximarse a la sociedad moderna y a los enfoques interpretativos que ganan o pierden su fuerza en una realidad caracterizada por cambios regionales y mundiales. Entre los autores destacamos, en sus estudios sobre la naturaleza de la sociedad moderna, a Marx (1818-1883), a Durkheim (1864-1920) y a Weber (1858-1917). El tema de la modernidad significó en Marx la caracterización del modo de producción capitalista, el estudio de su funcionamiento y de los cambios y fenómenos sociales vinculados a la lucha de clases entre la burguesía y
4	Solano Carrillo, Dolyns Galeana	Reseña del libro Enseñar a nativos digitales de Marc Prensky (2015)	Ciencias Sociales y Educación, 10(20), 335-341	Una pedagogía para el nuevo panorama educativo", Prensky (2015), basándose en una encuesta que le desarrolló a más de mil estudiantes, pudo asegurar que los estudiantes del siglo XXI exigen una reforma en el proceso de enseñanza, donde la tecnología juega un papel importante y la relación entre estudiante y docente cambia de manera significativa. En este sentido, propone el enfoque pedagógico de la coasociación, centrado en lograr que docentes y estudiantes sean so.»
5	Delval, Juan	La escuela para el siglo XXI	Sinéctica 40 www.sinetica.iteso.mx	La escuela debería ser un lugar privilegiado para proporcionar una formación que permita participar plenamente en la vida ciudadana y democrática, pero podemos percibir hoy que existe una contradicción entre el tipo de educación que se proporciona en las escuelas, y el modelo de sociedad al que formalmente se aspira. Lo que tendríamos que conseguir es constituir escuelas que sean democráticas y que preparen a los individuos para actuar como auténticos ciudadanos, y no como súbditos. ¿Cómo se hace?, ¿cómo podemos llegar hacia una escuela que cumpla esas funciones?, ¿qué tendríamos que hacer en las escuelas para poder encaminarnos hacia la formación de individuos que tengan este tipo de características? Si optamos por fomentar la existencia de individuos felices y autónomos hay que comenzar por emprender una serie de reformas. Palabras
6	Vilarinho-Pereira, D.R. Fleith, D.S.	Creative use of information and communication technologies according to university professors and students Uso	Estud. psicol. I Campinas 138 e190164	The purpose of this study was to investigate the role of technologies in fostering students' creativity and motivation in university classrooms, according to professors and students. Nine professors from three groups – those who use information and communication technologies creatively, those who make traditional use of these technologies, and those who do not use information and communication technologies –, were interviewed. Additionally, 249 students completed the Inventory of Teaching Practices for Creativity in Higher Education and the Motivation Scale for Learning. In the professors' report, it was not noticed a link between technology and the development of creativity. Students whose teachers did not use information and communication technologies evaluated the teaching practices for creativity more positively. The use of digital technologies in the classroom should be planned according to the purposes that are sought to achieve. Keywords:
7	Rivero, Gonzalo Díaz	La educación en el siglo XXI Sociedad ilustrada, ¿mito o realidad? Gonzalo	Revista de la Facultad de Ciencias de la educación Vol. 2. No. 1. (5-19) Enero-Junio/ 2017	El presente artículo analiza la política educativa de cara al siglo XXI. El documento utilizado como objeto de análisis fue el informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la educación para el siglo XXI, presidida por Jacques Delors. Los responsables del diseño de esta política educativa no son pedagogos ni profesionales de disciplinas estrechamente ligadas; son economistas con una trayectoria laboral en entidades económicas privadas y en cargos públicos. La propuesta acerca de los cuatro pilares básicos de la educación (aprender a conocer, saber hacer, saber ser y aprender a vivir juntos) fue concebida y argumentada desde las necesidades de la economía y la visión de los empresarios, con la formación teórica e ideológica de economistas neoliberales. Ellos acometieron el análisis de la educación con base en conceptos del mundo empresarial: capital humano, eficiencia, eficacia, calidad, flexibilización laboral, tasa de retorno y productividad. En este artículo se argumenta en contra del pronóstico expresado por Peter Ferdinand Drucker (1909 – 2005), según el cual la humanidad está a las puertas de una auténtica sociedad ilustrada en la que los trabajadores no ilustrados serán una especie en vías de extinción.
8	Montaña Correa, Daniela	Pacto Fáustico digital. Instrumentalización de las tecnologías digitales en la escuela	Anónimo Virtualidad Bogotá, Colombia 21 de enero de 2019	Este artículo presenta el análisis interpretativo de un estudio cualitativo realizado en un colegio oficial del sur de Bogotá. La investigación comprendió desde una perspectiva histórica y social de la educación en Colombia de qué manera se ha reconfigurado la escuela de acuerdo con las relaciones que establecen docentes y estudiantes, la naturaleza del conocimiento y la incorporación de las nuevas tecnologías al espacio escolar. Se identifica una nueva fractura educativa relacionada con la continuación de una tendencia, que pese a valerse de herramientas tecnológicas, sigue manteniendo las ideas de la educación tradicional, centradas en una función distributiva del conocimiento.

Figura 15 Matriz de investigación

9	Zambrano Garza, Mónica Habib Mireles, Lizbeth Alfaro Cazarez, Neydi Gabriela	Mejoras en el aula invertida Hacia un aprendizaje activo	Accelerating the world's research 2019	Dentro de la educación la introducción de cualquier nueva estrategia pedagógica en el aula requiere un cambio en las mentes de maestros y estudiantes por lo que durante el año 2016, derivado de la necesidad de implementar mejoras al Programa Internacional EuroFIME, se estableció el modelo de aula invertida, después de 3 años de su aplicación, se han tenido resultados notables, por lo anterior en la actualidad se está trabajando en la reestructuración de una de las unidades de aprendizaje a fin de llevarlo al siguiente nivel e implementar actividades del modelo de aprendizaje activo, habilitado mediante la tecnología, para que los estudiantes puedan desarrollar habilidades de pensamiento de orden superior y creatividad. De acuerdo a Blair, 2012 la aplicación efectiva de competencias vitales como el pensamiento crítico, la creatividad, la competencia comunicativa y el trabajo en equipo, de acuerdo al autor es más probable que suceda si estas habilidades se adquieren durante los años de estudio en la universidad, considerando que actualmente en el aula se cuenta con generaciones prácticamente digitales.
10	Valeria, Joana Calle, Abad	Currículo priorizado	Primera Edición, 2021 © Ministerio de Educación	En el año 2021, el Ministerio de Educación expide el Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales, el cual está separado por subniveles y es aplicable en la modalidad presencial, semipresencial o a distancia, con el fin de fortalecer estas competencias.
11	Palma Rojas, Karen	Los principios didácticos constructivistas como prácticas inclusivas en el aula de primaria	INNOVACIONES EDUCATIVAS · Año XIX · Número 27 · Diciembre 2017	El sistema educativo costarricense se distingue por atender grupos heterogéneos. Ignorar la pluralidad de los escenarios educativos crea tolerancia a la exclusión porque resta importancia a las necesidades e intereses individuales del estudiantado. La educación inclusiva instaura saberes hacia la diversidad y la expone como una característica propia del ser humano. Promueve prácticas que transforman las metodologías de enseñanza en acciones que se sustentan de lo particular, aumentando en la persona su motivación por aprender y pertenecer a un contexto educativo. Los principios didácticos constructivistas se consideran prácticas inclusivas que articulan las acciones pedagógicas al nivel y ritmo de aprendizaje de los estudiantes. El objetivo del artículo es analizar la metodología de enseñanza inclusiva que se establece a partir del uso constante de principios didácticos constructivistas en un cuarto año de la Escuela José Figueres Ferrer, San José, Costa Rica. Los cinco principios didácticos incluidos fueron: aprendizaje cooperativo, enseñanza explícita, activación de los conocimientos previos, estrategias de metacognición y modelaje cognitivo. Se concluye que los principios didácticos reconocen la diversidad como una oportunidad y no una desventaja; las diferencias individuales no son notorias durante el proceso de enseñanza y aprendizaje porque cada persona aporta desde sus posibilidades. Su uso reveló características de liderazgo, creatividad y autonomía en el estudiantado al asumir aspectos clave en su proceso de construcción del aprendizaje. Palabras clave: Educación básica, educación inclusiva, proceso de enseñanza, método de enseñanza, principios didácticos constructivistas, enseñanza en equipo.
12	Garcés, Luis Montaluisa, Ángel Salas, Edgar	El aprendizaje significativo y su relación con los estilos de aprendizaje Luis	Anales de la Universidad Central del Ecuador Vol.1, No. 376 - (2018)	Este trabajo tiene el propósito de aportar algunos conocimientos teóricos del aprendizaje significativo de Ausubel y sus relaciones con el modelo de estilos de aprendizaje de Honey y Mumford. En este sentido, se repasa las características más relevantes, requerimientos y factores necesarios del aprendizaje significativo, para lograr el proceso de asimilación de la información en la estructura cognitiva, es decir, los estudiantes deben ser capaces de desarrollar habilidades y destrezas propias. Después se hace un análisis de los estilos de aprendizaje -los modelos de Kolb y Honey Mumford-, y su influencia en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Finalmente, se concluye que el docente debe conocer los estilos de aprendizaje y preferencias individuales de sus alumnos para programar actividades metodológicas y actividades que conecten la estructura cognitiva de una disciplina con la previa, pues no hay ningún aprendizaje que empiece de cero.
	Medina Pena, Rolando Machado Lopez, Libertad Vivango Vargas, 13 Germania Sonia María Santoveña Casal (coord.)	Pensamiento crítico: evolución y desarrollo	Universidad Metropolitana de Ecuador, 2018	El pensamiento crítico vinculado con otras ciencias como la psicología, el liderazgo, el emprendimiento, el derecho, el conocimiento de la realidad socioeconómica del Ecuador y del mundo, permite que los estudiantes adopten posturas críticas. Lo que a la vez ofrece la posibilidad de argumentar sus puntos de vista en un mundo cada vez más globalizado por la tecnología y menos hacia el desarrollo de aquellas habilidades comunicativas que permiten al ser humano el desarrollo de una cultura idiomática y de una competencia comunicativa que conlleve su estudio en la percepción crítica frente a las diferentes situaciones que suceden en el entorno.
14		Investigación e innovación en metodologías digitales basadas en el aprendizaje conectado, activo y colaborativo	Universidad Nacional de Educación a Distancia Año de publicación: 2020	Se presenta un texto de investigación de autoría colectiva realizado en el marco del Proyecto Metodologías basadas en el aprendizaje conectado, activo y colaborativo, del Grupo de Innovación "Comunicación, Redes Sociales y nuevas narrativas" (GID2017-4). El proyecto ha sido financiado por el Vicerrectorado de Digitalización e Innovación con el apoyo del Instituto Universitario de Educación a Distancia (IUED), dentro del Plan de apoyo a la innovación docente en la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED). El libro que tiene en sus manos es el resultado del trabajo colaborativo de un grupo de profesores motivados por la innovación y mejora de la educación. Está organizado en cinco bloques temáticos que aglutinan las distintas propuestas metodológicas.
15	Marc Prensky	Nativos e Inmigrantes Digitales	En On the Horizon (MCB University Press, Vol. 9 No. 6, December 2001)	Los estudiantes de hoy -desde la guardería a la universidad- representan las primeras generaciones que han crecido con esta nueva tecnología. Han pasado toda su vida rodeados de, y usando, ordenadores, videojuegos, reproductores digitales de música, videocámaras, móviles, y todos los demás juguetes y herramientas de la era digital. Hoy en día la media de los graduados universitarios ha pasado menos de 5.000 horas de su vida leyendo, pero más de 10.000 horas jugando con videojuegos (por no hablar de las 20.000 horas viendo la televisión). Los juegos de ordenador, el correo electrónico, internet, los teléfonos móviles y la mensajería instantánea son parte integrante de sus vidas.
16	Burin Debora Coccimiglio Yamila González Federico Bulla Jhon	Desarrollos recientes sobre Habilidades Digitales y Comprensión Lectora en Entornos Digitales	Psicología, Conocimiento y Sociedad 6 (1), 191-206 (mayo-octubre 2016) Revisiones	Los estudiantes nacidos en la era de las tecnologías digitales (los "nativos digitales") pueden tener mayor acceso a las mismas, pero la idea de que aprenden más y mejor solo por implementar dispositivos de aprendizaje con la última tecnología disponible es simplista y no se correspondería con la evidencia. El uso para objetivos académicos requeriría habilidades digitales. Éstas aluden no solo al dominio técnico y operacional, sino sobre todo al dominio cognitivo, como habilidades de búsqueda y navegación, integración, evaluación de fuentes, y de uso estratégico de la información. Se han investigado mediante cuestionarios, o tareas informatizadas que plantean escenarios de búsqueda y comprensión de materiales.
17	Pérez, Ángel	La era digital. Nuevos desafíos educativos	Sinéctica 2013	Cuando los estudiantes contemporáneos abandonan cada día la escuela se introducen en un escenario de aprendizaje organizado de forma radicalmente diferente. En la era global de la información digitalizada el acceso al conocimiento es relativamente fácil, inmediato, ubicuo y económico. Uno puede acceder en la red a la información requerida, al debate correspondiente, seguir la línea de indagación que le parezca oportuna sin el control de alguien denominado docente.
18	Edgar Andrés Espinosa Ríos Angie Zuleidy Aguirre Arias	Mediación didáctica, un reto para la formación docente	Libro	Muestra como a partir de los diversos estímulos cognitivos generados por el docente en sus procesos de mediación didáctica desde diversas estrategias, como las actividades experimentales y secuencias didácticas, se pueden fortalecer las habilidades en los estudiantes, enseñándoles a aprender y a pensar como personas autónomas capaces de construir su propio conocimiento y agenciar de manera autónoma su formación integral.