



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSGRADO



Instituto de
Posgrado

MAESTRÍA EN “TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA”

**PROYECTO DE TRABAJO DE TITULACIÓN EN MODALIDAD
VIRTUAL**

TEMA:

**“El M-Learning Como Herramienta Didáctica En El Proceso De Enseñanza –
Aprendizaje De La Materia De Educación Cultural y Artística”**

**Línea de investigación: Gestión, Calidad de la Educación, Procesos Pedagógicos e
Idiomas**

AUTOR: Robert Henry Males Sarabia

TUTOR/A: Lic. Ricardo Leyva Yenney, PhD.

Enero – 2023

Ibarra – Ecuador



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE POSGRADO

DEDICATORIA

El presente trabajo está dedicado a mi madre María Piedad por su constancia, a Carmen Emilia hermana que por injusticias de la vida hoy ya no está y fue siempre un ejemplo de superación, mi hija Angie que igualmente llegó con su esfuerzo y dedicación a casi el final de su meta universitaria; todos pilares fundamentales de mi vida, al ser mi ejemplo, apoyarme y contenerme en momentos difíciles e igualmente estar conmigo en momentos gratos. Por enseñarme a afrontar cada dificultad con calma y fe.

Además, dedicárselo a mi esposa Flor por su comprensión, paciencia, fortaleza y gran amor, siendo mi apoyo día a día por lo cual estaré agradecido toda mi vida.

A mis hijos Henry Sebastián, Sofía y Damaris que son parte de mi corazón, lo mejor que me ha pasado y el motor de mi superación cada día.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE POSGRADO

AGRADECIMIENTO

Al culminar con los resultados del presente proyecto primeramente dar gracias a Dios por permitirme culminar el proyecto y cada una de las asignaturas en el tiempo planificado.

El trabajo fue posible de realizarlo, gracias al apoyo de las autoridades de la institución donde trabajo al MSc Héctor Herrera, MSc. Fausto Anrango, Lic. Shamil Vargas, Lic. Edwin Encalada, quienes me brindaron su apoyo y las facilidades para su desarrollo.

Agradezco además a Flor mi esposa por estar a mi lado a cada momento dándome su apoyo y cuya paciencia estuvo a prueba innumerables ocasiones, también a mis hijos Henry Sebastián y Sofía quienes a diario fueron pacientes al restarles tiempo valioso en familia.

A cada uno de mis profesores de las materias recibidas, que compartieron sus valiosos conocimientos y ampliaron los míos; a mi directora y asesor por su paciencia incondicional su gran guía y apoyo.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE POSGRADO



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

| DATOS DE CONTACTO | | | |
|---------------------|---|-----------------|------------|
| CÉDULA DE IDENTIDAD | 1002405890 | | |
| APELLIDOS Y NOMBRES | Ma les Sarabia Robert Henry | | |
| DIRECCIÓN | Inti Ñan y S/N Barrio Lindo Ca lpaquí bajo Eugenio Espejo Otavalo | | |
| EMAIL | robert.males@educacion.gob.ec | | |
| TELÉFONO FIJO | 062925126 Ref. | TELÉFONO MÓVIL: | 0997466548 |

| DATOS DE LA OBRA | |
|-----------------------------|---|
| TÍTULO: | El M-Learning Como Herramienta Didáctica En El Proceso De Enseñanza – Aprendizaje De La Materia De Educación Cultural y Artística |
| AUTOR (ES): | Ma les Sarabia Robert Henry |
| FECHA: DD/MM/AAAA | 08/11/2022 |
| SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO | |
| PROGRAMA: | <input type="checkbox"/> PREGRADO <input checked="" type="checkbox"/> POSGRADO |
| TITULO POR EL QUE OPTA | MAESTRÍA EN “TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA |
| TUTOR | PhD. Yenney Ricardo Leyva. |



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE POSGRADO

2. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 20 días del mes de enero de 2023.

EL AUTOR:

(Firma).....

Nombre: Robert Henry Males Sarabia

ÍNDICE DE CONTENIDOS

| | |
|--|----|
| CAPÍTULO I | 16 |
| EL PROBLEMA..... | 16 |
| 1.1. Problema de Investigación..... | 16 |
| 1.2 Antecedentes..... | 17 |
| 1.3. Objetivos de la Investigación | 22 |
| 1.3.1 Objetivo General..... | 22 |
| 1.3.2 Objetivos Específicos | 22 |
| 1.4. Justificación..... | 23 |
| CAPÍTULO II..... | 25 |
| MARCO REFERENCIAL..... | 25 |
| 2.1 Marco teórico..... | 25 |
| 2.1.1 M-Learning | 25 |
| 2.1.2 E-learning vs M-Learning..... | 28 |
| 2.1.3 M-learning en el proceso de Enseñanza..... | 32 |
| 2.1.3 Herramientas tecnológicas para M-Learning..... | 35 |
| 2.1.4 Las herramientas M-learning durante y posterior a la pandemia..... | 44 |
| 2.1.5 Educación Cultural y Artística | 45 |
| 2.1. Marco legal..... | 54 |
| CAPÍTULO III..... | 59 |
| MARCO METODOLÓGICO | 59 |

| | |
|--|----|
| 3.1. Descripción del Área de Estudio / Descripción del Grupo de Estudio | 59 |
| 3.2. Enfoque y Tipo de Investigación..... | 61 |
| 3.3. Procedimiento de Investigación..... | 63 |
| 3.4. Consideraciones Bioéticas | 65 |
| CAPÍTULO IV | 67 |
| RESULTADOS Y DISCUSIÓN | 67 |
| 4.1. Encuesta Aplicada a los Alumnos de Décimo Año de Educación Básica | 67 |
| Pregunta 1: Seleccione ¿cuál de los siguientes dispositivos tecnológicos tiene usted en casa?..... | 67 |
| Pregunta 2: ¿Tiene acceso a internet en el celular, computador, tablet u otros dispositivos?..... | 68 |
| Pregunta 3: Seleccione cuál de los siguientes dispositivos tecnológicos tiene usted en casa?..... | 69 |
| Pregunta 4: ¿Padece usted de algún problema visual que dificulte el uso del celular como herramienta para sus estudios?..... | 70 |
| Pregunta 5: ¿Le gustaría poder usar el celular en el aula para fines de aprendizaje? | 71 |
| Pregunta 6: ¿En qué medida le interesaría la utilización de su celular para aprender mejor la materia de ECA? | 73 |
| Pregunta 7: ¿Conoce usted sobre gamificación con dispositivos móviles? | 74 |
| Pregunta 8 ¿Le gustaría usar juegos en su celular para aprender la temática de ECA, que permitan por ejemplo buscar información sobre el arte para resolver y superar retos? . | 75 |

| | |
|--|----|
| Pregunta 9: ¿Según su respuesta anterior, cree usted que con juegos se facilitaría aprender los contenidos de Educación Cultural y Artística (ECA), repasarlos y fijarlos en la memoria a través de una experiencia divertida? | 76 |
| Pregunta 10: ¿Le gustaría obtener una calificación con un juego en clases de ECA, que le anime a esforzarse para superar a sus compañeros y a la vez aprender? | 77 |
| Pregunta 11: ¿Cree usted que un juego sería una distracción y pérdida de tiempo durante las clases de ECA? | 78 |
| 4.2 Análisis General de la Encuesta a Alumnos | 79 |
| 4.3. Encuesta Aplicada a los Docentes de Décimo Año de Educación Básica | 79 |
| Pregunta 1: Tomando en cuenta su vivencia educativa ¿Qué nivel de conocimiento tiene sobre el aprendizaje electrónico móvil o M-learning?..... | 79 |
| Pregunta 2: ¿En qué medida conoce usted sobre gamificación? | 80 |
| Pregunta 3: ¿En qué escala estima que la aplicación de la gamificación en el aula influiría en la formación integral de los estudiantes? | 82 |
| Pregunta 4: Tomando en cuenta su vivencia educativa ¿Qué nivel de conocimiento tiene sobre el aprendizaje electrónico móvil o M-learning?..... | 83 |
| Pregunta 5: ¿En qué rango considera, la facilidad de aplicación de la gamificación con dispositivos móviles en el aula?..... | 84 |
| Pregunta 6: ¿En qué nivel considera que la gamificación con dispositivos móviles, facilita el logro de los objetivos de aprendizaje propuestos? | 85 |

| | |
|---|-----|
| Pregunta 7: ¿En qué rango usted considera que la gamificación con dispositivos móviles, ha incrementado la motivación por aprender, tomando en cuenta que el juego desarrolla positivamente capacidades de retención de conocimientos en los estudiantes? | 86 |
| Pregunta 8: ¿En qué nivel considera que la falta de capacitación en gamificación, afectan la interacción en las aulas?..... | 87 |
| Pregunta 9: ¿En qué rango según su vivencia educativa, considera que el aplicar la gamificación en las aulas con dispositivos móviles, aporta al desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes?..... | 88 |
| Pregunta 10: ¿Estima usted que el proceso de enseñanza aprendizaje, ha mejorado aplicando gamificación con dispositivos móviles? | 89 |
| 4.4 Análisis General de la Encuesta a Docentes..... | 90 |
| 4.2 Pruebas Estadísticas..... | 91 |
| CAPÍTULO V..... | 94 |
| PROPUESTA | 94 |
| 5.1. Desarrollo de la Propuesta Didáctica de Implementación de M Learning en el proceso de enseñanza aprendizaje de la materia de ECA. | 94 |
| CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES | 112 |
| Conclusiones: | 112 |
| Recomendaciones:..... | 114 |
| BIBLIOGRAFÍA | 115 |
| ANEXOS | 121 |

ÍNDICE DE TABLAS

| | |
|--|----|
| Tabla 1: Comparativa entre E-learning y M-Learning | 29 |
|--|----|

| | |
|---|----|
| Tabla 2: Comparativa de consumo de recursos de las herramientas : | 39 |
| Tabla 3: | 52 |
| Tabla 4 | 67 |
| Tabla 5 | 68 |
| Tabla 6 | 69 |
| Tabla 7 | 70 |
| Tabla 8 | 71 |
| Tabla 9 | 73 |
| Tabla 10 | 74 |
| Tabla 11 | 75 |
| Tabla 12 | 76 |
| Tabla 13 | 77 |
| Tabla 14 | 78 |
| Tabla 15 | 79 |
| Tabla 16 | 80 |
| Tabla 17 | 82 |
| Tabla 18 | 83 |
| Tabla 19 | 84 |
| Tabla 20 | 85 |

| | |
|-----------------|-----|
| Tabla 21 | 86 |
| Tabla 22 | 87 |
| Tabla 23 | 88 |
| Tabla 24 | 89 |
| Tabla 25: | 91 |
| Tabla 26 | 92 |
| Tabla 27 | 92 |
| Tabla 28 | 93 |
| Tabla 29: | 95 |
| Tabla 30 | 97 |
| Tabla 31 | 100 |
| Tabla 32 | 103 |
| Tabla 33 | 105 |
| Tabla 34: | 108 |

ÍNDICE DE FIGURAS

| | |
|--------------------|----|
| Figura No. 1 | 30 |
|--------------------|----|

| | |
|----------------------|----|
| Figura No. 2:..... | 41 |
| Figura No. 3..... | 59 |
| Figura No. 4:..... | 67 |
| Figura No. 5:..... | 68 |
| Figura No. 6:..... | 70 |
| Figura No. 7:..... | 71 |
| Figura No. 8:..... | 72 |
| Figura No. 9:..... | 73 |
| Figura No. 10:..... | 74 |
| Figura No. 11:..... | 75 |
| Figura No. 12:..... | 76 |
| Figura No. 13:..... | 77 |
| Figura No. 14:..... | 78 |
| Figura No. 15:..... | 80 |
| Figura No. 16 :..... | 81 |
| Figura No. 17:..... | 82 |
| Figura No. 18:..... | 83 |
| Figura No. 19:..... | 84 |
| Figura No. 20:..... | 85 |

| | |
|---------------------|----|
| Figura No. 21:..... | 86 |
| Figura No. 23:..... | 88 |
| Figura No. 24:..... | 89 |

ÍNDICE DE ANEXOS

| | |
|--|-----|
| Anexo 1: Encuesta a los alumnos | 121 |
| Anexo 2 Encuesta a los Docentes | 125 |
| Anexo 3: Planificaciones docentes Educación Cultural y artística | 129 |

RESUMEN

El objetivo principal de este proyecto de titulación es determinar los aspectos metodológicos de una guía de estrategias didácticas que permitan aplicar M-Learning en la enseñanza Educación Cultural y Artística (ECA), en los estudiantes de 10mo año de Educación Básica Superior. Este proyecto tiene inicio en la problemática presentada por la pandemia COVID-19 respecto a la presencialidad de los alumnos en el salón de clase, en su desarrollo se va adaptando a la realidad post pandemia ecuatoriana, en la que los docentes han desarrollado capacidades pedagógicas a través de la implementación de tecnología en la impartición de clases, y en la que actualmente el 95% de los estudiantes tienen equipos tecnológicos que facilitan los medios de comunicación por lo que la presente pretende implementar metodologías del uso de herramientas M-learning no únicamente en la modalidad a distancia sino también en el salón de clase. La presente investigación se desarrolla con un enfoque mixto, emplea encuestas en línea como instrumento de recolección de datos que son interpretados por la herramienta estadística SPSS v26.0.1. En la tabulación de los resultados de la encuesta a los alumnos se pudo encontrar que tienen gran predisposición para aprender a través de la implementación de dispositivos móviles en el aula para la materia de educación cultural y artística, los alumnos han desarrollado destrezas tecnológicas y capacidades de investigación que requieren que los docentes estén a la vanguardia de las diferentes herramientas que facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje.

Palabras Clave: Educación , Metodología, M-Learning, tecnologías, Capacidades

ABSTRACT

The main objective of this degree project is to determine the methodological aspects of a guide of didactic strategies to apply M-Learning in the teaching of Cultural and Artistic Education, in students of 10th year of Higher Basic Education. This project has its beginning in the problem presented by the COVID-19 pandemic regarding the presence of students in the classroom, in its development its adapting to the Ecuadorian post-pandemic reality, in which teachers have developed pedagogical skills to through the implementation of technology in the teaching of classes, and in which currently 95% of the students have technological equipment that facilitates the means of communication, so the present aims to implement methodologies for the use of M-learning tools not only in the distance modality but also in the classroom. This research is developed with a mixed approach, using online surveys as a data collection instrument that are interpreted by the statistical tool SPSS v26.0.1. In the tabulation of the results of the survey of the students, it was found that they have a great predisposition to learn through the implementation of mobile devices in the classroom for the subject of cultural and artistic education, the students have developed technological skills and communication skills. research that requires teachers to be at the forefront of the different tools that facilitate the teaching-learning process.

Keywords: Education, Methodology, M-Learning, technologies, Capacities

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Problema de Investigación

“En Latinoamérica, el sistema educativo se ha enfocado significativamente en provisión de tecnología con resultados no favorables, en las mejoras de aprendizaje" (Sucre y Manning, 2016); los estudiantes se acostumbraron a ese modelo de trabajo en un laboratorio, frente a un computador y marginando las alternativas de dispositivos móviles específicamente al ocio, comunicación o entretenimiento, pudiendo ser una de las causas del escaso interés por asistir a clases virtuales en un dispositivo móvil.

En Ecuador el capítulo IV de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) del 2017 sobre las faltas de los estudiantes, en el Artículo 330 se señala como Faltas leves que: “el uso de teléfono celular o cualquier otro objeto ajeno a la actividad educativa que distrajera su atención durante las horas de clase o actividades educativas” Asamblea Nacional, (2011); constatando que no se han reglamentado o creado lineamientos para su uso, y el mismo ha sido desprestigiado por las acciones o mal uso de los dispositivos móviles por parte de los estudiantes, quienes no lo ven como una herramienta tecnológica educativa y esa costumbre hace que pierdan el interés en las clases virtuales, pues ya no los encuentran divertidos y se aburren o distraen fácilmente.

En la Unidad educativa Gabriela Mistral de la ciudad de Otavalo, la mayoría de estudiantes por motivo de la pandemia se vieron obligados el acceso a clases a través de dispositivos móviles, específicamente celulares de media y baja gama para asistir a clases virtuales, inicialmente se puso reglas, las cuales poco a poco dejaron de aplicarse y cumplirse, sea por problemas de conectividad, fallos de los dispositivos o espacio de almacenamiento. Entre otros aspectos, al existir mayor flexibilidad en las normativas eventualmente creadas, y constatar la notoria falta de control y normativas, bajó el interés en asistir y participar en las clases virtuales.

De esta problemática descrita emergen las siguientes preguntas para la investigación:

¿Cómo el uso del Aprendizaje móvil o móvil learning (M-Learning) permite mejorar el proceso enseñanza en la materia de Educación Cultural y Artística, en los estudiantes de 10mo año de educación básica superior, de la Unidad Educativa Gabriela Mistral, ciudad de Otavalo, provincia de Imbabura, en el período escolar 2021-2022?

¿Cuáles son las aplicaciones del M-Learning facilitan la enseñanza en la materia de Educación Cultural y Artística, para los estudiantes de 10mo año de educación básica superior, de la Unidad Educativa Gabriela Mistral, ciudad de Otavalo, provincia de Imbabura, en el período escolar 2021-2022?

¿Cuáles son las estrategias didácticas que facilitan el uso del M-Learning en la enseñanza materia de Educación Cultural y Artística, en los estudiantes de 10mo año de educación básica superior, de la Unidad Educativa Gabriela Mistral, ciudad de Otavalo, provincia de Imbabura, en el período escolar 2021-2022?

El poco de interés y motivación en los estudiantes para asistir y participar en las clases virtuales se evidencia en su bajo rendimiento académico y en algunos casos la deserción escolar. Los representantes de los estudiantes justifican motivos como fallas de conectividad, falta de tecnología y en varios casos carencia de capacitación al no poder manipular la plataforma de comunicación y colaboración Microsoft Teams, que es la herramienta adquirida y autorizada para trabajo en el aula virtual por el Ministerio de Educación. Por lo expuesto, se buscarán estrategias didácticas que mejoren el proceso de formación y participación de los estudiantes en la materia de Educación Cultural y Artística, en estudiantes de 10mo año de educación básica superior, de la Unidad Educativa Gabriela Mistral, ciudad de Otavalo, provincia de Imbabura, período escolar 2021-2022.

1.2 Antecedentes

En el año 1955 la Organización de Naciones Unidas (ONU), hace una recomendación en el ámbito de la educación cultura y ciencia en su oficina internacional de Educación donde recomienda que: “En la preparación profesional del magisterio primario deberá prestarse gran importancia a su formación artística; las Artes Plásticas y su historia” (p.10). En función de lo mencionado la conferencia Regional de América Latina y el Caribe en el 2005 acerca de la educación artística habla acerca de “Hacia una Educación Artística de Calidad:

Retos y Oportunidades”, de aquí la importancia de tener una actualización en la metodología en la que se imparte la materia de Educación artística siendo que a partir de la pandemia en todo el proceso educativo se ha visto involucrada la tecnología, por ende es necesario encontrar las formas más adecuadas de aplicar herramientas tecnológicas en pro de mejorar el proceso enseñanza aprendizaje.

En la investigación de Basantes & Chilingua (2018) “Incidencia del uso del Aprendizaje móvil o móvil learning (M-learning) como recurso educativo para el apoyo a problemas de Aprendizaje en Cálculo Matemático a estudiantes del segundo año de educación básica de la Unidad Educativa San Vicente de Paúl de la ciudad de Riobamba”. Determinaron que las aplicaciones móviles educativas de los teléfonos celulares aportan significativamente en el refuerzo de conocimientos de matemáticas en niños con problemas de aprendizaje - discalculia, mejorando el desarrollo de habilidades en el área, pero es importante que el docente conozca las actividades apropiadas para el trabajo con niños con estos problemas, lo que permitirá que el estudiante logre comprender cada temática al igual que los demás alumnos. De aquí que no solo es importante la herramienta sino también el conocimiento del docente en su asignatura y cómo va a transmitir su conocimiento a los estudiantes.

Con base en Ponluisa Ojeda (2014), y su investigación de: “la relación que existe entre el M-Learning y el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de la carrera de docencia en informática, facultad de ciencias humanas y de la educación en la Universidad Técnica de Ambato”. Ponluisa evidenció el desconocimiento estudiantil en la manipulación y aplicación de herramientas M-Learning; además de desconocer las ventajas o beneficios que ofrece el aplicar los dispositivos móviles en educación como herramienta innovadora en apoyo pedagógico, lo cual sucede en países desarrollados. Esto no pasa solamente en la educación superior, sino también se extiende a educación básica y niveles inferiores como el caso de la Unidad Educativa Gabriela Mistral, que, debido a la actual crisis sanitaria mundial, se vio forzada a un cambio drástico e imprevisto con la hasta en ese momento poco conocida educación virtual.

En la investigación “M-Learning en niveles iniciales, rasgos didácticos de las APPS educativas, en las aulas de las Facultades de Formación del Profesorado y Educación de las

universidades de Jaen, Granada, UNED y Oviedo”, de Fombona Cadavieco, Pascual Sevillano, & Vasquez Cano (2020), en su estudio de una muestra aleatoria de 136 aplicaciones orientadas a niveles educativos iniciales extraídas de repositorios Android e IOs. Los investigadores consideran que las aplicaciones no siguen las pautas de una unidad didáctica, por lo que el sistema educativo debe adaptarse a estos modelos diseñando y generando lineamientos innovadores en gestión de forma y contenido educativos. La elección de aplicaciones educativas para reafirmar el conocimiento, debe considerar el objeto de estudio, materia, nivel y grupo de trabajo, teniendo en cuenta que debido a la virtualización por el aislamiento social debido a la crisis sanitaria, han aparecido aplicaciones de apoyo a la realización de diferentes actividades y áreas del conocimiento, son muchas; pero no todas resultan útiles al momento de evaluar su eficacia, lo que implica un análisis crítico previo por parte del docente al momento de elegir la herramienta de apoyo pedagógico para alcanzar resultados positivos, mejorando el aprendizaje y reforzando el conocimiento.

En el análisis el estudio de Espinoza (2018) “M-Learning para desarrollar competencias de manejo de la información y socialización del conocimiento en los estudiantes del bachillerato de la ciudad de Machala”. El autor aplicó una metodología teórica, de tipo bibliográfico documental, analizando las competencias que deben dominar docentes y estudiantes, para el manejo de información y adquisición del conocimiento; experimentó con dos aplicaciones: Master Math en Matemática y Maps en Geografía para generar aprendizajes significativos. Se constató que la tecnología favorece al desarrollo de conocimientos promoviendo su uso responsable con capacitación, planificación docente reflexiva, técnica y sobre las herramientas móviles de acuerdo a la materia que se imparta, vuelven a la tecnología móvil una herramienta didáctica que favorece el aprendizaje en los educandos de bachillerato y otros niveles.

Para lograr dominio de competencias tecnológicas, se deben tener los fundamentos teóricos o bases técnicas, las cuales deben ser transmitidas inicialmente por parte de los docentes motivando la autonomía investigativa. Al existir un vacío en un área o materia que pase por alto enseñar las bases teóricas tecnológicas, justificando el hecho de que los estudiantes son nativos tecnológicos, implica que el docente domine las competencias digitales previamente y transmita ese conocimiento a los educandos, a la par de planificar de forma reflexiva y

técnica su clase virtual. Existen aplicaciones para dispositivos móviles que centran sus actividades en temáticas o materias específicas, generando con ello aprendizajes significativos en el proceso educativo.

Lagos (2018) en su trabajo “El M-Learning, un nuevo escenario en la Educación superior del Ecuador”, aplicado a 200 estudiantes y 20 docentes del I y II ciclo en la carrera de Sistemas Multimedia de la facultad de Filosofía de la Universidad de Guayaquil, realizado con un estudio experimental descriptivo; concluye que el M-Learning aporta flexibilidad y accesibilidad, facilita la construcción del conocimiento, ayuda en la resolución de problemas de aprendizaje y promueve el desarrollo de habilidades o destrezas en forma autónoma, generando motivación y dinamismo al proceso educativo, ya que se genera un aprendizaje ubicuo por el M-learning, simplificando los procesos educativos que permiten alcanzar un aprendizaje significativo en los estudiantes, teniendo un elevado nivel de aceptación y adaptación que debe ser reforzado con conocimientos sólidos.

Castillo Santos & Rivera Castañeda (2014) en su indagación sobre “El uso del mobile learning para favorecer la competencia referente al manejo de la información histórica y la socialización del conocimiento, aplicado al grupo 2° H de la escuela Secundaria Técnica, ubicada en la ciudad de México”, con 34 estudiantes; y en la ciudad de Campeche, al grupo 2° E de una escuela secundaria con 33 educandos, señalan: en el proceso enseñanza aprendizaje los estudiantes adquieren el dominio de competencias digitales. En modelos de organismos internacionales como la Organización de Naciones Unidas (ONU) y la Organización de Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), se propone que el docente fomente el uso de tecnología en el aula; el M-learning contribuye al intercambio de conocimientos entre estudiantes, desarrollando además competencias propias de una materia o tema, en relación con las TIC como medio para el logro de objetivos. Al ser la tecnología móvil predominante en la situación sanitaria mundial; la aplicación del modelo M-Learning en las aulas virtuales debe dejar de hacerse de forma empírica, debe optimizarse en vías de facilitar la construcción del conocimiento de forma efectiva y por, sobre todo, debe evaluarse constantemente su efectividad, para adaptarse a los requerimientos y realidad de los educandos. La complejidad radica en romper el gran paradigma conductual de considerar a los dispositivos móviles exclusivamente para fines comunicacionales y de entretenimiento u ocio, siendo esto una de las principales desventajas

al momento de usarlos con fines educativos; enfocarse en captar el interés por aprender y reafirmar el conocimiento en las aulas virtuales.

Madrid, Mayorga & Núñez, (2013) en su investigación sobre “La aplicación del M-Learning en el aula de primaria: Experiencia práctica y propuesta de formación para docentes, llevada a cabo con los estudiantes de tercer ciclo de primaria del CEI Mare Nostrum de Torrox Málaga”. Los investigadores proponen actividades complementarias del área media de conocimiento para motivar, reforzar, ampliar contenidos curriculares, trabajar transversalmente competencias de aprender a aprender y tecnología; se encuentra en estudiantes el incremento de la acción, se implican más miembros de la comunidad educativa como representantes, se potencia la actitud investigadora, se amplían y refuerzan contenidos curriculares, mayor alcance y motivación en los educandos.

López , Támez & Lozano (2009) en el trabajo investigativo sobre “el aprendizaje móvil y desarrollo de habilidades en foros asincrónicos de comunicación aplicado en el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey a 80 estudiantes de formación profesional de 20 y 22 años”; en donde los autores emplearon podcast de lecturas en las que un grupo aportó a los foros y otro lo realizó convencionalmente. La investigación obtuvo como resultado que el aprendizaje móvil no presenta cambios notorios en el rendimiento académico, no obstante se convierte en una alternativa al desarrollo del análisis crítico de los estudiantes; puntualizando que el aprendizaje móvil mediante foros asincrónicos, refleja mejora al usar videos instructivos o de refuerzo sobre las actividades y publicándolos en los grupos de chat como apoyo a estudiantes que por diversos motivos, no puedan conectarse a una clase síncrona. Analizando esto desde otra perspectiva, se encuentra similitud con el modelo de clase invertida, cuyos atributos en conjunto con el aprendizaje móvil reafirman los conocimientos y desarrollan el análisis crítico y reflexivo de los educandos.

Vale mencionar que existen cuestionamientos en torno a la aplicación del modelo M-Learning en las aulas virtuales, principalmente a nivel de educación básica, respecto a qué metodología es la adecuada para su correcta aplicación pues como se señala anteriormente, la difusión sobre el modelo educativo M-Learning y la información sobre el tema, se enfoca mayormente a nivel superior o universitario, debido a que en educación superior, es más generalizada la modalidad de educación en línea o a distancia. La propuesta de la

investigación, es aplicar estrategias y metodologías mediante el uso de dispositivos móviles portables, que se adapten al nivel de educación básica para obtener los mejores resultados en beneficio del estudiantado, teniendo presente que la virtualidad de la educación básica recientemente se inició con la llegada de la actual crisis sanitaria.

En base a las investigaciones y trabajos anteriores sobre el M-Learning, sus aportes permitirán la adaptación de la metodología existente hacia una Educación Artística de calidad, reafirmando conocimientos; será una herramienta innovadora de apoyo pedagógico, que permitirá desarrollar análisis crítico y reflexivo de los educandos; facilitará además accesibilidad, flexibilidad, autonomía y colaboración para un aprendizaje ubicuo significativo.

Se buscarán estrategias didácticas para facilitar la construcción del conocimiento de forma efectiva y evaluar sus resultados constantemente para que se adapte a la realidad del aula; dejar de usar al M-Learning de forma empírica, con ello mejorar el proceso de formación y participación de los estudiantes de 10mo año de educación básica superior en la materia de Educación Cultural y Artística, de la Unidad Educativa Gabriela Mistral, ciudad de Otavalo, provincia de Imbabura, período escolar 2021-2022.

1.3. Objetivos de la Investigación

1.3.1 Objetivo General

Determinar los aspectos metodológicos de una guía de estrategias didácticas que permitan aplicar M-Learning en la enseñanza Educación Cultural y Artística, en los estudiantes de 10mo año de Educación Básica Superior.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Analizar el uso del M-Learning para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de Educación Cultural y Artística, en los estudiantes de 10mo año de Educación Básica Superior.
- Determinar que aplicaciones de M-Learning facilitan la enseñanza en la materia de Educación Cultural y Artística, en los estudiantes de 10mo año de Educación Básica Superior.

- Evaluar la guía de estrategias didácticas que permitan la aplicación del M-Learning en la enseñanza de Educación Cultural y Artística, en los estudiantes de 10mo año de Educación Básica Superior.

1.4. Justificación

En los estudiantes de 10mo año de educación general básica superior en la Unidad Educativa Gabriela Mistral, de la ciudad de Otavalo, según información del Ministerio de Educación en el período escolar 2021/2022, aproximadamente el 69.4% usan para las clases virtuales dispositivos móviles de media y baja gama, siendo el grupo mayoritario y en el cual se ha generado mayores inconvenientes, notoriamente verificables en su proceso educativo; será con quienes se trabajará en vía de mejorar el rendimiento académico, aprovechando las ventajas del recurso tecnológico que poseen en sus hogares.

La misión de la Unidad Educativa Gabriela Mistral, tiene la responsabilidad de potencializar en la niñez y juventud otavaleña habilidades y destrezas en el campo cognoscitivo, afectivo, psicomotriz, apoyados en principios éticos, permitiéndoles interactuar con el medio social y natural, poniendo en práctica el buen vivir, será la precursora de la aplicación adecuada del M-Learning como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza- aprendizaje de Educación Cultural y Artística (ECA), materia que el investigador del presente trabajo imparte desde el período escolar 2020/2021 y con opción de a futuro extenderse hacia los demás niveles educativos, de 7mos a 10mos años a su cargo.

Teniendo en cuenta que el proceso del aprendizaje es aquel en el cual se adquiere y reafirman destrezas y habilidades a través del conocimiento, experiencias u observación; es primordial dar uso adecuado a la tecnología predominante en los hogares, para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje virtual que actualmente se aplica, con la integración de recursos de contenidos novedosos para crear interés y participación en las actividades académicas. Aprovechando el hecho de que los estudiantes son nativos digitales y generar el cambio de hábito del uso de los dispositivos móviles con fines sociales, comunicacionales o entretenimiento, que se han estandarizado; en miras a que los estudiantes dejen de ser simples actores pasivos, transformándose en participantes activos, críticos y motivados en la virtualidad educativa.

El aporte al Plan nacional de Desarrollo vigente: Plan de creación de Oportunidades 2021-2025, está acorde con el Eje Social sobre Educación diversa y de calidad, Objetivo 7. Que indica que se debe potenciar las capacidades de la ciudadanía y promover una educación innovadora, inclusiva y de calidad en todos los niveles; el proyecto se adscribe a la línea de investigación de la UTN, sobre Gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos e idiomas.

En función de lo enunciado anteriormente se vuelve de gran importancia la presente investigación, al tener en cuenta que uno de los tantos requerimientos existentes sobre todo en esta materia, es la carencia de soporte bibliográfico, con esto se pretende reducir la brecha de clases sociales, ya que se viabilizará una mejora en la apreciación artística en las nuevas generaciones, siendo que todos los humanos tienen capacidad y derecho de aprender lenguajes creativos y por consiguiente habilidades necesarias para crear un mundo justo y Pacífico. Esto apoyara a una estrategia integral que responde a una mejor manera de relacionarse con los medios porque vivimos en un momento determinado de la historia donde existe fragmentación social, que no aporta a un desarrollo o transformación cultural.

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1 Marco teórico

En este título se recolecta la base teórica para la investigación siendo de particular interés los temas de: M-Learning, Proceso de enseñanza, Educación Cultural y Artística, Herramientas de M-Learning, Uso de tecnología durante y post Pandemia en educación y la base legal que puede regular los intereses del presente proyecto.

2.1.1 *M-Learning*

Se denomina Mobile Learning o Aprendizaje móvil (M-Learning) al uso de tecnología móvil, sola o combinada con cualquier otro tipo de tecnología de información y comunicaciones, que posean conectividad; con el objetivo de facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje y pueda realizarse en cualquier momento y lugar.

En palabras de Santiago, (2015), El M-Learning es la metodología de enseñanza-aprendizaje que se basa en el uso de dispositivos móviles, como celulares, tabletas, asistentes personales digitales, iPod, u otro dispositivo tecnológico de mano que tenga conectividad inalámbrica; el M-Learning hace referencia a los ambientes de aprendizaje basados en la tecnología móvil y orientados a optimizar un aprendizaje que se pueda realizar en cualquier momento y lugar (aprendizaje ubicuo).

El predominante uso de teléfonos inteligentes y tabletas en los últimos años además por la crisis sanitaria que aún asola al mundo entero, abre la puerta a novedosas metodologías de enseñanza que se han derivado del Electronic Learning, E-Learning, aprendizaje electrónico o aprendizaje virtual, que hacen uso de dichos dispositivos.

Los dispositivos móviles hoy en día se han convertido en una extensión de nuestro cuerpo, en todo momento se puede observar a cualquier ser humano fijar su atención a su dispositivo mucho más que a su entorno; el gran desarrollo tecnológico ha permitido que sus costos sean sumamente asequibles a todos. La pandemia que aún azota al mundo entero aportó también la adquisición de dispositivos móviles, por su bajo costo y características de portabilidad y conectividad, en relación con otros dispositivos tecnológicos.

El E-Learning inicia a ser notorio en nuestro país al poder acceder a educación, capacitaciones o desarrollo profesional en forma virtual, evolucionando posteriormente el M-Learning que aprovecha la tecnología móvil para todo proceso de enseñanza-aprendizaje principalmente por su portabilidad y conectividad, pues de esta manera se puede tener acceso a la educación sin importancia de donde se encuentre, ni el horario o tiempo de acceso.

2.1.1.1 Características del M-Learning

El M-Learning posee ventajas en relación a otras metodologías educativas como el E-Learning, pues está directamente relacionado con el U-Learning o aprendizaje ubicuo que permite el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje en cualquier momento y lugar, aprovechando las ventajas de los dispositivos móviles como herramienta didáctica formativa.

La evolución del aprendizaje actualmente redirigido a la virtualidad se ha dado gracias a la evolución tecnológica que en conjunto con la conectividad cambiaron el sistema educativo convencional según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) en el 2014:

Lo notorio del m-learning, es que hace referencia a los ambientes de aprendizaje basados en la tecnología móvil, orientados a optimizar un aprendizaje en relación directa con el Ubiquitous Learning, o aprendizaje ubicuo (u-learning). El aprendizaje móvil (m-learning) ofrece métodos modernos de apoyo al proceso de aprendizaje,

mediante uso de instrumentos móviles como computadores portátiles, tabletas informáticas, teléfonos inteligentes (smartphones) y teléfonos móviles (párr. 13).

Cabe destacar que el aprendizaje móvil, personalizado, portátil, cooperativo, interactivo y ubicado en el contexto, presenta características singulares que no posee el aprendizaje tradicional mediante el uso de instrumentos digitales. En el primero se hace hincapié en el acceso al conocimiento en el momento adecuado, ya que a través de él puede realizarse la instrucción en cualquier lugar y en todo momento. Por eso, en tanto que un dispositivo ayuda al aprendizaje formal e informal, posee un enorme potencial para transformar las prestaciones educativas y la capacitación empresarial.

También la UNESCO (2016), concluye que: “el aprendizaje móvil se está convirtiendo en una de las soluciones a los problemas que confronta el sector educativo” (p.102).

El M-Learning involucra entonces diversos conceptos o atributos que concurren para integrar ese nuevo concepto: es flexible, inmediato y ubicuo; utiliza una pantalla táctil y sensores multifunción; es portable, motivante, colaborativo y accesible; tiene conectividad a internet y acceso a apps; y es cooperativo y colaborativo, entre otros aspectos.

2.1.1.2 Bases del M-Learning

El M-Learning según Vijay (2017), trata de aprovechar todas las posibilidades que brindan los dispositivos móviles permitiendo que el alumno logre aprender sin tener el requerimiento de estar estático en un lugar fijo por lo que se puede decir que tiene 4 fundamentos principales. Qué son:

Ubicuidad y autonomía. - Al no tener que permanecer fijo en un lugar determinado el alumno es dueño de su tiempo y puede aprender en cualquier lugar y a cualquier hora no solamente a través de un ordenador, sino que lo puede hacer en un parque en el coche en una sala de espera etcétera las 24 horas del día ya que prácticamente se puede afirmar que los dispositivos móviles son una extensión de la vida de las personas

Interacción inmediata. - utilizando los sistemas de mensajería instantánea por redes sociales El M Learning permite una retroalimentación muy rápida siendo está una de las grandes diferencias y ventajas sobre él y Learning ya que el alumno recibe respuestas de forma casi inmediata

Aprendizaje contextualizado e informal. – en las neem (Necesidades Educativas Especiales Múltiples), hace factible que el alumno contextualiza en su aprendizaje de manera natural adquiriendo no solamente conocimientos sino también habilidades en su entorno inmediato ya que se integra al ritmo de vida Diario del alumno siento que este no necesita un horario estructurado y formal, sino que constituye parte de su cotidianidad

Potencial pedagógico. - este tipo de aprendizaje permite entre otros una interactividad geolocalización, aporte a la creatividad, publicación y difuminación de todo tipo de información relativa al alumno y el entorno que lo rodea

2.1.2 E-learning vs M-Learning

Resumiendo, a Kumar, Wotto & Bélanger, (2018), el Aprendizaje Electrónico(e-learning) juega un papel importante en el crecimiento educativo de cualquier nación. También ofrece oportunidades para naciones en desarrollo mejorando su capacidad educativa y desempeña un papel fundamental en la preparación de una nueva generación de docentes, así como la actualización de las habilidades de la fuerza docente existente en el siglo XXI, herramientas y pedagogías para el aprendizaje. Las tecnologías modernas e Internet lograron que la educación ya no se limitara a las cuatro paredes del aula. Siendo que el aprendizaje electrónico comprende todas las formas de aprendizaje y enseñanza con apoyo electrónico.

La información y las tecnologías de información y comunicación (TIC), ya sean en red o no, sirven como medios específicos para implementar el proceso de aprendizaje. El término e-learning aún se lo utiliza para hacer referencia a experiencias educativas dentro y fuera del aula tecnológica, aun cuando los avances continúan con respecto a los dispositivos y el plan de estudios.

El aprendizaje móvil combina el e-learning y la tecnología móvil. Siendo que M-Learning puede ser considerada meramente una extensión del e-learning, pero al hablar de la calidad del M-Learning solo puede ser entregada en pro de unas limitaciones especiales y beneficios que prestan los dispositivos móviles. M-Learning tiene beneficios en movilidad y es soportado por plataformas M-Learning es una extensión de la experiencia de aprendizaje siendo que es un método poderoso para enganchar a las personas o alumnos en sus propios términos se puede hacer un diagrama comparativo haciendo una diferencia esquemática como se puede ver en la tabla a continuación:

Tabla 1: Comparativa entre E-learning y M-Learning

| Funcionalidad | | | Movilidad | |
|----------------------------|---------|-------|------------------------|-----------------|
| Computadoras de escritorio | Laptops | PDA's | Teléfonos Inteligentes | Telefonía Móvil |
| E-Learning | | | M-Learning | |

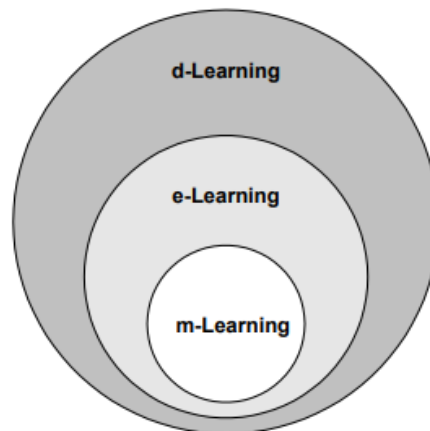
Nota: La tabla hace referencia a la movilidad que permite el M-Learning

Fuente : El investigador

Aunque existen algunas diferencias entre E-learning y M-Learning, están estrechamente relacionados. M-Learning es un subconjunto de E-learning. Sus relaciones se representan en la figura a continuación:

Figura No. 1

Perspectiva de paradigmas de Aprendizaje



Fuente: Georgiev, Georgieva, & Smrikarov, (2004)

Nota: el D-Learning hace referencia al aprendizaje a distancia,

2.1.2.1 Similitudes

- a) Cada uno de ellos necesita una infraestructura y una amplia base comunitaria para tratar con conexión por cables e inalámbrica.
- b) Cada uno de ellos necesita un sistema tecnológico de alta gama
- c) E- y M-learning brindan a los estudiantes alfabetización digital enfocándose en el procesamiento de información.

- d) Los estudiantes son el centro del proceso de aprendizaje en ambos modelos (Autoaprendizaje).
- e) En ambos modelos de aprendizaje, los estudiantes pueden acceder y navegar por Internet.
- f) Los modelos de aprendizaje electrónico y móvil permiten la comunicación entre estudiantes individuales y entre estudiantes y maestros en cualquier lugar y en cualquier momento .
- g) En ambos modelos de aprendizaje, el contenido de aprendizaje se entrega en forma de textos, imágenes y videoclips.
- h) Ambos modelos de aprendizaje dependen del desarrollo de habilidades de resolución de problemas y pensamiento creativo entre los estudiantes.
- i) Los modelos de aprendizaje electrónico y móvil son capaces de brindar oportunidades de aprendizaje a muchos estudiantes.
- j) El material de aprendizaje se puede actualizar continuamente en ambos modelos de aprendizaje.

2.1.2.2 Diferencias

- El E-Learning utiliza dispositivos fijos y cableados, como PC, pero el M-Learning utiliza dispositivos de comunicación inalámbricos como teléfonos celulares e inteligentes, microcomputadoras y asistentes digitales personales.
- En E-learning, el acceso a internet se logra mediante el servicio telefónico disponible, mientras que el aprendizaje móvil utiliza IR (tecnologías de irradiación como, infrarrojos y otros) al acceder a Internet en cualquier lugar y en cualquier momento.

- En el E-Learning, los mensajes se intercambian a través de Internet, mientras que los mensajes MMS y SMS se utilizan para intercambiar información entre usuarios.
- En el E-Learning, es difícil transferir libros y archivos entre alumnos individuales, mientras que en el M-Learning, Las tecnologías Bluetooth e IR se utilizan para intercambiar libros y archivos entre los alumnos.
- Las aplicaciones de almacenamiento que se utilizan en el aprendizaje electrónico son más eficaces que las que se utilizan en el aprendizaje móvil.

2.1.3 M-learning en el proceso de Enseñanza

El uso de herramientas tecnológicas como tabletas y celulares, en el proceso de enseñanza aprendizaje ha hecho que esta se divida en dos partes que son el conocimiento y las habilidades involucradas.

El uso de este tipo de tecnologías en el aula de clase se puede considerar como favorable por lo que se tiene que revisar el impacto que tiene el M-Learning en el proceso de aprendizaje. Los últimos dos años han dado como resultado un desarrollo acelerado en las redes inalámbricas de datos que permiten la conexión de smartphones y tabletas electrónicas a internet siendo que estos pueden acceder a una infinidad de contenidos educativos en cualquier lugar y a cualquier hora sin tener la necesidad de encontrarse físicamente en el aula de clase por motivos de la pandemia da origen a una nueva movilidad en el aprendizaje que se la denomina el aprendizaje móvil.

Según la definición de Elkheir (2015), “M-Learning como una combinación de e-learning y cómputo móvil que mezcla la tecnología móvil e inalámbrica para brindar experiencias de aprendizaje.” (p.10). De esto se puede decir que una de las formas de interacción del M-

Learning en el proceso de aprendizaje es su interacción a través de nuevas experiencias tanto metodológicas con herramientas en complemento de esto Badrul, (2016) indica que :

[...]se considera como M-Learning cualquier tipo de aprendizaje que se produce cuando el alumno no se encuentra en una ubicación fija y predeterminada; o de aprendizaje que se produce cuando el alumno aprovecha la oportunidad que ofrece el aprendizaje mediante las tecnologías móviles. (p.243)

Actualmente el software desarrollado para M-Learning ha puesto a disposición de maestros y alumnos un sinnúmero de aplicaciones a los diferentes temas y cátedras para que sean utilizadas como apoyo dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, ya sea en el salón de clases o fuera de él.

Es notorio la escasa documentación sobre mejores prácticas y guías en el diseño de este tipo de herramientas, sobre cómo construirlas y cómo llevar una correcta integración en los distintos componentes educativos para que una aplicación pueda cumplir con los objetivos didácticos establecidos. De aquí se desprende que el uso del M-Learning viene de una combinación enriquecida de intuición, destreza y suerte en las personas que desarrollan aplicativos nuevos.

2.1.3.1 Ventajas pedagógicas

Entre las distintas ventajas pedagógicas que ofrece el M-Learning en el trabajo de Malik, Al-Emran, & Ragad , (2020), se puede mencionar las siguientes:

- En los alumnos ayuda a mejorar sus capacidades de lectura escritura cálculo y a reconocer algunas habilidades preexistentes.
- Se la puede utilizar para motivar el aprendizaje en tareas individuales o en grupo.

- Permite A los estudiantes identificar en qué áreas de conocimiento requieren refuerzo o ayuda.
- Permite al docente generar recordatorios acerca de actividades tareas o plazos, así como también enviar mensajes de apoyo o estímulo.
- Flexibilidad en el manejo de tiempos y permite que el aprendizaje se adapte a las necesidades de cada alumno
- Es una ayuda excelente en el momento de reducir la brecha digital, porque entre otras apoya la inserción en el mundo de las tecnologías de la información y alfabetización a través de los teléfonos inteligentes misma que anteriormente solo se la podría realizar a través de las TIC
- El M-Learning al eliminar los procesos formales transforma la experiencia educativa involucrando alumnos quiénes se encontraban renuentes al proceso educativo, pero si estaban familiarizados con el uso de consolas de juego y esta familiaridad que tienen con la tecnología ayuda en la inserción en el proceso académico.
- Se ha demostrado que se puede mantener sesiones de clases más largas con una mayor concentración por parte de los alumnos
- Mejora en gran manera la variedad en clases y cursos convencionales por el apoyo multimedia que existe en este tipo de educación
- Permite en sus actividades la interdisciplinariedad Qué es un aspecto clave para que los docentes trabajen en las clases

2.1.3.2 Desventajas del M-Learning

Parfraseando a Malik, Al-Emran, & Ragad , (2020), las desventajas que existen en la utilización del modelo M-Learning son muy pocas Y se cree que con el avance tecnológico

puedan ser subsanadas en un futuro a diferencia de la gran cantidad de ventajas por eso se mencionara las siguientes:

- El tamaño de las pantallas de los celulares es pequeño, lo que conlleva a que exista dificultades al momento de leer textos medianos ya que la cantidad visible de información es limitada y se requiere un desplazamiento continuo para poder acceder a todo el texto.
- Existen gran variedad de aplicaciones educativas al momento lo que vuelve el proceso de selección un tanto engorroso.
- Es necesario tener un conocimiento básico para poder instalar y desinstalar determinados softwares lo que pueden generar dificultades o imposibilidad en este proceso.
- El esfuerzo físico en la lectura puede generar desórdenes en el campo visual
- Últimamente se ha determinado la existencia de una nueva enfermedad conocida como nomofobia que se considera como un trastorno psiquiátrico de adicción a los dispositivos celulares mismos que pueden generar desde malestar en las articulaciones, huesos, oídos y ojos hasta poder degenerar en otras enfermedades como insomnio, ansiedad y depresión.

2.1.3 Herramientas tecnológicas para M-Learning

Al hablar de herramientas de M-Learning existen una gran variedad, resumiendo a Oksana & Kolmakova, (2021), se las nombrará y describirá brevemente en cada sub apartado del presente título con información propia de cada herramienta que se obtiene de los propios sitios web de los creadores de estas, mismo que para motivos de la presente investigación se ha tratado de organizarlas en cuatro grandes grupos que son:

- Gestión y organización
- Comunicación
- Tratamiento y presentación de documentos
- Creación de contenido multimedia

2.1.3.1 Gestión y organización

Estas herramientas son útiles dentro del M-Learning porque permiten organizar tiempos y espacios para mejorar el desempeño ya sean estas calculadoras, calendarios, relojes, bloc de notas, etcétera. Entre las más versátiles de este tipo de aplicaciones son el tipo cuaderno que pueden ser utilizadas tanto por el docente como por los alumnos al momento de gestionar el aula en actividades como el control de lista o calificar. Entre las aplicaciones la información recolectada de las propias páginas web de se encuentran:

iDoceo

Cuaderno digital que permite insertar y editar cualquier información referente a clases, materias y alumnos, visualizándolo por periodos escolares (trimestres, cuatrimestres, semestres...)

Additio

El sistema de gestión escolar para centros, alumnos y familias

Factoría Del Tutor

Es plataforma educativa que permite crear programaciones didácticas, unidades didácticas y establecer contactos con otros docentes.

Memrise

Es una herramienta de aprendizaje online con cursos creados por su comunidad, principalmente se lo usa en la enseñanza de idiomas.

Duolingo

Es un sitio web destinado al aprendizaje gratuito de idiomas a la vez que una plataforma crowdsourcing de traducción de textos

Moodle

Moodle es la plataforma de aprendizaje más utilizada del mundo donde se pueden generar aulas y clases con una gran variedad de elementos multimedia si se lo desea instalar en una PC según el fabricante MOODLE (2022) los requerimientos mínimos son: Espacio de disco: 200 MB para el código de Moodle más lo que se necesite para almacenar materiales; Procesador: 1GHz, se recomienda 2GHZ doble núcleo o más.; Memoria: 512 ,1GB o más es fuertemente recomendado.

Todas las herramientas presentadas en la exposición anterior se encuentran de manera virtual en páginas web por lo que el requerimiento es orientado hacia la conectividad mas no hacia el hardware.

2.1.3.2 Comunicación

Estás herramientas son los más comunes en los dispositivos móviles entre otras permiten la posibilidad de acceder directamente a la comunicación entre los contactos ya sea a través de mensajes de texto correos electrónicos llamadas de voz y datos o videollamadas entre las principales y más destacadas dentro del campo del M-Learning se puede encontrar las siguientes:

Teams

Herramienta de Microsoft que permite manejar grupos hacer videoconferencias, o llamadas entre los contactos

Skype

Herramienta pionera en la comunicación a través de video llamadas (Skype, 2022)

Google Meet

Herramienta de Google que permite aparte de mensajería instantánea en interacción con Hangouts la comunicación vía web por video llamadas

Zoom

Una herramienta que permite video llamadas grupales gratuitas hasta por 40 minutos

Redes sociales en general

Herramientas como Facebook, Messenger, WhatsApp, Twitter, Instagram, etc.

Es importante indicar que en la actualidad la mayoría de herramientas de videoconferencia se encuentran soportadas o alojadas en servidores web por lo que no es necesario instalarlas en los equipos de comunicación de los usuarios, pero de igual forma en el en la table a continuación se indica cuáles son los requerimientos de instalación y compatibilidad con los diferentes sistemas operativos de las herramientas cuando se instalan de manera local y el consumo promedio de internet de cada una:

Tabla 2: Comparativa de consumo de recursos de las herramientas:

| Herramienta | Compatibilidad con sistema operativo | Requerimientos mínimos de instalación | Consumo de internet por minuto (Mb) | Consumo de internet por hora (Gb) |
|--------------------|---|--|--|--|
| Skype | Windows Mac Linux Android Web | Procesador: 1.5 GHz Memoria: 2,0 GB de RAM. Disco duro: 3,0 GB de espacio Tarjeta gráfica: Mínimo de 128 MB | 7,5 | 0,44 |
| Zoom | Windows Mac Linux Android Web | Procesador: 2 GHz Memoria: 2,0 GB de RAM. Disco duro: 3,0 GB de espacio | 35 | 2,05 |
| Meet | Windows Mac Linux Android Web | Procesador: 2.2 GHz Memoria: 2,0 GB de RAM. Disco duro: 3,0 GB de espacio Ancho de banda: Mínimo 300 kbps | 4 | 0,23 |
| Teams | Windows Mac Linux Android Web | Procesador: 1.6 GHz Memoria: 4,0 GB de RAM. Disco duro: 3,0 GB de espacio Tarjeta gráfica: Mínimo de 128 MB | 25,6 | 1,5 |
| Whatsapp | Windows Mac Android | Procesador: x64 | 7,4 | 0,43 |

| | Web | | | |
|------------------|---------|---------------------------------------|-----|------|
| Messenger | Windows | Procesador: 1.6 GHz | 6,9 | 0,4 |
| | Mac | Memoria: 2,0 GB de RAM. | | |
| | Linux | Software adicional: Directx 9 | | |
| | Android | | | |
| | Web | | | |
| FaceTime | Mac | Procesador: 1.6 GHz (o superior) (| 3,2 | 0,18 |
| | IOS | Memoria: 3,0 GB de RAM. | | |
| | | Software: IOS 12.1.4 macOS 10.14.3 | | |

Fuentes: Apple, (2022); audara.com, (2022).; Google, (2022); Microsoft, (2022).; mundoinsider.com, (2022); Skype, (2022); WhatsApp, (2022); Zoom, (2022).

Figura No. 2:

Comparativa con los principales sistemas de videoconferencia 2020

| | UCS Advanced-Pexip Service | Cisco Webex | Teams | Google Hangouts | Go-To Meeting | Zoom (Versión de Pago) | Jitsi Meet |
|---|----------------------------|---|----------------------------------|-----------------|--|------------------------|------------|
| Número máximo de participantes en una reunión | 100 | Hasta 1000 participantes, 200 dispositivos de video | 250 | 10 | 3000 (Depende del Plan contratado) | 1000 | Ilimitada |
| Instalación de Software | No | Si | Si | No | No | No | No |
| Host necesita crear una cuenta para agendar y conducir la reunión | Si | ✓ | Si | Si | Si | Si | No |
| Participantes necesitan crear una cuenta para participar en la reunión. | No | No | No (Funcionalidades limitadas) | Si | No | Archivo de Instalación | No |
| Compatible con Navegador Web | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| Habilidad de poner en mute a todos los participantes | ✓ | ✓ | ✓ | ✗ | ✗ | ✓ | ✓ |
| Videoconferencia grupales | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| Llamadas de voz grupales | ✓ | ✓ | Soportado con licencia adicional | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| Uso compartido de la pantalla | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| Whiteboard (Compartir con anotaciones) | ✗ | ✓ | ✓ | ✗ | ✓ (Solo Mac, disponible en algunos planes) | ✓ | ✗ |
| Mensajes de Chat | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | Limitado | ✓ | ✓ |
| Participar desde cualquier dispositivo | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| Conexión con iOS y Mac | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| Interoperabilidad con otras plataformas de videoconferencia | ✓ | ✓ | ✗ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| Conexión con salas de reuniones | ✓ | ✓ | ✓ | ✗ | ✓ | ✗ | ✗ |
| Informes y administración de dispositivos, usuarios y salas virtuales. | ✓ | ✓ | ✓ | ✗ | ✓ | ✓ | ✗ |
| Control de la reunión desde la aplicación PC, móvil o web. | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| Permite streaming corporativo o por internet | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| Comunicación encriptada (seguridad) | ✓ | ✓ | ✓ | Parcialmente | ✓ | ✓ | ✓ |
| Necesidad de soporte técnico para su instalación | No | No | Si | No | No | No | No |

Fuente: RICOH, 2020

2.1.3.3 Tratamiento y presentación de documentos

Estas herramientas permiten manipular y administrar documentos de tipo digital generalmente planos desde los dispositivos móviles entre estos se encuentran los siguientes:

Google Drive y Dropbox

Estas herramientas permiten a los dispositivos móviles almacenar, manipular y presentar documentos.

Slides

Plataforma que permite crear atractivas presentaciones en línea.

Google forms

Herramienta que permite generar encuestas y tabularlas de forma automática entre una gran variedad de formularios prediseñados y propios.

Simple mind

Herramienta gratuita para crear mapas conceptuales.

Flipsnack

Esta herramienta permite publicar y transformar fácilmente documentos pdf en revistas digitales online. Funciona en todas las plataformas digitales.

Mindomo

Esta herramienta permite crear mapas mentales y conceptuales, esquemas y diagramas de Gantt

Timeglider

Es una herramienta que permite la organización de actividades a través de líneas de tiempo interactivas

2.1.3.4 Creación de contenido multimedia

Las herramientas multimedia son de las más completas En M-Learning ya que éstas permiten una gran cantidad de posibilidades pedagógicas, que se realizan o se relacionan con la creación de multimedia, siendo que éstas las que generan archivos a partir de elementos de los dispositivos móviles como el micrófono o la cámara que permite grabar vídeo y realizar fotografías. Estas son las que explotan al máximo las posibilidades de los dispositivos móviles entre ellas se puede mencionar:

Wolfram Alpha

Es un servicio en línea que responde a las preguntas directamente, mediante el procesamiento de la respuesta extraída de una base de datos estructurados, en lugar de proporcionar una lista de los documentos o páginas web que podrían contener la respuesta.

Flickr

Esta herramienta es un sitio web que permite almacenar, ordenar, buscar, vender² y compartir fotografías o vídeos en línea, a través de Internet.

SounCloud

Es una herramienta que permite crear archivos de sonido para poder usarlas en Web blogs, sitios y redes sociales

Youtube

Red social que permite crear videos en educación el caso de los video tutoriales y presentaciones

Tiktok

Herramienta que permite generar videos cortos con gran variedad de efectos visuales y de moda considera como la red social actual de mayor crecimiento

Comicstripit

Permite la generación de tutoriales o libros de comics a partir del uso de fotografías e imágenes

Realidad Aumentada y Códigos QR

Las posibilidades son muy amplias estos códigos cada vez están más presentes en nuestras actividades educativas. En Educación TIC ya se ha ofrecido información sobre estos códigos con una receta y varias referencias en diferentes artículos y viñetas.

2.1.4 Las herramientas M-learning durante y posterior a la pandemia

La pandemia COVID-19 catalizó el aparataje de todas las instituciones educativas que en un corto tiempo tuvieron que tomar medidas para solventar la problemática de la no presencialidad, implementando soluciones de carácter innovador y así dar inicio a la educación desde casa, por otro lado, los padres de familia o responsables de la educación de los estudiantes adquirieron equipos tecnológicos de gama baja y media acorde a sus posibilidades para brindar a los estudiantes las herramientas necesarias en función de dar continuidad a su proceso educativo.

Posterior a la pandemia en el retorno a clases como indica Cestari, (2022), se encuentra que los docentes han adquirido nuevas destrezas, capacidades y habilidades respecto al uso e implementación de tecnologías desde una perspectiva pedagógica para la impartición de las clases, mismas que no se pueden desaprovechar en la actualidad, por lo que es pertinente generar planificaciones y metodologías que involucren el uso de tecnología en el aula de clase.

A mediados de marzo del 2020, alrededor de un 90% de los estudiantes de todo el planeta debieron abandonar pupitres de escuelas y universidades, lo que provocó que los gestores de educación en todo el mundo inviertan en soluciones de aprendizaje a distancia que ocupaban plataformas en línea y otros medios. Mascheroni et al, (2021). Por lo anterior se encuentra

que hubo un crecimiento exponencial en las soluciones digitales no únicamente en el ámbito educativo y este cambio de realidad provocó que docentes y alumnos hayan tenido que cambiar su perspectiva.

Por lo mencionado anteriormente se ve la necesidad de implementar metodologías que involucren el uso de tecnologías en la impartición de clases, ya que no se puede tener un proceso involutivo en educación, porque su propia naturaleza está direccionada a acompañar a la humanidad en su desarrollo y evolución respecto a la realidad que se desarrolla posterior a las adversidades que ha surcado.

2.1.5 Educación Cultural y Artística

La educación artística es de vital importancia en la educación porque permite la creatividad e Innovación de la diversidad cultural de los diferentes países siendo estos elementos básicos de la naturaleza del ser humano y características esenciales de su intelecto. Según la UNESCO (2011), tienen vital importancia sobre todo en la agenda 2030 siendo así que mencionan:

El arte, en toda su diversidad, es una parte esencial de una educación integral para que nos podamos desarrollar plenamente. Hoy en día, las habilidades, valores y comportamientos promovidos por la educación artística son más importantes que nunca. Estas competencias -creatividad, colaboración y capacidad imaginativa para resolver problemas- fomentan la resistencia, propician y ponen en valor la diversidad cultural y la libertad de expresión y cultivan la innovación y las aptitudes de pensamiento crítico. Como vector de diálogo en el sentido más elevado, el arte acelera la inclusión social y la tolerancia en nuestras sociedades multiculturales y conectadas.

(p.88)

En Ecuador Por otra parte en las guías de implementación de currículo del área de Educación cultural y artística, dadas por el Ministerio de Educación (2021) se tiene constancia de que: “El aprendizaje en y a través de las artes y la cultura enriquece la educación, estimula la imaginación y la innovación y proporciona al alumnado experiencias únicas que perdurarán en el tiempo” (p.2).

La Educación cultural y artística se entiende que no está aislada de las demás áreas de conocimiento sino en relación con las demás del currículo, a parte de su vinculación con la vida de aquí que esta asignatura debe considerar tanto intereses como experiencias de los alumnos que son adquiridos en la escuela hogares y entorno para así poder construir espacios y nuevas oportunidades en el aprendizaje.

En consideración de lo anterior se debe vincular a la educación cultural y artística con objetivos y contenidos claros, pero también flexibles ya que existen varias posibilidades de desarrollar una habilidad, desarrollar actitudes o adquirir determinados conocimientos. Por lo que cada docente debe considerar el entorno en el que se desenvuelve la clase siendo esto el centro y la comunidad amplia en la que está suscrito el alumno, teniendo siempre en cuenta que la transposición didáctica se la considera desde lo que está en la ley hasta lo que se requiere en las aulas. Para este particular también, se debe considerar decisiones institucionales en el proceso, teniendo en cuenta la perspectiva del enfoque globalizado por lo que es aconsejable que el proceso educativo de la educación artística integre de manera orgánica las diferentes formas de expresión de cultura y lenguaje artístico para así generar fluidez entre el entorno amplio y el entorno escolar.

2.1.4.1 Importancia de la enseñanza de la educación artística

La educación artística es fundamental en el desarrollo de las civilizaciones ya que el ser humano expresa a través de ella sentimientos, comunica su creatividad, su cultura, su imaginación, y la expresión de sus sentimientos en palabras de Abad, (2011) que indica:

Aunque actualmente la justificación de las funciones de las artes se desarrolla también en el dominio de la estética, la filosofía, la psicología, la sociología cultural o la antropología, sería preciso señalar que está construida sobre la apreciación que históricamente las artes han tenido como formas de expresión, representación y comunicación de los valores y visiones de la experiencia humana. (p. 16)

Acorde con lo anterior se puede determinar que la educación artística se debe considerar como una materia básica que propende a la creatividad como destreza hacer aprendida y a qué tiene un papel preponderante en el desarrollo del ser humano, al promover capacidades extrínsecas en este. Acorde con el trabajo de Lynch, (2019) la educación artística colabora en:

Habilidades motoras: porque muchos de los movimientos involucrados en la creación de arte, como sostener un pincel o hacer garabatos con un crayón, son esenciales para el desarrollo de las habilidades motoras finas en los niños pequeños.

Desarrollo del lenguaje: para los niños en edad temprana, hacer arte, o simplemente hablar de ello, brinda oportunidades para aprender palabras usadas en colores, formas y acciones. Cuando los niños pequeños tienen tan solo un año, los padres pueden realizar actividades sencillas como arrugar papel y llamarlo "bola". En la escuela primaria, los estudiantes pueden

usar palabras descriptivas para hablar sobre sus propias creaciones o para hablar sobre los sentimientos que se obtienen cuando ven diferentes estilos de obras de arte.

Toma de decisiones: según un informe de *Americans for the Arts*¹, la educación artística fortalece las habilidades de resolución de problemas y pensamiento crítico. La experiencia de tomar decisiones y elecciones en el curso de la creación de arte se traslada a otras partes de la vida. “Si están explorando, pensando, experimentando y probando nuevas ideas, entonces la creatividad tiene la oportunidad de florecer”.

Aprendizaje visual: dibujar, esculpir con arcilla y ensartar cuentas en un hilo desarrollan habilidades visuales y espaciales, que son más importantes que nunca. Incluso los niños pequeños saben cómo operar un teléfono inteligente o una tableta, lo que significa que incluso antes de que puedan leer, los niños están asimilando información visual. Esta información consiste en señales que obtenemos de imágenes u objetos tridimensionales de medios digitales, libros y televisión.

Inventiva: cuando se alienta a los niños a expresarse y a asumir riesgos en la creación de arte, desarrollan un sentido de innovación que será importante en su vida adulta. El tipo de personas que la sociedad necesita para avanzar son personas pensantes e inventivas que buscan nuevas formas y mejoras, no personas que solo pueden seguir instrucciones

Conciencia cultural: Como vivimos en una sociedad cada vez más diversa, las imágenes de diferentes grupos en los medios también pueden presentar mensajes contradictorios. “Si un

¹ Americans for the Arts es una organización sin fines de lucro cuyo objetivo principal es promover las artes en los Estados Unidos. Con oficinas en Washington, D.C. y la ciudad de Nueva York, con más de 50 años de servicio.

niño está jugando con un juguete que sugiere un significado racista o sexista, parte de ese significado se desarrolla debido a la estética del juguete: el color, la forma y la textura del cabello”, dice Freedman. Enseñar a los niños a reconocer las elecciones que hace un artista o diseñador al retratar un tema ayuda a los niños a comprender el concepto de que lo que ven puede ser la interpretación de la realidad de alguien.

Rendimiento académico: los estudios muestran que existe una correlación entre el arte y otros logros. Un informe de Americans for the Arts afirma que los jóvenes que participan regularmente en las artes (tres horas al día, tres días a la semana durante un año completo) tienen cuatro veces más probabilidades de ser reconocidos por sus logros académicos, de participar en un curso de matemáticas y feria de ciencias o para ganar un premio por escribir un ensayo o poema que los niños que no participan.

2.1.4.2 Principios generales que han de guiar la implementación del currículo de Educación Cultural y Artística en Ecuador

La variedad cantidad y riqueza cultural del Ecuador son claves en la educación cultural y artística, también considerando que la idea de recibir varios criterios no es solo para apreciar las diferentes producciones sino también para generarlas, una clave en el proceso de enseñanza y aprendizaje de esta asignatura no es mantenerse en una reiteración de las diferentes rutinas que se atañen a esta, sino de generar nuevas experiencias visuales, auditivas, creativas, sensomotoras, de habla, opinión, convivencia y participativas. Siempre con la expectativa de que los estudiantes diversifiquen sus experiencias y canalicen sus intereses en una variedad de formas desde una participación activa a interesada en las diferentes temáticas siendo éstas estimulantes tanto en forma colectiva como individual. de aquí que podemos considerar como principios los siguientes aspectos:

- La conceptualización de la asignatura debe hacerse a través de un proceso de acción lúdico en el que se consta de la simbolización, participación e integración social, facilitando el conocimiento a través de una promoción de la comunicación de forma activa junto a la interacción de la ética, con la estética y la educación.
- Considerar las actividades del estudiante de forma esencial, en el proceso enseñanza aprendizaje para la implementación de un aprendizaje significativo es decir promocionando la generación de preguntas y búsqueda de conocimiento para la resolución de problemas relacionados con experiencia propia y los contenidos propios de la asignatura.
- Considerar la globalización como un principio de carácter integrador, no solo de manera singular en la asignatura de Educación artística sino también en la relación con las diferentes asignaturas del currículo.
- Los objetivos de la asignatura tienen que estar direccionados a al aprendizaje cooperativo e individual en favor de promover la autonomía y el pensamiento reflexivo de cada alumno, mientras que en la parte cooperativa se debe posibilitar el intercambio y participación de manera orgánica.
- Se considera también el ritmo de aprendizaje en función de la diversidad del alumnado y el desarrollo de las diferentes habilidades de estos teniendo en cuenta sus intereses perspectivas y motivaciones.
- El aula debe considerarse como un espacio abierto y no solamente como parte del aula física ya que las instituciones educativas deben ofrecer prácticas propias tanto culturales como artísticas contemporáneas en los diferentes espacios.

2.1.4.3 Desarrollo curricular bajo lineamientos Ministeriales

Este apartado tiene una importancia particular en la investigación porque permite visualizar el desarrollo de la planificación de currículo y su aplicación en el aula, de esta forma se pretende direccionar una correcta implementación metodológica del M-Learning en la materia de Educación cultural y artística.

En palabras del Ministerio de Educación (2021) para una correcta aplicación del currículo en el aula Es necesario lo siguiente:

Para llevar el currículo al aula, se parte interpretando como el mecanismo mediante el cual el docente parte de los objetivos y de los conocimientos, prácticas y saberes que en el currículo se presentan como contenidos o destrezas con criterio de desempeño y los adapta integrándolos en proyectos significativos que posibiliten el aprendizaje. Dicho de otro modo: la transposición didáctica es la transformación del saber científico (o cultural y artístico en el caso que nos ocupa) en un saber posible de ser enseñado Chevallard, (1998). Esta transposición no se hace directamente desde el currículo a la programación de aula o planificación microcurricular, sino que pasa por una serie de fases que van desde la elaboración del Plan Curricular Institucional (PCI) a la del Plan Curricular Anual (PCA) y finalmente a la Planificación Microcurricular (PM). En las distintas fases, el docente (o los grupos de profesores y profesoras) ha de responder a algunas preguntas fundamentales: a quién va a enseñar, qué va a enseñar, para qué va a enseñarlo, cómo va a enseñarlo y cómo va a evaluar los aprendizajes. (p.5)

El hecho de la transposición didáctica en docentes poco hábiles puede resultar muy complejo ya que puede ser percibida como una obligación y trámite burocrático es necesario repensar

su valía a manera de una guía en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Dentro de la organización educativa las planificaciones se consideran a partir de tres niveles que permiten generar el aporte desde las diferentes áreas del conocimiento hacia el proyecto educativo institucional quedará las facilidades necesarias a los docentes para la evaluación y organización de temáticas contribuyendo así en la búsqueda de una mejor calidad educativa

Tabla 3:

Cuadro explicativo de aplicación de la planificación curricular bajo lineamientos del Ministerio de educación

| 1er Nivel | 2do Nivel | | 3er Nivel |
|-----------------------------------|---|--|--------------------------------------|
| Macro Ministerio de Educación | Meso Instituciones educativas | | Micro Docentes |
| Currículo Nacional Obligatorio | Currículo Institucional | | Currículo de aula |
| | Planificación Curricular Institucional (PCI) | Planificación Curricular Anual (PCA) | Planificación de Unidad Didáctica |
| Prescriptivo | Flexible | | Flexible |

Nota: Tomado del Ministerio de Educación , (2021, p. 6)

Los objetivos curriculares de la asignatura de educación cultural y artística proporcionados por el Ministerio de Educación (2021) son los siguientes:

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.

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. 9 EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA EGB y BGU

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.

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.

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.

OG.ECA.6. Utilizar medios audiovisuales y tecnologías digitales para el conocimiento, el disfrute y la producción de arte y cultura.

OG.ECA.7. Crear productos artísticos que expresen visiones propias, sensibles e innovadoras, mediante el empleo consciente de elementos y principios del arte.

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.9)

En función de los objetivos de la materia proporcionados por el ministerio de educación los elementos curriculares indican que enseñar, que alcanzar y cuáles son los objetivos que se proponen en función de las destrezas con criterio de desempeño ,qué sugieren el saber hacer y el saber ser, mientras que los criterios no conceptuales son un listado de saberes que se incluyen en la descripción de las destrezas por lo tanto en función de programar las destrezas de los contenidos se entiende su globalidad y no se las categoriza de forma independiente.

Las destrezas con criterio de desempeño se desarrollan en función de tres bloques que se relacionan entre sí que garantizan una serie de aprendizajes mínimos mientras que orientan los de aprendizajes Qué son deseables y posibles estos bloques son los siguientes :

- El yo: la identidad (Dimensión personal, afectiva y emocional)
- El encuentro con los otros: la alteridad (Dimensión social y relacional)
- El entorno: espacio, tiempo y objetos (Dimensión simbólica y cognitiva)

2.1. Marco legal

Según datos de CEPAL la pandemia del covid-19 hizo que más de 1200 millones de estudiantes ejercen de tener clases presenciales en todos los niveles de enseñanza de los cuales más de 160 millones de estudiantes pertenecen a América Latina, siendo que en el país esta cifra supera los tres millones para solventar esta situación el sistema educativo implementó el uso de plataformas virtuales de aprendizaje y la transmisión de diferentes programas de carácter educativo en medios tradicionales como la radio y la televisión siendo que en Ecuador desde el 2013 se han reconocido tres tipos de modalidad de enseñanza que son presencial o semipresencial y a distancia hotel educación siendo también en este grupo el Homeschooling o escuela en casa.

El derecho de la educación es considerado desde el año de 1948 por la asamblea general de las Naciones Unidas (ONU), cuando se aprueba la declaración universal de los Derechos Humanos concretamente en el artículo 26 se define y se reconoce por primera vez en un texto oficial la educación como un derecho humano, ONU (1948) así:

1. Toda persona tiene derecho a la educación. La educación debe ser gratuita, al menos en lo concerniente a la instrucción elemental y fundamental. La instrucción elemental será obligatoria. La instrucción técnica y profesional habrá de ser generalizada; el acceso a los estudios superiores será igual para todos, en función de los méritos respectivos.
2. La educación tendrá por objeto el pleno desarrollo de la personalidad humana y el fortalecimiento del respeto a los derechos humanos y a las libertades fundamentales; favorecerá la comprensión, la tolerancia y la amistad entre todas las naciones y todos los grupos étnicos o religiosos; y promoverá el desarrollo de las actividades de las Naciones Unidas para el mantenimiento de la paz.
3. Los padres tendrán derecho preferente a escoger el tipo de educación que habrá de darse a sus hijos. (p.6)

Respecto a la base legal en función del derecho a la educación instancias internacionales y nacionales regulan este particular sobre todo en la pandemia por la situación de emergencia sanitaria global que no ha tenido precedente alguno por la pandemia del covid-19 se ve una vulneración a la plena vigencia de los Derechos Humanos en dimensiones colectivas y personales en las Américas.

En la gran mayoría de los países las instituciones educativas fueron cerradas por completo durante el final del ciclo escolar 2019-2020, en este contexto varios países de la región tuvieron que hacer adecuaciones de los programas nacionales de Educación para brindar un acceso efectivo a niñas, niños y adolescentes. Con este fin muchos Estados establecieron recursos en línea Como guías metodológicas y acuerdos con medios de comunicación masivos tratando de garantizar el acceso a la educación con la mayor cobertura y recursos disponibles

En este sentido también la comisión internacional de derechos Humanos (CIDH) en diciembre del 2020 emite:

La Resolución 1/20, “Pandemia y derechos Humanos”, establece que “los Estados deben disponer de mecanismos que permitan a niñas, niños y adolescentes seguir con el acceso a la educación y con los estímulos que su edad y nivel de desarrollo requieran.” (p.9)

Y en la Resolución 4/20 “Derechos Humanos de las Personas con COVID-19”, señala que:

El goce pleno del derecho a la educación de las personas con COVID-19, bien por sufrir la enfermedad directamente o en el núcleo de sus familias, los Estados deben prever dentro de los diferentes niveles de sus sistemas educativos, la implementación de medidas que mitiguen la posible interrupción de los estudios y se enfoquen en la reducción del abandono de los mismos. Así como atenuar otras consecuencias derivadas directamente de la pandemia, tomando especialmente en consideración el papel de la escuela en los entornos más vulnerables, como proveedora de higiene, salud o alimentos. (p.9)

En tanto en la república de Ecuador el tema de la accesibilidad a la educación se regula en la constitución el Título VI titulado Régimen del Buen Vivir en el capítulo primero sobre Inclusión y Equidad y es mencionado en los artículos:

Art. 3.- Son deberes primordiales del Estado: 1. Garantizar sin discriminación alguna el efectivo goce de los derechos establecidos en la Constitución y en los instrumentos internacionales, en particular la educación, la salud, la alimentación, la seguridad social y el agua para sus habitantes. (LOTAIP, 2013)

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo. (LOTAIP, 2013)

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional. (LOTAIP, 2013)

Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente. (p.16)

Lo anterior entre los artículos principales siendo que también se hace mención al tema educativo en los artículos: 45, 46, 47, 48, 57, 66, 69 y los de asignación presupuestaria están comprendidos entre los artículos 165 al 355.

En Ecuador aparte de la constitución existen dos reglamentos que se dirigen a normar el tema educativo en el país que son: Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) y Ley Orgánica de Educación Superior, (LOES – CES).

CAPÍTULO III

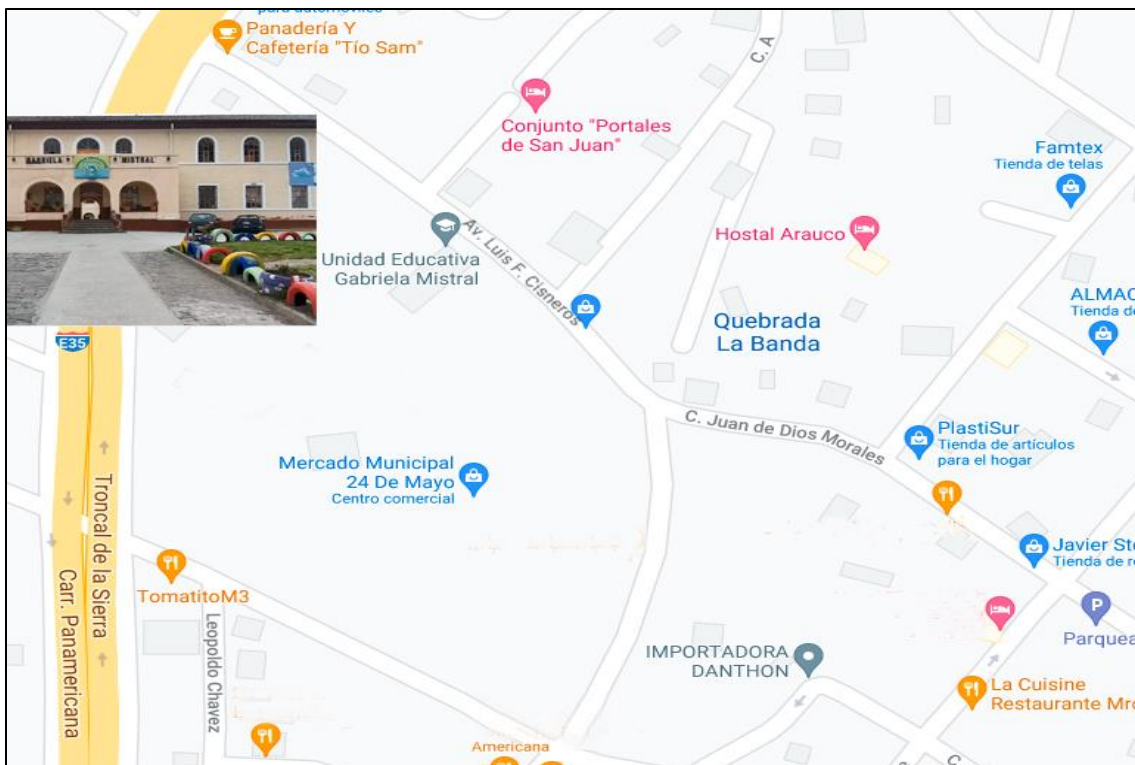
MARCO METODOLÓGICO

3.1. Descripción del Área de Estudio / Descripción del Grupo de Estudio

La Unidad Educativa “Gabriela Mistral” de la ciudad de Otavalo, será el ambiente seleccionado para realizar la investigación, que se focalizará en los estudiantes de décimo año de Educación Básica Superior; la institución se encuentra ubicada en la parroquia San Luis, cantón Otavalo, provincia de Imbabura; en el barrio San Juan, junto al Mercado Municipal 24 de mayo (figura1).

Figura No. 3

Ubicación de la Unidad Educativa “Gabriela Mistral”, cantón Otavalo, provincia de Imbabura.



Fuente: Google Maps (2022)

La Unidad Educativa “Gabriela Mistral”, nace el 01 de septiembre de 2014, de la fusión de tres instituciones: del Jardín de infantes “Jaime Burbano Alomía”, la Escuela de Educación

General Básica “Gabriela Mistral” y el Colegio “Federico Páez”; por disposición del Doctor Luis Morales, jefe Distrital de Educación 10D02 Antonio Ante-Otavalo. En consenso de las autoridades de cada institución; se conserva el nombre de “Gabriela Mistral”, por ser la primera institución fiscal femenina del cantón y por su trayectoria dedicada a la educación y formación de la niñez otavaleña.

Cuenta con 1715 estudiantes, 75 docentes de planta, 1 profesora de contrato, 7 administrativos y 3 compañeros de apoyo; predomina la población indígena en un 60% y mestiza en un 40%; de esta población se dedican a la industria textil, al comercio en el sector urbano y en el sector rural trabajan en la agricultura donde cultivan maíz, hortalizas, plantas medicinales y ornamentales; además, crían ganado caballar, lanar, vacuno y aves de corral.

Los estudiantes de la institución, a más de la zona urbana, son de las siguientes comunidades: Carabuela, La Bolsa, Peguche, Ilumán Calpaqui, Espejo, González Suárez, San Rafael, Mojanda, San Pablo, Quichinche, Gualapuro, Larcagunga, Cotama, Quiroga, La Compañía, Cajas.

Dando cumplimiento al decreto del Ministerio de Educación de los niveles y subniveles educativos, la institución cuenta con tres niveles: Inicial, Básica y Bachillerato.

- Nivel Inicial: Inicial 1 (3- 4 años), Inicial 2 (4- 5 años) quienes laboran en su propio establecimiento, ex Jardín “Jaime Burbano Alomía”, con 185 estudiantes.

- Nivel de Educación General Básica, mismo que se divide en cuatro subniveles:

Preparatoria, corresponde al primer grado, paralelos “A”, “B” y “C” con 156 estudiantes.

Básica Elemental, que corresponde a 2°, 3° y 4° asistiendo 303 estudiantes.

Básica Media, que corresponde a 5°, 6° y 7°, asistiendo 366 estudiantes.

Básica Superior, que corresponde a 8°, 9° y 10°, con la asistencia de 345 estudiantes.

- Subnivel de Bachillerato con la asistencia de 360 estudiantes.

3.2. Enfoque y Tipo de Investigación

El enfoque asumido en la presente investigación será el enfoque mixto, se integrarán elementos de investigación cualitativa y cuantitativa. Hernandez, Fernandez, & Baptista (2014), señalan que en el enfoque mixto se recolectan y analizan datos cuantitativos y cualitativos y la interpretación de esos datos es producto de toda la información en su conjunto; cualitativamente se obtendrá datos que se convertirán en información sobre personas, seres vivos, comunidades, situaciones o procesos; en forma de conceptos, percepciones, imágenes mentales, creencias, emociones, interacciones, pensamientos, prácticas, experiencias, vivencias, roles de los participantes de manera individual o colectiva.

Cualitativamente se obtendrá datos investigativos sobre creencias, emociones, prácticas, vivencias de los estudiantes respecto al dominio de dispositivos móviles y herramientas virtuales, en el proceso de enseñanza-aprendizaje sobre la cultura y arte local en la materia de Educación Cultural y Artística, en los estudiantes del décimo año de educación básica superior, de manera individual de cada educando y en forma colectiva del paralelo.

En el enfoque cuantitativo Hernández *op. cit* indica que, en forma cuantitativa, las muestras probabilísticas son esenciales en diseños con encuestas, pretendiendo generalizar esos resultados al grupo de estudio; inicialmente los elementos de la población tienen la probabilidad de ser elegidos, con valores aproximados a la población o grupo, mediciones y análisis del subconjunto son estimaciones precisas del conjunto mayor. Para esto se elaborará una encuesta que permita realizar un levantamiento estadístico sobre las diferentes características propias del proceso enseñanza aprendizaje, que permitan visualizar cual sería la forma más apropiada de aplicar las herramientas de M-Learning en el grupo particular seleccionado para la investigación y a partir de esto poder generalizar las estrategias didácticas en el grupo etario.

Cuantitativamente, las muestras probabilísticas se obtendrán de los estudiantes de décimos años de educación básica superior, el cual para el período escolar 2021-2022 lo conforman 157 educandos, compuesto por 89 mujeres y 68 hombres, con los cuales en el anterior período escolar trabajé como docente de ECA.

La investigación según la fuente de información será documental, Ortiz Ocaña, (2015) señala que:

“(…) la importancia del método de investigación documental por ser fuente privilegiada de información numérica y no numérica, y componente invaluable en los procesos de triangulación de información; además, es momento obligado del proceso investigativo, independientemente de la perspectiva que se asuma.” (p.64)

Se revisarán fuentes de información institucionales facilitados por las autoridades institucionales y académicas, materiales de estudio de la materia de Educación Cultural y Artística emitidos por el órgano regular educativo en nuestro país y usados en el área de la materia, además de los informes de actividades.

Será investigación de campo según señala Báez Hurtado, (2018): “La técnica de campo permite la observación en contacto directo con el objeto de estudio, y el acopio de testimonios que permitan confrontar la teoría con la práctica en la búsqueda de la verdad objetiva”. Toda la información a recabarse se obtendrá directamente de datos reales de los estudiantes de décimos años de educación básica, mediante la aplicación de estrategias dependientes del estudio a realizar, teniendo contacto directo con estudiantes, padres de familia, autoridades y docentes de los décimos años de educación básica en la Unidad Educativa “Gabriela Mistral”.

Según su profundidad será investigación descriptiva, Báez *op. cit* “Los estudios descriptivos proporcionan información para investigaciones posteriores; tampoco se pueden obtener conclusiones generales ni explicaciones, sino más bien descripciones del comportamiento del fenómeno dado” (p.25).

Se aplicará el tipo de investigación descriptiva al recabar hechos, comportamiento, circunstancias del problema de investigación planteado sobre los estudiantes de décimo año que se documentará como la mayoría de la información de la investigación a pedido de la máxima autoridad institucional.

La investigación también será propositiva; “La investigación propositiva es el estudio donde se formula una solución ante un problema, previo diagnóstico y evaluación de un

hecho o fenómeno. La investigación propositiva es una investigación básica e implica generalmente el último eslabón del nivel descriptivo” (Estela Paredes, 2020, p. 6)

Para aplicar la investigación propositiva, se planteará propuestas de estrategias didácticas para incentivar la asistencia constante dinamizando las actividades; igualmente en la participación activa de los estudiantes en clases virtuales de Educación Cultural y Artística, con actividades colaborativas en aplicaciones que permitan la constante interactividad enfocado principalmente entre grupos de trabajo de los estudiantes alternando con actividades de forma individual que son la mayoría a desarrollarse.

3.3. Procedimiento de Investigación

La investigación se desarrollará en cuatro fases, de acuerdo a los objetivos partiendo de los objetivos específicos hasta llegar en consecuencia al objetivo general:

Fase 1. Analizar el uso del M-Learning para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en la materia de Educación Cultural y Artística, en los estudiantes de 10mo año de Educación Básica Superior. Para esta fase se considera aplicar una encuesta que nos permita establecer qué tipo de forma de aprendizaje predomina en el aprendizaje (visual, auditiva, kinestésica) en el grupo de alumnos considerados para el caso de estudio por lo que la investigación de campo es primordial en este proyecto, debido a que toda la recopilación de la información se levantara con la colaboración de las personas relativas al tema de Aplicaciones de M-Learning facilitando de esta manera la obtención de resultados de manera directa y confiable; adicional se podría argumentar lo que manifiesta Palacios (2019), “se trata de un tipo de investigación que recopila los datos en condiciones naturales o relativamente incontroladas, en contraste con la denominada investigación de laboratorio, que tiene lugar en situaciones controladas por el investigador”.

Fase 2. Determinar que aplicaciones de M-Learning facilitan la enseñanza en la materia de Educación Cultural y Artística, en los estudiantes de 10mo año de Educación Básica Superior.

En esta fase de la investigación se considera pertinente realizarla de manera documental como lo establece Rubio, (2020) “es aquella en la que se obtiene, selecciona, organiza, interpreta, compila y analiza información acerca una cuestión que es objeto de estudio a partir de fuentes documentales, se trata de una técnica muy usada en ciencias sociales y es de tipo cualitativo”. Este diseño, se adapta correctamente a los requerimientos que necesita el proyecto, debido a que la información documental será utilizada para cimentar la metodología y conceptos básicos relacionados a la temática.

La parte cuantitativa del proyecto investigativo será solventada a través de la aplicación de un cuestionario de conocimientos aplicado a 152 alumnos del 10º año de educación general básica de cuatro paralelos, el cuestionario a través de la herramienta Forms de Microsoft que permitió el levantamiento de información en línea, y para tabular los resultados se utilizó el software SPSS versión 26.0.0.1 aplicando métodos estadísticos para determinar la relación

Fase 3. Estructurar una guía de estrategias didácticas que permitan la aplicación del M-Learning en la enseñanza de Educación Cultural y Artística, en los estudiantes de 10mo año de Educación Básica Superior.

En la tercera fase del proyecto se utilizará la metodología explicativa en esta investigación, considerando que el diseño en si esta fase del proyecto es de tipo explicativo, tal como lo corrobora Castillo, (2020)

“Al seguir este método se intenta, además de considerar la respuesta al “¿cómo?”, se centra en responder la pregunta “¿por qué es así la realidad?”, o “¿cuáles son las causas?” Esto implica plantear hipótesis explicativas, así como un diseño explicativo.”

Fase 4. Elaborar estrategias didácticas que permitan aplicar M-Learning en la construcción del conocimiento, y la resolución de problemas en la materia de Educación Cultural y Artística, en los estudiantes de 10mo año de Educación Básica Superior.

Posterior al análisis, tabulación y selección de la información se establecerá los lineamientos para la elaboración de la guía de estrategias didácticas por lo que a lo largo del presente proyecto se aplicara el método Investigación-Acción el cual según Alcocer, (1998, p. 433) manifiesta que “Este tipo de metodología se ocupa del estudio de una problemática social específica que requiere solución y que afecta a un determinado grupo de personas, sea una comunidad, asociación, escuela o empresa; es apropiada para aquellos que realizan investigaciones en pequeña escala, preferentemente en las áreas de educación, salud y asistencia social e incluso en administración.” Por lo cual es la más idónea para aplicarla en la presente investigación

Como se puede apreciar con la aplicación de esta metodología no solo se busca realizar una investigación recopilando datos, sino que, con los resultados obtenidos, buscar una solución a corto, mediano o largo plazo de la problemática fruto del estudio, cabe mencionar que para llegar a la consecución positiva de los resultados todas las personas inmersas en la población, serán participes y el pilar fundamental del análisis desde su participación crítica.

3.4. Consideraciones Bioéticas

La investigación se desarrollará considerando los principios bioéticos de: no-maleficencia, beneficencia y autonomía. Se procederá a la investigación previo al consentimiento por escrito de autoridades, padres de familia o representantes, estudiantes y docentes de la Unidad Educativa “Gabriela Mistral” de la ciudad de Otavalo.

A los estudiantes, quienes serán los participantes activos de la investigación, se les informará en forma verbal y escrita sobre los aspectos más significativos: objetivos, procedimientos, valor de su participación, tiempo de duración, leyes, códigos y normas que los amparan; el carácter libre y voluntario de su participación y sus beneficios.

Se tramitará los permisos para la obtención de las autorizaciones del acceso a la comunidad educativa, respetando la privacidad y anonimato de todos los participantes inicialmente con el Sr. Rector como autoridad principal en la institución, el consentimiento al grupo de docentes que trabajen con décimo año de educación básica superior, luego la autorización a padres de familia o representantes legales de los educandos y la el consentimiento para la participación voluntaria de los estudiantes.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

La encuesta fue aplicada a los 152 alumnos de 10° año de educación básica a mediados de mayo del año 2022, con la finalidad de determinar si poseen dispositivos tecnológicos, qué tipo de dispositivos poseen y la predisposición que tienen al presente proyecto, en la encuesta de los alumnos se utilizó una escala de Likert de 4 puntos por que se estimó tener valores positivos y negativos en la encuesta eliminando valores medios que podrían encontrarse por la edad de los estudiantes. Para la encuesta de los docentes se utilizó una escala de Likert de 5 puntos con preguntas referentes a las consideraciones del manejo de herramientas digitales y gamificación. Estos resultados se compararon utilizando pruebas para determinar la normalidad, y las pruebas correlacionales que determinen la factibilidad del presente proyecto relacionando el interés y la disposición de los alumnos con las capacidades del grupo docente.

4.1. Encuesta Aplicada a los Alumnos de Décimo Año de Educación Básica

Pregunta 1: Seleccione ¿cuál de los siguientes dispositivos tecnológicos tiene usted en casa?

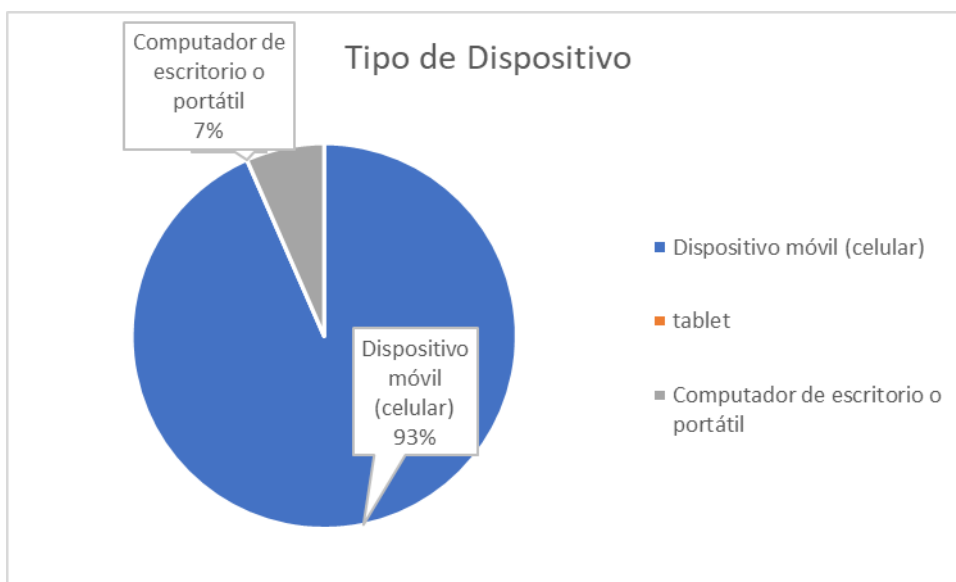
Tabla 4

Tabulación Pregunta 1

| Opción | Frecuencia | Porcentaje |
|-------------------------------------|------------|-------------|
| Dispositivo móvil (celular) | 142 | 93.42% |
| Tablet | 0 | 0.00% |
| Computador de escritorio o portátil | 10 | 6.58% |
| TOTAL | 152 | 100% |

Figura No. 4:

Pregunta 1



Análisis

En la gráfica podemos apreciar que casi el total de la muestra cuenta con un dispositivo móvil de tipo celular y únicamente el 7% de la muestra tiene un computador de tipo portátil, por lo que a partir de este análisis se vuelve viable la aplicación de una metodología M Learning en el aula de clase

Pregunta 2: ¿Tiene acceso a internet en el celular, computador, tablet u otros dispositivos?

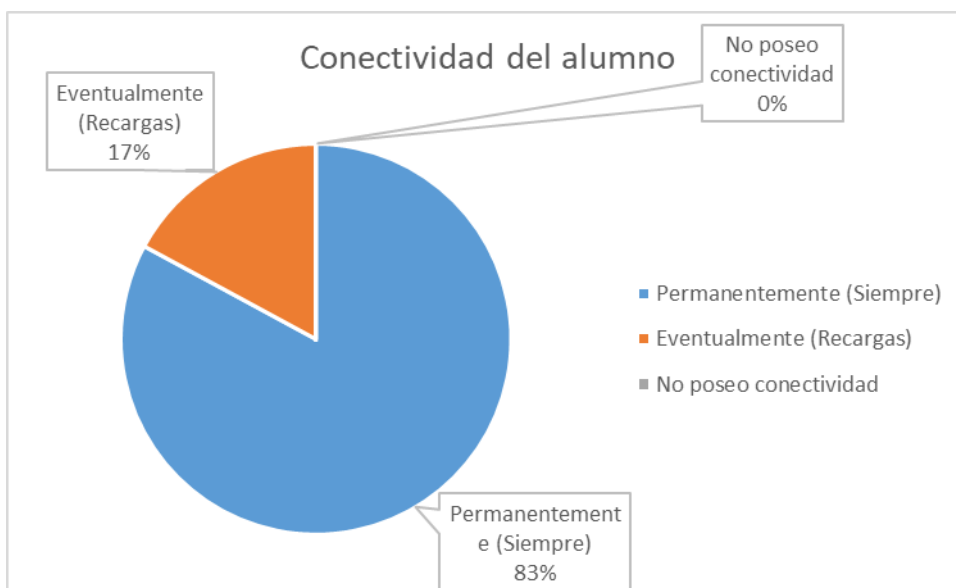
Tabla 5

Tabulación Pregunta 2

| Opción | Frecuencia | Porcentaje |
|-----------------------|------------|-------------|
| Permanente (Siempre) | 126 | 82.89% |
| Eventual (Recargas) | 26 | 17.11% |
| No poseo conectividad | 0 | 0.00% |
| TOTAL | 152 | 100% |

Figura No. 5:

Pregunta 2



Análisis

En el análisis de la pregunta número dos correspondiente a la conectividad se encuentra que el 83% de los alumnos siempre tiene conectividad y un 17% de la muestra menciona que tiene conectividad a través de recargas, esto puede deberse al cambio en el proceso educativo que se tuvo durante la pandemia de dónde se pasó de una presencialidad a una virtualidad, por lo que tener conexión en el domicilio era necesario, este particular también facilitaría la aplicación de la metodología M Learning tanto en el aula de clase como en casa

Pregunta 3: Seleccione cuál de los siguientes dispositivos tecnológicos tiene usted en casa?

Tabla 6

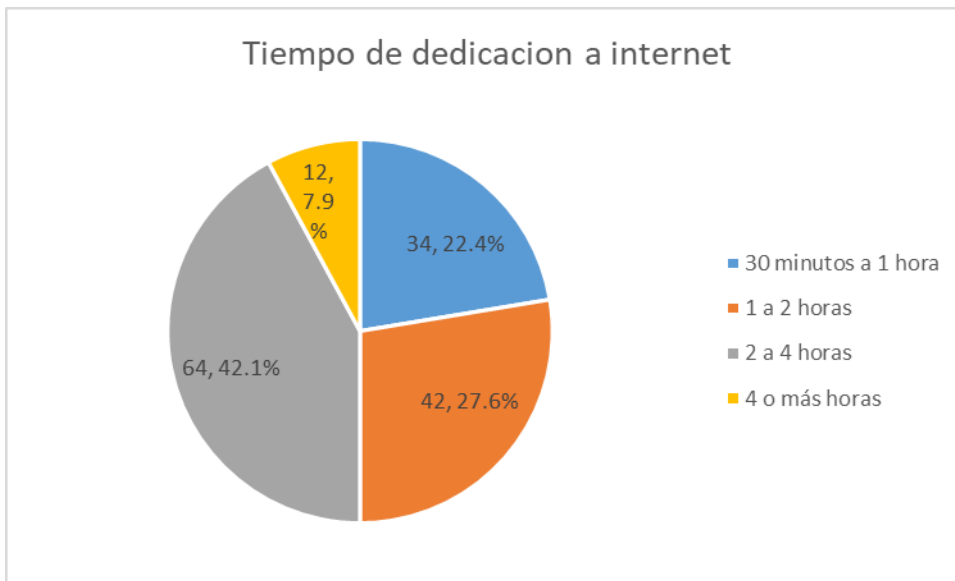
Tabulación Pregunta 3

| Opción | Frecuencia | Porcentaje |
|----------------------|------------|------------|
| 30 minutos a 1 hora | 34 | 22.37% |
| 1 a 2 horas | 42 | 27.63% |
| 2 a 4 horas | 64 | 42.11% |
| 4 o más horas | 12 | 7.89% |

| | | |
|--------------|-----|------|
| TOTAL | 152 | 100% |
|--------------|-----|------|

Figura No. 6:

Pregunta 3



Análisis

En la gráfica se puede apreciar que el 84.7% del total de los alumnos dedica entre una a cuatro horas para el uso de internet, éste puede considerarse entre tiempo de ocio y realización de tareas, por este resultado se podría implementar una metodología para que los alumnos inviertan de manera adecuada el tiempo de dedicación a internet

Pregunta 4: *¿Padece usted de algún problema visual que dificulte el uso del celular como herramienta para sus estudios?*

Tabla 7

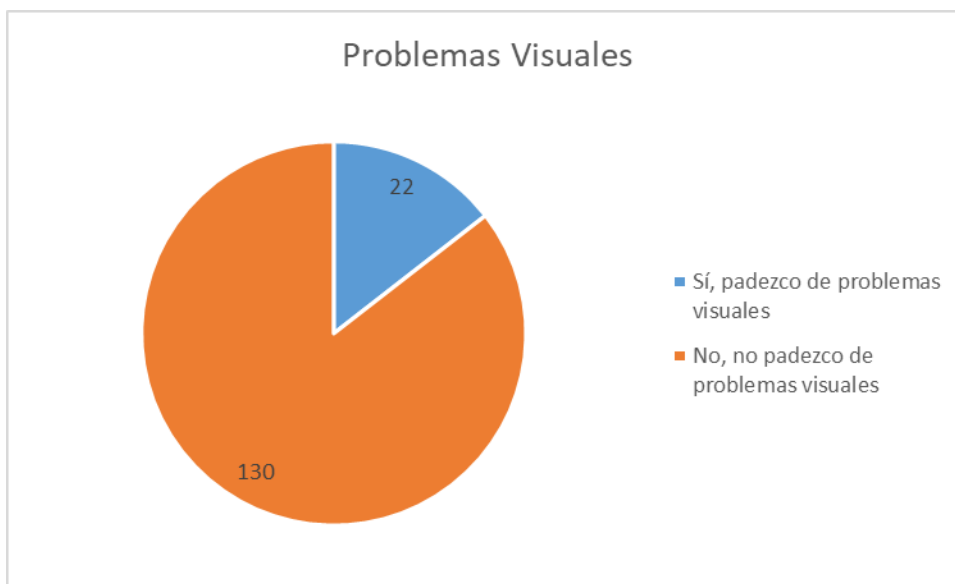
Tabulación Pregunta 4

| Opción | Frecuencia | Porcentaje |
|--------|------------|------------|
|--------|------------|------------|

| | | |
|--------------------------------------|------------|-------------|
| Sí, padezco de problemas visuales | 22 | 14.47% |
| No, no padezco de problemas visuales | 130 | 85.53% |
| TOTAL | 152 | 100% |

Figura No. 7:

Pregunta 4



Análisis

El 85.53% de los encuestados indica que no tienen ningún problema de carácter visual existiendo un 14% que indica que si tiene problemas visuales este es un porcentaje considerable qué se debe de tener en cuenta en el momento de diseñar la planificación de clases.

Pregunta 5: ¿Le gustaría poder usar el celular en el aula para fines de aprendizaje?

Tabla 8

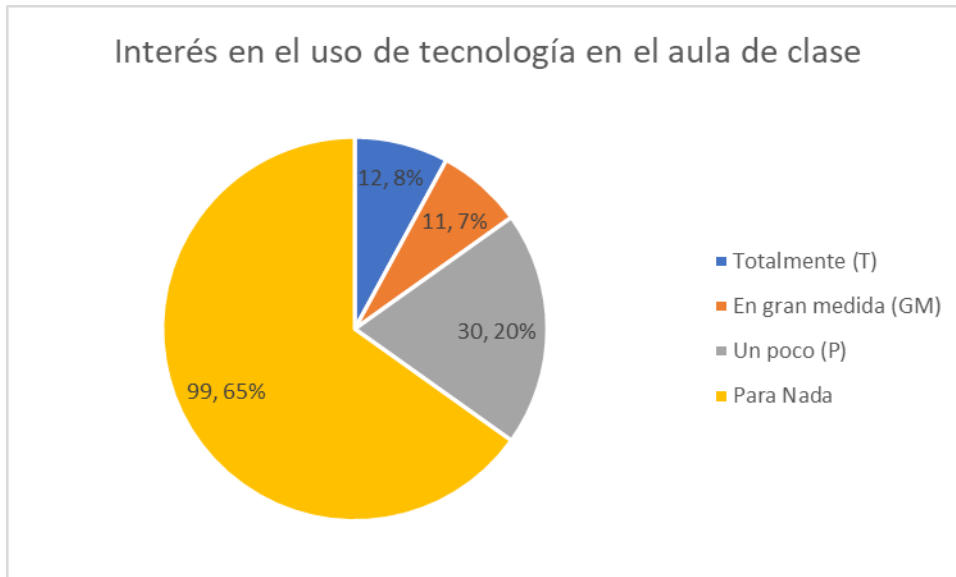
Tabulación Pregunta 5

| Opción | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------------|------------|------------|
| Totalmente (T) | 34 | 22.37% |
| En gran medida (GM) | 22 | 14.47% |
| Un poco (P) | 56 | 36.84% |

| | | |
|--------------|-----|--------|
| Nada (N) | 40 | 26.32% |
| TOTAL | 152 | 100% |

Figura No. 8:

Pregunta 5



Análisis

Únicamente el 37% de los alumnos encuestados tiene interés en utilizar tecnología dentro del aula de clase comprendidos entre el intervalo de en gran medida hasta totalmente de acuerdo mientras que un 63% de la muestra indica que no tiene mucho interés en utilizar dispositivos tecnológicos dentro del aula de clase, esto es un dato importante a considerar para el desarrollo de este proyecto, esto es interesante y se debería socializar las diferentes formas y metodologías que vuelven interactivo el proceso de enseñanza aprendizaje como medio de motivación para los alumnos.

Pregunta 6: ¿En qué medida le interesaría la utilización de su celular para aprender mejor la materia de ECA?

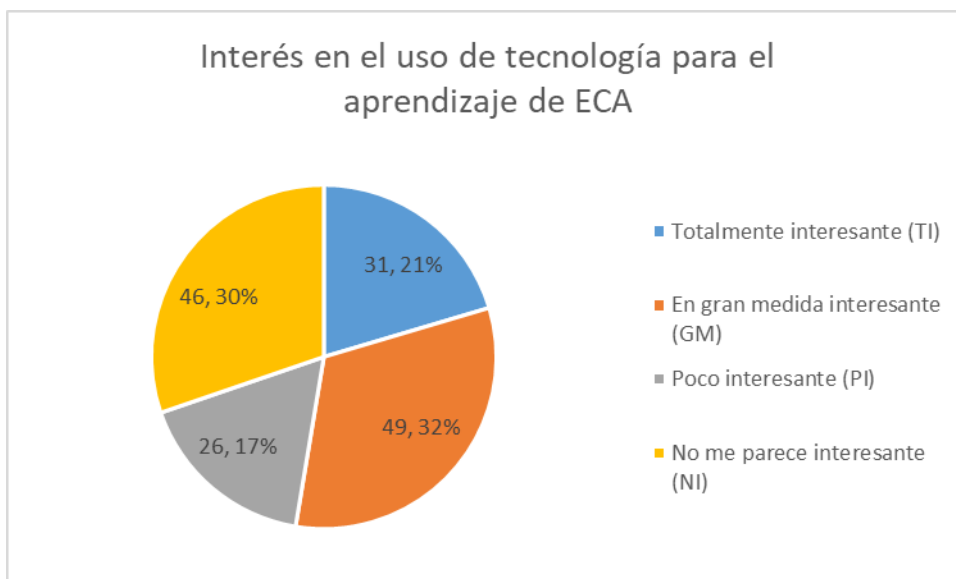
Tabla 9

Tabulación Pregunta 6

| Opción | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------------------------|------------|-------------|
| Totalmente interesante (TI) | 31 | 20.39% |
| En gran medida interesante (GM) | 49 | 32.24% |
| Poco interesante (PI) | 26 | 17.11% |
| No me parece interesante (NI) | 46 | 30.26% |
| TOTAL | 152 | 100% |

Figura No. 9:

Pregunta 6



Análisis

En el análisis de la pregunta número 6 se encuentra que el 52.63% de los encuestados encuentran interesante la idea de utilizar su celular para recibir o mejorar la forma de aprender la materia de educación artística, mientras que el 47% de los alumnos indica que no le parece interesante la idea de aprender a través del celular esto puede deberse al desgaste que se tuvo

por la utilización de medios tecnológicos durante la pandemia, ya que este fue el único medio de comunicación en el proceso educativo.

Pregunta 7: ¿Conoce usted sobre gamificación con dispositivos móviles?

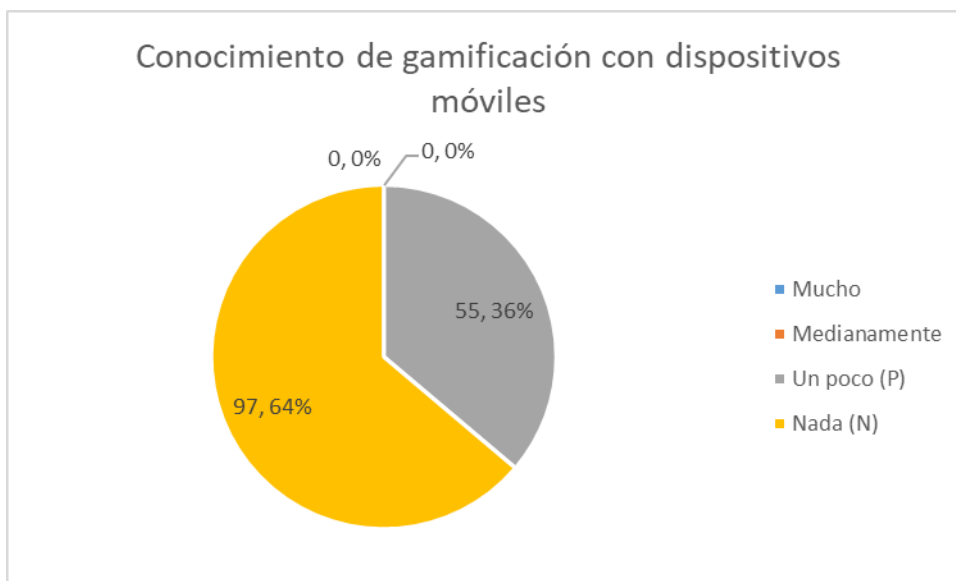
Tabla 10

Tabulación Pregunta 7

| Opción | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------|------------|-------------|
| Mucho | 0 | 0.00% |
| Medianamente | 0 | 0.00% |
| Un poco (P) | 55 | 36.18% |
| Nada (N) | 97 | 63.82% |
| TOTAL | 152 | 100% |

Figura No. 10:

Pregunta 7



Análisis

En la gráfica podemos apreciar que el 36% de la muestra conoce un poco acerca de lo que es gamificación y su aplicación a través de la utilización de dispositivos móviles mientras que el 64% restante indica no conocer nada acerca de la temática, esto se vuelve relevante para

la investigación porque es necesario un proceso de socialización previo a la aplicación de la metodología de gamificación.

Pregunta 8 *¿Le gustaría usar juegos en su celular para aprender la temática de ECA, que permitan por ejemplo buscar información sobre el arte para resolver y superar retos?*

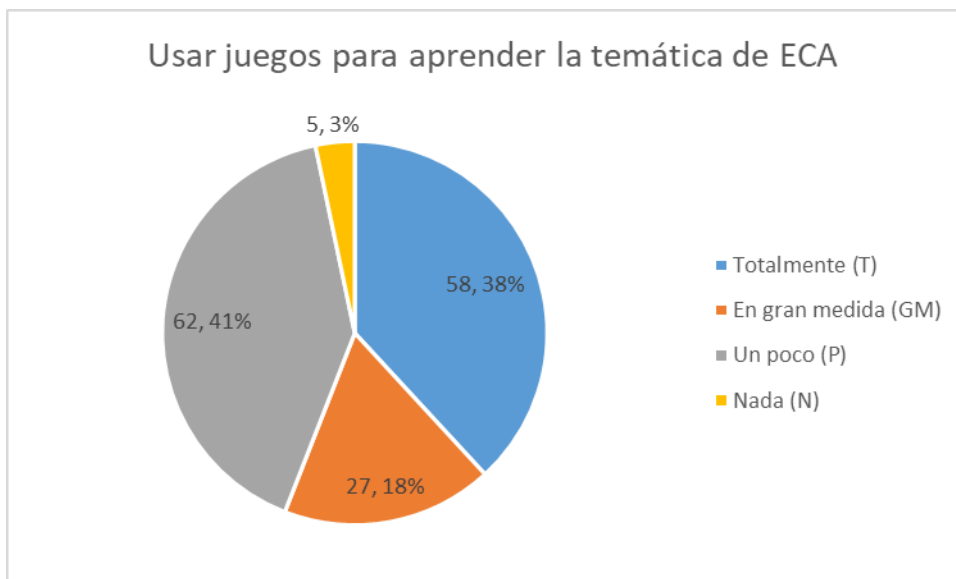
Tabla 11

Tabulación Pregunta 8

| Opción | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------------|------------|-------------|
| Totalmente (T) | 58 | 38.16% |
| En gran medida (GM) | 27 | 17.76% |
| Un poco (P) | 62 | 40.79% |
| Nada (N) | 5 | 3.29% |
| TOTAL | 152 | 100% |

Figura No. 11:

Pregunta 8



Análisis

En el análisis de la pregunta número 8 podemos encontrar que el 56% de la muestra está interesado en aprender la materia de educación artística a través de la implementación de juegos en los celulares y un 44% tiene poco interés en la forma de aprender la materia.

Pregunta 9: *¿Según su respuesta anterior, cree usted que con juegos se facilitaría aprender los contenidos de Educación Cultural y Artística (ECA), repasarlos y fijarlos en la memoria a través de una experiencia divertida?*

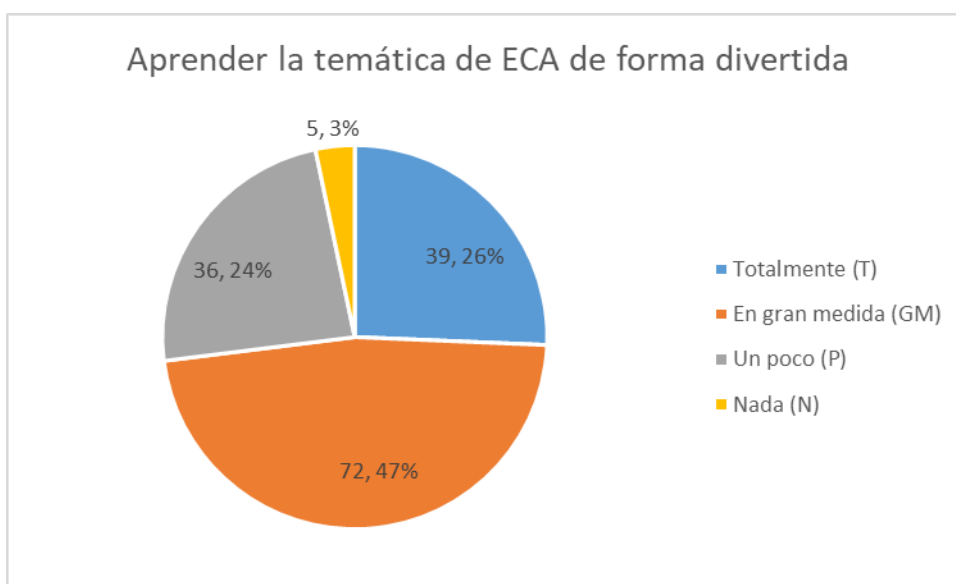
Tabla 12

Tabulación Pregunta 9

| Opción | Frecuencia | Porcentaje |
|-------------------------------------|------------|-------------|
| Dispositivo móvil (celular) | 142 | 93.42% |
| Tablet | 0 | 0.00% |
| Computador de escritorio o portátil | 10 | 6.58% |
| TOTAL | 152 | 100% |

Figura No. 12:

Pregunta 9



Análisis

En el análisis de la pregunta 9 el 63% de los encuestados indica que sería una experiencia divertida aprender la materia de educación cultural y artística a través de juegos. Mientras que un 27% de la muestra indica poco interés. Es interesante que la mayor parte de la muestra tenga interés en esta metodología de aprendizaje porque sería un factor que estimule la aplicación de esta forma de aprender en el aula de clase.

Pregunta 10: ¿Le gustaría obtener una calificación con un juego en clases de ECA, que le anime a esforzarse para superar a sus compañeros y a la vez aprender?

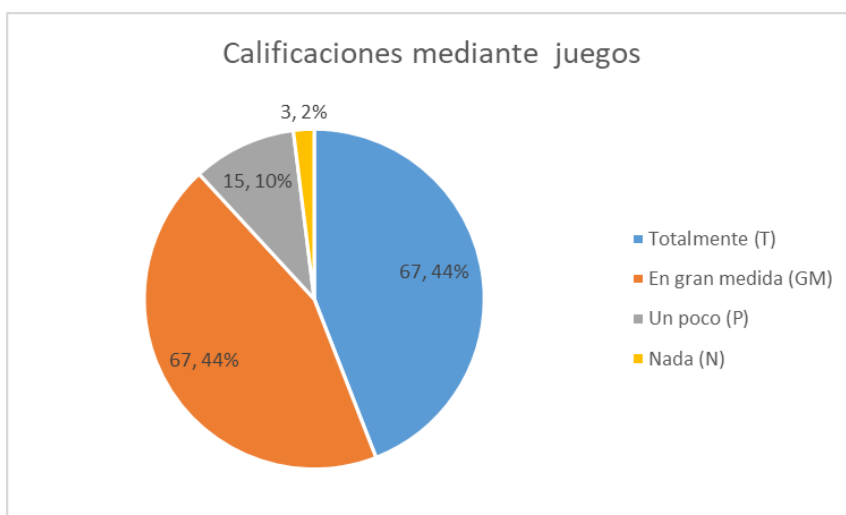
Tabla 13

Tabulación Pregunta 10

| Opción | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------------|------------|-------------|
| Totalmente (T) | 67 | 44.08% |
| En gran medida (GM) | 67 | 44.08% |
| Un poco (P) | 15 | 9.87% |
| Nada (N) | 3 | 1.97% |
| TOTAL | 152 | 100% |

Figura No. 13:

Pregunta 10



Análisis

En la pregunta número 10 se puede apreciar que el 88% de los encuestados está de acuerdo en recibir calificaciones a través de juegos, lo que es otro factor a considerar para trabajar en la parte de socialización de este tipo de metodología.

Pregunta 11: ¿Cree usted que un juego sería una distracción y pérdida de tiempo durante las clases de ECA?

Tabla 14

Tabulación Pregunta 11

| Opción | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------------|------------|-------------|
| Totalmente (T) | 12 | 7.89% |
| En gran medida (GM) | 11 | 7.24% |
| Un poco (P) | 30 | 19.74% |
| Para Nada | 99 | 65.13% |
| TOTAL | 152 | 100% |

Figura No. 14:

Pregunta 11



Análisis

El 85% de la muestra en la pregunta número 11 indica que no cree que esta metodología sería algún tiempo de pérdida de tiempo o distracción para aprender la materia de educación cultural y artística lo que puede generar un factor de predisposición para la aceptación de esta metodología.

4.2 Análisis General de la Encuesta a Alumnos

Posterior a la aplicación y análisis individual de las preguntas de la encuesta de la relativa al M Learning implementado en el proceso educativo, se encontró que aproximadamente el 94% de los alumnos posee los medios tecnológicos de tipo hardware que permitirían la aplicación de herramientas de gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. También se encuentra que en la muestra no menos del 60% grupo de alumnos tiene en la actualidad predisposición a la aplicación del M Learning como una estrategia innovadora que dinamice el proceso educativo y a que ellos han sido parte de este proceso durante el tiempo de pandemia que redefinió la forma de aprender y dio paso a una revolución tecnológica educativa se tiene la expectativa de que este tipo de metodologías van acorde a los cambios positivos y de evolución de la educación.

4.3. Encuesta Aplicada a los Docentes de Décimo Año de Educación Básica

Pregunta 1: Tomando en cuenta su vivencia educativa ¿Qué nivel de conocimiento tiene sobre el aprendizaje electrónico móvil o M-learning?

Tabla 15

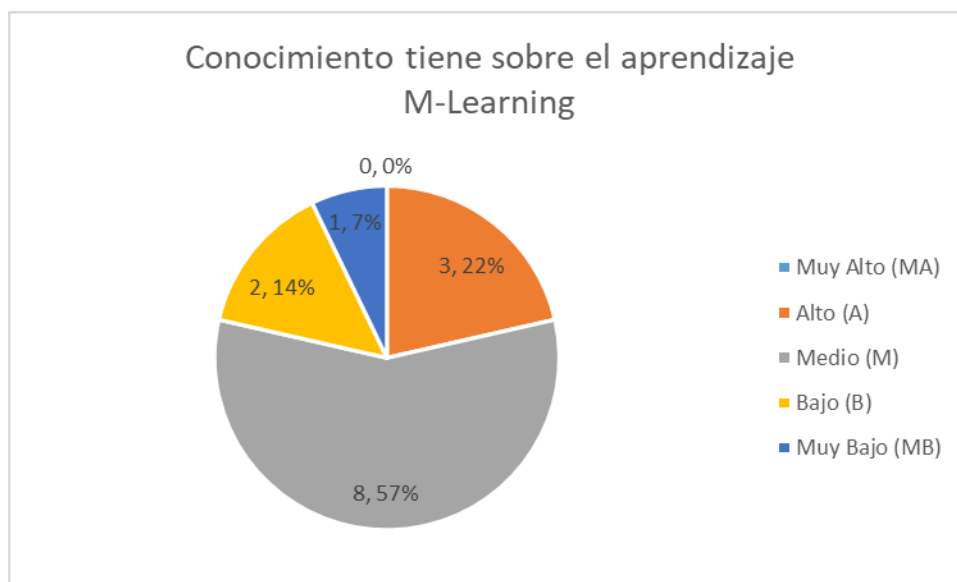
Tabulación Pregunta 1 a docentes

| Opción | Frecuencia | Porcentaje |
|--------|------------|------------|
|--------|------------|------------|

| | | |
|----------------------|----|--------|
| Muy Alto (MA) | 0 | 0.00% |
| Alto (A) | 3 | 21.43% |
| Medio (M) | 8 | 57.14% |
| Bajo (B) | 2 | 14.29% |
| Muy Bajo (MB) | 1 | 7.14% |
| TOTAL | 14 | 100% |

Figura No. 15:

Pregunta 1 Docentes



Análisis

El 64% de los docentes indica que tiene entre un conocimiento medio a alto de lo que es la enseñanza a través de dispositivos móviles esto es coherente porque con los dos años de virtualidad que se tuvo en el magisterio de educación los docentes debieron de desarrollar de forma casi forzada destrezas con los medios digitales

Pregunta 2: ¿En qué medida conoce usted sobre gamificación?

Tabla 16

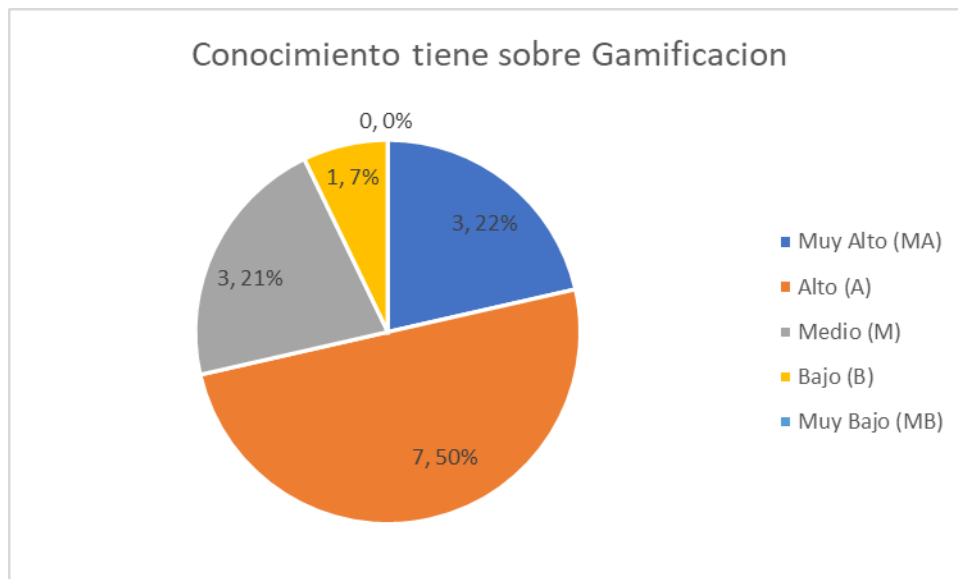
Tabulación Pregunta 2 a docentes

| Opción | Frecuencia | Porcentaje |
|--------|------------|------------|
|--------|------------|------------|

| | | |
|----------------------|----|--------|
| Muy Alto (MA) | 1 | 7.14% |
| Alto (A) | 3 | 21.43% |
| Medio (M) | 6 | 42.86% |
| Bajo (B) | 4 | 28.57% |
| Muy Bajo (MB) | 0 | 0.00% |
| TOTAL | 14 | 100% |

Figura No. 16 :

Pregunta 2 Docentes



Análisis

En la pregunta número dos referentes a damnificación se puede apreciar que el 61% de la muestra indica que tiene conocimientos entre medios y muy altos acerca de la materia, esto es de gran relevancia para el proyecto, porque avizora la aplicabilidad del proyecto en función de los conocimientos docentes.

Pregunta 3: ¿En qué escala estima que la aplicación de la gamificación en el aula influiría en la formación integral de los estudiantes?

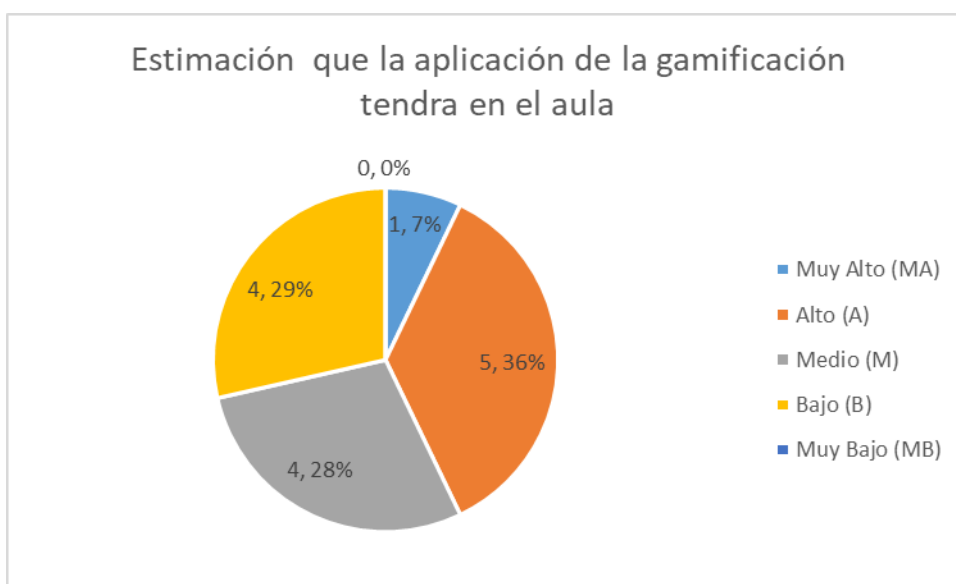
Tabla 17

Tabulación Pregunta 3 a docentes

| Opción | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------|------------|-------------|
| Muy Alto (MA) | 1 | 7.14% |
| Alto (A) | 5 | 35.71% |
| Medio (M) | 4 | 28.57% |
| Bajo (B) | 4 | 28.57% |
| Muy Bajo (MB) | 0 | 0.00% |
| TOTAL | 14 | 100% |

Figura No. 17:

Pregunta 3 Docentes



Análisis

Un 71% de los docentes encuestados indica que tienen una alta expectativa de la aplicación de la modificación porque creen que influiría en forma positiva en la formación integral de los estudiantes.

Pregunta 4: Tomando en cuenta su vivencia educativa ¿Qué nivel de conocimiento tiene sobre el aprendizaje electrónico móvil o M-learning?

Tabla 18

Tabulación Pregunta 4 a docentes

| Opción | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------|------------|-------------|
| Muy Alto (MA) | 2 | 14.29% |
| Alto (A) | 9 | 64.29% |
| Medio (M) | 2 | 14.29% |
| Bajo (B) | 1 | 7.14% |
| Muy Bajo (MB) | 0 | 0.00% |
| TOTAL | 14 | 100% |

Figura No. 18:

Pregunta 4 Docentes



Análisis

El 98% de los docentes encuestados confían en que la calificación innovará en los procesos educativos referente a la evaluación de los alumnos, esta respuesta tan positiva puede deberse

a que los docentes ya experimentaron con este tipo de herramientas durante el período de pandemia en el que fue obligatorio las clases de manera virtual.

Pregunta 5: ¿En qué rango considera, la facilidad de aplicación de la gamificación con dispositivos móviles en el aula?

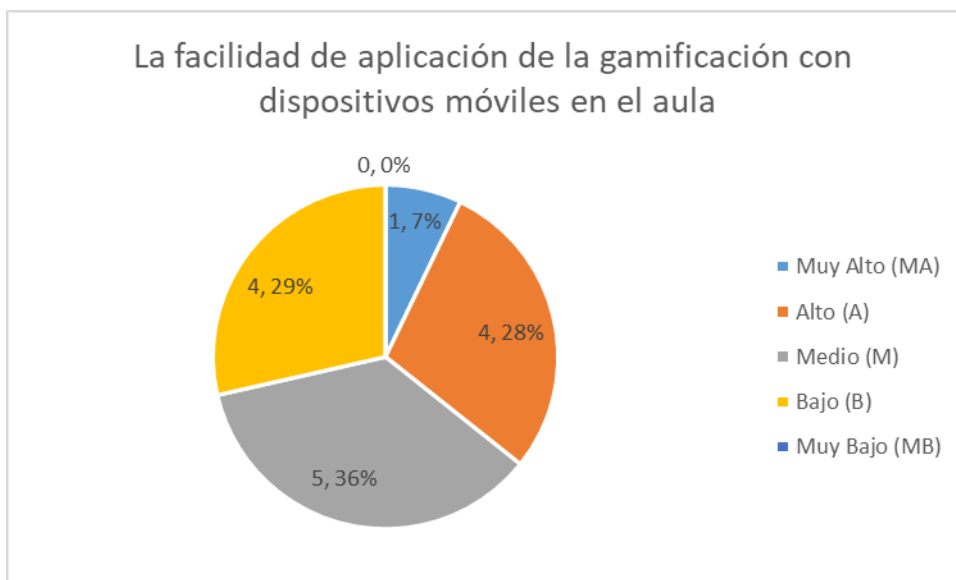
Tabla 19

Tabulación Pregunta 5 a docentes

| Opción | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------|------------|-------------|
| Muy Alto (MA) | 1 | 7.14% |
| Alto (A) | 4 | 28.57% |
| Medio (M) | 5 | 35.71% |
| Bajo (B) | 4 | 28.57% |
| Muy Bajo (MB) | 0 | 0.00% |
| TOTAL | 14 | 100% |

Figura No. 19:

Pregunta 5 Docentes



Análisis

El 71% de la muestra indica que existiría una facilidad en la aplicación de comunicación a través de dispositivos móviles en el aula desde un criterio de medio hasta muy alto lo que indica que por la experiencia docente enlazar ramificación con M-learning sería relativamente sencillo

Pregunta 6: ¿En qué nivel considera que la gamificación con dispositivos móviles, facilita el logro de los objetivos de aprendizaje propuestos?

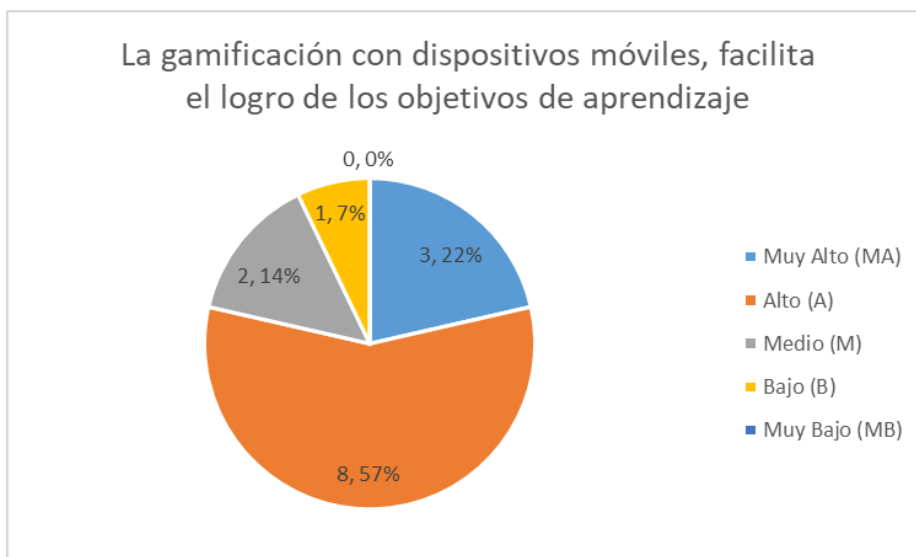
Tabla 20

Tabulación Pregunta 6 a docentes

| Opción | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------|------------|-------------|
| Muy Alto (MA) | 3 | 21.43% |
| Alto (A) | 8 | 57.14% |
| Medio (M) | 2 | 14.29% |
| Bajo (B) | 1 | 7.14% |
| Muy Bajo (MB) | 0 | 0.00% |
| TOTAL | 14 | 100% |

Figura No. 20:

Pregunta 6 Docentes



Análisis

En la pregunta número 6 se puede apreciar que existe un 79% de docentes que cree que en la aplicación de la gamificación a través de dispositivos móviles facilitarían el alcance de los objetivos de aprendizaje propuestos entre unos rangos de alto y muy alto lo que es favorable para el presente proyecto.

Pregunta 7: ¿En qué rango usted considera que la gamificación con dispositivos móviles, ha incrementado la motivación por aprender, tomando en cuenta que el juego desarrolla positivamente capacidades de retención de conocimientos en los estudiantes?

Tabla 21

Tabulación Pregunta 7 a docentes

| Opción | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------|------------|-------------|
| Muy Alto (MA) | 3 | 21.43% |
| Alto (A) | 7 | 50.00% |
| Medio (M) | 4 | 28.57% |
| Bajo (B) | 0 | 0.00% |
| Muy Bajo (MB) | 0 | 0.00% |
| TOTAL | 14 | 100% |

Figura No. 21:

Pregunta 7 Docentes



Análisis

Respecto a la pregunta número 7 la muestra en su totalidad coincide en que la gamificación utilizando dispositivos móviles logra un incremento en la motivación por aprender ya que está desarrollando positivamente aquellas capacidades que permiten a los alumnos retener conocimientos.

Pregunta 8: ¿En qué nivel considera que la falta de capacitación en gamificación, afectan la interacción en las aulas?

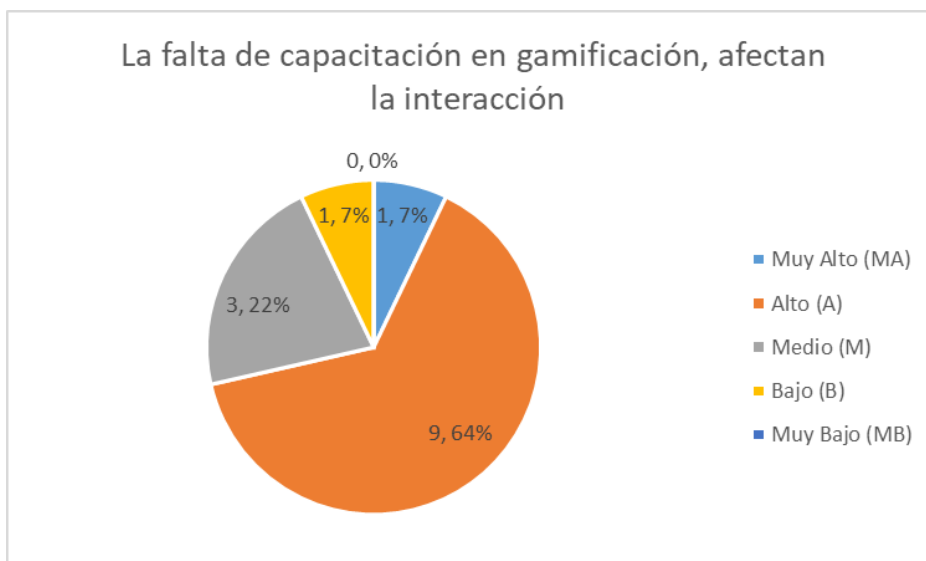
Tabla 22

Tabulación Pregunta 8 a docentes

| Opción | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------|------------|-------------|
| Muy Alto (MA) | 1 | 7.14% |
| Alto (A) | 9 | 64.29% |
| Medio (M) | 3 | 21.43% |
| Bajo (B) | 1 | 7.14% |
| Muy Bajo (MB) | 0 | 0.00% |
| TOTAL | 14 | 100% |

Figura No. 8:

Pregunta 8 Docentes



Análisis

En la pregunta número 8 el 71% de los docentes indica que es relevante tener una capacitación acerca de la comunicación porque éstos pueden afectar directamente los procesos de interacción y aprendizaje en las aulas, respecto a los alumnos en función de las capacidades del docente.

Pregunta 9: ¿En qué rango según su vivencia educativa, considera que el aplicar la gamificación en las aulas con dispositivos móviles, aporta al desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes?

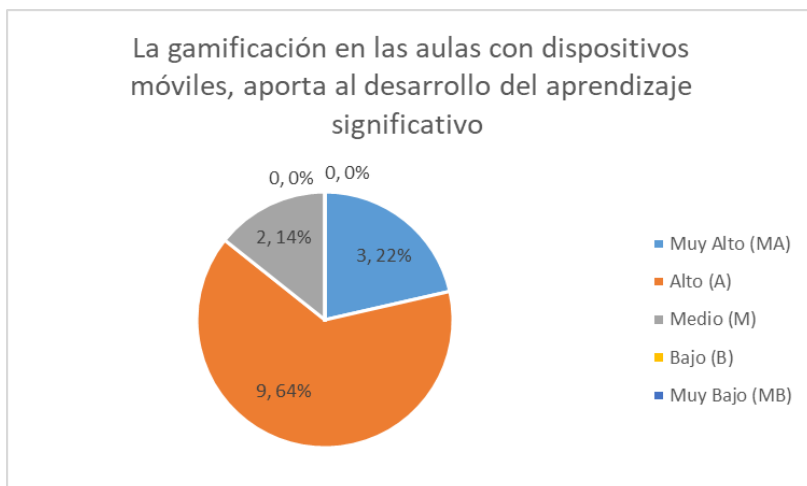
Tabla 23

Tabulación Pregunta 9 a docentes

| Opción | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------|------------|-------------|
| Muy Alto (MA) | 3 | 21.43% |
| Alto (A) | 9 | 64.29% |
| Medio (M) | 2 | 14.29% |
| Bajo (B) | 0 | 0.00% |
| Muy Bajo (MB) | 0 | 0.00% |
| TOTAL | 14 | 100% |

Figura No. 22:

Pregunta 9 Docentes



Análisis

En la pregunta número 9 se puede apreciar que el 86% de los docentes encuestados coinciden en que el aplicar la gamificación en las aulas utilizando dispositivos móviles aportara para directamente en el aprendizaje significativo de los estudiantes

Pregunta 10: ¿Estima usted que el proceso de enseñanza aprendizaje, ha mejorado aplicando gamificación con dispositivos móviles?

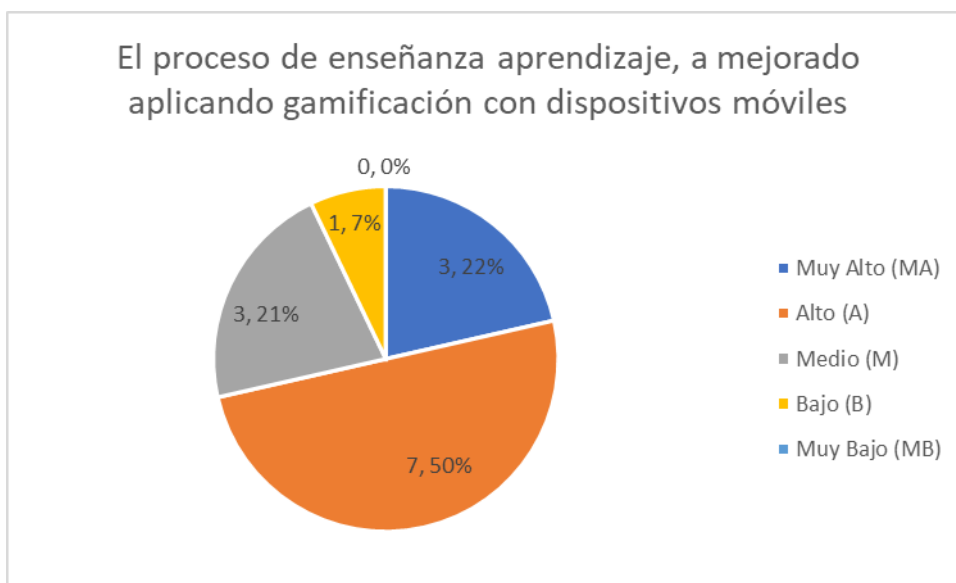
Tabla 24

Tabulación Pregunta 10 a docentes

| Opción | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------|------------|-------------|
| Muy Alto (MA) | 3 | 21.43% |
| Alto (A) | 7 | 50.00% |
| Medio (M) | 3 | 21.43% |
| Bajo (B) | 1 | 7.14% |
| Muy Bajo (MB) | 0 | 0.00% |
| TOTAL | 14 | 100% |

Figura No. 23:

Pregunta 10 Docentes



Análisis

El 64% de los docentes indica que tiene entre un conocimiento medio a alto de lo que es la enseñanza a través de dispositivos móviles esto es coherente porque con los dos años de virtualidad que se tuvo en el magisterio de educación los docentes debieron de desarrollar de forma casi forzada destrezas con los medios digitales

4.4 Análisis General de la Encuesta a Docentes

En el análisis general a la encuesta docente se encuentra que en todas las preguntas, la expectativa de aplicación de herramientas de gamificación relativas al M Learning son aceptadas por parte de los docentes en alrededor del 65% en el proceso de enseñanza aprendizaje quienes creen en su mayoría que será un aporte positivo al proceso enseñanza aprendizaje ya que han tenido experiencias favorables durante años anteriores. También se puede indicar que en las preguntas acerca de las capacidades tecnológicas relativas a la impartición de clases, más del 80% de la muestra indica que posee el conocimiento necesario para la implementación de este tipo de estrategias, en la mayor parte de casos es debido a que se adquirió destrezas y conocimientos inherentes a la educación virtual y por esto los docentes, confirman que el llevar a cabo este proceso educativo en el aula de clase a través de dispositivos móviles y herramientas de gamificación tendrán resultados positivos en la institución educativa.

4.2 Pruebas Estadísticas

La encuesta aplicada a los alumnos, las preguntas 5, 8, 9 y 10 son relativas a la predisposición de los de estos a recibir clases utilizando herramientas tecnológicas de tipo móvil y en el caso de la encuesta a los docentes las preguntas 2,3,4 y 5 hacen referencia al nivel de conocimiento y expectativa de la aplicación de herramientas tecnológicas en la impartición de clases por lo que se presentan las siguientes hipótesis que deberán ser contestadas de manera estadística:

Hipótesis nula (Ho): Existe correlación entre el interés de los alumnos y las capacidades de los docentes para la implementación del M Learning en el proceso de enseñanza

Hipótesis alternativa (H1): No Existe correlación entre el interés de los alumnos y las capacidades de los docentes para la implementación del M Learning en el proceso de enseñanza

Tabla 25:

Escalas de medición

| ESCALA DE MEDICIÓN | | | | |
|---|--------------------------|-----------------------------|----------------------|-----------------|
| Cualitativa (Alumnos/Docentes) | Totalmente / Muy alto | En gran medida / Alto | Un Poco / Bajo | Nada / Muy Bajo |
| Cuantitativa | 4 | 3 | 2 | 1 |

Como se puede apreciar en el resumen de procesamiento de casos se acepta el 100% de las muestras como válido

Tabla 26

Procesamiento de casos

Resumen de procesamiento de casos

| | Casos | | | | | |
|-------------|--------|------------|----------|------------|-------|------------|
| | Válido | | Perdidos | | Total | |
| | N | Porcentaje | N | Porcentaje | N | Porcentaje |
| VDirectivos | 14 | 100.0% | 0 | 0.0% | 14 | 100.0% |
| VDDocentes | 14 | 100.0% | 0 | 0.0% | 14 | 100.0% |

Tabla 27

Pruebas de normalidad

Pruebas de normalidad

| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
|-----------|---------------------------------|----|-------|--------------|----|------|
| | Estadístico | gl | Sig. | Estadístico | gl | Sig. |
| VDocentes | .314 | 14 | .001 | .786 | 14 | .003 |
| VAlumnos | .182 | 14 | .200* | .923 | 14 | .001 |

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

En las pruebas de normalidad se encuentra que el valor de significancia es menor a 0.05 en la valoración de Shapiro-Wilk, por lo que se puede determinar que el análisis es de tipo no paramétrico se aplicará el modelo correlación al de Spearman como se indica en la tabla a continuación.

Tabla 28

Correlación de Spearman

| | | | VDocentes | VAlumnos |
|-----------------|-----------|-----------------------------|-----------|----------|
| Rho de Spearman | VDocentes | Coefficiente de correlación | 1.000 | .470 |
| | | Sig. (bilateral) | . | .090 |
| | | N | 14 | 14 |
| | VAlumnos | Coefficiente de correlación | .470 | 1.000 |
| | | Sig. (bilateral) | .090 | . |
| | | N | 14 | 14 |

En la correlación de Spearman da un valor de significancia de 0.9 lo que es un valor próximo a 1 que indica que existe una correlación lineal por lo que se rechaza la hipótesis 1 y se acepta la hipótesis cero que representa que existe correlación entre el interés de los alumnos y las capacidades de los docentes para la implementación del M Learning en el proceso de enseñanza.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

5.1. Desarrollo de la Propuesta Didáctica de Implementación de M Learning en el proceso de enseñanza aprendizaje de la materia de ECA.

La propuesta de M learning como una herramienta didáctica en el proceso de enseñanza de la materia de ECA, se la ha ejemplificado con la planificación de las 6 unidades didácticas de la materia para el curso de 10 año de educación general básica, basadas en los lineamientos del Ministerio de Educación, basado en la planificación que se puede encontrar en el Anexo 3 de este documento.

Consideraciones de Aplicación para los Docentes:

- El modelo pedagógico con el que se implementan las herramientas M Learning a través de la gamificación es el Aula Invertida o Flipped Classroom, en la que el rol del docente pasa de ser el único proveedor de conocimientos hacer una guía en el proceso de aprendizaje.
- En esta propuesta se hace énfasis en el uso de las tecnologías, por lo que es necesario que el docente estime los tiempos de investigación e interacción de los alumnos, para que se aproveche de manera fructífera y coherente la hora clase.
- El uso de tecnología para fomentar el conocimiento es un medio mas no la única forma de obtener conocimiento en el aula de clase.
- El docente debe ser prolijo en la administración de tareas y actividades que se realizan a través de las diferentes plataformas de tecnología siendo que no se debe exagerar en el uso de tecnologías en clase

- Las herramientas tecnológicas mejoran la calidad del proceso enseñanza aprendizaje, pero no son toda la clase, por esto siempre es importante el criterio pedagógico y la guía docente. Esta es la razón no se debe utilizar únicamente videos y otros para evitar preparar o impartir clases por parte del docente.

Tabla 29:

Planificación Unidad didáctica 1

| PLAN DE UNIDAD DIDÁCTICA | |
|---------------------------------|--|
| UNIDAD N° | 1 |
| TÍTULO DE LA UNIDAD: | OBJETIVO DE LA UNIDAD |
| Yo puedo ser un Artista | <p>O.ECA.4.1. Comparar las posibilidades que ofrecen diversos materiales y técnicas de los diferentes lenguajes artísticos, en procesos de interpretación y/o creación individual y colectiva.</p> <p>O.ECA.4.3. Explicar el papel que desempeñan los conocimientos y las habilidades artísticas en la vida de las personas, como recursos para el ocio y el ejercicio de distintas profesiones.</p> <p>O.ECA.4.5. Reconocer algunas características significativas de eventos culturales y obras artísticas de distintos estilos, y utilizar la terminología apropiada para describirlos y comentarlos.</p> |
| EJES TRANSVERSALES | <p>Trabajo en Equipo</p> <p>Conciencia Social</p> <p>Equilibrio Personal</p> <p>Cultura Científica</p> <p>Cultura Ambientalista</p> |

| | |
|-------------------------|---|
| CRITERIOS DE EVALUACIÓN | <p>CE.ECA.4.1. Reconoce artistas y obras del Ecuador y del ámbito internacional, y utiliza sus conocimientos y habilidades perceptivas y comunicativas para describirlos y expresar puntos de vista.</p> <p>CE.ECA.4.2. Indaga sobre artistas, obras y manifestaciones culturales, analizando algunos de los factores históricos o sociales que los rodean; organiza y presenta la información usando diferentes formatos.</p> <p>CE.ECA.4.4. Utiliza técnicas y recursos de los distintos lenguajes artísticos en la elaboración de producciones originales y en la transformación o remezcla de creaciones preexistentes, y crea diarios personales o portafolios que recopilen de manera ordenada la propia trayectoria artística.</p> |
|-------------------------|---|

2. PLANIFICACIÓN

| DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO | ESTRATEGIAS METODOLOGICAS | RECURSOS/ HERRAMIENTA |
|---|--|--|
| <p>DCD ECA.4.1.1. Analizar pinturas o esculturas en las que se represente a una o más personas, y definir la técnica utilizada, las características y el carácter del personaje, la función de la obra, etc.</p> <p>DCD ECA.4.2.2. Realizar representaciones teatrales inspiradas en poemas o cuentos previamente seleccionados por sus posibilidades dramáticas y por la intervención de varios personajes.</p> <p>DCD ECA.4.3.1. Indagar sobre lo que las diversas culturas y sociedades han considerado, a lo largo del tiempo, como ideal de la figura humana, y documentar</p> | <p>Experiencia previa</p> <p>Para iniciar la clase se propone un cuestionario en la herramienta SOCRATIVE que permite contestar cuestionarios en tiempo real, contestando a las preguntas:</p> <p><i>¿Puedes diferenciar entre pintura al óleo y acuarela? Escribe dos diferencias.</i></p> <p><i>¿Qué pinturas famosas conoces?</i></p> <p><i>¿Cómo crees que se debe realizar un montaje teatral en la escuela?</i></p> <p><i>¿Por qué crees que los pintores en la historia suelen hacer dibujos de desnudos?</i></p> <p>Seguidamente se establece un diálogo sobre los siguientes temas:</p> | <p>Texto del estudiante</p> <p>Cuaderno</p> <p>Recursos tecnológicos</p> <p>Dispositivo móvil</p> <p>Material de reciclaje</p> <p>Material lúdico</p> <p>Materiales varios</p> |

| | | |
|---|--|--|
| <p>los hallazgos en un texto escrito, con soporte de imágenes, o en un documento audiovisual.</p> | <p><i>¿Por qué los pinceles y las pinturas escolares son más baratos que los que usan los profesionales?</i></p> <p><i>¿Por qué una pintura suele ser más costosa que una fotografía?</i></p> <p><i>¿Por qué los pintores en la historia hacen retratos y figura humana?</i></p> <p>Reflexión</p> <p>Seguidamente se establece un diálogo sobre los temas de la unidad.</p> <p>Conceptualización</p> <p>Los alumnos exponen los conceptos asociados.</p> <p>Aplicación</p> <p>Se realiza las actividades consignadas en el texto.</p> | |
|---|--|--|

Tabla 30

Planificación Unidad didáctica 2

| | |
|---------------------------------|----------|
| PLAN DE UNIDAD DIDÁCTICA | |
| UNIDAD N° | 2 |

| TÍTULO DE LA UNIDAD: | OBJETIVO DE LA UNIDAD | |
|--|---|----------------------------------|
| El Arte y la sociedad | <p>O.ECA.4.1. Comparar las posibilidades que ofrecen diversos materiales y técnicas de los diferentes lenguajes artísticos, en procesos de interpretación y/o creación individual y colectiva.</p> <p>O.ECA.4.3. Explicar el papel que desempeñan los conocimientos y las habilidades artísticas en la vida de las personas, como recursos. Para el ocio y el ejercicio de distintas profesiones.</p> <p>O.ECA.4.5. Reconocer algunas características significativas de eventos culturales y obras artísticas de distintos estilos, y utilizar la terminología apropiada para describirlos y comentarlos.</p> | |
| EJES TRANSVERSALES | <p>Trabajo en Equipo</p> <p>Conciencia Social</p> <p>Equilibrio Personal</p> <p>Cultura Científica</p> <p>Cultura Ambientalista</p> | |
| CRITERIOS DE EVALUACIÓN | <p>CE.ECA.4.1. Reconoce artistas y obras del Ecuador y del ámbito internacional, y utiliza sus conocimientos y habilidades perceptivas y comunicativas para describirlos y expresar puntos de vista.</p> <p>CE.ECA.4.6. Valora los medios audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación como instrumentos de aprendizaje y producción cultural y artística, y los utiliza en procesos de recepción, búsqueda de información, creación y difusión de contenidos artísticos y culturales.</p> | |
| 2. PLANIFICACIÓN | | |
| DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO | ESTRATEGIAS METODOLOGICAS | RECURSOS/ HERRAMIENTA |
| DCD ECA.4.1.1. Analizar pinturas o esculturas en las que se represente a una o más personas, | Experiencia previa | Texto del estudiante Cuaderno |

| | | |
|--|---|---|
| <p>y definir la técnica utilizada, las características y el carácter del personaje, la función de la obra, etc.</p> <p>DCD ECA.4.2.10. Conocer las fuentes que informan sobre el patrimonio histórico y la producción artística actual, y recopilar información previa a una visita cultural en grupo: normas que rigen en los espacios culturales, contenidos de los mismos, programaciones, itinerarios posibles, etc.</p> <p>DCD ECA.4.3.4. Investigar, diseñar y crear una presentación multimedia o un producto</p> <p>Audiovisual que muestre los itinerarios de estudio y las salidas profesionales de las distintas especialidades artísticas.</p> | <p>Se comparte el video sobre el renacimiento en YouTube de los creadores Academia Play:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=CMBfa8i3Eho</p> <p>En Quizizz se trabaja inicialmente respondiendo a las preguntas y obteniendo respuestas en tiempo real:</p> <p><i>¿Por qué crees que los artistas dicen que un autorretrato es más difícil de hacer que un retrato regular?</i></p> <p><i>¿Cómo crees que son las pinturas del Renacimiento?</i></p> <p><i>¿Has escuchado de alguna obra teatral que haya estado representándose por mucho tiempo en un mismo lugar? ¿Cuál era?</i></p> <p><i>¿Qué opinas de los bailes antiguos en los que las parejas hacían el mismo y repetitivo movimiento?</i></p> <p>Seguidamente se establece un diálogo sobre los siguientes temas:</p> <p><i>Los autorretratos pueden mostrar mucho más que un simple rostro, ya que son el reflejo de cómo un artista se ve a él mismo.</i></p> <p><i>La pintura en el Renacimiento era muy religiosa.</i></p> <p><i>En mi ciudad casi no se escucha de temporadas teatrales que se realicen.</i></p> | <p>Recursos tecnológicos</p> <p>Dispositivo móvil</p> <p>Material de reciclaje</p> <p>Material lúdico</p> <p>Materiales varios</p> <p>Proyector y parlantes</p> |
|--|---|---|

| | | |
|--|--|--|
| | <p><i>El baile antiguo era muy aburrido; los bailes modernos son más divertidos.</i></p> <p>Reflexión</p> <p>Seguidamente se establece un diálogo sobre los temas de la unidad.</p> <p>Conceptualización</p> <p>Alumnos exponen los conceptos asociados.</p> <p>Aplicación</p> <p>Se realiza las actividades consignadas en el texto.</p> | |
|--|--|--|

Tabla 31

Planificación Unidad didáctica 3

| PLAN DE UNIDAD DIDÁCTICA | |
|---------------------------------|--|
| UNIDAD N° | 3 |
| TÍTULO DE LA UNIDAD: | OBJETIVO DE LA UNIDAD |
| El Arte y La Cultura Nacional | O.ECA.4.2. Participar en la renovación del patrimonio cultural, tangible e intangible, mediante la creación de productos culturales y artísticos en los que se mezclan elementos de lo ancestral y lo contemporáneo. |

| | | |
|---|--|---|
| | <p>O.ECA.4.5. Reconocer algunas características significativas de eventos culturales y obras artísticas de distintos estilos, y utilizar la terminología apropiada para describirlos y comentarlos.</p> <p>O.ECA.4.8. Exponer ideas, sentimientos y puntos de vista personales sobre distintas manifestaciones culturales y artísticas, propias y ajenas.</p> | |
| EJES TRANSVERSALES | <p>Trabajo en Equipo</p> <p>Conciencia Social</p> <p>Equilibrio Personal</p> <p>Cultura Científica</p> <p>Cultura Ambientalista</p> | |
| CRITERIOS DE EVALUACIÓN | <p>CE.ECA.4.1. Reconoce artistas y obras del Ecuador y del ámbito internacional, y utiliza sus conocimientos y habilidades perceptivas y comunicativas para describirlos y expresar puntos de vista.</p> <p>CE.ECA.4.4. Utiliza técnicas y recursos de los distintos lenguajes artísticos en la elaboración de producciones originales y en la transformación o remezcla de creaciones preexistentes, y crea diarios personales o portafolios que recopilen de manera ordenada la propia trayectoria artística.</p> <p>CE.ECA.4.5. Planifica, argumenta razonadamente y desarrolla proyectos de creación artística y eventos culturales locales.</p> | |
| 2. PLANIFICACIÓN | | |
| DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO | ESTRATEGIAS METODOLOGICAS | RECURSOS/ HERRAMIENTA |
| DCD ECA.4.1.14. Crear nuevas versiones de canciones o danzas tradicionales añadiendo elementos de los estilos contemporáneos (ritmos, instrumentos, cambios en las coreografías, etc.). | <p>Experiencia previa</p> <p>Se establece un tiempo determinado donde se le permite al alumno usar GOOGLE para analizar temas relativos a Música, tradiciones y patrimonio histórico del Ecuador</p> | <p>Texto del estudiante</p> <p>Cuaderno</p> <p>Recursos tecnológicos</p> <p>Material de reciclaje</p> <p>Material lúdico</p> <p>Materiales varios</p> |

| | | |
|--|--|--------------------------|
| <p>DCD ECA.4.2.10. Conocer las fuentes que informan sobre el patrimonio histórico y la producción artística actual, y recopilar información previa a una visita cultural en grupo: normas que rigen en los espacios culturales, contenidos de los mismos, programaciones, itinerarios posibles, etc.</p> <p>DCD ECA.4.3.12. Indagar sobre construcciones que pertenecen al patrimonio artístico y recrear dichos monumentos mediante representaciones en plano (croquis, planos, proyecciones) o en volumen (maquetas), imaginando cómo serían en su origen: completar partes que se han destruido, terminar lo que no se llegó a hacer, recuperar el color que se ha perdido, etc.</p> <p>DCD ECA.4.3.13. Indagar sobre obras de la cultura ecuatoriana que representan señas de identidad (las cerámicas antropomórficas de la cultura Chorrera, Guangala, Tolita; la metalurgia del oro, plata y cobre; la escultura quiteña de la época colonial; la tradición de los textiles; los retratos de personalidades relevantes, etc.) para elaborar pequeños dossieres con la información obtenida e ilustrarlos con imágenes.</p> <p>DCD ECA.4.3.14. Investigar sobre las manifestaciones musicales tradicionales del país</p> | <p>Se elabora un cuestionario en SuperTeacherTools.com de tipo Cohete multijugador con las siguientes preguntas:</p> <p><i>¿Qué sabes sobre el Ministerio de Cultura?</i></p> <p><i>¿Qué has escuchado de la Orquesta Sinfónica del Ecuador?</i></p> <p><i>¿Crees que el Estado debe invertir en cultura? ¿Por qué?</i></p> <p><i>¿Qué entiendes por “patrimonio cultural”?</i></p> <p>Seguidamente se establece un diálogo sobre los siguientes temas:</p> <p><i>Las manifestaciones tradicionales se están perdiendo.</i></p> <p><i>La danza artística y el baile recreativo son diferentes.</i></p> <p><i>La cultura del Ecuador es algo muy valioso</i></p> <p><i>El Ecuador tiene muchos ritmos tradicionales.</i></p> <p>Reflexión</p> <p>Seguidamente se establece un diálogo sobre los temas de la unidad.</p> <p>Conceptualización</p> <p>Se forma grupos de exposición de los conceptos asociados creando contenido multimedia a través de videos en TIKTOK.</p> <p>Aplicación</p> <p>Se realiza las actividades consignadas en el texto.</p> | <p>Dispositivo Móvil</p> |
|--|--|--------------------------|

| | | |
|---|--|--|
| (el pasillo, el sanjuanito, el albazo, el pasacalle), los instrumentos musicales que se emplean y los bailes que se ejecutan, con el objeto de recopilar la información obtenida en archivos sonoros y documentos gráficos. | | |
|---|--|--|

Tabla 32

Planificación Unidad didáctica 4

| PLAN DE UNIDAD DIDÁCTICA | |
|---------------------------------|---|
| UNIDAD N° | 4 |
| TÍTULO DE LA UNIDAD: | OBJETIVO DE LA UNIDAD |
| Los Artistas Nacionales | <p>O.ECA.4.2. Participar en la renovación del patrimonio cultural, tangible e intangible, mediante la creación de productos culturales y artísticos en los que se mezclan elementos de lo ancestral y lo contemporáneo.</p> <p>O.ECA.4.3. Explicar el papel que desempeñan los conocimientos y las habilidades artísticas en la vida de las personas, como recursos para el ocio y el ejercicio de distintas profesiones.</p> <p>O.ECA.4.8. Exponer ideas, sentimientos y puntos de vista personales sobre distintas manifestaciones culturales y artísticas, propias y ajenas.</p> |
| EJES TRANSVERSALES | <p>Trabajo en Equipo</p> <p>Conciencia Social</p> <p>Equilibrio Personal</p> <p>Cultura Científica</p> |

| | | |
|---|--|--|
| | Cultura Ambientalista | |
| CRITERIOS DE EVALUACIÓN | <p>CE.ECA.4.1. Reconoce artistas y obras del Ecuador y del ámbito internacional, y utiliza sus conocimientos y habilidades perceptivas y comunicativas para describirlos y expresar puntos de vista.</p> <p>CE.ECA.4.2. Indaga sobre artistas, obras y manifestaciones culturales, analizando algunos de los factores históricos o sociales que los rodean; organiza y presenta la información usando diferentes formatos.</p> | |
| 2. PLANIFICACIÓN | | |
| DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO | ESTRATEGIAS METODOLOGICAS | RECURSOS/ HERRAMIENTA |
| <p>DCD ECA.4.1.15. Elaborar y exponer presentaciones relacionadas con obras, creadores y manifestaciones artísticas contemporáneas (pintura, música, arquitectura, escultura, ilustración, novela gráfica, fotografía, instalaciones, artesanías, tecnología), en las que se atienda a la coherencia y a la adecuada organización de la información.</p> <p>DCD ECA.4.2.10. Conocer las fuentes que informan sobre el patrimonio histórico y la producción artística actual, y recopilar información previa a una visita cultural en grupo: normas que rigen en los espacios culturales, contenidos de los mismos, programaciones, itinerarios posibles, etc.</p> | <p>Experiencia previa</p> <p>Se presenta el video Episodio N.º 1 PATRIMONIO MATERIAL PATRIMONIO CULTURAL DEL ECUADOR del enlace : https://www.youtube.com/watch?v=2aCyWsDUdys</p> <p>Se trabaja en clase a través de una Lluvia de ideas respondiendo a las preguntas:</p> <p><i>¿Conoces pintores ecuatorianos? Enumera los nombres que recuerdes:</i></p> <p><i>¿Conoces actores o directores de teatro ecuatorianos? Enumera los nombres que recuerdes:</i></p> <p><i>¿Conoces músicos ecuatorianos? Enumera los nombres que recuerdes:</i></p> | <p>Texto del estudiante</p> <p>Cuaderno</p> <p>Recursos tecnológicos</p> <p>Material de reciclaje</p> <p>Material lúdico</p> <p>Materiales varios</p> <p>Dispositivo Móvil</p> |

| | | |
|---|---|--|
| <p>DCD ECA.4.3.13. Indagar sobre obras de la cultura ecuatoriana que representan señas de identidad (las cerámicas antropomórficas de la cultura Chorrera, Guangala, Tolita; la metalurgia del oro, plata y cobre; la escultura quiteña de la época colonial; la tradición de los textiles; los retratos de personalidades relevantes, etc.) para elaborar pequeños dosieres con la información obtenida e ilustrarlos con imágenes.</p> <p>DCD ECA.4.3.14. Investigar sobre las manifestaciones musicales tradicionales del país (el pasillo, el sanjuanito, el albazo, el pasacalle), los instrumentos musicales que se emplean y los bailes que se ejecutan, con el objeto de recopilar la información obtenida en archivos sonoros y documentos gráficos.</p> | <p><i>¿Conoces mujeres artistas ecuatorianas? Enumera los nombres que recuerdes.</i></p> <p>Seguidamente se establece un diálogo sobre los siguientes temas:</p> <p><i>Los músicos ecuatorianos son poco conocidos.</i></p> <p><i>¿En qué lugares se puede estudiar una carrera de actuación en el Ecuador?</i></p> <p><i>¿Cómo es el arte contemporáneo en el Ecuador?</i></p> <p>Reflexión</p> <p>Seguidamente se establece un diálogo sobre los temas de la unidad.</p> <p>Conceptualización</p> <p>Se forma grupos para que realicen exposiciones los conceptos asociados y utilizando presentaciones en línea con la herramienta powtoon.com.</p> <p>Aplicación</p> <p>Se realiza las actividades consignadas en el texto.</p> | |
|---|---|--|

Tabla 33

Planificación Unidad didáctica 5

| PLAN DE UNIDAD DIDÁCTICA | | |
|---|---|------------------------------|
| UNIDAD N° | | 5 |
| TÍTULO DE LA UNIDAD: | OBJETIVO DE LA UNIDAD | |
| Las obras Nacionales | <p>O.ECA.4.5. Reconocer algunas características significativas de eventos culturales y obras artísticas de distintos estilos, y utilizar la terminología apropiada para describirlos y comentarlos.</p> <p>O.ECA.4.8. Exponer ideas, sentimientos y puntos de vista personales sobre distintas manifestaciones culturales y artísticas, propias y ajenas.</p> | |
| EJES TRANSVERSALES | <p>Trabajo en Equipo</p> <p>Conciencia Social</p> <p>Equilibrio Personal</p> <p>Cultura Científica</p> <p>Cultura Ambientalista</p> | |
| CRITERIOS DE EVALUACIÓN | <p>CE.ECA.4.1. Reconoce artistas y obras del Ecuador y del ámbito internacional, y utiliza sus conocimientos y habilidades perceptivas y comunicativas para describirlos y expresar puntos de vista.</p> <p>CE.ECA.4.2. Indaga sobre artistas, obras y manifestaciones culturales, analizando algunos de los factores históricos o sociales que los rodean; organiza y presenta la información usando diferentes formatos.</p> <p>CE.ECA.4.4. Utiliza técnicas y recursos de los distintos lenguajes artísticos en la elaboración de producciones originales y en la transformación o remezcla de creaciones preexistentes, y crea diarios personales o portafolios que recopilen de manera ordenada la propia trayectoria artística.</p> | |
| 2. PLANIFICACIÓN | | |
| DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO | ESTRATEGIAS METODOLOGICAS | RECURSOS/ HERRAMIENTA |

| | | |
|---|---|--|
| <p>DCD ECA.4.1.8. Desarrollar un portafolio digital que contenga muestras de la producción artística propia y comentarios críticos sobre los productos incluidos.</p> <p>DCD ECA.4.2.10. Conocer las fuentes que informan sobre el patrimonio histórico y la producción artística actual, y recopilar información previa a una visita cultural en grupo: normas que rigen en los espacios culturales, contenidos de los mismos, programaciones, itinerarios posibles, etc.</p> <p>DCD ECA.4.3.14. Investigar sobre las manifestaciones musicales tradicionales del país (el pasillo, el sanjuanito, el albazo, el pasacalle), los instrumentos musicales que se emplean y los bailes que se ejecutan, con el objeto de recopilar la información obtenida en archivos sonoros y documentos gráficos.</p> | <p>Experiencia previa</p> <p>El docente abre una antesala del manejo de herramientas tipo Drive en la pandemia y su utilidad posterior presenta el video de los creadores de contenido Saber Programas, como se usa Google drive:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=yFxV4Pe7s1M</p> <p>En clase se trabaja respondiendo a las preguntas:</p> <p><i>¿Has manejado un portafolio web para tus trabajos escolares? ¿Cómo lo hacías o cómo crees que se debe hacerlo?</i></p> <p><i>¿Qué películas ecuatorianas has visto?</i></p> <p><i>¿Qué músicos o grupos musicales ecuatorianos admiras?</i></p> <p><i>¿Qué instrumentos de cuerda conoces?</i></p> <p>Seguidamente se establece un diálogo sobre los siguientes temas:</p> <p><i>El portafolio web es muy útil en el trabajo escolar.</i></p> <p><i>El cine en el Ecuador ha mejorado muchísimo en los últimos años.</i></p> | <p>Texto del estudiante</p> <p>Cuaderno</p> <p>Recursos tecnológicos</p> <p>Material de reciclaje</p> <p>Material lúdico</p> <p>Materiales varios</p> <p>Dispositivo Móvil</p> |
|---|---|--|

| | | |
|--|---|--|
| | <p><i>La música en el Ecuador es muy variada; va desde lo nacional hasta el rock.</i></p> <p><i>Poca gente puede diferenciar un instrumento de cuerda si no es de mango y clavijero.</i></p> <p>Reflexión</p> <p>Seguidamente se establece un diálogo sobre los temas de la unidad.</p> <p>Conceptualización</p> <p>Se solicita que cada alumno cree su portafolio web en Google Drive</p> <p>Aplicación</p> <p>Se realiza las actividades consignadas en el texto.</p> | |
|--|---|--|

Tabla 34:

Planificación Unidad didáctica 6

| | |
|---------------------------------|------------------------------|
| PLAN DE UNIDAD DIDÁCTICA | |
| UNIDAD N° | 6 |
| TÍTULO DE LA UNIDAD: | OBJETIVO DE LA UNIDAD |

| | | |
|---|---|--|
| Los Espacios para el Arte en el Ecuador | <p>O.ECA.4.5. Reconocer algunas características significativas de eventos culturales y obras artísticas de distintos estilos, y utilizar la terminología apropiada para describirlos y comentarlos.</p> <p>O.ECA.4.8. Exponer ideas, sentimientos y puntos de vista personales sobre distintas manifestaciones culturales y artísticas, propias y ajenas.</p> | |
| <p style="text-align: center;">EJES TRANSVERSALES</p> | <p>Trabajo en Equipo</p> <p>Conciencia Social</p> <p>Equilibrio Personal</p> <p>Cultura Científica</p> <p>Cultura Ambientalista</p> | |
| <p style="text-align: center;">CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> | <p>CE.ECA.4.1. Reconoce artistas y obras del Ecuador y del ámbito internacional, y utiliza sus conocimientos y habilidades perceptivas y comunicativas para describirlos y expresar puntos de vista.</p> <p>CE.ECA.4.4. Utiliza técnicas y recursos de los distintos lenguajes artísticos en la elaboración de producciones originales y en la transformación o remezcla de creaciones preexistentes, y crea diarios personales o portafolios que recopilen de manera ordenada la propia trayectoria artística.</p> | |
| 2. PLANIFICACIÓN | | |
| DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO | ESTRATEGIAS METODOLOGICAS | RECURSOS/ HERRAMIENTA |
| <p>DCD ECA.4.1.14. Crear nuevas versiones de canciones o danzas tradicionales añadiendo elementos de los estilos contemporáneos (ritmos, instrumentos, cambios en las coreografías, etc.).</p> <p>DCD ECA.4.2.10. Conocer las fuentes que informan sobre el patrimonio histórico y la</p> | <p>Experiencia previa</p> <p>Se solicita a los alumnos que realicen tours virtuales en la página del ministerio de cultura y patrimonio del Ecuador en:</p> <p>https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/tour-virtual-por-sitios-culturales-ecuador/</p> | <p>Texto del estudiante</p> <p>Cuaderno</p> <p>Recursos tecnológicos</p> <p>Material de reciclaje</p> <p>Material lúdico</p> <p>Materiales varios</p> <p>Dispositivo Móvil</p> |

| | | |
|---|---|--|
| <p>producción artística actual, y recopilar información previa a una visita cultural en grupo: normas que rigen en los espacios culturales, contenidos de los mismos, programaciones, itinerarios posibles, etc.</p> <p>DCD ECA.4.3.12. Indagar sobre construcciones que pertenecen al patrimonio artístico y recrear dichos monumentos</p> <p>Mediante representaciones en plano (croquis, planos, proyecciones) o en volumen (maquetas), imaginando cómo serían en su origen: completar partes que se han destruido,</p> <p>Terminar lo que no se llegó a hacer, recuperar el color que se ha perdido, etc.</p> | <p>En clase se maneja una lluvia de ideas para compartir experiencias de los alumnos y docente respondiendo a:</p> <p><i>¿Qué museos conoces?</i></p> <p><i>¿Qué teatros has visitado?</i></p> <p><i>¿Qué tipo de música conoces que se haga en el Ecuador?</i></p> <p><i>¿Has escuchado lo que es el arte cinético?</i></p> <p>Seguidamente se establece un diálogo sobre los siguientes temas:</p> <p><i>Los museos en el Ecuador son muy variados.</i></p> <p><i>¿Qué son las ilusiones ópticas?</i></p> <p><i>La música clásica y popular son muy diferentes.</i></p> <p>Reflexión</p> <p>Seguidamente se establece un diálogo sobre los temas de la unidad.</p> <p>Conceptualización</p> <p>Se forman grupos y se solicita a los alumnos exponer los conceptos asociados usando cualquiera de las siguientes herramientas gratuitas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • PowerPoint • Google Slides • Canva • Visme. <p>Aplicación</p> | |
|---|---|--|

| | | |
|--|---|--|
| | Se realiza las actividades consignadas en el texto. | |
|--|---|--|

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones:

- En el presente trabajo de investigación se analizó el uso de M-Learning en la mejora del proceso de enseñanza aprendizaje de la materia de educación cultural y artística, posterior al levantamiento de información se encontró, que en las diferentes fuentes de información indican que el introducir herramientas tecnológicas en el aula utilizando actividades de aprendizaje adecuadamente estructuradas, donde puedan intervenir los diferentes dispositivos móviles facilita los procesos de asimilación del conocimiento en los alumnos porque les facilita aprender a su propio ritmo a través del juego.
- Se analizó un conjunto de aplicaciones de M-Learning para la materia de educación cultural y artística, encontrándose gran variedad de herramientas para posibles soluciones a los requerimientos de la materia, entre los más interesantes podemos encontrar a las herramientas que están orientadas a trabajos en directo y las que facilitan la creación de contenido multimedia cómo: presentaciones, cuestionarios interactivos, vídeo, audio, presentaciones, dibujo y otras que permiten afinar las destrezas de los alumnos.
- En la investigación se encontraron estrategias didácticas orientadas a la aplicación de M-Learning en la enseñanza de la materia de educación cultural y artística, de aquí se puede determinar que una de las mejores metodologías es la del aula inversa donde el docente pasa de ser un proveedor de información hacer un guía en el proceso de obtención de conocimiento de los alumnos. también se encontró que más allá de la herramienta es necesario una planificación metodológica estructurada para alcanzar

los objetivos y las destrezas con criterio de desempeño requeridas por el Ministerio de educación.

- En la aplicación de los cuestionarios se encontró que alrededor del 95% de los alumnos en la actualidad posee dispositivos móviles como celulares, computadoras o laptops que les permiten tener un acceso a la sociedad de la información de manera ágil y oportuna, derribando así las barreras que existían antes de la pandemia para las personas que no podían adquirir estos medios por los costos de elevados dispositivos internet para el estudio de sus hijos.
- En la tabulación de los resultados de la encuesta a los alumnos se pudo encontrar que tienen gran predisposición para aprender a través de la implementación de dispositivos móviles en el aula para la materia de educación cultural y artística, los alumnos han desarrollado destrezas tecnológicas y capacidades de investigación que requieren que los docentes estén a la vanguardia de las diferentes herramientas que facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Posterior a la pandemia los docentes y alumnos desarrollaron destrezas para el uso de herramientas tecnológicas, esto representa un avance en la forma en la que se ejecuta el proceso de enseñanza aprendizaje razón por la cual es importante implementar metodologías orientadas a continuar con este desarrollo en el proceso educativo y no limitarlo a la clase tradicional en la que el único facilitador de conocimiento era el docente, ya que esto significaría una involución de la educación.

Recomendaciones:

- La sobrecarga tecnológica no es el objetivo de la implicación de tecnologías en el aula o en el proceso educativo es decir el docente tiene que estructurar de manera adecuada tiempos y planificaciones para que el proceso se desarrolle con normalidad.
- El disponer de los diferentes medios tecnológicos y herramientas no significa de ninguna forma que el docente reemplace las actividades diarias en el aula a una simple reproducción de vídeos y material multimedia para evitar guiar o impartir conocimiento a los alumnos de una forma adecuada.
- Como proyectos futuros se sugiere el Desarrollo de metodologías que propendan a un correcto manejo e implementación de tecnologías y herramientas digitales en el proceso enseñanza aprendizaje.

BIBLIOGRAFÍA

(s.f.).

Oksana, M., & Kolmakova, V. (2021). E-learning and m-learning as tools for enhancing teaching and learning in higher education: a case study of Russia. *E-learning and m-learning as tools for enhancing teaching and learning in higher education: a case study of Russia* (págs. 1-123). World WEB: Les Ulis.

Abad, J. (2011). *Usos y funciones de las artes en la educación y el desarrollo humano*. Madrid: OEI.

Alcocer, M. (1998). *Investigación acción participativa*. Mexico: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.

Asamblea Nacional. (2011). *LEY ORGANICA DE EDUCACION INTERCULTURAL*. Quito: Registro Oficial .

Badrul, K. (2016). *Revolutionizing Modern Education through Meaningful E-Learning Implementation*. Hershey: Information Science Reference.

Báez Hurtado, Y. (2018). *Guía para una investigación de campo* . Mexico: Grupo Editorial Éxodo.

Basantes Erazo , B. M., & Chilinginga Vejar , L. (2018). *M-learning como recurso educativo para el apoyo a problemas de aprendizaje*. Ambato: Universidad Tecnica de Ambato.

Castillo Santos, B., & Rivera Castañeda, M. (2014). El uso del mobile learning para favorecer la competencia referente al manejo de la información histórica y la socialización del conocimiento. *Apertura*, Volumen 6.

- Castillo, B. (14 de octubre de 2020). *Guia Universitaria*. Obtenido de Guia Universitaria: <https://guiauniversitaria.mx/6-tipos-de-metodos-de-investigacion/>
- CIDH. (16 de 12 de 2020). <https://www.oas.org>. Obtenido de GUÍAS PRÁCTICAS DE LA SACROI COVID-19: <https://www.oas.org/es/cidh/prensa/comunicados/2020/301A.pdf>
- Elkheir, Z., & Mutalib, A. (2015). *Mobile Learning Applications Designing Concepts and Challenges*. Pekin: Survey. Research Journal of Applied Sciences, Engineering and Technology.
- Espinoza Ramón, J. E. (2018). *M-learning para desarrollar competencias de manejo de la información y socialización del conocimiento en los estudiantes del bachillerato*. Machala: Universidad Tecnica de Machala.
- Estela Paredes, R. (2020). *Investigacion Propositiva*. Lima: Instituto Superior Pedagogico.
- Fombona Cadavieco, J., Pascual Sevillano, M., & Vasquez Cano, E. (2020). M-Learning en niveles iniciales, rasgos didácticos de las APPS educativas. *Campus Virtuales*, 17-27.
- Georgiev, , T., Georgieva, E., & Smrikarov, A. (2004). *M-learning – A new stage of e-learning. Proceedings*. Houston : International Conference on Computer Systems and Technologies –CompSysTech.
- Hernandez, R., Fernandez, C., & Baptista , P. (2014). *Metodología de la investigación*. Mexico: Mc Graw-Hill.

- Kumar, S., Wotto, M., & Bélanger, P. (2018). E-learning, M-learning and D-learning: Conceptual definition and comparative analysis. *Université du Québec à Montréal (UQÀM), Canada*, 191-216.
- Lagos, G. (2018). *El m- learning, un nuevo escenario en la educación superior del Ecuador*. Quito: Universidad Internacional del Ecuador.
- López , M., Támez Almague, R., & Lozano Rodriguez, A. (2009). Aprendizaje móvil y desarrollo de habilidades en foros asincrónicos de comunicación. *Comunicar*, Volumen XVII.
- LOTAIP. (19 de 12 de 2013). *Constitución de la República del Ecuador*. Obtenido de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/01/TRANSP-NORMAS_CONSTITUCIONALES.pdf
- Lynch, G. (6 de 5 de 2019). <https://www.pbs.org>. Obtenido de The Importance of Art in Child Development: <https://www.pbs.org/parents/thrive/the-importance-of-art-in-child-development>
- Madrid Vivar, D., Mayorga Fernández, M., & Núñez Avilés, F. (2013). Aplicación del m-learning en el aula de primaria: Experiencia práctica y propuesta de formación para docentes. *Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, a246 .
- Malik, S., Al-Emran, M., & Ragad , R. (2020). Comparison of E-Learning, M-Learning and Game-based Learning in Programming Education – A Gendered Analysis. *iJET*, 122-165.

Ministerio de Educacion . (2021). *GUÍA DIDÁCTICA DE IMPLEMENTACIÓN CURRICULAR PARA EGB Y BGU EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA*. Quito: Ministerio de Educacion.

ONU. (29 de 08 de 2017). <https://www.epn.edu.ec>. Obtenido de Declaracion de los derechos Humanos : <https://www.epn.edu.ec/wp-content/uploads/2015/06/Declaracion-DDHH1.pdf>

Ortiz Ocaña, A. (2015). *Enfoques y métodos de investigación en las ciencias humanas y sociales*. Bogota: Ediciones de la U -.

Palacios, I. (25 de abril de 2019). *Diccionario electrónico de enseñanza y aprendizaje de lenguas*. Obtenido de Diccionario electrónico de enseñanza y aprendizaje de lenguas: <https://www.dicenlen.eu/es/diccionario/entradas/investigacion-campo>

Ponluisa Ojeda, L. E. (2014). *El M-Learning y su relación en el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la carrera de Docencia en Informática, de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato, Cantón Ambato, provincia de Tungurahua*. Ambato: Univeridad Tecnica de Ambato.

Raúl Santiago, S. T. (2015). *Mobile learning: nuevas realidades en el aula*. GRUPO OCEANO. doi:978-84-494-5145-4

Rubio, N. M. (12 de octubre de 2020). *Psicología y Mente*. Obtenido de Psicología y Mente: <https://psicologiaymente.com/miscelanea/investigacion-documental>

- Skype. (094 de 2022). *¿Cuáles son los requisitos del sistema para Skype?* Obtenido de <https://support.skype.com/es/faq/FA10328/cuales-son-los-requisitos-del-sistema-para-skype>
- UNESCO. (2011). Registros de conferencia 36. *Resoluciones* (pág. 188). Paris: Composed and printed in the workshops of UNESCO.
- Vijay, K. (2017). M-learning-a New Stage of ELearning. *Computer Systems*, 28-35.
- Apple. (2022). *Requisitos de FaceTime - Soporte técnico de Apple (ES)*. <https://support.apple.com/es-es/guide/facetime/fctm35515/mac>
- audara.com. (n.d.). *¿Cuál es la mejor app para video llamadas durante el teletrabajo? – Audara*. 2022. Retrieved October 23, 2022, from <https://audara.co/cual-es-la-mejor-app-para-video-llamadas-durante-el-teletrabajo/>
- Cestari, M. (2022). El papel del docente después de la pandemia. *Revista INFAD de Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology.*, 2(1), 495–498. <https://doi.org/10.17060/IJODAEP.2022.N1.V2.2399>
- Google. (2022). *Requisitos para usar Google Meet - Ayuda de Google Meet*. <https://support.google.com/meet/answer/7317473?hl=es-419#zippy=%2Cusa-un-sistema-operativo-compatible%2Crecomendaciones-de-hardware>
- Microsoft. (n.d.). *Requisitos de hardware para Microsoft Teams - Microsoft Teams / Microsoft Learn*. Retrieved October 23, 2022, from <https://learn.microsoft.com/es-mx/microsoftteams/hardware-requirements-for-the-teams-app>

MOODLE. (2022). *35/Instalación de Moodle - MoodleDocs*.
https://docs.moodle.org/all/es/35/Instalaci%C3%B3n_de_Moodle

mundoinsider.com. (2022). *Las apps Facebook y Messenger ahora piden como requisito 2 GB de RAM – Apps, Windows en MundoInsider*.
<https://www.mundoinsider.com/114515/las-apps-facebook-messenger-ahora-piden-requisito-2-gb-ram/>

RICOH. (2020). *Comparativa de sistemas de videoconferencia 2020 | Ricoh España*.
<https://digital.ricoh.es/sistemas-videoconferencia-profesionales-comparativa-2020/>

Skype. (2022). ¿ <https://support.skype.com/es/faq/fa10328/cuales-son-los-requisitos-del-sistema-para-skype>

Whatsapp. (n.d.). *Acerca de WhatsApp Web y Escritorio | Servicio de ayuda de WhatsApp*.
2022. Retrieved October 23, 2022, from
https://faq.whatsapp.com/461612784486656/?helpref=faq_content

Zoom. (2022). *Requisitos del sistema de Zoom: Windows, macOS, Linux – Soporte de Zoom*.
<https://support.zoom.us/hc/es/articles/201362023-Requisitos-del-sistema-de-Zoom-Windows-macOS-Linux>

ANEXOS

Anexo 1: Encuesta a los alumnos

ENCUESTA SOBRE M-LEARNING Y GAMIFICACIÓN EN LA MATERIA DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA.

Gracias por su participación en la siguiente **encuesta anónima** que no le llevará mucho tiempo. Su opinión es muy importante, **por favor leer detenidamente antes de responder cada pregunta.**

* Este formulario registrará su nombre, escriba su nombre.

1. Seleccione cuál de los siguientes dispositivos tecnológicos tiene usted en casa? *

Dispositivo móvil (celular)

- Tablet
- Computador de escritorio o portátil

2. ¿Tiene acceso a internet en el celular, computador, tablet u otros dispositivos? *

- Permanentemente (Siempre)
- Eventualmente (Recargas)
- No poseo conectividad

3. Indique la cantidad de tiempo que dedica a navegar en internet: *

- 30 minutos a 1 hora
- 1 a 2 horas
- 2 a 4 horas
- 4 o más horas

4. ¿Padece usted de algún problema visual que dificulte el uso del celular como herramienta para sus estudios? *

- Sí, padezco de problemas visuales
- No, no padezco de problemas visuales

5. ¿Le gustaría poder usar el celular en el aula para fines de aprendizaje? *

- Totalmente (T)

- En gran medida (GM)
- Un poco (P)
- Nada (N)

6. Partiendo de la definición de que el M-Learning es una forma de aprendizaje que facilita la construcción del conocimiento, la resolución de problemas mediante dispositivos móviles que tengan alguna forma de conectividad inalámbrica. ¿En qué medida le interesaría la utilización de su celular para aprender mejor la materia de ECA? *

- Totalmente interesante (TI)
- En gran medida interesante (GM)
- Poco interesante (PI)
- No me parece interesante (NI)

7. ¿Conoce usted sobre gamificación con dispositivos móviles? *

- Totalmente (T)
- En gran medida (GM)
- Un poco (P)
- Nada (N)

8. ¿Le gustaría usar juegos en su celular para aprender la temática de ECA, que permitan por ejemplo buscar información sobre el arte para resolver y superar retos? *

- Totalmente (T)
- En gran medida (GM)

Un poco (P)

Nada (N)

9. ¿Según su respuesta anterior, cree usted que con juegos se facilitaría aprender los contenidos de Educación Cultural y Artística (ECA), repasarlos y fijarlos en la memoria a través de una experiencia divertida? *

Totalmente (T)

En gran medida (GM)

Un poco (P)

Nada (N)

10. ¿Le gustaría obtener una calificación con un juego en clases de ECA, que le anime a esforzarse para superar a sus compañeros y a la vez aprender?

Totalmente (T)

En gran medida (GM)

Un poco (P)

Nada (N)

11. ¿Cree usted que un juego sería una distracción y pérdida de tiempo durante las clases de ECA? *

Totalmente (T)

En gran medida (GM)

Un poco (P)



Para nada sería una distracción, tampoco pérdida de tiempo (N)

Anexo 2 Encuesta a los Docentes

ENCUESTA SOBRE M-LEARNING Y GAMIFICACIÓN A DOCENTES DE BÁSICA SUPERIOR

Gracias por su participación en la siguiente **encuesta anónima** que no le llevará mucho tiempo. Su opinión es muy importante, **por favor leer detenidamente antes de responder cada pregunta.**

* Obligatoria

1. Tomando en cuenta su vivencia educativa ¿Qué nivel de conocimiento tiene sobre el aprendizaje electrónico móvil o M-learning? *

- Muy Bajo (MB)
- Bajo (B)
- Medio (M)
- Alto (A)
- Muy Alto (MA)

2. ¿En qué medida conoce usted sobre gamificación? *

- Muy Bajo (MB)
- Bajo (B)
- Medio (M)
- Alto (A)
- Muy Alto (MA)

3. ¿En qué escala estima que la aplicación de la gamificación en el aula influiría en la formación integral de los estudiantes? *

- Muy Bajo (MB)
- Bajo (B)
- Medio (M)
- Alto (A)
- Muy Alto (MA)

4. Tomando en cuenta su vivencia educativa ¿En qué nivel cree usted que aplicando gamificación en el aula se innovarían los procesos evaluativos?

Muy Bajo (MB)

Bajo (B)

Medio (M)

Alto (A)

Muy Alto (MA)

5. ¿En qué rango considera, la facilidad de aplicación de la gamificación con dispositivos móviles en el aula? *

Muy Bajo (MB)

Bajo (B)

Medio (M)

Alto (A)

Muy Alto (MA)

6. ¿En qué nivel considera que la gamificación con dispositivos móviles, facilita el logro de los objetivos de aprendizaje propuestos? *

Muy Bajo (MB)

Bajo (B)

Medio (M)

Alto (A)

Muy Alto (MA)

7. ¿En qué rango usted considera que la gamificación con dispositivos móviles, ha incrementado la motivación por aprender, tomando en cuenta que el juego desarrolla positivamente capacidades de retención de conocimientos en los estudiantes? *

Muy Bajo (MB)

Bajo (B)

Medio (M)

Alto (A)

Muy Alto (MA)

8. ¿En qué nivel considera que la falta de capacitación en gamificación, afectan la interacción en las aulas? *

- Muy Bajo (MB)
- Bajo (B)
- Medio (M)
- Alto (A)
- Muy Alto (MA)

9. ¿En qué rango según su vivencia educativa, considera que el aplicar la gamificación en las aulas con dispositivos móviles, aporta al desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes? *

- Muy Bajo (MB)
- Bajo (B)
- Medio (M)
- Alto (A)
- Muy Alto (MA)

10. ¿Estima usted que el proceso de enseñanza aprendizaje, ha mejorado aplicando gamificación con dispositivos móviles? *

- Muy Bajo (MB)
- Bajo (B)
- Medio (M)
- Alto (A)
- Muy Alto (MA)

Anexo 3: Planificaciones docentes Educación Cultural y artística

| PLAN DE UNIDAD DIDÁCTICA | | | | | | AÑO LECTIVO: | |
|-----------------------------------|---|-------|---------------------|---------|----------|--------------|-------|
| 1. DATOS INFORMATIVOS | | | | | | UNIDAD N° | 1 |
| INSTITUCIÓN: UE. Gabriela Mistral | | | | | | | |
| DOCENTE: | ÁREA/ASIGNATURA | NIVEL | GRAD O/CUR SO | TIEMPO | | DURACIÓN | |
| | | | | SEMANAS | PERIODOS | INICIO | FINAL |
| Robert Henry Males Sarabia | Educación Cultural y Artística | EGB | Décimo s | 6 | 12 | | |
| TÍTULO DE LA UNIDAD: | OBJETIVO DE LA UNIDAD | | | | | | |
| Yo puedo ser un Artista | <p>O.ECA.4.1.Comparar las posibilidades que ofrecen diversos materiales y técnicas de los diferentes lenguajes artísticos, en procesos de interpretación y/o creación individual y colectiva.</p> <p>O.ECA.4.3. Explicar el papel que desempeñan los conocimientos y las habilidades artísticas en la vida de las personas, como recursos para el ocio y el ejercicio de distintas profesiones.</p> <p>O.ECA.4.5. Reconocer algunas características significativas de eventos culturales y obras artísticas de distintos estilos, y utilizar la terminología apropiada para describirlos y comentarlos.</p> | | | | | | |

| | | | | |
|---|--|-----------------|--|--|
| EJES TRANSVERSALES | Trabajo en Equipo Conciencia Social Equilibrio Personal Cultura Científica Cultura Ambientalista | | | |
| CRITERIOS DE EVALUACIÓN | CE.ECA.4.1. Reconoce artistas y obras del Ecuador y del ámbito internacional, y utiliza sus conocimientos y habilidades perceptivas y comunicativas para describirlos y expresar puntos de vista. CE.ECA.4.2. Indaga sobre artistas, obras y manifestaciones culturales, analizando algunos de los factores históricos o sociales que los rodean; organiza y presenta la información usando diferentes formatos. CE.ECA.4.4. Utiliza técnicas y recursos de los distintos lenguajes artísticos en la elaboración de producciones originales y en la transformación o remezcla de creaciones preexistentes, y crea diarios personales o portafolios que recopilen de manera ordenada la propia trayectoria artística. | | | |
| 2. PLANIFICACIÓN | | | | |
| DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO | ESTRATEGIAS METODOLOGICAS | RECURSOS | EVALUACIÓN | |
| | | | INDICADORES PARA LA EVALUACIÓN DEL CRITERIO | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |

| | | | |
|---|--|--|---|
| <p>DCD ECA.4.1.1. Analizar pinturas o esculturas en las que se represente a una o más personas, y definir la técnica utilizada, las características y el carácter del personaje, la función de la obra, etc.</p> <p>DCD ECA.4.2.2. Realizar representaciones teatrales inspiradas en poemas o cuentos previamente seleccionados por sus posibilidades dramáticas y por la intervención de varios personajes.</p> <p>DCD ECA.4.3.1. Indagar sobre lo que las diversas culturas y sociedades han considerado, a lo largo del tiempo, como ideal de la figura humana, y documentar los hallazgos</p> | <p>Experiencia previa</p> <p>Se trabaja inicialmente respondiendo a las preguntas:</p> <p><i>¿Puedes diferenciar entre pintura al óleo y acuarela? Escribe dos diferencias.</i></p> <p><i>¿Qué pinturas famosas conoces?</i></p> <p><i>¿Cómo crees que se debe realizar un montaje teatral en la escuela?</i></p> <p><i>¿Por qué crees que los pintores en la historia suelen hacer dibujos de desnudos?</i></p> <p>Seguidamente se establece un diálogo sobre los siguientes temas:</p> <p><i>¿Por qué los pinceles y las pinturas escolares son más baratos que los que usan los profesionales?</i></p> <p><i>¿Por qué una pintura suele ser más costosa que una fotografía?</i></p> <p><i>¿Por qué los pintores en la historia hacen retratos y figura humana?</i></p> <p>Reflexión</p> | <p>Texto del estudiante</p> <p>Cuaderno</p> <p>Recursos tecnológicos</p> <p>Material de reciclaje</p> <p>Material lúdico</p> <p>Materiales varios</p> <p>I.ECA.4.1.1. Observa con cierta autonomía manifestaciones culturales y artísticas, y expresa las características de lo observado y sus puntos de vista en situaciones de diálogo. (I.3., S.1., S.3.)</p> <p>I.ECA.4.2.3. Analiza y compara datos referidos a la consideración social e histórica de elementos, formas de expresión o agentes relacionados con el arte: la figura humana, las mujeres, el trabajo de artesanas y artesanos, el cine, etc. (I.4., S.1.)</p> | <p>Técnica</p> <p>Proyectos artísticos</p> <p>Lluvia de ideas</p> <p>Simulación</p> <p>Técnica de la pregunta</p> <p>Juego de roles</p> <p>Instrumentos de evaluación</p> <p>Observación</p> <p>Listas de cotejo</p> <p>Mapas conceptuales</p> <p>Cuestionarios</p> <p>Pruebas escritas y orales.</p> |
|---|--|--|---|

| | | | | |
|---|---|--|--|--|
| <p>en un texto escrito, con soporte de imágenes, o en un documento audiovisual.</p> | <p>Seguidamente se establece un diálogo sobre los temas de la unidad.</p> <p>Conceptualización</p> <p>Se expone los conceptos asociados.</p> <p>Aplicación</p> <p>Se realiza las actividades consignadas en el texto.</p> | | | |
|---|---|--|--|--|

3. ADAPTACIONES CURRICULARES

| ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA | ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA |
|--|---|
| | |
| | |

| | | | |
|---|--|---|--|
| 4. BIBLIOGRAFÍA/WEBGRAFÍA: | | 5. OBSERVACIONES: | |
| <p>Educación Cultural y Artística para Décimo año EGB, Ministerio de Educación.</p> <p>Ministerio de Educación (2010) Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Básica. Quito: Ministerio de Educación.</p> <p>Vigotsky, L. S. (1979) El Desarrollo de los procesos psicológicos superiores, Barcelona: Crítica.</p> <p>Dodwell, R. (1995) Artes Pictóricas En Occidente. Madrid: Cátedra</p> <p>Baxandall, M. (1997) Las sombras y el Siglo de la Luces. Madrid: Visor.</p> <p>Anceschi, L. (1991) La idea del Barroco: estudios sobre un problema estético. Madrid. Tecnos.</p> <p>Rodriguez, A. (1992) El siglo XVIII: entre tradición y academia. Madrid: Sílex.</p> | | | |
| ELABORADO | | REVISADO | |
| DOCENTE: | | DIRECTOR DE AREA/COORDINADOR/A DE AÑO: | |
| | | VICERRECTORA/DIRECTOR/A: | |

| | | |
|----------------------------|---------------|---------------|
| Robert Henry Males Sarabia | | |
| Firma: | Firma: | Firma: |
| Fecha: | Fecha: | Fecha: |

| | | | | | |
|--|---------------------------------|--------------|--|---------------------|-----------------|
| | PLAN DE UNIDAD DIDÁCTICA | | | AÑO LECTIVO: | |
| 1. DATOS INFORMATIVOS | | | | UNIDAD N° | 2 |
| INSTITUCIÓN: UE. Gabriela Mistral | | | | | |
| DOCENTE: | ÁREA/ASIGNATURA | NIVEL | | TIEMPO | DURACIÓN |

| | | | GRAD O/CUR SO | SEMANAS | PERIODOS | INICIO | FINAL |
|--------------------------------|--|-----|------------------------------|----------------|-----------------|---------------|--------------|
| Robert Henry Males Sarabia | Educación Cultural y Artística | EGB | Décimos | 6 | 12 | | |
| TÍTULO DE LA UNIDAD: | OBJETIVO DE LA UNIDAD | | | | | | |
| El Arte y la sociedad | <p>O.ECA.4.1.Comparar las posibilidades que ofrecen diversos materiales y técnicas de los diferentes lenguajes artísticos, en procesos de interpretación y/o creación individual y colectiva.</p> <p>O.ECA.4.3. Explicar el papel que desempeñan los conocimientos y las habilidades artísticas en la vida de las personas, como recursos .Para el ocio y el ejercicio de distintas profesiones.</p> <p>O.ECA.4.5. Reconocer algunas características significativas de eventos culturales y obras artísticas de distintos estilos, y utilizar la terminología apropiada para describirlos y comentarlos.</p> | | | | | | |
| EJES TRANSVERSALES | <p>Trabajo en Equipo</p> <p>Conciencia Social</p> <p>Equilibrio Personal</p> <p>Cultura Científica</p> <p>Cultura Ambientalista</p> | | | | | | |
| CRITERIOS DE EVALUACIÓN | CE.ECA.4.1. Reconoce artistas y obras del Ecuador y del ámbito internacional, y utiliza sus conocimientos y habilidades perceptivas y comunicativas para describirlos y expresar puntos de vista. | | | | | | |

| | CE.ECA.4.6. Valora los medios audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación como instrumentos de aprendizaje y producción cultural y artística, y los utiliza en procesos de recepción, búsqueda de información, creación y difusión de contenidos artísticos y culturales. | | | |
|---|---|---|---|--|
| 2. PLANIFICACIÓN | | | | |
| DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO | ESTRATEGIAS METODOLOGICAS | RECURSOS | EVALUACIÓN | |
| | | | INDICADORES PARA LA EVALUACIÓN DEL CRITERIO | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
| <p>DCD ECA.4.1.1. Analizar pinturas o esculturas en las que se represente a una o más personas, y definir la técnica utilizada, las características y el carácter del personaje, la función de la obra, etc.</p> <p>DCD ECA.4.2.10. Conocer las fuentes que informan sobre el patrimonio histórico y la</p> | <p>Experiencia previa</p> <p>Se trabaja inicialmente respondiendo a las preguntas:</p> <p><i>¿Por qué crees que los artistas dicen que un autorretrato es más difícil de hacer que un retrato regular?</i></p> <p><i>¿Cómo crees que son las pinturas del Renacimiento?</i></p> <p><i>¿Has escuchado de alguna obra teatral que haya estado representándose por mucho tiempo en un mismo lugar? ¿Cuál era?</i></p> | <p>Texto del estudiante</p> <p>Cuaderno</p> <p>Recursos tecnológicos</p> <p>Material de reciclaje</p> <p>Material lúdico</p> <p>Materiales varios</p> | <p>I.ECA.4.1.1. Observa con cierta autonomía manifestaciones culturales y artísticas, y expresa las características de lo observado y sus puntos de vista en situaciones de diálogo. (I.3., S.1., S.3.)</p> <p>I.ECA.4.1.2. Selecciona las fuentes de información más</p> | <p>Técnica</p> <p>Proyectos artísticos</p> <p>Lluvia de ideas</p> <p>Simulación</p> <p>Técnica de la pregunta</p> <p>Juego de roles</p> <p>Instrumentos de evaluación</p> <p>Observación</p> <p>Listas de cotejo</p> <p>Mapas conceptuales</p> |

| | | | |
|---|--|---|--|
| <p>producción artística actual, y recopilar información previa a una visita cultural en grupo: normas que rigen en los espacios culturales, contenidos de los mismos, programaciones, itinerarios posibles, etc.</p> <p>DCD ECA.4.3.4. Investigar, diseñar y crear una presentación multimedia o un producto Audiovisual que muestre los itinerarios de estudio y las salidas profesionales de las distintas especialidades artísticas.</p> | <p><i>¿Qué opinas de los bailes antiguos en los que las parejas hacían el mismo y repetitivo movimiento?</i></p> <p>Seguidamente se establece un diálogo sobre los siguientes temas:</p> <p><i>Los autorretratos pueden mostrar mucho más que un simple rostro, ya que son el reflejo de cómo un artista se ve a él mismo.</i></p> <p><i>La pintura en el Renacimiento era muy religiosa.</i></p> <p><i>En mi ciudad casi no se escucha de temporadas teatrales que se realicen.</i></p> <p><i>El baile antiguo era muy aburrido; los bailes modernos son más divertidos.</i></p> <p>Reflexión</p> <p>Seguidamente se establece un diálogo sobre los temas de la unidad.</p> <p>Conceptualización</p> <p>Se expone los conceptos asociados.</p> <p>Aplicación</p> | <p>adecuadas para obtener datos previos y posteriores a una visita cultural. (I.2., S.3.)</p> <p>I.ECA.4.6.1. Busca, analiza y selecciona información relacionada con el arte y la cultura para construir conocimiento y utilizarla en investigaciones y en la elaboración de diaporamas, pequeñas producciones audiovisuales, presentaciones multimedia, etc. (I.2., S.1.)</p> | <p>Cuestionarios</p> <p>Pruebas escritas y orales.</p> |
|---|--|---|--|

| | | | | |
|---|---|--|--|--|
| | Se realiza las actividades consignadas en el texto. | | | |
| 3. ADAPTACIONES CURRICULARES | | | | |
| ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD ATENDIDA | ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA | | | |
| | | | | |
| 4. BIBLIOGRAFÍA/WEBGRAFÍA: | 5. OBSERVACIONES: | | | |
| Educación Cultural y Artística para Décimo año EGB, Ministerio de Educación. Ministerio de Educación (2010) Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Básica. Quito: Ministerio de Educación. | | | | |

| | | |
|--|---|---------------------------------|
| <p>Vigotsky, L. S. (1979) El Desarrollo de los procesos psicológicos superiores, Barcelona: Crítica.</p> <p>Dodwell, R. (1995) Artes Pictóricas En Occidente. Madrid: Cátedra</p> <p>Baxandall, M. (1997) Las sombras y el Siglo de la Luces. Madrid: Visor.</p> <p>Anceschi, L. (1991) La idea del Barroco: estudios sobre un problema estético. Madrid. Tecnos.</p> <p>Rodriguez, A. (1992) El siglo XVIII: entre tradición y academia. Madrid: Silex.</p> | | |
| ELABORADO | REVISADO | APROBADO |
| DOCENTE: | DIRECTOR DE AREA/COORDINADOR/A DE AÑO: | VICERRECTORA/DIRECTOR/A: |
| Robert Henry Males Sarabia | | |
| Firma: | Firma: | Firma: |
| Fecha: | Fecha: | Fecha: |

| | | | |
|--|---------------------------------|---------------------|----------|
| | PLAN DE UNIDAD DIDÁCTICA | AÑO LECTIVO: | |
| 1. DATOS INFORMATIVOS | | UNIDAD N° | 3 |
| INSTITUCIÓN: UE. Gabriela Mistral | | | |

| DOCENTE: | ÁREA/ASIGNATURA | NIVEL | GRAD O/CUR SO | TIEMPO | | DURACIÓN | |
|-------------------------------|--|-------|---------------------|---------|----------|----------|-------|
| | | | | SEMANAS | PERIODOS | INICIO | FINAL |
| Robert Henry Males Sarabia | Educación Cultural y Artística | EGB | Décimo | 6 | 12 | | |
| TÍTULO DE LA UNIDAD: | OBJETIVO DE LA UNIDAD | | | | | | |
| El Arte y La Cultura Nacional | <p>O.ECA.4.2.Participar en la renovación del patrimonio cultural, tangible e intangible, mediante la creación de productos culturales y artísticos en los que se mezclan elementos de lo ancestral y lo contemporáneo.</p> <p>O.ECA.4.5.Reconocer algunas características significativas de eventos culturales y obras artísticas de distintos estilos, y utilizar la terminología apropiada para describirlos y comentarlos.</p> <p>O.ECA.4.8.Exponer ideas, sentimientos y puntos de vista personales sobre distintas manifestaciones culturales y artísticas, propias y ajenas.</p> | | | | | | |
| EJES TRANSVERSALES | <p>Trabajo en Equipo</p> <p>Conciencia Social</p> <p>Equilibrio Personal</p> <p>Cultura Científica</p> <p>Cultura Ambientalista</p> | | | | | | |
| CRITERIOS DE EVALUACIÓN | CE.ECA.4.1. Reconoce artistas y obras del Ecuador y del ámbito internacional, y utiliza sus conocimientos y habilidades perceptivas y comunicativas para describirlos y expresar puntos de vista. | | | | | | |

| | <p>CE.ECA.4.4. Utiliza técnicas y recursos de los distintos lenguajes artísticos en la elaboración de producciones originales y en la transformación o remezcla de creaciones preexistentes, y crea diarios personales o portafolios que recopilen de manera ordenada la propia trayectoria artística.</p> <p>CE.ECA.4.5. Planifica, argumenta razonadamente y desarrolla proyectos de creación artística y eventos culturales locales.</p> | | | |
|--|---|--|---|--|
| 2. PLANIFICACIÓN | | | | |
| DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO | ESTRATEGIAS METODOLOGICAS | RECURSOS | EVALUACIÓN | |
| | | | INDICADORES PARA LA EVALUACIÓN DEL CRITERIO | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
| <p>DCD ECA.4.1.14. Crear nuevas versiones de canciones o danzas tradicionales añadiendo elementos de los estilos contemporáneos (ritmos, instrumentos, cambios en las coreografías, etc.).</p> <p>DCD ECA.4.2.10. Conocer las fuentes que informan sobre el patrimonio histórico y la producción artística actual, y recopilar información previa a una visita</p> | <p>Experiencia previa</p> <p>Se trabaja inicialmente respondiendo a las preguntas:</p> <p><i>¿Qué sabes sobre el Ministerio de Cultura?</i></p> <p><i>¿Qué has escuchado de la Orquesta Sinfónica del Ecuador?</i></p> | <p>Texto del estudiante</p> <p>Cuaderno</p> <p>Recursos tecnológicos</p> <p>Material de reciclaje</p> <p>Material lúdico</p> <p>Materiales</p> | <p>I.ECA.4.4.3.</p> <p>Transforma o recrea creaciones artísticas preexistentes (construcciones, danzas, canciones, etc.) utilizando técnicas de remezcla, añadiendo elementos del arte contemporáneo o combinando distintas</p> | <p>Técnica</p> <p>Proyectos artísticos</p> <p>Lluvia de ideas</p> <p>Simulación</p> <p>Técnica de la pregunta</p> <p>Juego de roles</p> <p>Instrumentos de evaluación</p> <p>Observación</p> |

| | | | | |
|---|--|---------------|--|--|
| <p>cultural en grupo: normas que rigen en los espacios culturales, contenidos de los mismos, programaciones, itinerarios posibles, etc.</p> <p>DCD ECA.4.3.12. Indagar sobre construcciones que pertenecen al patrimonio artístico y recrear dichos monumentos mediante representaciones en plano (croquis, planos, proyecciones) o en volumen (maquetas), imaginando cómo serían en su origen: completar partes que se han destruido, terminar lo que no se llegó a hacer, recuperar el color que se ha perdido, etc.</p> <p>DCD ECA.4.3.13. Indagar sobre obras de la cultura ecuatoriana que representan señas de identidad (las cerámicas antropomórficas de la cultura Chorrera, Guangala, Tolita; la metalurgia del oro, plata y cobre; la escultura quiteña de la época colonial; la tradición de los textiles; los retratos de personalidades relevantes, etc.) para elaborar</p> | <p><i>¿Crees que el Estado debe invertir en cultura? ¿Por qué?</i></p> <p><i>¿Qué entiendes por “patrimonio cultural”?</i></p> <p>Seguidamente se establece un diálogo sobre los siguientes temas:</p> <p><i>Las manifestaciones tradicionales se están perdiendo.</i></p> <p><i>La danza artística y el baile recreativo son diferentes.</i></p> <p><i>La cultura del Ecuador es algo muy valioso</i></p> <p><i>El Ecuador tiene muchos ritmos tradicionales.</i></p> <p>Reflexión</p> <p>Seguidamente se establece un diálogo sobre los temas de la unidad.</p> | <p>varios</p> | <p>formas de expresión (por ejemplo, danza y video; imágenes y expresión corporal, etc.). (S.3., I.4., J.2.).</p> <p>I.ECA.4.1.2. Selecciona las fuentes de información más adecuadas para obtener datos previos y posteriores a una visita cultural. (I.2., S.3.)</p> <p>I.ECA.4.4.1. Aplica técnicas, recursos y convenciones básicos de los distintos lenguajes artísticos en la representación de la figura humana, en representaciones teatrales inspiradas en poemas o cuentos, en monólogos o en la</p> | <p>Listas de cotejo</p> <p>Mapas conceptuales</p> <p>Cuestionarios</p> <p>Pruebas escritas y orales.</p> |
|---|--|---------------|--|--|

| | | | | |
|---|---|--|---|--|
| <p>pequeños dosieres con la información obtenida e ilustrarlos con imágenes.</p> <p>DCD ECA.4.3.14. Investigar sobre las manifestaciones musicales tradicionales del país (el pasillo, el sanjuanito, el albazo, el pasacalle), los instrumentos musicales que se emplean y los bailes que se ejecutan, con el objeto de recopilar la información obtenida en archivos sonoros y documentos gráficos.</p> | <p>Conceptualización Se expone los conceptos asociados.</p> <p>Aplicación Se realiza las actividades consignadas en el texto.</p> | | <p>creación de planos y maquetas. (J.4., I.4.).</p> <p>I.ECA.4.2.1. Utiliza técnicas de búsqueda y organización de la información, métodos sencillos de investigación, técnicas de entrevista y otros procedimientos adecuados para adquirir datos relevantes relacionados con distintas formas de expresión artística y cultural. (I.1., I.4.)</p> | |
| <p>3. ADAPTACIONES CURRICULARES</p> | | | | |
| | <p>ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA</p> | | | |

| | |
|--|--------------------------|
| ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA | |
| | |
| 4. BIBLIOGRAFÍA/WEBGRAFÍA: | 5. OBSERVACIONES: |
| <p>Educación Cultural y Artística para Décimo año EGB, Ministerio de Educación.</p> <p>Ministerio de Educación (2010) Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Básica. Quito: Ministerio de Educación.</p> <p>Vigotsky, L. S. (1979) El Desarrollo de los procesos psicológicos superiores, Barcelona: Crítica.</p> <p>Dodwell, R. (1995) Artes Pictóricas En Occidente. Madrid: Cátedra</p> <p>Baxandall, M. (1997) Las sombras y el Siglo de la Luces. Madrid: Visor.</p> <p>Anceschi, L. (1991) La idea del Barroco: estudios sobre un problema estético. Madrid. Tecnos.</p> | |

| | | |
|---|---|---------------------------------|
| Rodriguez, A. (1992) El siglo XVIII: entre tradición y academia. Madrid: Silex. | | |
| ELABORADO | REVISADO | APROBADO |
| DOCENTE: | DIRECTOR DE AREA/COORDINADOR/A DE AÑO: | VICERRECTORA/DIRECTOR/A: |
| Robert Henry Males Sarabia | | |
| Firma: | Firma: | Firma: |
| Fecha: | Fecha: | Fecha: |

| | | |
|------------------------------|---------------------------------|---------------------|
| | PLAN DE UNIDAD DIDÁCTICA | AÑO LECTIVO: |
| 1. DATOS INFORMATIVOS | | UNIDAD N° 4 |

| INSTITUCIÓN: UE. Gabriela Mistral | | | | | | | |
|--|--|--------------|--------------------|----------------|-----------------|-----------------|--------------|
| DOCENTE: | ÁREA/ASIGNATURA | NIVEL | GRADO/CURSO | TIEMPO | | DURACIÓN | |
| | | | | SEMANAS | PERIODOS | INICIO | FINAL |
| Robert Henry Males Sarabia | Educación Cultural y Artística | EGB | Décimo | 6 | 12 | | |
| TÍTULO DE LA UNIDAD: | OBJETIVO DE LA UNIDAD | | | | | | |
| Los Artistas Nacionales | <p>O.ECA.4.2.Participar en la renovación del patrimonio cultural, tangible e intangible, mediante la creación de productos culturales y artísticos en los que se mezclan elementos de lo ancestral y lo contemporáneo.</p> <p>O.ECA.4.3.Explicar el papel que desempeñan los conocimientos y las habilidades artísticas en la vida de las personas, como recursos para el ocio y el ejercicio de distintas profesiones.</p> <p>O.ECA.4.8.Exponer ideas, sentimientos y puntos de vista personales sobre distintas manifestaciones culturales y artísticas, propias y ajenas.</p> | | | | | | |
| EJES TRANSVERSALES | <p>Trabajo en Equipo</p> <p>Conciencia Social</p> <p>Equilibrio Personal</p> <p>Cultura Científica</p> <p>Cultura Ambientalista</p> | | | | | | |

| CRITERIOS DE EVALUACIÓN | | <p>CE.ECA.4.1. Reconoce artistas y obras del Ecuador y del ámbito internacional, y utiliza sus conocimientos y habilidades perceptivas y comunicativas para describirlos y expresar puntos de vista.</p> <p>CE.ECA.4.2. Indaga sobre artistas, obras y manifestaciones culturales, analizando algunos de los factores históricos o sociales que los rodean; organiza y presenta la información usando diferentes formatos.</p> | | |
|--|---|--|--|---|
| 2. PLANIFICACIÓN | | | | |
| DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO | ESTRATEGIAS METODOLOGICAS | RECURSOS | EVALUACIÓN | |
| | | | INDICADORES PARA LA EVALUACIÓN DEL CRITERIO | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
| <p>DCD ECA.4.1.15. Elaborar y exponer presentaciones relacionadas con obras, creadores y manifestaciones artísticas contemporáneas (pintura, música, arquitectura, escultura, ilustración, novela gráfica, fotografía,</p> | <p>Experiencia previa</p> <p>Se trabaja inicialmente respondiendo a las preguntas:</p> <p><i>¿Conoces pintores ecuatorianos? Enumera los nombres que recuerdes:</i></p> <p><i>¿Conoces actores o directores de teatro ecuatorianos? Enumera los nombres que recuerdes:</i></p> | <p>Texto del estudiante</p> <p>Cuaderno</p> <p>Recursos tecnológicos</p> <p>Material de reciclaje</p> <p>Material lúdico</p> | <p>I.ECA.4.2.1. Utiliza técnicas de búsqueda y organización de la información, métodos sencillos de investigación, técnicas de entrevista y otros procedimientos adecuados para adquirir datos</p> | <p>Técnica</p> <p>Proyectos artísticos</p> <p>Lluvia de ideas</p> <p>Simulación</p> <p>Técnica de la pregunta</p> <p>Juego de roles</p> <p>Instrumentos de evaluación</p> |

| | | | | |
|--|---|------------------------------|--|---|
| <p>instalaciones, artesanías, tecnología), en las que se atiende a la coherencia y a la adecuada organización de la información.</p> <p>DCD ECA.4.2.10. Conocer las fuentes que informan sobre el patrimonio histórico y la producción artística actual, y recopilar información previa a una visita cultural en grupo: normas que rigen en los espacios culturales, contenidos de los mismos, programaciones, itinerarios posibles, etc.</p> <p>DCD ECA.4.3.13. Indagar sobre obras de la cultura ecuatoriana que representan señas de identidad (las cerámicas</p> | <p><i>¿Conoces músicos ecuatorianos? Enumera los nombres que recuerdes:</i></p> <p><i>¿Conoces mujeres artistas ecuatorianas? Enumera los nombres que recuerdes.</i></p> <p>Seguidamente se establece un diálogo sobre los siguientes temas:</p> <p><i>Los músicos ecuatorianos son poco conocidos.</i></p> <p><i>¿En qué lugares se puede estudiar una carrera de actuación en el Ecuador?</i></p> <p><i>¿Cómo es el arte contemporáneo en el Ecuador?</i></p> <p>Reflexión</p> <p>Seguidamente se establece un diálogo sobre los temas de la unidad.</p> <p>Conceptualización</p> <p>Se expone los conceptos asociados.</p> <p>Aplicación</p> <p>Se realiza las actividades consignadas en el texto.</p> | <p>Materiales varios</p> | <p>relevantes relacionados con distintas formas de expresión artística y cultural. (I.1., I.4.)</p> <p>I.ECA.4.1.2. Selecciona las fuentes de información más adecuadas para obtener datos previos y posteriores a una visita cultural. (I.2., S.3.)</p> <p>I.ECA.4.2.5. Aprecia la diversidad de las expresiones culturales y artísticas del Ecuador y de otras culturas, y aplica con autonomía criterios de selección y consumo de contenidos. (I.4., S.2.)</p> | <p>Observación</p> <p>Listas de cotejo</p> <p>Mapas conceptuales</p> <p>Cuestionarios</p> <p>Pruebas escritas y orales.</p> |
|--|---|------------------------------|--|---|

antropomórficas de la cultura Chorrera, Guangala, Tolita; la metalurgia del oro, plata y cobre; la escultura quiteña de la época colonial; la tradición de los textiles; los retratos de personalidades relevantes, etc.) para elaborar pequeños dosieres con la información obtenida e ilustrarlos con imágenes.

DCD

ECA.4.3.14. Investigar sobre las manifestaciones musicales tradicionales del país (el pasillo, el sanjuanito, el albazo, el pasacalle), los instrumentos musicales que se emplean y los bailes que se ejecutan, con el objeto de recopilar

| | | |
|--|--|--|
| | | |
|--|--|--|

| | | | |
|---|---|--|--|
| la información obtenida en archivos sonoros y documentos gráficos. | | | |
| 3. ADAPTACIONES CURRICULARES | | | |
| ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD ATENDIDA DE LA EDUCATIVA | ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA | | |
| | | | |
| 4. BIBLIOGRAFÍA/WEBGRAFÍA: | 5. OBSERVACIONES: | | |
| <p>Educación Cultural y Artística para Décimo año EGB, Ministerio de Educación.</p> <p>Ministerio de Educación (2010) Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Básica. Quito: Ministerio de Educación.</p> <p>Vigotsky, L. S. (1979) El Desarrollo de los procesos psicológicos superiores, Barcelona: Crítica.</p> | | | |

| | | |
|---|---|---------------------------------|
| <p>Dodwell, R. (1995) Artes Pictóricas En Occidente. Madrid: Cátedra</p> <p>Baxandall, M. (1997) Las sombras y el Siglo de la Luces. Madrid: Visor.</p> <p>Anceschi, L. (1991) La idea del Barroco: estudios sobre un problema estético. Madrid. Tecnos.</p> <p>Rodriguez, A. (1992) El siglo XVIII: entre tradición y academia. Madrid: Silex.</p> | | |
| ELABORADO | REVISADO | APROBADO |
| DOCENTE: | DIRECTOR DE AREA/COORDINADOR/A DE AÑO: | VICERRECTORA/DIRECTOR/A: |
| Robert Henry Males Sarabia | | |
| Firma: | Firma: | Firma: |
| Fecha: | Fecha: | Fecha: |

| PLAN DE UNIDAD DIDÁCTICA | | | | | AÑO LECTIVO: | | |
|-----------------------------------|---|-------|---------------------|---------|--------------|----------|-------|
| 1. DATOS INFORMATIVOS | | | | | UNIDAD N° | | 5 |
| INSTITUCIÓN: UE. Gabriela Mistral | | | | | | | |
| DOCENTE: | ÁREA/ASIGNATURA | NIVEL | GRAD O/CUR SO | TIEMPO | | DURACIÓN | |
| | | | | SEMANAS | PERIODOS | INICIO | FINAL |
| Robert Henry Males Sarabia | Educación Cultural y Artística | EGB | Décimo | 6 | 12 | | |
| TÍTULO DE LA UNIDAD: | OBJETIVO DE LA UNIDAD | | | | | | |
| Las obras Nacionales | <p>O.ECA.4.5. Reconocer algunas características significativas de eventos culturales y obras artísticas de distintos estilos, y utilizar la terminología apropiada para describirlos y comentarlos.</p> <p>O.ECA.4.8. Exponer ideas, sentimientos y puntos de vista personales sobre distintas manifestaciones culturales y artísticas, propias y ajenas.</p> | | | | | | |
| EJES TRANSVERSALES | <p>Trabajo en Equipo</p> <p>Conciencia Social</p> <p>Equilibrio Personal</p> | | | | | | |

| | Cultura Científica Cultura Ambientalista | | | |
|---|---|---|--|---|
| CRITERIOS DE EVALUACIÓN | <p>CE.ECA.4.1. Reconoce artistas y obras del Ecuador y del ámbito internacional, y utiliza sus conocimientos y habilidades perceptivas y comunicativas para describirlos y expresar puntos de vista.</p> <p>CE.ECA.4.2. Indaga sobre artistas, obras y manifestaciones culturales, analizando algunos de los factores históricos o sociales que los rodean; organiza y presenta la información usando diferentes formatos.</p> <p>CE.ECA.4.4. Utiliza técnicas y recursos de los distintos lenguajes artísticos en la elaboración de producciones originales y en la transformación o remezcla de creaciones preexistentes, y crea diarios personales o portafolios que recopilen de manera ordenada la propia trayectoria artística.</p> | | | |
| 2. PLANIFICACIÓN | | | | |
| DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO | ESTRATEGIAS METODOLOGICAS | RECURSOS | EVALUACIÓN | |
| | | | INDICADORES PARA LA EVALUACIÓN DEL CRITERIO | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
| DCD ECA.4.1.8. Desarrollar un portafolio digital que contenga muestras de la producción artística propia y comentarios | Experiencia previa Se trabaja inicialmente respondiendo a las preguntas: | Texto del estudiante Cuaderno Recursos tecnológicos | IECA.4.4.2. Recopila y organiza documentos gráficos, visuales o audiovisuales que reflejen los gustos y preferencias | Técnica Proyectos artísticos Lluvia de ideas Simulación Técnica de la pregunta |

| | | | | |
|--|---|--|--|--|
| <p>críticos sobre los productos incluidos.</p> <p>DCD</p> <p>ECA.4.2.10. Conocer las fuentes que informan sobre el patrimonio histórico y la producción artística actual, y recopilar información previa a una visita cultural en grupo: normas que rigen en los espacios culturales, contenidos de los mismos, programaciones, itinerarios posibles, etc.</p> <p>DCD</p> <p>ECA.4.3.14. Investigar sobre las manifestaciones musicales tradicionales del país (el pasillo, el sanjuanito, el albazo, el pasacalle), los instrumentos musicales que se emplean y los</p> | <p><i>¿Has manejado un portafolio web para tus trabajos escolares? ¿Cómo lo hacías o cómo crees que se debe hacerlo?</i></p> <p><i>¿Qué películas ecuatorianas has visto?</i></p> <p><i>¿Qué músicos o grupos musicales ecuatorianos admiras?</i></p> <p><i>¿Qué instrumentos de cuerda conoces?</i></p> <p>Seguidamente se establece un diálogo sobre los siguientes temas:</p> <p><i>El portafolio web es muy útil en el trabajo escolar.</i></p> <p><i>El cine en el Ecuador ha mejorado muchísimo en los últimos años.</i></p> <p><i>La música en el Ecuador es muy variada; va desde lo nacional hasta el rock.</i></p> <p><i>Poca gente puede diferenciar un instrumento de cuerda si no es de mango y clavijero.</i></p> <p>Reflexión</p> <p>Seguidamente se establece un diálogo sobre los temas de la unidad.</p> | <p>Material de reciclaje</p> <p>Material lúdico</p> <p>Materiales varios</p> | <p>personales, y muestras de las propias creaciones para elaborar diarios y portafolios personales. (J.4., I.4.)</p> <p>I.ECA.4.1.2. Selecciona las fuentes de información más adecuadas para obtener datos previos y posteriores a una visita cultural. (I.2., S.3.)</p> <p>I.ECA.4.2.1. Utiliza técnicas de búsqueda y organización de la información, métodos sencillos de investigación, técnicas de entrevista y otros procedimientos adecuados para adquirir datos relevantes relacionados con</p> | <p>Juego de roles</p> <p>Instrumentos de evaluación</p> <p>Observación</p> <p>Listas de cotejo</p> <p>Mapas conceptuales</p> <p>Cuestionarios</p> <p>Pruebas escritas y orales.</p> |
|--|---|--|--|--|

| | | | | |
|--|---|--------------------------|---|--|
| <p>bailes que se ejecutan, con el objeto de recopilar la información obtenida en archivos sonoros y documentos gráficos.</p> | <p>Conceptualización Se expone los conceptos asociados.</p> <p>Aplicación Se realiza las actividades consignadas en el texto.</p> | | <p>distintas formas de expresión artística y cultural. (I.1., I.4.)</p> | |
| | | | | |
| <p>ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD ATENDIDA</p> | <p>ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA</p> | | | |
| | | | | |
| <p>4. BIBLIOGRAFÍA/WEBGRAFÍA:</p> | | <p>5. OBSERVACIONES:</p> | | |
| <p>Educación Cultural y Artística para Décimo año EGB, Ministerio de Educación.</p> | | | | |

| | | |
|---|---|---------------------------------|
| <p>Ministerio de Educación (2010) Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Básica. Quito: Ministerio de Educación.</p> <p>Vigotsky, L. S. (1979) El Desarrollo de los procesos psicológicos superiores, Barcelona: Crítica.</p> <p>Dodwell, R. (1995) Artes Pictóricas En Occidente. Madrid: Cátedra</p> <p>Baxandall, M. (1997) Las sombras y el Siglo de la Luces. Madrid: Visor.</p> <p>Anceschi, L. (1991) La idea del Barroco: estudios sobre un problema estético. Madrid. Tecnos.</p> <p>Rodriguez, A. (1992) El siglo XVIII: entre tradición y academia. Madrid: Silex.</p> | | |
| ELABORADO | REVISADO | APROBADO |
| DOCENTE: | DIRECTOR DE AREA/COORDINADOR/A DE AÑO: | VICERRECTORA/DIRECTOR/A: |
| Robert Henry Males Sarabia | | |
| Firma: | Firma: | Firma: |

| | | |
|---------------|---------------|---------------|
| Fecha: | Fecha: | Fecha: |
|---------------|---------------|---------------|

| PLAN DE UNIDAD DIDÁCTICA | | | | | | AÑO LECTIVO: | |
|--|--------------------------------|---|------------------------------|----------------|-----------------|---------------------|--------------|
| 1. DATOS INFORMATIVOS | | | | | | UNIDAD N° | 6 |
| INSTITUCIÓN: UE. Gabriela Mistral | | | | | | | |
| DOCENTE: | ÁREA/ASIGNATURA | NIVEL | GRAD O/CUR SO | TIEMPO | | DURACIÓN | |
| | | | | SEMANAS | PERIODOS | INICIO | FINAL |
| Robert Henry Males Sarabia | Educación Cultural y Artística | EGB | Décimo | 6 | 12 | | |
| TÍTULO DE LA UNIDAD: | | OBJETIVO DE LA UNIDAD | | | | | |
| Los Espacios para el Arte en el Ecuador | | <p>O.ECA.4.5. Reconocer algunas características significativas de eventos culturales y obras artísticas de distintos estilos, y utilizar la terminología apropiada para describirlos y comentarlos.</p> <p>O.ECA.4.8. Exponer ideas, sentimientos y puntos de vista personales sobre distintas manifestaciones culturales y artísticas, propias y ajenas.</p> | | | | | |

| EJES TRANSVERSALES | Trabajo en Equipo Conciencia Social Equilibrio Personal Cultura Científica Cultura Ambientalista | | | |
|--|--|----------------------------------|---|---|
| CRITERIOS DE EVALUACIÓN | CE.ECA.4.1. Reconoce artistas y obras del Ecuador y del ámbito internacional, y utiliza sus conocimientos y habilidades perceptivas y comunicativas para describirlos y expresar puntos de vista. CE.ECA.4.4. Utiliza técnicas y recursos de los distintos lenguajes artísticos en la elaboración de producciones originales y en la transformación o remezcla de creaciones preexistentes, y crea diarios personales o portafolios que recopilen de manera ordenada la propia trayectoria artística. | | | |
| 2. PLANIFICACIÓN | | | | |
| DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO | ESTRATEGIAS METODOLOGICAS | RECURSOS | EVALUACIÓN | |
| | | | INDICADORES PARA LA EVALUACIÓN DEL CRITERIO | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
| DCD ECA.4.1.14. Crear nuevas versiones de canciones o danzas tradicionales añadiendo | Experiencia previa Se trabaja inicialmente respondiendo a las preguntas: | Texto del estudiante Cuaderno | I.ECA.4.4.3. Transforma o recrea creaciones artísticas preexistentes | Técnica Proyectos artísticos Lluvia de ideas |

| | | | |
|---|---|---|--|
| <p>elementos de los estilos contemporáneos (ritmos, instrumentos, cambios en las coreografías, etc.).</p> <p>DCD ECA.4.2.10. Conocer las fuentes que informan sobre el patrimonio histórico y la producción artística actual, y recopilar información previa a una visita cultural en grupo: normas que rigen en los espacios culturales, contenidos de los mismos, programaciones, itinerarios posibles, etc.</p> <p>DCD ECA.4.3.12. Indagar sobre construcciones que pertenecen al patrimonio artístico y recrear dichos monumentos</p> | <p><i>¿Qué museos conoces?</i></p> <p><i>¿Qué teatros has visitado?</i></p> <p><i>¿Qué tipo de música conoces que se haga en el Ecuador?</i></p> <p><i>¿Has escuchado lo que es el arte cinético?</i></p> <p>Seguidamente se establece un diálogo sobre los siguientes temas:</p> <p><i>Los museos en el Ecuador son muy variados.</i></p> <p><i>¿Qué son las ilusiones ópticas?</i></p> <p><i>La música clásica y popular son muy diferentes.</i></p> <p>Reflexión</p> <p>Seguidamente se establece un diálogo sobre los temas de la unidad.</p> <p>Conceptualización</p> <p>Se expone los conceptos asociados.</p> <p>Aplicación</p> | <p>Recursos tecnológicos</p> <p>Material de reciclaje</p> <p>Material lúdico</p> <p>Materiales varios</p> <p>(construcciones, danzas, canciones, etc.) utilizando técnicas de remezcla, añadiendo elementos del arte contemporáneo o combinando distintas formas de expresión (por ejemplo, danza y video; imágenes y expresión corporal, etc.). (S.3., I.4., J.2.).</p> <p>I.ECA.4.1.2. Selecciona las fuentes de información más adecuadas para obtener datos previos y posteriores a una visita cultural. (I.2., S.3.)</p> <p>I.ECA.4.4.1. Aplica técnicas, recursos y convenciones básicos de los distintos lenguajes artísticos en la representación de la</p> | <p>Simulación</p> <p>Técnica de la pregunta</p> <p>Juego de roles</p> <p>Instrumentos de evaluación</p> <p>Observación</p> <p>Listas de cotejo</p> <p>Mapas conceptuales</p> <p>Cuestionarios</p> <p>Pruebas escritas y orales.</p> |
|---|---|---|--|

| | | | | |
|---|--|--|---|--|
| <p>Mediante representaciones en plano (croquis, planos, proyecciones) o en volumen (maquetas), imaginando cómo serían en su origen: completar partes que se han destruido,</p> <p>Terminar lo que no se llegó a hacer, recuperar el color que se ha perdido, etc.</p> | <p>Se realiza las actividades consignadas en el texto.</p> | | <p>figura humana, en representaciones teatrales inspiradas en poemas o cuentos, en monólogos o en la creación de planos y maquetas. (J.4., I.4.).</p> | |
| | | | | |
| <p>ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD ATENDIDA</p> | <p>ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA</p> | | | |
| | | | | |
| | | | | |

| | | | |
|---|---|---------------------------------|--|
| 4. BIBLIOGRAFÍA/WEBGRAFÍA: | | 5. OBSERVACIONES: | |
| <p>Educación Cultural y Artística para Décimo año EGB, Ministerio de Educación.</p> <p>Ministerio de Educación (2010) Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Básica. Quito: Ministerio de Educación.</p> <p>Vigotsky, L. S. (1979) El Desarrollo de los procesos psicológicos superiores, Barcelona: Crítica.</p> <p>Dodwell, R. (1995) Artes Pictóricas En Occidente. Madrid: Cátedra</p> <p>Baxandall, M. (1997) Las sombras y el Siglo de la Luces. Madrid: Visor.</p> <p>Anceschi, L. (1991) La idea del Barroco: estudios sobre un problema estético. Madrid. Tecnos.</p> <p>Rodriguez, A. (1992) El siglo XVIII: entre tradición y academia. Madrid: Sílex.</p> | | | |
| ELABORADO | REVISADO | APROBADO | |
| DOCENTE: | DIRECTOR DE AREA/COORDINADOR/A DE AÑO: | VICERRECTORA/DIRECTOR/A: | |

| | | |
|----------------------------|---------------|---------------|
| Robert Henry Males Sarabia | | |
| Firma: | Firma: | Firma: |
| Fecha: | Fecha: | Fecha: |