



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

CARRERA: DISEÑO Y PUBLICIDAD

INFORME FINAL DE TRABAJO DE TITULACIÓN EN LA MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

TEMA:

“Diseñar un Libro Interactivo para niños de Educación Básica Elemental de Educación Artística Mención Musical.”

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de licenciado en
diseño y publicidad**

Línea de Investigación: Gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos e idiomas.

Autor: Gómez Terán José Luis

Director: Luis Estuardo Braganza Benítez

Ibarra - 2024



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:	1003441282		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Gómez Terán José Luis		
DIRECCIÓN:	Atuntaqui		
EMAIL:	joseluisgomezteran588@gmail.com		
TELÉFONO FIJO:	2-551-535	TELÉFONO MÓVIL:	0997426248

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	“Diseñar un libro interactivo para niños de educación básica elemental de educación artística mención música.”
AUTOR (ES):	Gómez Terán José Luis
FECHA: DD/MM/AAAA	20-05-2022
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciatura en Diseño y Publicidad
ASESOR /DIRECTOR:	Msc. Luis Estuardo Braganza Benítez

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, 30/01/2024

EL AUTOR:

..... 

Nombre: Gómez Terán José Luis

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR

Ibarra, 05 de febrero de 2022

Msc. Luis Braganza Benítez

DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final del trabajo de titulación, de la Carrera de Diseño y Publicidad del estudiante **José Luis Gómez con el título “Diseñar un Libro Interactivo para niños de Educación Básica Elemental de Educación Artística Mención Musical”** el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología (FECYT) de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.


(f).....
MSc. Luis Braganza B.
C.C.: 1003232053

Dedicatoria

Primeramente, quiero dedicar este trabajo a Dios por darme la vida, las habilidades, las destrezas, la sabiduría e inteligencia para poder desarrollarme como persona y profesional en el ámbito del Diseño y la Publicidad.

A mi esposa (Anita Trujillo) y mi hijo (José Elián), las personas más importantes de mi vida, quienes han estado conmigo en las buenas y en las malas apoyándome de manera desinteresada e incondicional, siendo parte fundamental de mi vida y el motivo de mi esfuerzo y dedicación.

A mi hijo (José Andrés). Que a pesar de no estar conmigo es una de las personas quien ha venido al mundo alegrar mi existencia, por quien mis esfuerzos son valederos, toda lucha, sacrificio, y superación son para darle un buen ejemplo y guiarle por el camino del bien.

José Luis

Agradecimiento

Agradezco a la Universidad Técnica del Norte, ya que fue esta la institución en la cual he pasado parte de mi vida compartiendo momentos y experiencias inolvidables junto con los maestros que han sido los más sinceros amigos y compañeros de esta hermosa carrera de Diseño y Publicidad.

Al Msc. Luis Braganza y Msc. Edison Meneses mis tutores, quienes me guiaron para realizar los respectivos reajustes y debidas correcciones en este proyecto, con su valiosa experiencia en Diseño y educación musical y además como Docentes de la Universidad Técnica del Norte.

A las autoridades de las diferentes instituciones educativas donde se realizó el levantamiento de la información, encuestas y test, gracias a ellos por abrir las puertas y permitir que se lleve a cabo las investigaciones correspondientes para que este proyecto tenga validez y respaldo de información.

Al Ms. Marcelo Pita pedagogo musical y un gran músico, quien me abrió las puertas de su hogar y estuvo gustoso en ser entrevistado, respondiendo cada inquietud con un alto nivel de conocimiento en el ámbito educativo musical.

A la Ing. Belén Chaucha, experta en tecnológica aplicada a la educación quien también me ayudó respondiendo cada pregunta de la entrevista con gran conocimiento y profesionalismo, sugiriendo que se realice este trabajo de grado con responsabilidad ya que hoy la tecnología debe estar bien orientada para que sea productiva en la educación.

Gracias

Resumen

Actualmente la tecnología es una necesidad de vida. En los últimos tiempos el uso de modernas tendencias y herramientas tecnológicas las cuales son: el internet, tabletas, teléfonos celulares, videojuegos, entre otros, se han convertido en algo fundamental para nuestra existencia. En el trabajo, casa o estudio, la educación a nivel mundial se encuentra ligada estrechamente al uso de las TICs como parte introductoria en la pedagogía que hace frente a la realidad con la que los niños se desarrollan en la actualidad. Este proyecto de grado está enfocado en la importancia de la tecnología puesta en práctica a la hora de educar con la finalidad de aportar las nuevas tendencias y mejorar la calidad educativa implementando un libro interactivo de música para la educación básica elemental. La estructura del presente trabajo de grado consta de cuatro capítulos. En el primero, el marco teórico describe historia e importancia de la educación artística, tipos de arte, enfocándose básicamente en la música, libro interactivo y su funcionalidad en la educación musical para niños de educación básica elemental. El segundo capítulo está orientado a una investigación sobre el uso de nuevas tecnologías en instituciones educativas por lo que se realizó un diagnóstico de encuestas a los padres de familia y profesores de educación artística de la unidad educativa “Hermano Miguel” la Salle, educación básica elemental, cantón Antonio Ante, con preguntas basadas al tema del proyecto “Diseñar un libro interactivo para niños de educación básica elemental de educación artística mención musical”. Además, se efectuó entrevistas a expertos en pedagogía musical y tecnología dirigida a la educación, también se aplicó una ficha de observación a los niños de 4to de básica elemental de la unidad educativa “Hermano Miguel” LA SALLE de Atuntaqui, para conocer los aprendizajes más relevantes. El tercer capítulo se basa en el análisis e interpretación de resultados de la investigación, para determinar el impacto del uso del libro interactivo en diferentes procesos de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de educación musical. El cuarto capítulo consta del desarrollo de la propuesta, actividades realizadas en el diseño del libro interactivo.

PALABRAS CLAVE: actualidad, tecnología, educación, docencia, música.

Abstract

Currently technology has become a necessity of life, in the last times the use of new technologies such as tablets, Internet, mobile phones, video games, etc. They are part of our daily routine whether at work, home or study. Education worldwide is closely linked to the use of TIC. As an introduction to the pedagogy that has a reality in that children today.

This degree project is focused on the importance of technology applied to education in order to bring new trends and improve educational quality to implement an interactive music book for basic elementary education.

The structure of the present work of degree consists of four chapters in the first, the theoretical framework describes the history and importance of artistic education, the types of art, the focus on music, the interactive book and its function in music education for children of basic elementary education.

The second chapter is oriented to an investigation on the use of technology in Antonio Ante School, education elementary basic with questions Based on the theme of the project "Design an interactive book for elementary children basic education music advertising. "Interviews with experts in music pedagogy and technology applied to education; in addition a observation sheet was applied to the elementary children of " Herman Miguel "LA SALLE of Atuntaqui elementary school, to know the most relevant learnings.

The third chapter is based on the analysis and interpretation of the results of the research, to determine the impact of the use of the interactive book in the teaching - learning processes of the subject of music education. The fourth chapter consists of the development of the proposal, activities carried out in the design of the interactive book.

KEYWORDS: present, technology, education, teaching, music.

INDICE

Dedicatoria	iv
Agradecimiento	v
Resumen	vi
Abstract	vii
Índice de tablas	ix
Índice de figuras	12
Introducción	13
CAPÍTULO I	17
1.Marco Teórico	17
1.1. Concepto de libro	17
1.2. Libro digital interactivo	18
1.2.1 Importancia de la enseñanza con el libro interactivo	20
1.2.2 Beneficios del uso del libro digital en la educación	20
1.3 Educación	21
1.3.1 La educación formal	22
1.3.2 La educación no formal	22
1.3.3 La educación informal	23
1.4 El arte	25
1.5 La educación artística en los niños	27
1.5.1 La importancia de la educación artística en los niños.....	28
1.5.2 Beneficios de la educación artística en las escuelas	29
1.6 Educación musical	32
1.6.1 La importancia de la educación musical en los niños.	32
1.6.2 Beneficios de la educación musical.....	33
CAPÍTULO II	35
2. Metodología de la investigación	35
2.1 Tipo de Investigación	35
2.2 Métodos de investigación	36
2.2.1 Deductivo:	36
2.2.2 Analítico – sintético.....	36
2.2 Técnicas e instrumentos de investigación	36
2.2.1 Observación:	36
2.3.2 Encuesta:	36
2.3.3 Entrevista:	37
2.4. Instrumentos	37
2.5. Desarrollo de la investigación	37
2.6 Matriz diagnóstica	38
2.7 Participantes	39
CAPÍTULO III	41
3. Análisis e interpretación de resultados	41
CAPÍTULO IV	72
4. Propuesta	72

4.1 Tema:	72
4.3 Justificación de la propuesta	72
4.4 Objetivos de la propuesta	73
4.5 Desarrollo de la propuesta	73
CAPÍTULO V	84
5.CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	84
5.1 Conclusiones.....	84
5.2 Recomendaciones	84
GLOSARIO DE TÉRMINOS	85
BIBLIOGRAFÍA	88
ANEXOS.....	94

Índice de tablas

Tabla 1 : Herramientas tecnológicas más utilizadas	41
Tabla 2: Finalidad uso de herramientas tecnológicas.....	42
Tabla 3: Uso de la tecnología en niños	43
Tabla 4: Los niños utilizan la tecnología	44
Tabla 5: Finalidad utilización herramientas tecnológicas	45
Tabla 6: Herramientas tecnológicas que promueven el aprendizaje	46
Tabla 7: Herramientas utilizadas para fortalecer el aprendizaje	47
Tabla 8: Reforzar temas de estudio con libros interactivos.....	48
Tabla 9: Implementar metodologías tecnológicas para mejorar aprendizaje	49
Tabla 10: Implementar libro interactivo de música	50
Tabla 11: Formación profesional	51
Tabla 12: Importancia de la educación musical en los niños	52
Tabla 13: Uso adecuado de la tecnología en escuelas.....	53
Tabla 14: Aplicación de la tecnología en las escuelas	54
Tabla 15: Necesidad de dominio tecnológico estudiantes y maestros	55
Tabla 16: Uso de recursos multimedia en el aula de clase.....	56
Tabla 17: Uso de recursos multimedia en el aula de clase.....	57
Tabla 18: Utilización de libro interactivo	58
Tabla 19: Implementación libro interactivo de música.....	59
Tabla 20: Libro interactivo fortalece el trabajo en casa.....	60

Índice de figuras

Figura 1:Beneficios de la música en la etapa obligatoria	34
Figura 2: Herramientas tecnológicas mas utilizada.....	41
Figura 3: Finalidad uso de herramientas tecnológicas	42
Figura 4: Uso de la tecnología.....	43
Figura 5: Los niños utilizan la tecnología	44
Figura 6:Finalidad utilización herramientas tecnológicas	45
Figura 7:Herramientas tecnológicas promueven el aprendizaje.....	46
Figura 8: Herramientas utilizadas para fortalecer el aprendizaje	47
Figura 9:Reforzar temas de estudio con libro interactivos	48
Figura 10: Implementar metodologías tecnológicas para mejorar aprendizaje.....	49
Figura 11:Implementar libro interactivo de música	50
Figura 12: Formación profesional	51
Figura 13:Importancia de la educación musical en niños	52
Figura 14:Uso adecuado de la tecnología en escuelas	53
Figura 15:Aplicación de tecnología en las escuelas.....	54
Figura 16:Necesidad de dominio tecnológico estudiantes y maestros	55
Figura 17:Uso de recursos multimedia en el aula de clase.....	56
Figura 18:Uso de recursos multimedia en el aula de clase.....	57
Figura 19:Utilización de libro interactivo	58
Figura 20:Implementación libro interactivo de música.....	59
Figura 21:Libro interactivo fortalece el trabajo en casa.....	60

Introducción

Antecedentes

El arte es una de las expresiones más antiguas y significativas de la práctica humana, es elemental en el desarrollo del ser humano, mediante el cual se expresa una perspectiva personal que manifiesta lo real o imaginario con diferentes recursos los cuales pueden ser sonoros, plásticos o lingüísticos.

Algunos estudios científicos han confirmado que el estudio del arte desde la niñez edifica en el ser humano una personalidad afectiva y sensible, que le ayuda a desarrollar la autoestima y fortalecer su desempeño con una adecuada ética, valores, sentimientos hasta su vida adulta.

En el campo profesional, centros de estimulación temprana e incluso universidades, han incorporado varias asignaturas que se relacionan con las bellas artes, consiguiendo formar personas desde su temprana edad, con una sensibilidad que admiten enaltecer el espíritu, logrando disfrutar de su yo interno, con una mente abierta y sin prejuicios con un amplio criterio.

La música es el más claro ejemplo el cual ayuda a mejorar la concentración por medio de la educación musical se logra obtener varios beneficios tales como: subir el estado de ánimo, profundiza la personalidad interior, agudiza el sentido del oído lo que hace que las personas sean más sensibles, además la música mejora nuestro ritmo

El uso de las TICs y el arte de cierto modo se han vuelto indispensables, el internet, los dispositivos tecnológicos, redes sociales, han conseguido mudar la perspectiva y el pensamiento de la sociedad a niveles superiores siendo de mayor influencia en niños, adolescentes y jóvenes los cuales desean aprender de una manera diferente, entretenida y actualizada a las nuevas tendencias tecnológicas sin dejar a un lado el arte.

Planteamiento del problema

En la actualidad la tecnología es un instrumento necesario para la vida del ser humano, toda actividad a realizarse está ligada al uso de dispositivos tecnológicos, al uso del internet, computadoras, celulares, “El uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) se ha extendido a un amplio abanico de actividades relacionadas con la cultura, el ocio, las cuestiones domésticas, la comunicación con otras personas y, por supuesto, la educación”. (Ministerio de educación y ciencia, 2016)

Los niños de las escuelas no tienen un aprendizaje actualizado y adecuado, acorde al nuevo milenio, lo que refleja un bajo rendimiento y falta de atención debido a que los profesores no se actualizan en la tecnología. “El uso de las TIC en los estudiantes y maestros permiten: localizar, elegir, valorar la información obtenida, generando un ambiente que acerque a ambos al conocimiento significativo y con interés” (Ávila, 2013)

Los estudiantes de la unidad educativa Hermano Miguel La Salle del Cantón Antonio Ante no tienen la conexión y comunicación adecuada con sus profesores, los maestros al no estar actualizados en el uso de las TIC no satisfacen las necesidades educativas de los niños, por un lado, los estudiantes están modernizados desde temprana edad en el uso de Tablet o celulares y por otra parte los docentes siguen utilizando los mismos métodos tradicionales de enseñanza. “Cada vez son más los materiales e instrumentos TIC a disposición del docente que como profesional responsable, debe utilizar para facilitar el aprendizaje del alumnado y contribuir a los fines educativos de la escuela”. (Rivilla, 2017)

Varias instituciones educativas mantienen los mismos métodos de enseñanza tradicional de tal manera podemos notar que los niños actualmente no desarrollan las habilidades y destrezas requeridas en los diferentes campos de estudio pues ellos están en otro ritmo de vida y actualizados. “las ventajas que se han atribuido a las TIC como instrumentos de mejora de los aprendizajes de los alumnos son numerosas” (Aedo, 2016)

Uno de los graves problemas es que las instituciones educativas no implementan nuevas estrategias y técnicas de aprendizaje las cuales involucren materiales digitales

didácticos, para poder lograr que los niños tengan una educación de calidad y acorde al nuevo milenio. “En otros escenarios hemos analizado tres importantes cambios que afectan al modo como debemos educar, cambios relacionados con el cambio tecnológico y que nos informan sobre cómo debemos utilizar esas tecnologías a partir de la propia escala de valores “(Bartolomé, 2000).

Justificación

Aprovechando las nuevas tendencias tecnológicas se propone desarrollar nuevos recursos didácticos tecnológicos los cuales motiven a los niños a aprender jugando mediante un libro interactivo podrán incrementar sus habilidades y destrezas.

El presente proyecto pretende mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños del subnivel de básica elemental, ligando nuevos recursos didácticos de arte a la tecnología, considerando que uno de los ámbitos más importantes en el desarrollo integral de los niños y adolescentes es la educación artística, mismo que permite desarrollar creatividad, concentración, expresando emociones y sentimientos.

Desde el aspecto social, este proyecto busca fomentar el crecimiento intelectual de los niños al combinar dos potenciales de total importancia, tecnología y arte, esto permite que el niño aprenda de manera entretenida sin perder el gusto por las actividades artísticas.

En los últimos tiempos se ha podido percibir que los niños aprenden mucho más rápido y sencillo en dispositivos tecnológicos que generalmente en un aula de clase. La mayoría de conocimientos que los millennials y centennials adquieren son en redes sociales, videojuegos, aplicaciones, tutoriales, entre otros. Por lo tanto, el presente proyecto propone como producto la incorporación de un libro interactivo para el subnivel de educación básica elemental, en el área de educación artística, mención musical.

Objetivos:

Objetivo General

Elaborar un recurso didáctico tecnológico para la enseñanza artística musical, mediante un libro interactivo para los niños de educación básica elemental de la unidad educativa “Hermano Miguel” la Salle, cantón Antonio Ante.

Objetivos Específicos

- Analizar el uso de recursos didácticos tecnológicos en el subnivel educación básica elemental en la unidad educativa “Hermano Miguel” la Salle para verificar si dichos recursos son adecuados.
- Identificar el nivel de comprensión y desarrollo de aprendizajes en niños de básica elemental, con recursos tradicionales vs tecnológicos en la educación musical.
- Diseñar un libro digital interactivo didáctico para la formación de los niños de educación básica elemental de la unidad educativa “Hermano Miguel” la Salle, en la asignatura de educación artística, mención musical.

CAPÍTULO I

1. Marco Teórico

1.1. Concepto de libro

Los libros a través de la historia han sido de mucha importancia y beneficio gracias a ellos se ha conseguido atesorar conocimientos y mejorar aprendizajes, pero como todo ha ido evolucionando en la actualidad los libros tradicionales de hoja de papel también han sufrido innovaciones y adaptaciones a nuevas tecnologías.

Se conoce como libro a toda obra literaria, científica o de otro tipo, que cuenta con la extensión necesaria para formar un volumen, por lo general este compuesto por hojas de papel la palabra misma viene de latín líber que significa una corteza de árbol, pero en la actualidad existen varias derivaciones de libro, como son los libros familiares, escolares, libros digitales, entre otros. (Perez & Merino, 2009)

Es muy evidente que en la actualidad la educación ha sufrido muchos cambios debido a la nueva era tecnológica, por lo que los materiales educativos también deben ir innovando, es por ello que algunos educadores buscan recursos pedagógicos acordes al nuevo milenio, entre ellos se encuentran libros multimedia y fichas interactivas.

Así lo dice Córdova, (2012) mencionando que:

Como material depositario del saber escolar, el libro de texto forma parte de la institución escolar, surge en el marco de ella y teniendo una historia paralela a su desarrollo. La literatura sobre el texto escolar llega a mencionarlo como un recurso técnico, que está legalmente reconocido y que ofrece al usuario una parte de la cultura científica, social y cultural de su tiempo. (págs. 209-229)

Los libros son empleados como un recurso significativo para el desarrollo del aprendizaje de niños dentro de las aulas de clase, a la vez es el apoyo de valiosa utilidad para el maestro al momento de impartir conocimientos que favorecen y facilitan el proceso de enseñanza.

El libro de texto tiene amplia aceptación por parte del docente y, en consecuencia, constituye un recurso clave para el desarrollo, consolidación y preservación de las reformas curriculares efectuadas en el sistema educativo. No obstante, es menester examinar estos materiales a fin de constatar, por ejemplo, si realmente se ha corporizado el espíritu de la reforma educativa, si hay avance de contenido o de concepción teórica, si la didáctica que presentan responde a las demandas académicas actuales. Igualmente, es preciso estudiar si las propuestas teóricas, metodológicas y didácticas se corresponden con los planteamientos emergentes en materia de oralidad, lectura, escritura y gramática. (Arnáez, 2010, pág. 96)

Los libros comunes ocupan demasiado espacio físico, los clásicos son susceptibles de ser dañados en forma irreparable, además la actualización de estos libros comunes implica valor y tiempo. La mayoría de los libros de hoja no tienen contenidos específicos o adaptados a la propuesta curricular regional. Por otro lado, muchos libros de papel carecen de impacto visual profundo. Razones por las cuales los libros comunes están siendo reemplazados por libros digitales, mismos que nos permiten modificarlos y actualizarlos constantemente, se puede compartir en diversos sitios web, además de que al no ser de hoja de papel son duraderos y no se deterioran, es por ello que en la actualidad es más factible utilizar libros digitales.

1.2. Libro digital interactivo

Teniendo en cuenta el mundo variable en el que vivimos, al cual estamos sometidos a constantes cambios, las nuevas preferencias tecnológicas existentes, habría que preguntarse ahora ¿por qué es útil un libro digital como método complementario para el proceso de enseñanza- aprendizaje? En el 2000, Rodriguez sostiene que:

El espacio digital es un fuerte “atractor”. Es decir, que ese espacio, que esta empezando a formarse tiene una gran capacidad de atraer todo lo que hay al otro lado, en nuestro espacio tridimensional. Y así, cantidad de objetos, sucesos y actividades que se dan en el espacio tridimensional pasan al espacio digital. Cada vez más cosas operaciones y sucesos de nuestro mundo cartas, papeleras, juegos, comunicación, dinero, mercadeo, están ya en el espacio digital. Y esto es sólo el comienzo, porque, sin caer en visiones futuristas exageradas, las posibilidades de absorción son ilimitadas. (pág. 2)

Se puede decir que según el autor existen muchas razones que permiten que el libro digital sea el aliado a utilizar, de óptimo beneficio en el proceso de enseñanza, entre ellos se refleja que los estudiantes aprenden de manera fácil y jugando ya que pasan por

lo visual e interactivo, deja un gran impacto además de un acertado aprendizaje significativo, porque los niños en la actualidad viven en un mundo de permanente cambio y novedosos estímulos.

Los autores (Cordón et al., 2012) consideran que:

El libro sistematiza así una gran cantidad de informaciones en un panorama comprensible y detallado. Nos encontramos sin embargo en una etapa transitoria del libro electrónico en la que todavía este no ha adaptado su forma definitiva, por lo que este panorama puede mudar rápidamente. Sin duda se han producido grandes adelantos técnicos que permiten afirmar que el libro electrónico es ya una realidad, pero se han realizado tantos cambios en tan poco tiempo y existe tanta diversidad de propuestas, que, probablemente, nuevos cambios estén por venir. La profusión de contenidos, los avances técnicos de los dispositivos, la consolidación de uno o varios formatos estándares y las condiciones de venta (precios, derechos) determinarán el asentamiento del libro electrónico como una realidad paralela o concurrente al libro impreso. (pág. 194)

La irrupción de las nuevas tecnologías durante los últimos años ha sido tan definitivo que hoy no podemos imaginar prescindir del internet, dispositivos digitales, entre otros, este es un proceso que en la actualidad se encuentra integrándose en las instituciones educativas y al que nos debemos ir adaptando con mayor o menor naturalidad, y esto es porque el mundo educativo está dando el salto digital.

El libro electrónico, también conocido como libro digital, e-book, eBook o ecolibro, es una versión electrónica de un texto publicado en World Wide Web o en otros formatos electrónicos. También suele denominarse así al dispositivo usado para leer libros, que es conocido como lector de libros electrónicos. (García & García, 2012, pág. 4)

El Libro Digital es flexible: el mismo que se puede modificar y actualizar constantemente. Por otra parte, se puede regionalizar y adaptar perfectamente a la propuesta curricular, o los requerimientos de las diferentes instituciones educativas. Además, logra ser enriquecido con multimedia, (imágenes, juegos, videos, animaciones, sonido. Los niños se interesan activamente por el mundo informático y se auto estimulan por sus logros.

1.2.1 Importancia de la enseñanza con el libro interactivo

El libro digital interactivo, instaura un soporte nuevo al sistema de enseñanza aprendizaje, que propone un conjunto de técnicas y métodos que, al emplear en los estudios, hacen más fácil y rápido la edificación del conocimiento.

En resumen, la evolución del uso y perfeccionamiento de las computadoras portátiles y del uso de Internet, han tenido más del doble de evolución que la televisión y mucha más evolución que la mayoría de las tecnologías. Por estos atributos, resulta incuestionable la necesidad de elevar los métodos de educación y capacitación a niveles superiores y no solo adecuar las técnicas tradicionales, sino crear nuevas herramientas de aprendizaje. (Cristo & Bonilla, s.f., pág. 4).

De modo que el docente, podrá emplear las actuales aplicaciones del método constructivista, que harán que sus clases sean más entretenidas y divertidas, por la creatividad e innovación con que las impartirá, produciendo con ello un educando competente y motivado académicamente. Por otro lado, al estudiante, se le suministrará, por primera vez, la metodología con técnicas modernas que facilitarán el aprendizaje de cualquier contenido.

Suponen que, a corto plazo, cada niño, desde su casa podrá estar conectado a la mejor oferta educativa en línea, siguiendo a su propio ritmo los estudios, sin necesidad de desplazarse en nuestras mega-ciudades peligrosas. Por supuesto, uno recuerda a estos "visionarios" que la escuela es también una importante instancia de socialización en años cruciales de la formación de la personalidad, según esta visión al mismo tiempo tremendista y optimista, que constituye la apuesta máxima acerca del impacto de las TIC en la educación. (Ferreiro, 2011, págs. 423-438)

Existen grandes perspectivas sociales acerca del proceso educativo en los niños, donde se aspira que el estudiante consiga recibir aprendizajes elocuentes que sean útiles al momento de enfrentar la vida, una forma de hacerlo es buscando las mejores herramientas que permitan al niño explotar sus habilidades y destrezas.

1.2.2 Beneficios del uso del libro digital en la educación

Se puede descubrir varios beneficios en el uso del libro digital, de los cuales debemos aprovechar y darle el uso apropiado, que permita que los niños puedan llegar ha experimentar y alcanzar un aprendizaje significativo.

Según (López C. , 2017) menciona:

- La integración de soportes digitales de lectura en contextos donde estas herramientas se definen como innovadoras se ha convertido en objeto de estudio.
- El libro digital puede potenciar elementos en el aula ligados a lo multimodal, es decir, el aprendizaje a través de textos, hipertextos, hipermedias y audiovisuales.
- Impulsa y favorece la alfabetización del alumno en diferentes canales.
- Asimismo, el libro digital puede provocar que los contenidos didácticos sean más flexibles e interactivos, lo cual puede hacer avanzar al alumno en un aprendizaje colaborativo y en métodos de trabajo por proyectos/problemas. (párr.67)

Las bondades que brinda el libro digital son muy diversas, la computabilidad, la recuperabilidad, la reusabilidad entendida como la posibilidad de poder seleccionar, recuperar, reproducir y transportar los datos con facilidad; estos aspectos se pueden relacionar con la creatividad, la interactividad y la virtualidad.

1.3 Educación

A la educación se la considera como un proceso con cierto grado de dificultad. Para establecer su objetivo y su determinación es preciso reflexionar en la situación y naturaleza del ser humano además de la civilización en su comunidad, para lo cual cada individuo tiene sus características definidas de acuerdo a cada cultura o la sociedad en la que se relaciona.

Según Fernández, (2003) determina: La educación es una actividad social tan básica como el trabajo en las sociedades actuales. La transmisión de la cultura acumulada a las nuevas generaciones es necesaria reproducción y el progreso social. Se convierte por eso en una actividad central en su dinámica general y en su vida cotidiana. De hecho las sociedades avanzadas gastan enormes sumas de dinero en la educación de sus ciudadanos al tiempo que los discursos oficiales depositan en ella engentes esperanzas de presente y de futuro (pág. 16)

Por lo tanto, se puede afirmar que la educación es un proceso por medio del cual se proporciona el aprendizaje de conocimientos, destrezas, habilidades, valores, aptitudes y actitudes, y es aquí donde la mayoría de sociedades avanzadas depositan su confianza para el desarrollo de su país. La educación logra manifestar en diferentes contextos, se muestra en diversos formatos o formas y puede modificarse en contenido, pero el propósito continuamente es el mismo. Dicho esto, se debe considerar que la educación

en el nuevo milenio ha ido cambiando debido al uso de nuevas tecnologías, el uso de internet, redes sociales, video juegos, etc. Todo este fenómeno suscitado en la actualidad ha logrado que el aprendizaje de los niños sea diferente por lo que existe la necesidad de modificar los sistemas educativos.

En 2001, Morton menciona: a punto de concluir el milenio, distintos especialistas e interesados en el fenómeno educativo hemos reconocido una inminente necesidad de enmienda de nuestros sistemas educativos, sin otro fin que lograr satisfacer las demandas de los grupos diferenciados que surgen a partir de una era en la que la globalización y la desaparición de un estado benefactor han ido disminuyendo su apoyo al sector social ante los procesos modernizadores y de privatización. (una aproximación a la educación artística en la escuela , pág. 11)

La educación sin duda alguna se debe ir actualizando con el fin de satisfacer las necesidades del nuevo milenio. Sin embargo, no dejan de existir instituciones educativas que imparten los modelos de educación tradicional, algunas de estas con el fin de brindar algún título o certificación y en otros casos la educación adquirida en la escuela de la vida sin lograr obtener título alguno, solo la experiencia.

Entre los ejemplos tenemos:

1.3.1 La educación formal

Cedefop citado en Redes española y europea de información sobre educación (2011) menciona: El aprendizaje que tiene lugar en entornos organizados y estructurados (p. Ej., un centro educativo o formativo, o bien en el centro de trabajo) y que se designa explícitamente como formación (en cuanto a sus objetivos, su duración y los recursos empleados). La formación o aprendizaje formal presupone intencionalidad por parte del que aprende. Por regla general, siempre da lugar a una acreditación y una certificación o titulación. (pág. 17)

Se puede concluir que es aquella que está unida a todo lo relacionado con instituciones educativas, la cual testifica los méritos de aprovechamiento y rendimiento académico de los estudiantes por medio de títulos, diplomas o certificados.

1.3.2 La educación no formal

Ibíd citado en Redie, (2011) señala: El aprendizaje derivado de actividades planificadas pero no designadas explícitamente como programa de formación (en cuanto a objetivos didácticos, duración o soportes formativos). El aprendizaje no formal presupone

intencionalidad por parte del que aprende. Los programas de educación no formal no siguen, necesariamente, el sistema de “escala” y su duración es variable. (págs. 17-18)

Es decir, esta educación puntualiza a talleres, cursos, academias, en establecimientos, que no están unidas o no se rigen a ninguna malla curricular, además como consecuencia no se consigue ningún reconocimiento, certificado ni título.

1.3.3 La educación informal

Ibíd citado en Redie, (2011) menciona: El aprendizaje resultante de actividades cotidianas relacionadas con el trabajo, la vida familiar o el ocio. No se halla organizado ni estructurado en cuanto a sus objetivos, duración o recursos formativos. Los aprendizajes informales carecen, por regla general de intencionalidad por parte del que aprende. (pág. 17)

Se puede concluir que la educación que se obtiene por medio de experiencias a lo largo de la vida, se la adquiere en los grupos sociales y depende en su gran mayoría del contexto cultural por lo cual el ser humano logra desempeñarse, esta educación informal se la recibe y se la da sin ningún propósito educativo.

1.4 Didáctica en la educación

“La didáctica es una disciplina pedagógica aplicada fundamental en la formación del profesorado al asumir como objeto central el estudio del proceso de enseñanza aprendizaje en su amplitud.” (López, Cacheiro, Camilli, & Fuentes, 2016, pág. 15)

Es imprescindible para el maestro que lleve a cabo y se plantee un proceso formativo efectivo, que le permita alcanzar la formación de cada estudiante por medio de una adecuada enseñanza de modo que facilite el aprendizaje y mejore la calidad educativa. La práctica docente se sostiene a través de su acción didáctica constante, utilizando medios apropiados con el fin de llegar al propósito educador.

En 2008, Davini menciona: didáctica es la cuestión de la base "normativa" de la enseñanza, es decir, de la concreción de criterios de acción y estructuras básicas para su realización. La didáctica genera, así, conocimientos fuertemente comprometidos con las prácticas intencionales de enseñar, expresados en proyectos, diseños y secuencias metodológicas. En otros términos, no es un conocimiento que busca sólo explicar o entender lo que ocurre al enseñar o al aprender, sino que está decisivamente orientado a la acción y comprometido con la construcción de experiencias de enseñanza relevantes. (pág. 58)

La docencia requiere de principios y recursos de intervención para el proceso formativo del estudiante, medios que le posibiliten llegar a sus metas de forma eficaz y adecuada, de esta manera la acción enseñanza-aprendizaje se convertirán en experiencias enriquecedoras sirviendo de base para la educación de calidad.

1.4.1 La práctica de la enseñanza: principios didácticos y métodos de enseñanza

El maestro busca y determina el camino y medios adecuados, que puedan ser aplicados en el salón de clase ante las diversas dificultades y necesidades que presenta el estudiante en diversos momentos. Importantes autores mencionan lo siguiente:

Según (López et al., 2016) indican:

El docente debe decidir la estrategia didáctica que permita configurar una actuación secuenciada y consciente guiada por principios didácticos representativos, entre los que destaca la comunicación, la actividad, la personalización, la socialización y la apertura, entre otros. El modo de concebir cada uno de estos principios y su proyección en el acto de enseñar es el fundamento y la referencia metodológica que condiciona la estrategia didáctica seleccionada y su aplicación en los más diversos escenarios de enseñanza-aprendizaje.

Acto didáctico, metodología y estrategias de enseñanza: La enseñanza se concreta en el acto didáctico, como un acto esencialmente comunicativo, de intercambio bidireccional entre docente y discente en un escenario social de enseñanza.

Educación intercultural: ethos escolar y estrategias pedagógicas: La atención educativa a la diversidad cultural constituye uno de los principales retos de las sociedades contemporáneas, por lo que educadores y pedagogos tienen la responsabilidad de transformar los sistemas educativos, los centros y las aulas con el fin de preparar a los estudiantes para la sociedad multicultural.

Aprendizaje cooperativo como método socializador: Implica que cada alumno alcanza la meta que se ha propuesto en la medida en que los compañeros de su grupo alcanzan las suyas. El estudiante suele proponerse dos metas: por una parte, conseguir algo personal incrementando la propia competencia y, por otra, contribuir a que los compañeros también lo logren.

Didáctica y TIC: diseño de medios y formación de docentes: Una adecuada integración de estos medios y recursos en el proceso de enseñanza-aprendizaje requiere que el docente cuente con oportunidades para una formación permanente en competencias TIC para aplicar las estrategias didácticas adecuadas en cada momento a la especificidad del contenido y las potencialidades de cada medio. (págs. 93-159)

Se puede decir que es necesario tomar muy en cuenta y llevar a la práctica profesional docente dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje, los principios didácticos

representativos, ya que estos serán la ayuda idónea al momento de impartir conocimiento, de modo que el maestro pueda llegar de manera clara y eficaz al estudiante.

La enseñanza es un acto comunicativo fundamental entre el maestro y alumno, donde el aula es el principal escenario en el que conviven a diario, el docente tiene el reto de brindar a sus estudiantes una formación integral por lo que debe apoyarse en las estrategias más adecuadas para llegar a su objetivo.

El medio educativo está formado por una gran diversidad cultural, donde el docente asume la responsabilidad de orientar a niños mediante estrategias prácticas que fomenten la convivencia e inclusión, aprendiendo aceptar y respetar a los demás, de forma que el aprendizaje de cada infante se dará de manera positiva en un ambiente de paz y armonía.

El aprendizaje en sus varias formas también es presentado de forma cooperativa, de modo que el niño deje de lado el individualismo y alcance su meta planteada ayudando a sus compañeros a alcanzar sus objetivos de manera que comprenda los beneficios de trabajar bajo esta modalidad.

Las Tic en la actualidad han sido de vital importancia por los beneficios que nos brinda y de los cuales podemos aprovechar, entre ellos tenemos la rápida información educativa, formativa y de entretenimiento, este medio de carácter muy llamativo para los niños permite al docente preparar y disfrutar de muchos recursos que harán del proceso de enseñanza- aprendizaje una experiencia divertida y enriquecedora al momento de trabajar.

1.4 El arte

Es admitido como cualquier actividad o producto elaborado con un propósito estético y comunicativo, mediante el cual se expresan ideas, emociones o una perspectiva del mundo gracias al lenguaje, la música, la danza y la pintura.

El arte, además de ser un vehículo de articulación de visiones sublimes, recupera las visiones propias del ser humano, sus miedos, sus sueños, sus recuerdos, para ofrecerlos en forma de metáforas visuales. Ha servido al hombre para ser visible lo inefable y visionario, lo cual ha permitido a lo largo de la historia la activación de la sensibilidad

ofreciendo un material temático a través del cual se han desarrollado las potencialidades humanas. (Morton, 2001, pág. 16)

Es considerado también como un conjunto de creaciones del ser humano mediante el cual se expresa emociones, ideas y sentimientos con un propósito, enfocado en lo estético y haciendo uso de diferentes recursos, tales como: lingüísticos, plásticos o sonoros.

Tiene que ver con la vigencia de la idea de la autonomía de lo estético, y de una nueva comprensión que coloca en primer plano la subjetividad del artista y el tratamiento de lo casual y lo transitorio, relación esencial con la reflexión estética; o bien, que es necesario establecer una vinculación entre la posibilidad del surgimiento y desarrollo de todas las disciplinas que se refieren al arte y lo que se entiende como arte. (Fernández, 2007, pág. 22)

Al arte en los últimos años se le considera fundamental en el contorno sociocultural y de mayor relevancia aún en el ámbito educativo, por lo que el ministerio de educación ha tomado muy en cuenta dentro de la malla curricular la educación artística como parte esencial en el desarrollo integral de niños, y adolescentes.

El Ministerio de educación, (2016) informa:

El presente currículo tiene un nuevo enfoque que se centra en la formación integral del ser humano, garantiza el aprendizaje desde temprana edad y está construido en torno a tres dimensiones: personal y afectiva-emocional (el yo: la identidad); social y relacional (el encuentro con otros: la alteridad); y simbólica y cognitiva (el entorno: espacio, tiempo y objetos), las cuales estructuran procesos para el aprendizaje del arte plástico, la música y la expresión corporal.

En el proceso de socialización de la propuesta curricular realizado en los meses de julio, agosto, septiembre y octubre del año 2015, las y los docentes expresaron que la implementación de este currículo es necesaria para enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de niños, niñas y adolescentes de nuestro país. Esta asignatura tiene el mismo nombre del área a la que pertenece, los y las docentes de Educación Cultural y Artística serán aquellos que actualmente imparten Educación Estética para la Educación General Básica y Educación artística para el Bachillerato General Unificado, docentes generalistas o asignados a esta área.

Esta acertada disposición por parte del ministerio de educación ha ofrecido diversos beneficios lo cual consiente a los estudiantes ampliar su creatividad, acrecentar la autoestima, por lo que el ministerio de educación además ha enfocado su interés en promover varias actividades que tienen mucha interacción con este ámbito, a la vez se

ha desarrollado diferentes campañas para motivar un adecuado desempeño del arte en las diversas instituciones educativas.

1.5 La educación artística en los niños

Este medio de enseñanza ayuda a los niños a expresar sus sentimientos y emociones por medio de las diferentes disciplinas que esta comprende. Reforzando también el desarrollo integral del ser humano para la vida, a través de múltiples destrezas y técnicas las cuales comunican emociones que pueden ser auténticamente culturales, artes plásticas, musicales y expresivas del cuerpo, son algunas de las que forman parte de la educación artística.

Según Marín, (2003) puede decir:

La educación artística incluye muy variadas estrategias y sistemas de creación de imágenes y objetos, como la fotografía, el video o la computadora; comporta el uso de materiales como la madera, los tejidos, las piedras, los plásticos, así como cualquier tipo de objetos personales o de desecho, y acciones o gestos con el propio cuerpo; incorpora una importante carga de conceptos, teorías y argumentos que permiten comprender y dialogar con mayor profundidad sobre los sentidos y significados de una gran variedad de fenómenos y acontecimientos visuales; y despliega su interés no solo sobre las obras de arte o las técnicas artísticas tradicionales si no también sobre un amplio abanico de imágenes y artefactos de diferentes épocas y culturas, cotidianos y extraños, duraderos y efímeros. (pág. 9)

Se puede decir que la educación artística comprende diferentes estrategias y procedimientos de expresión, en los cuales se utiliza una gran variedad de materiales, con el objetivo de generar sucesos audiovisuales logrando así el interés sobre creaciones artísticas: artes plásticas, música, danza o teatro, dentro del margen cultural o de la vida cotidiana.

la Educación Artística en Primaria es un área integrada de la que forman parte algunas o todas las formas de expresión que se mencionan a continuación: Plástica, Música, Expresión Corporal, Danza, Teatro. Sin embargo, algunos lenguajes (especialmente las Artes Visuales o Plástica y la Música) tienen prioridad sobre las otras. (Giráldez & Palacios, 2014, pág. 11)

“El dibujo, la pintura, la danza o el teatro constituyen un proceso en el que el alumno reúne, interpreta y reformula los elementos adquiridos por su experiencia. Con esto

podemos conocer lo que el niño siente, piensa y ve, según expone el escritor” (Rollano, 2004).

La actividad artística en niños y niñas despierta su creatividad y su poder imaginativo; conduce a la apreciación del sonido, el color y de las formas, así como la formación de la personalidad, la confianza en sí mismo, el respeto y la tolerancia. En otras palabras, para el niño las actividades artísticas son un medio para el desarrollo dinámico y complementario.

1.5.1 La importancia de la educación artística en los niños

La educación artística es de vital importancia ya que ayuda a los niños a desarrollar su autoestima y expresar su mundo interior a través de diferentes disciplinas como la pintura, el teatro, el baile, el dibujo o el canto. En definitiva, actividades que se relaciona con todos los sentidos.

Según Hargreaves, (2002) menciona: Entre profesores, investigadores y educadores existe un amplio acuerdo sobre la importancia vital de educar a los niños en el terreno artístico: las artes proporcionan ocasiones únicas para el desarrollo de cualidades personales como la expresión creativa natural, los valores sociales y morales y la autoestima. Paradójicamente, hay también un acuerdo general en que, hoy día, esta educación no se lleva a cabo de la forma adecuada: la educación artística aparece en segundo plano respecto a otras áreas del Curriculum como matemáticas, lectura o ciencias. (pág. 11)

Es por tanto que la presencia del arte en las unidades educativas, a través de la educación artística, favorece al desarrollo integral y pleno de los niños. Esta se caracteriza por fortalecer e impulsar un gran aporte cognitivo en el desarrollo de las habilidades y destrezas de los estudiantes sin embargo, la educación artística no es muy valorada dentro del currículo académico a comparación de otras áreas que son consideradas como prioritarias.

El valor educativo de las artes es un hecho constatado no solo por las numerosas experiencias de éxito que día a día así lo demuestran, sino también por diversas investigaciones científicas. Sin embargo, cada año miles y miles de niños y niñas se suman a aquellas personas que nunca han tenido la oportunidad de aprender con y a través de las artes o, eventualmente, que han tenido alguna asignatura artística en su programa escolar sin las necesarias garantías en cuanto al cumplimiento de los mínimos requeridos en otras áreas. La excepción es, entonces, lo que debería ser la regla: que la música, la danza, las artes visuales, el teatro y otros lenguajes y formas de expresión

formen parte de los currículos escolares y, en el caso de hacerlo, que su impartición efectiva esté garantizada. (Giráldez & Palacios, 2014, pág. 9)

Por tal razón la educación artística debería tener mayor importancia dentro del currículo educativo, por las diversas experiencias de aprendizaje que esta asignatura ofrece, dentro de los primeros ciclos de aprendizaje, los niños intuitivamente juegan, dibujan, cantan y bailan, adquiriendo destrezas y aprendizajes significativos. Actividades que son fundamentales para el desarrollo del sistema sensorial, cognitivo, emocional y motriz, es decir todo lo relacionado al desarrollo cerebral.

1.5.2 Beneficios de la educación artística en las escuelas

Todas las unidades educativas, públicas o privadas, poseen entre sus materias o sus extraescolares la educación artística. Y pese a que algunas veces son denominadas como asignaturas secundarias, la verdad es que estas pueden ofrecer actividades primordiales para el desarrollo de niños y niñas, ofreciendo numerosos beneficios en el aprendizaje. Si se logra enseñar de manera correcta, los estudiantes alcanzarán importantes desarrollos a nivel académico, personal y hasta en su vida social.

Según Winner, Goldstein, & Vincent, (2014) mencionan:

A menudo se dice que la educación artística es un medio para desarrollar el pensamiento crítico y creativo. También se argumenta que ayuda a desarrollar habilidades que mejoran el desempeño de los alumnos en las materias académicas no artísticas, como las matemáticas, las ciencias, la lectura y escritura, así como a fortalecer la motivación académica, la confianza en sí mismo y la capacidad de comunicarse y cooperar de manera eficaz. Por consiguiente, se ha tendido a asumir que la educación artística ejerce una influencia positiva en los tres subconjuntos de habilidades que definimos como “habilidades para la innovación”; técnicas. Incluso en algunas materias no artísticas; de pensamiento y creatividad; sociales y de comportamiento (o carácter). (pág. 227)

Por lo tanto, se puede afirmar que la educación artística brinda innumerables beneficios, desarrolla la manera de pensar, mejora la creatividad, desarrolla habilidades, fortalece la motivación, la confianza en sí mismo, la capacidad de comunicarse, y la cooperación del trabajo en equipo, además ayuda a los estudiantes a desenvolverse en otras asignaturas que no son artísticas.

Para (Winner, Goldstein, & Vincent, 2014, págs. 40-41) la educación artística brinda beneficios tales como:

- Neurológica: el aprendizaje de una rama artística podría activar áreas cerebrales que también participan de alguna forma en el aprendizaje no artístico.
- Cognitivo: el aprendizaje de una rama artística podría fomentar habilidades cognitivas que participan en algunas áreas no artísticas.
- Social: el aprendizaje de una rama artística podría fomentar habilidades sociales que participan en algún tipo de área no artística.
- De motivación o de comportamiento: el aprendizaje de una rama artística podría motivar o desarrollar comportamientos o actitudes que podrían extenderse a otras áreas.
- Habilidades comunes: aun en contextos no artísticos puede mejorar la audición.
- Puntos de acceso: las artes podrían utilizarse como puntos de acceso a la motivación.
- Confianza en sí mismo: estudiantes que descubren que pueden desempeñarse bien en alguna rama artística.
- Mejores hábitos de trabajo: el estudio de las artes puede desarrollar disciplina, perseverancia.
- Disminución del estrés.

En síntesis, la educación artística asegura la calidad en el aprendizaje aumentando el entusiasmo y el interés de los alumnos, las prácticas artísticas aumentan el conocimiento del entorno y originan en el estudiante una flexibilidad de pensamiento, también genera en los estudiantes seguridad y autonomía, estimulando a las habilidades cognitivas, permitiendo así al individuo comunicarse, además brinda la oportunidad de examinar la imaginación y la capacidad de desenvolverse mejor en espacios sociales. Al promover el trabajo en equipo genera un excelente ambiente escolar entre compañeros y con el profesor, desarrolla la tolerancia y la empatía. En conclusión, esta asignatura ayuda al desarrollo del ser humano en todo ámbito y activa muchas partes del cerebro.

Se puede decir que la educación artística en las unidades educativas, ofrecen varios beneficios que ayudan a los niños a conocerse mejor a ellos mismos, expresar su mundo interior y cristalizar su imaginación y creatividad. Esta educación se disfruta de diferentes maneras como por ejemplo con la pintura, el teatro, el baile, el dibujo, canto o interpretación instrumental.

La UNESCO, al igual que muchos organismos internacionales, se esfuerza para que se reconozca la importancia de la educación artística. Esta importancia radica en la formación de seres humanos sensibles, empáticos y creativos que desarrollan un importante elemento clave de interacción social. De acuerdo al psicólogo e investigador Howard Gardner, el desafío de la educación artística consiste en modular de un modo eficaz, los valores de la cultura, los medios disponibles para la educación en las artes y lo particulares perfiles de desarrollo de los estudiantes a educar. (Merino, 2009)

Dibujo. -sus materiales pueden ser el uso del carbón, tiza, lápiz de color, en colores pastel o con lápiz o pluma y tinta. Sus dos aplicaciones principales incluyen: manuscritos iluminados (c.600-1200) e ilustración de libros.

Pintura. - A través del uso de aceites, acuarela, gouache, acrílicos, tinta y lavado, o la más antigua al temple o encáusticas pinturas.

Grabado. - utilizando métodos simples como xilografías o estenciles, o técnicas más exigentes como litografía, o formas más modernas como la serigrafía, la formación de láminas o las impresiones giclée.

Escultura. - Estas pueden ser en bronce, piedra, mármol, madera o arcilla. Otro tipo de bellas artes occidentales, que se originó en China, es la caligrafía: la forma altamente compleja de la escritura estilizada.

Para Winner, Goldstein, & Vincent, (2014) mencionan:

Música. Las clases de música fortalecen el CI (coeficiente intelectual), el desempeño académico, la codificación de las palabras y habilidades fonológicas, y existe evidencia preliminar de que podrían facilitar el aprendizaje de lenguas extranjeras. Si bien hay diversas investigaciones que muestran que la educación musical ejerce una influencia positiva en el razonamiento visual/espacial.

Teatro. Se ha mostrado que la educación teatral, es decir, las representaciones realizadas en clase (arte dramático), fortalece las habilidades verbales; sin embargo, no hay evidencia de que haya vínculos entre la formación teatral y las habilidades académicas generales.

Artes visuales. Dos nuevos estudios de correlación revelan que el razonamiento geométrico de los alumnos que estudian artes visuales es más fuerte que el de quienes no toman clases de esta índole. No obstante, aún falta definir la causalidad. En un estudio experimental se encontró que aprender a observar detenidamente las obras de arte visual mejora las habilidades para observar imágenes científicas, lo cual es un ejemplo típico de transferencia cercana de habilidades.

Danza. Algunos estudios señalan que la práctica dancística mejora las habilidades visuales/espaciales. (pág. 24)

En resumen, entendemos que aun cuando se encuentra evidencia que indica que la educación artística ayuda en el desarrollo de diferentes habilidades, la causa trascendental para estudiar arte es, conseguir desarrollar habilidades motrices, intelectuales y artísticas, que es el objetivo principal actualmente dentro del currículo del ministerio de educación.

1.6 Educación musical

Es el arte de combinar sonidos y silencios de manera sensible y lógica mediante la educación musical se expresa sentimientos y emociones, la música ha ido evolucionando al pasar de los años tanto que en la época primitiva las primeras manifestaciones musicales eran la imitación de sonidos de la naturaleza, para luego convertirse en una forma de comunicación por medio de sonidos emitidos por el ser humano, en la actualidad la música se la puede escuchar a cualquier hora y en diferentes lugares gracias a la tecnología que también se ha ido desarrollando a la par.

Según (Martinez, 2008) menciona:

La música.- es, según la definición tradicional del término, el arte de organizar sensible y lógicamente una combinación coherente de sonidos y silencios utilizando los principios fundamentales de la melodía, la armonía y el ritmo, mediante la intervención de complejos procesos psico-anímicos. El concepto de música ha ido evolucionando desde su origen en la antigua Grecia, en que se reunía sin distinción a la poesía, la música y la danza como arte unitario. Desde hace varias décadas se ha vuelto más compleja la definición de qué es y qué no es la música, ya que destacados compositores, en el marco de diversas experiencias artísticas, han realizado obras que, si bien podrían considerarse musicales, expanden los límites de la definición de este arte. (pág. 18)

Se logra deducir que la música, como toda expresión artística, es una creación cultural. El objetivo de este arte es causar una experiencia atractiva en el oyente, y emitir sentimientos, sucesos, pensamientos e ideas. La música es un estímulo dirigido al campo perceptivo del ser humano; así, el flujo sonoro puede efectuar diferentes funciones (entretenimiento, ambientación y comunicación.)

1.6.1 La importancia de la educación musical en los niños.

La educación musical incurre de manera directa en el progreso intelectual del niño. No cabe duda de que la fase de la niñez es la etapa en que el ser humano está más apto en

adquirir conocimientos nuevos y explorar la ejecución de algún instrumento musical, además se encuentra muy receptivo a distintos estímulos del mundo exterior. El niño es como una esponja que absorbe todo tipo de experiencias sensoriales, motoras y conocimientos que van procesando y que le será de mucha utilidad durante su desarrollo hasta la vida adulta

Es el momento ideal para darle la oportunidad a que desarrolle habilidades particulares, por ejemplo, en el campo de la música. En efecto, en esta etapa el niño será capaz de situar el aprendizaje de la ejecución de un instrumento musical. Avanzará tan rápido en este campo como lo podría hacer en un nuevo juego o actividad física y de hecho le resultará divertido y hasta fácil. La ruta hacia este aprendizaje se acortará sensiblemente si la comparamos con un adulto que empieza a estudiar la técnica en la ejecución de algún instrumento. (Martinez, 2008)

Paralelamente a esto, el niño viene ampliando sus destrezas motoras a pasos agigantados con perceptibles progresos en su hablar, en su caminar y su coordinación en general. Los favores de saber ejecutar algún instrumento musical o de cantar alguna canción son incalculables.

Muy importante es aprender a ejecutar algún instrumento musical en la niñez ya que esto incide espontánea y efectivamente en el avance intelectual del niño, ayuda en el desarrollo auditivo y del habla.

En conclusión, la música es importante en la educación de los niños ya que les ayuda a ser más sociables, logrando entablar una amistad con otros compañeros. Además, cuando el niño va avanzando en sus saberes musicales, puede escribir sus propias letras de canciones y expresarlas con sus compañeros y familiares.

1.6.2 Beneficios de la educación musical

Los beneficios que ofrece la educación musical son diversos, ayuda a las personas a desarrollar sus habilidades y destrezas. Además, se considera que uno de los grandes logros que la educación musical genera en el niño, es su capacidad para expresarse, por lo que su personalidad se desarrolla satisfactoriamente junto con ello su autoestima.

Por otra parte la educación musical favorece en todo aspecto al desarrollo del ser humano a nivel físico: cuando se aprende a interpretar algún instrumento musical, social: ayuda a desenvolverse en la vida diaria con otros seres humanos, afectivo: logra tener seguridad en uno mismo, intelectual: el intelecto de las personas que cantan o estudian algún instrumento musical aumenta debido a que necesita mucha concentración y el uso de los cinco sentidos al momento de cantar o ejecutar un instrumento musical.

Figura 1: Beneficios de la música en la etapa obligatoria
 Fuente: Imagen de revista de estudios y experiencias en educación REXE

En conclusión la educación musical es muy significativa aporta en el desarrollo del ser humano en varios aspectos positivos, la motricidad fina y gruesa mediante la ejecución de instrumentos musicales de percusión o de la percusión corporal, en el campo psicológico mejora el estado emocional y ayuda a mejorar la concentración, la creatividad es puesta en marcha por medio de pequeñas improvisaciones vocales, o instrumentales, además en el aspecto lingüístico mediante la asociación de palabras con movimientos musicales logra ampliar el vocabulario.

La educación musical en la formación general contribuye al desarrollo de la persona a nivel físico (F), afectivo (A), social (S) e intelectual (I). A continuación se presentan algunos de estos beneficios:

TABLA 1: RESUMEN DE LOS BENEFICIOS DE LA MÚSICA EN LA ETAPA OBLIGATORIA

LA EDUCACIÓN MUSICAL DESARROLLA...	F	A	S	I
1.- La psicomotricidad gruesa y fina (p. ej. tocando -percusión- sólo y en grupo).	X	X	X	X
2.- Procesos psicológicos básicos: atención, percepción, memoria, motivación.			X	X
3.- La creatividad y la transdisciplinariedad.	X	X	X	X
4.- La competencia lingüística (escuchar-reproducir).		X	X	X

CAPÍTULO II

2. Metodología de la investigación

2.1 Tipo de Investigación

La presente investigación es de modelo cualitativo y de propuesta, se propone dar solución a un problema en concreto por medio de la elaboración de un marco teórico en el cual se ha identificado la utilidad de las TICs y recursos didácticos modernos en la educación.

Además, el conocimiento que tienen los docentes que imparten la asignatura de Ed. musical con referencia al uso de libros interactivos para mejorar la enseñanza - aprendizaje en niños de educación básica elemental de educación artística mención musical.

Como afirma el autor Álvarez, (2001)

La indagación cualitativa explora las experiencias de la gente en su vida cotidiana. Es conocida como indagación naturalística, en tanto que se usa para comprender con naturalidad los fenómenos que ocurren. En consecuencia, el investigador no intenta manipular el escenario de la investigación al controlar influencias externas o al diseñar experimentos. Se trata de hacer sentido de la vida cotidiana tal cual se despliega, sin interrumpirla. (pág. 5)

La investigación cualitativa se la efectuó para estudiar el comportamiento de niñas y niños frente a las TICs, lo que ayudó a definir y certificar las cualidades positivas y negativas que desarrollan los estudiantes al usar nuevos recursos didácticos tecnológicos, teniendo en consideración que la conducta y el proceder del ser humano en la sociedad es uno de los factores más importantes para lograr una educación de calidad.

2.2 Métodos de investigación

2.2.1. Deductivo:

Permitió conocer varias teorías con relación a la utilización de nuevas tecnologías aplicadas a la educación, las cuales indican grandes beneficios en el proceso de enseñanza aprendizaje, de tal manera el método deductivo ayudó a encontrar soluciones lógicas y fundamentadas que apoyan a la propuesta.

2.2.2. Analítico – sintético

Este método facilitó el análisis de algunas de las causas por las cuales los niños no tienen tanto interés en sus estudios, poniendo en práctica recursos tecnológicos, mismos que ayudaron a distinguir los efectos que proporcionan los dispositivos tecnológicos en el aprendizaje significativo de los niños, sintetizando dicha información para fortalecer el tema planteado y llevar a cabo la propuesta.

2.2 Técnicas e instrumentos de investigación

2.2.1 Observación:

Se aplicó una ficha de observación a los niños de 6 a 8 años de la unidad educativa “Hermano Miguel” la Salle del cantón Antonio Ante ciudad Atuntaqui, para determinar las reacciones, comportamientos, actitudes y sensaciones generadas frente a determinados recursos tecnológicos.

2.3.2. Encuesta:

Las encuestas fueron dirigidas a padres de familia de niños de 6 a 8 años, subnivel de educación básica elemental de la unidad educativa “Hermano Miguel” la Salle, del cantón Antonio Ante. También se aplicó encuestas a docentes de educación artística de algunas escuelas del sector urbano de Atuntaqui, mismas que se encuentran más cercanas a la unidad educativa Hermano Miguel La Salle, institución a la cual va dirigido el presente proyecto, recopilando la información necesaria sobre el uso de herramientas tecnológicas aplicadas en la enseñanza-aprendizaje de actividades musicales.

2.3.3 Entrevista:

Dirigida a la Msc. Velen Chaucha, experta en tecnología aplicada a la educación, Además se entrevistó al Lic. Marcelo Pita un experto en pedagogía musical, quien imparte la asignatura de educación artística en la unidad educativa San Francisco de la ciudad de Ibarra.

2.4. Instrumentos

En la aplicación de instrumentos de investigación se consideró necesario los siguientes: fichas de observación aplicadas a los niños de 6 a 8 años de la unidad educativa “Hermano Miguel” la Salle, cantón Antonio Ante, Atuntaqui, mismas que permitieron reunir información útil para el proceso de la investigación. A los docentes que imparten clases en el subnivel de básica elemental de la asignatura de educación artística, del cantón “Antonio Ante”; de escuelas del sector urbano se aplicó un cuestionario con preguntas cerradas para facilitar a los encuestados su participación. Además, a padres de familia de niños de 6 a 8 años también se aplicó un cuestionario con preguntas cerradas facilitando a los participantes su colaboración, en cuanto al uso de herramientas tecnológicas aplicadas en la enseñanza – aprendizaje.

2.5. Desarrollo de la investigación

La investigación se la realizó mediante un enfoque cualitativo, motivo por el cual no existe una hipótesis, se aplicó la investigación fundamentada en los objetivos antes mencionados, de la misma manera se examinó el contexto en función de las entrevistas realizadas a profesionales en el tema, quienes indicaron la importancia de implementar nuevos recursos tecnológicos en las aulas y el adecuado uso de aparatos móviles, aplicando e incrementando el uso de libros interactivos en los cuales los niños puedan aprender de forma divertida y entretenida, llevando a su desarrollo la presente investigación.

2.6 Matriz diagnóstica

OBJETIVOS DIAGNÓSTICOS	VARIABLES	INDICADORES	TÉCNICAS	FUENTES DE INFORMACIÓN
Analizar la enseñanza-aprendizaje de educación musical, en niños del subnivel de educación básica elemental de la Unidad Educativa “Hermano Miguel” La Salle, del cantón Antonio Ante.	1.-Libro interactivo	<ul style="list-style-type: none"> - Historia - Importancia - Estructura - Características - Formatos - Clasificación y categorización - funcionalidad - aplicabilidad 	<ul style="list-style-type: none"> - Documentos bibliográficos - Entrevista - Encuesta 	<ul style="list-style-type: none"> - Bibliotecas de la provincia de Imbabura - Internet - Docentes y profesionales de la educación y tecnología. instituciones educativas
Identificar la metodología aplicada en la enseñanza de la asignatura de educación artística mención musical y el uso de recursos tecnológicos.	2.Educación artística – música	<ul style="list-style-type: none"> - Historia - Importancia - Elementos de la educación artística - Tipos de artes - Música. - Metodología 	<ul style="list-style-type: none"> - Documentos bibliográficos - Investigación - Encuesta 	<ul style="list-style-type: none"> - internet - biblioteca - instituciones educativas - Docentes y profesionales en educación artística
Reconocer algunos problemas educativos en la asignatura de educación artística mención musical y el uso de recursos tecnológicos, en la enseñanza-aprendizaje en el subnivel de básica elemental de la unidad educativa “Hermano Miguel” La Salle, del cantón Antonio Ante.	3.-Niños educación básica elemental	<ul style="list-style-type: none"> - Aprendizajes de niños de educación básica elemental. - habilidades y destrezas - tecnología en la educación de niños y niñas. - Trabajo en casa. - Corresponsabilidad 	<ul style="list-style-type: none"> - Encuesta - Ficha de observación 	<ul style="list-style-type: none"> - Instituciones educativas - Padres de familia - Niños y niñas - Autoridades y docentes de las instituciones educativas

2.7 Participantes

Por la naturaleza del proyecto la población a ser investigada fue, niños del subnivel de educación básica elemental de la unidad educativa “Hermano Miguel” la Salle del cantón Antonio Ante. Padres de familia de niños de 6 a 8 años de la misma institución, docentes de educación artística que imparten clases en el subnivel de básica elemental de las escuelas más cercanas a la unidad educativa.

También se entrevistó a un experto en tecnología aplicada a la educación básica elemental y a un pedagogo en educación musical.

Considerando la población de los niños de 6 a 8 años que comprende el subnivel de básica elemental de la unidad educativa “Hermano Miguel” la Salle del cantón Antonio Ante, se procedió a aplicar en su totalidad.

La muestra de los niños a aplicarse la ficha de observación en esta investigación es de 90 niños entre los 6 a 8 años del subnivel básica elemental, de la unidad educativa “Hermano Miguel” la Salle del cantón Antonio Ante.

La encuesta se aplicó a padres de familia de los niños del subnivel de básica elemental de la unidad educativa “Hermano Miguel” la Salle del cantón Antonio Ante, institución a la cual va dirigido este proyecto.

Se puso en marcha la encuesta a los Padres de familia porque pueden dar una información más acertada de los gustos y forma de aprender de sus hijos, si utilizan o no recursos tecnológicos,

la muestra a la cual se llevó a cabo fue de 90 padres de familia se determinó esta cantidad ya que son los representantes de los mismos niños a los cuales se aplicó la ficha de observación, obteniendo resultados que ayudarán a reforzar la presente investigación.

La entrevista fue dirigida a una persona profesional en tecnología aplicada a la educación, misma que pudo aportar con beneficiosa información debida a que, tiene experiencia en el ámbito educativo y ha podido constatar los efectos y resultados que se obtiene al aplicar recursos tecnológicos en la enseñanza - aprendizaje en los niños del subnivel de básica elemental que comprende entre las edades de 6 a 8 años.

Además, se entrevistó a un experto en pedagogía musical, quien imparte la asignatura de educación artística en la unidad educativa San Francisco de la ciudad de Ibarra, se tomó como referencia al docente de música de esta institución, puesto que mencionada institución tiene cierto grado de prestigio dentro de la provincia de Imbabura.

El docente entrevistado ha probado varias metodologías de enseñanza aportando con su valiosa información sobre los varios beneficios que brinda la educación musical en el desarrollo integral de los niños, la importancia de actualizar y modificar la educación tradicional a nuevos recursos tecnológicos.

La mencionada entrevista se aplicó gracias a la apertura y disponibilidad de los expertos en cada uno de sus hogares.

2.8 Procesamiento y análisis de datos

Se llevó a cabo con éxito la aplicación de los instrumentos de investigación, luego se analizó y se realizó la tabulación respectiva con porcentajes, número de participantes, y finalmente la interpretación de cada una de las preguntas establecidas.

La ficha de observación fue aplicada a los niños anteriormente señalados, la encuesta fue aplicada a profesores que imparten clases de educación artística, padres de familia de los mismos niños, finalmente las entrevistas se las realizó a expertos en la materia.

El software utilizado es Excel, el cual permitió ingresar porcentajes, cantidades, opciones y de esta manera poder representar en gráficos (pasteles), o barras, los resultados obtenidos en las encuestas y entrevistas.

CAPÍTULO III

3. Análisis e interpretación de resultados

Tabulación de los resultados de las encuestas aplicadas a Padres de familia de niños de 6 a 8 años correspondiente a la básica elemental de la Unidad Educativa “Hermano Miguel” La Salle, cantón Antonio Ante.

1.- ¿Cuáles de las siguientes herramientas tecnológicas utiliza a diario?

Tabla 1 : *Herramientas tecnológicas más utilizadas*

N°	Indicadores	N°	%
1	celular	49	54.00
2	Tablet	11	11.81
3	computador	30	34.17
TOTAL		90	100.00

Fuente: Encuestas noviembre 2019

Nota: Elaboración propia

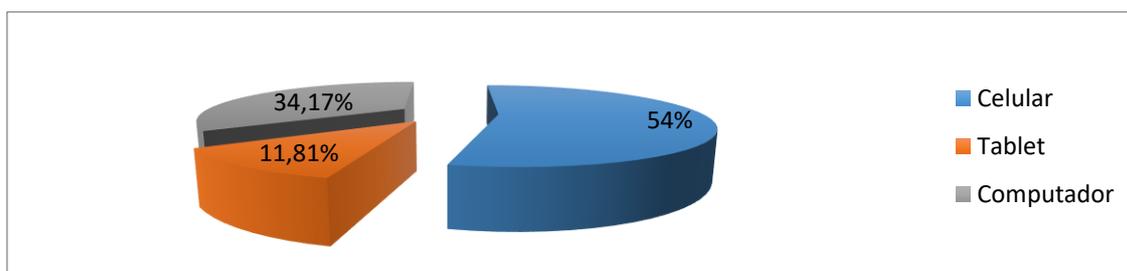


Figura 2: Herramientas tecnológicas más utilizada

Fuente: Encuestas noviembre 2019

Nota: Elaboración propia

Análisis. – En los resultados obtenidos acerca del uso de herramientas tecnológicas más utilizadas se puede constatar que el celular es el más utilizado hoy en día por su fácil manejo además de que se lo puede llevar muy cómodamente a cualquier lugar. Otra de las herramientas utilizadas con mayor frecuencia de acuerdo con los resultados es el computador ya sea en el hogar, en el trabajo o universidad.

2.- ¿Con que finalidad utiliza sus herramientas tecnológicas?

Tabla 2: Finalidad uso de herramientas tecnológicas

N°	Indicadores	N°	%
1	videojuegos	3	3.33
2	trabajo	12	12.23
3	redes sociales	45	48.94
4	estudio	9	9.91
5	música	3	2.95
6	internet	15	15.61
7	videos	3	3.00
TOTAL		90	100.00

Fuente: Encuestas noviembre 2019

Nota: Elaboración propia

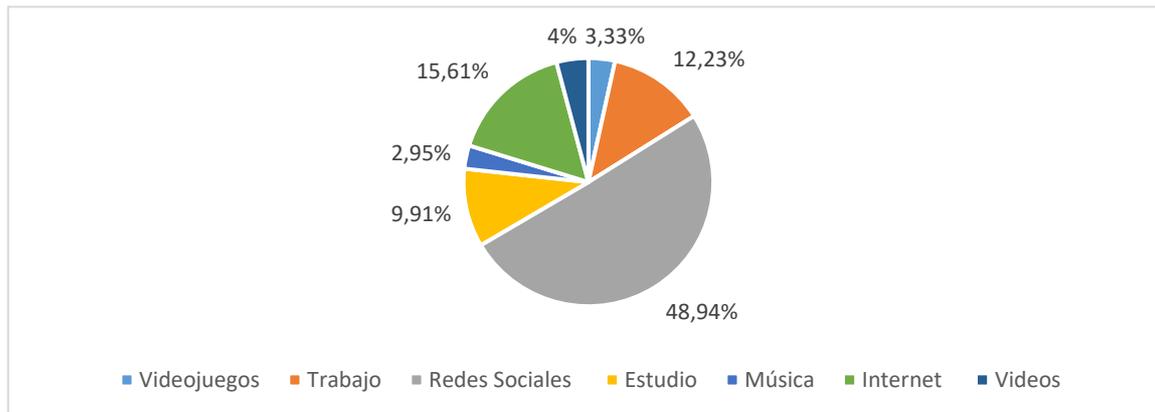


Figura 3: Finalidad uso de herramientas tecnológicas

Fuente: Encuestas noviembre 2019

Nota: Elaboración propia

Análisis. - De acuerdo a la gráfica anterior la mayoría de los padres de familia utilizan sus herramientas tecnológicas en redes sociales, aunque también se puede observar que las herramientas tecnológicas son utilizadas tanto para realizar trabajos o navegar en internet.

Por otra parte, las demás aplicaciones también son utilizadas ya sea en momento de ocio o a la par con otras actividades como lo son observar videos o escuchar música, video juegos y estudio.

3.- ¿Ha notado que en la actualidad los niños desde muy temprana edad utilizan con mucha facilidad la tecnología?

Tabla 3: *Uso de la tecnología en niños*

N°	Indicadores	N°	%
1	Si	89	98.94
2	No	1	1.05
TOTAL		90	100.00

Fuente: Encuestas noviembre 2019

Nota: Elaboración propia

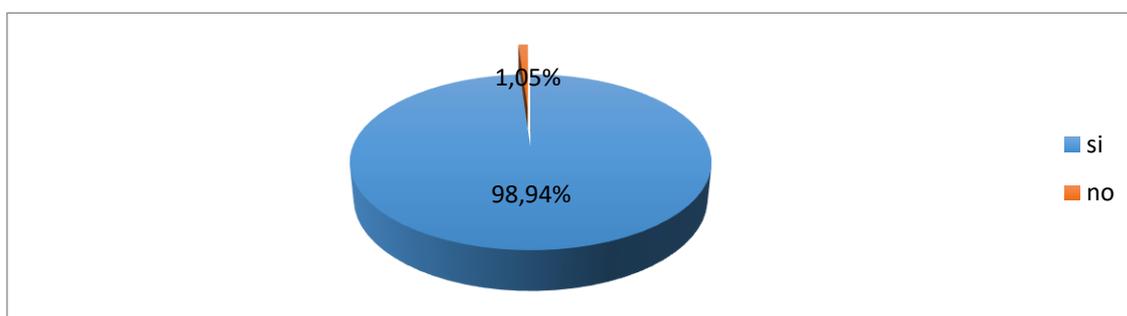


Figura 4: Uso de la tecnología

Fuente: Encuestas noviembre 2019

Nota: Elaboración propia

Análisis.- La respuesta notablemente es positiva con respecto al uso de la tecnología por parte de los niños, en la actualidad ellos están más conectados a los aparatos tecnológicos que los adultos ya sea en celulares, tabletas, o computador, logrando reconocer por parte de los mismos padres que desde muy temprana edad los niños utilizan con gran facilidad las herramientas tecnológicas, hoy en día no es raro observar a un niño entre los 5 a 8 años manejando un celular o cualquier aparato tecnológico con gran fluidez, logrando entrar y salir de las aplicaciones, juegos o videos, con gran facilidad.

4.- ¿Cuáles de las siguientes herramientas tecnológicas utiliza su hijo/a

Tabla 4: Los niños utilizan la tecnología

N°	Indicadores	N°	%
1	celular	41	49.09
2	Tablet	12	14.13
3	computador	37	41.77
TOTAL		90	100.00

Fuente: Encuestas noviembre 2019

Nota: Elaboración propia

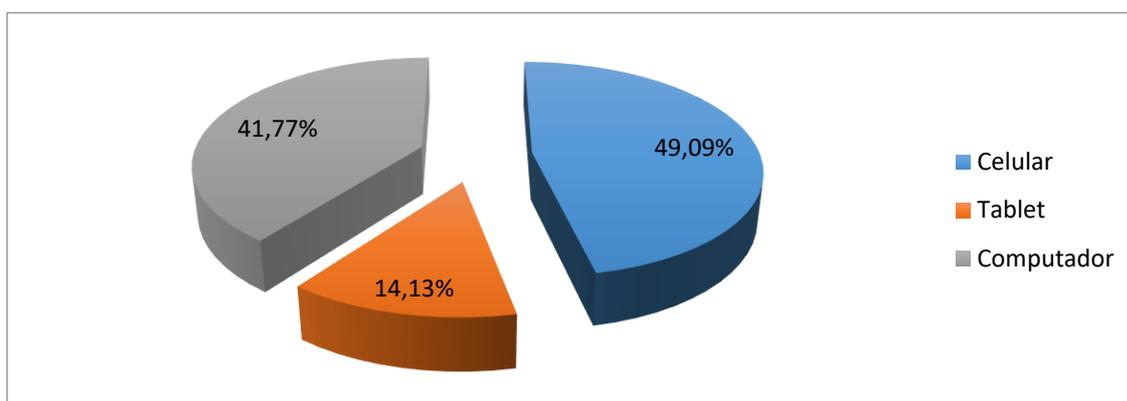


Figura 5: Los niños utilizan la tecnología

Fuente: Encuestas noviembre 2019

Nota: Elaboración propia

Análisis. - Al igual que sus padres los niños también utilizan el celular y computador de manera más frecuente esto debido a que de alguna forma los niños se convierten en observadores y adquieren conocimientos por imitación realizando actividades que sus padres hacen a diario, los niños llaman la atención de sus padres logrando obtener aunque sea algunos minutos su celular o su Tablet, algunas de las veces ellos optan por prestar sus herramientas tecnológicas a sus niños con tal de tener unos minutos de tranquilidad, ya que el niño al estar entretenido en las diferentes aplicaciones de mencionados aparatos tecnológicos logra poner su concentración e interés por lo que deja de molestar y guarda silencio.

5.- ¿Con que finalidad utiliza las herramientas tecnológicas su hijo/a?

Tabla 5: Finalidad utilización herramientas tecnológicas

N°	Indicadores	N°	%
1	juegos	39	43.03
2	aplicaciones de aprendizaje	10	10.75
3	videos	41	46.20
TOTAL		90	100.00

Fuente: Encuestas noviembre 2019

Nota: Elaboración propia

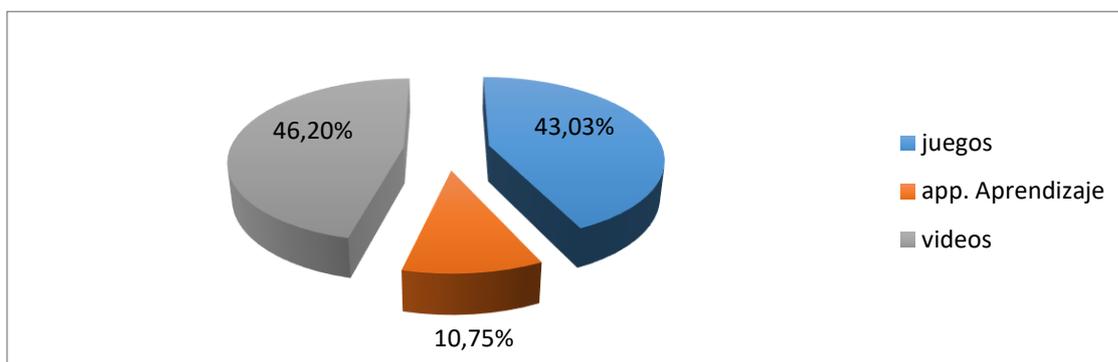


Figura 6: Finalidad utilización herramientas tecnológicas

Fuente: Encuestas noviembre 2019

nota: Elaboración propia

Análisis.-La mayoría de niños que utilizan las herramientas tecnológicas lo realizan para observar videos o jugar según el criterio de sus padres, es evidente que a los niños lo que más les llama la atención de las diferentes dispositivos tecnológicos son los video juegos en los cuales pueden invertir varias horas de su tiempo sin casi notarlo, sin embargo hay un porcentaje de padres que logran utilizar estas herramientas tecnológicas de manera orientada en aplicaciones de aprendizaje ya sea escuchando sonidos o interactuando.

6.- ¿Considera que las herramientas tecnológicas promueven el aprendizaje en los niños de 6 a 8 años?

Tabla 6: *Herramientas tecnológicas que promueven el aprendizaje*

N°	Indicadores	N°	%
1	Si	77	85.65
2	No	13	14.34
TOTAL		90	100.00

Fuente: Encuestas noviembre 2019
 Nota: Elaboración propia

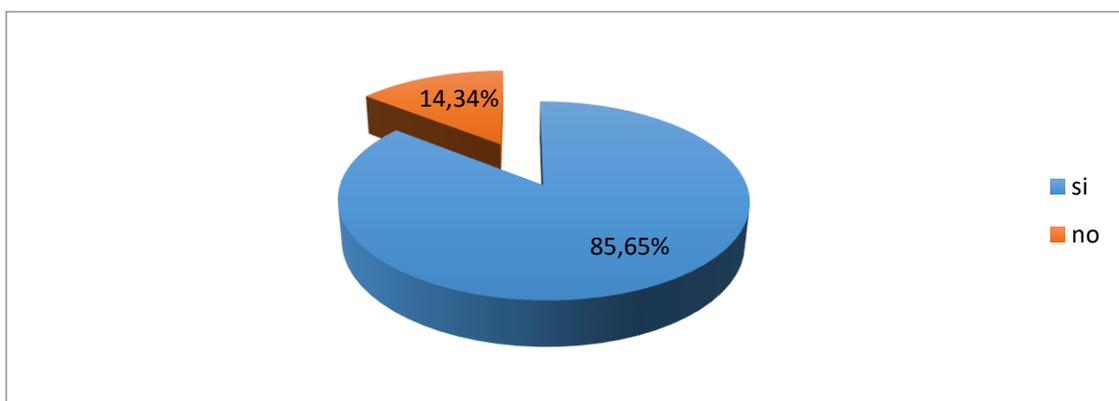


Figura 7: Herramientas tecnológicas promueven el aprendizaje

Fuente: Encuestas noviembre 2019
 Nota: Elaboración propia

Análisis.- Tomando en cuenta que las herramientas tecnológicas deben ser utilizadas por los niños con el control de sus padres, quienes aseguran que las herramientas tecnológicas si promueven el aprendizaje en sus hijos, en la actualidad existen una gran variedad de videos tutoriales, aplicaciones, juegos quienes ayudan a fortalecer los conocimientos de los niños, se ha podido comprobar que actualmente los primeros balbuceos de los niños son sonidos de animales o canciones infantiles escuchadas en mencionados aparatos tecnológicos.

7.- Cuáles de las siguientes herramientas utiliza para fortalecer el aprendizaje de su hijo/a?

Tabla 7: Herramientas utilizadas para fortalecer el aprendizaje

N°	Indicadores	N°	%
1	libro interactivo	5	5.48
2	juegos	29	32.27
3	videos	35	39.03
4	música	6	6.99
5	ninguna	15	16.24
TOTAL		90	100.00

Fuente: Encuestas noviembre 2019

Nota: Elaboración propia

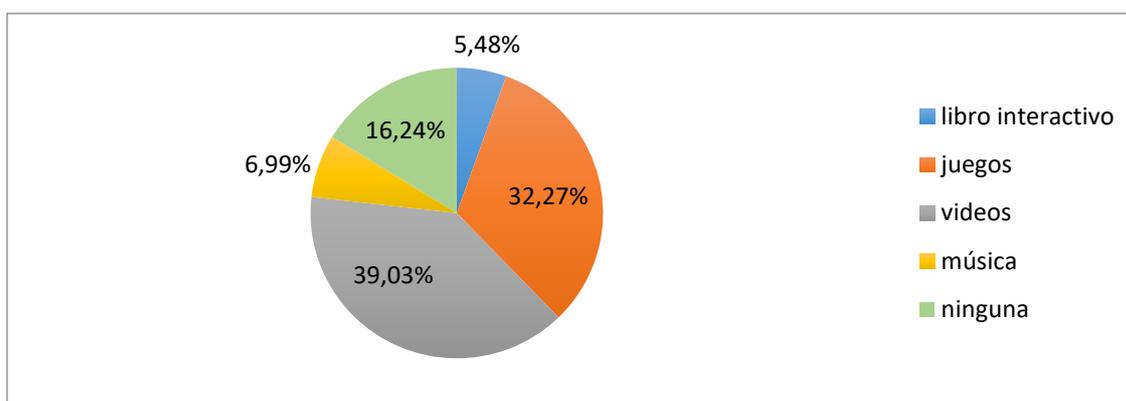


Figura 8: Herramientas utilizadas para fortalecer el aprendizaje

Fuente: Encuestas noviembre 2019

Nota: Elaboración propia

Análisis. - Dentro de las herramientas más utilizadas para fortalecer el aprendizaje de los niños según los resultados de la encuesta se encuentra como primer lugar los videos y juegos, motivo por el cual se puede analizar que los padres de familia opinan que estas 2 herramientas son las más significativas para enriquecer los conocimientos de los niños.

8.- Tomando en cuenta que el libro interactivo es una herramienta de fácil manejo y de entretenimiento con la cual. “No solo consigue que sus hijos puedan estar entretenidos tocando, viendo y escuchando sonidos, sino que también conseguirá que aprendan mientras disfrutan”

¿Cree usted que su hijo/a reforzaría temas de estudio con libros interactivos digitales?

Tabla 8: *Reforzar temas de estudio con libros interactivos*

N°	Indicadores	N°	%
1	Si	86	95.99
2	No	4	4.00
TOTAL		90	100.00

Fuente: Encuestas noviembre 2019

Nota: Elaboración propia

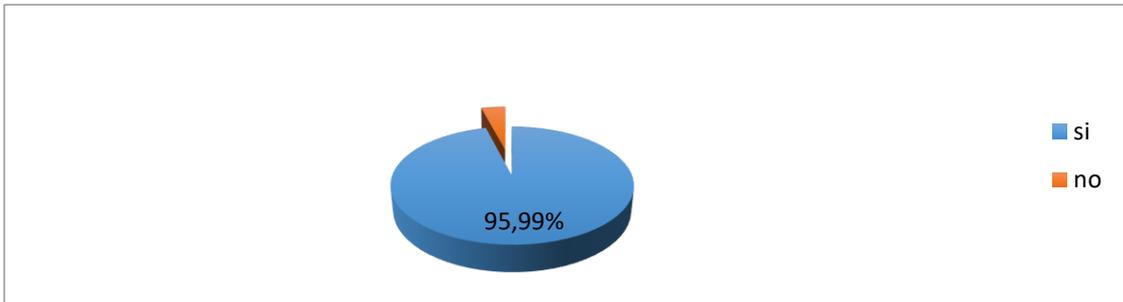


Figura 9: Reforzar temas de estudio con libro interactivos

Fuente: Encuestas noviembre 2019

Nota: Elaboración propia

Análisis. - En los resultados obtenidos acerca del uso del libro interactivo como herramienta para enriquecer el aprendizaje se ha podido comprobar que el 95% de la población encuestada opinaron de manera positiva a esta herramienta lo que nos aseguraría la adquisición y utilización de mencionado material por parte de los padres de familia ayuda para fortalecer conocimientos en el hogar.

9.- ¿Considera usted necesario que se implemente nuevas metodologías tecnológicas en las instituciones educativas para mejorar el aprendizaje de su hijo/a?

Tabla 9: *Implementar metodologías tecnológicas para mejorar aprendizaje*

N°	Indicadores	N°	%
1	Si	88	97.46
2	No	2	2.53
TOTAL		90	100.00

Fuente: Encuestas noviembre 2019

Nota: Elaboración propia

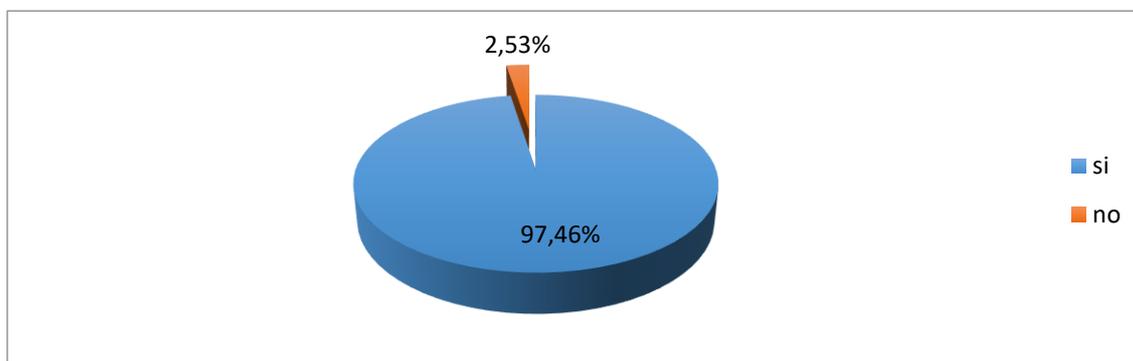


Figura 10: *Implementar metodologías tecnológicas para mejorar aprendizaje*

Fuente: Encuestas noviembre 2019

Nota: Elaboración propia

Análisis. - La inserción de nuevas tecnologías en el ámbito educativo es favorable ya que ayuda al proceso enseñanza – aprendizaje, además de que los conocimientos adquiridos a través de estos medios son más significativos, de acuerdo a la gráfica anterior sobre las encuestas realizadas, los padres de familia en su gran mayoría están de acuerdo con la implementación de nuevas metodologías tecnológicas en las instituciones educativas donde sus hijos estudian.

10.- ¿Creé necesario implementar un libro interactivo digital para fortalecer conocimientos en la asignatura de música?

Tabla 10: *Implementar libro interactivo de música*

N°	Indicadores	N°	%
1	Si	88	97.46
2	No	2	2.53
TOTAL		90	100.00

Fuente: Encuestas noviembre 2019

Nota: Elaboración propia

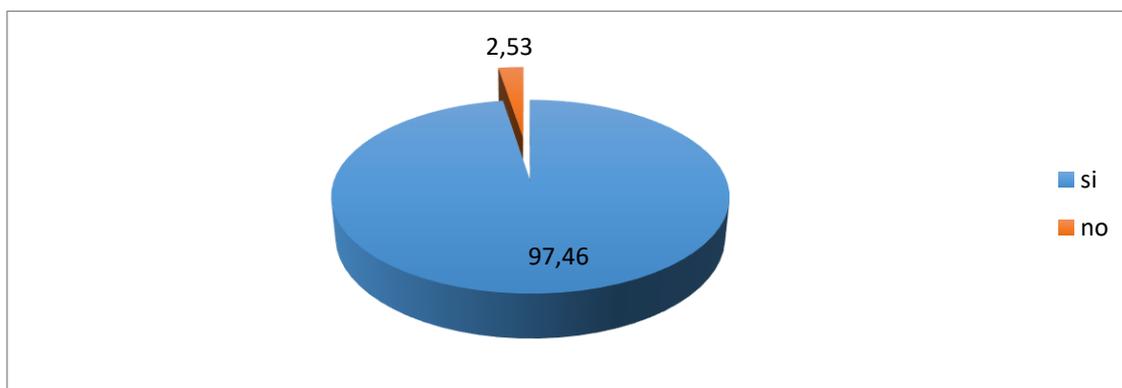


Figura 11: Implementar libro interactivo de música

Fuente: Encuestas noviembre 2019

Nota: Elaboración propia

Análisis.- El ministerio de Educación ha intentado insertar en la actual malla curricular el uso de las TIC en las asignaturas de arte, en vista de que estas son muy monótonas y aburridas por lo que se intenta mejorar el ambiente en el aula de clase y actualizar la educación de acuerdo al nuevo milenio buscando la interacción de los educandos con una nueva herramienta tecnológica, un libro interactivo, el cual servirá como apoyo tanto a estudiantes, profesores y a padres de familia, aceptando en un gran porcentaje la idea de implementar mencionado libro.

Análisis e interpretación de las encuestas que se realizó a los Docentes de educación artística – música, de las diferentes instituciones educativas del cantón Antonio Ante, ciudad Atuntaqui.

1.- Señale su área de formación profesional.

Tabla 11: Formación profesional

N°	Indicadores	N°	%
1	música	4	36.36
2	dibujo	2	18.18
3	otra	5	45.45
TOTAL		11	100.00

Fuente: Encuestas noviembre 2019
 Nota: Elaboración propia

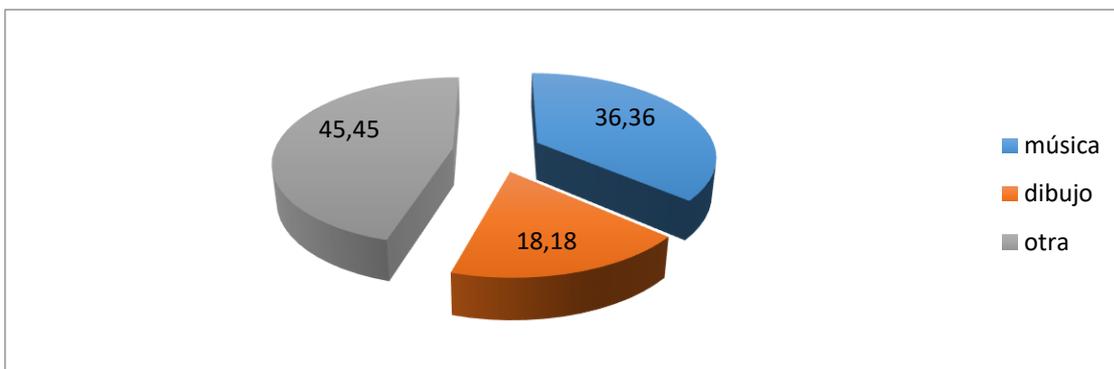


Figura 12: Formación profesional

Fuente: Encuestas noviembre 2019
 Nota: Elaboración propia

Análisis. - En los siguientes indicadores podemos identificar que la asignatura de educación artística es dictada por diferentes profesionales sin importar su conocimiento o formación académica con el 45.45%, el 36% de los profesores si son especializados en la asignatura de música.

2.- ¿Considera importante la educación musical en la formación de los niños?

Tabla 12: *Importancia de la educación musical en los niños*

N°	Indicadores	N°	%
1	Si	11	100.00
2	No	0	00.00
TOTAL		11	100.00

Fuente: Encuestas noviembre 2019

Nota: Elaboración propia

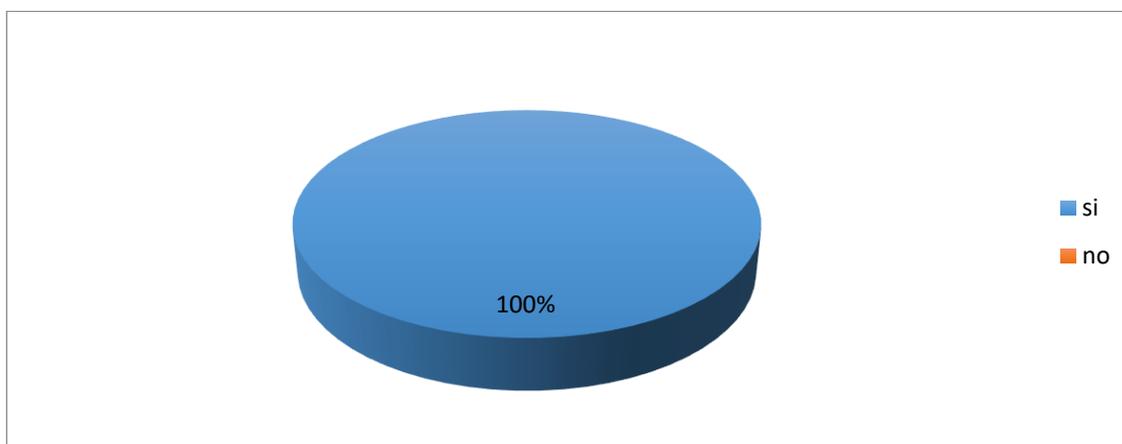


Figura 13: Importancia de la educación musical en niños

Fuente: Encuestas noviembre 2019

Nota: Elaboración propia

Análisis. - Los docentes que dictan clases de la asignatura de educación artística aseguran 100% que la música es importante en la formación de los niños ya que les ayuda a desarrollar habilidades y destrezas además de que esto le incentiva a la creatividad, ayudando a resolver problemas de la vida cotidiana con más facilidad.

3.- ¿Cree usted que en las escuelas se aplica correctamente el uso de la tecnología?

Tabla 13: *Uso adecuado de la tecnología en escuelas*

N°	Indicadores	N°	%
1	siempre	2	18.88
2	regularmente	9	81.81
3	nunca	0	00.00
TOTAL		11	100.00

Fuente: Encuestas noviembre 2019

Nota: Elaboración propia

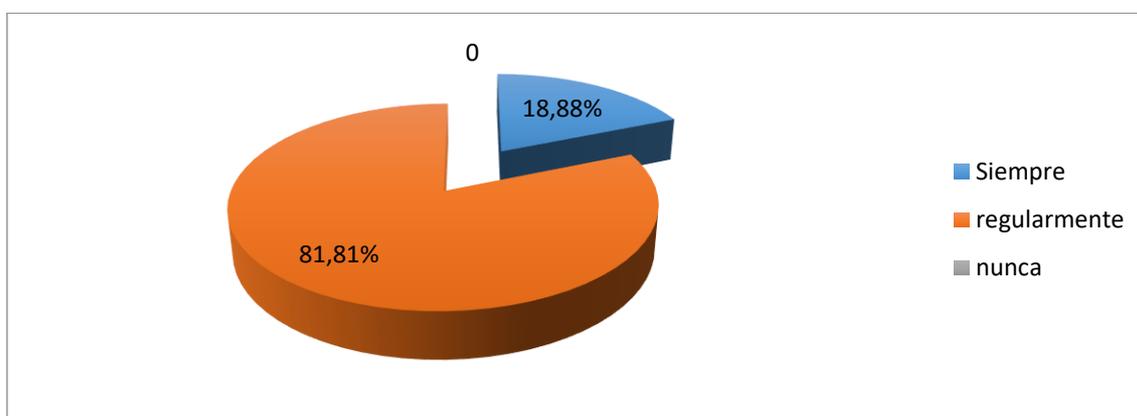


Figura 14: Uso adecuado de la tecnología en escuelas

Fuente: Encuestas noviembre 2019

Nota: Elaboración propia

Análisis. - Los docentes de las diferentes instituciones educativas al estar en constante contacto con sus estudiantes además de que son ellos mismo los encargados de planificar y utilizar las metodologías y materiales acorde a los temas a tratar, aseguran que el uso de la tecnología no se lo realiza siempre y cuando se lo hace no es de una manera adecuada.

4.- En su institución educativa se aplica el uso de tecnología?

Tabla 14: Aplicación de la tecnología en las escuelas

N°	Indicadores	N°	%
1	Si	8	72.72
2	No	3	27.27
TOTAL		11	100.00

Fuente: Encuestas noviembre 2019

Nota: Elaboración propia

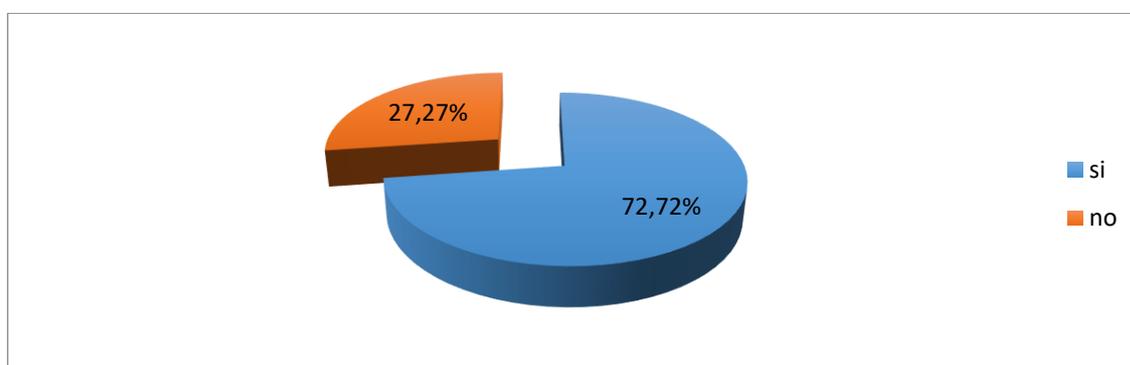


Figura 15: Aplicación de tecnología en las escuelas

Fuente: Encuestas noviembre 2019

Nota: Elaboración propia

Análisis. - Los docentes que imparten clases en las instituciones educativas del Cantón Antonio Ante por medio de la encuesta aplicada manifiestan que, si se utiliza la tecnología en sus escuelas, a pesar de que no han contado con la suficiente capacitación en el uso de las TIC.

5.- ¿Cree usted es necesario que estudiantes y maestros dominen el uso de recursos tecnológicos?

Tabla 15: Necesidad de dominio tecnológico estudiantes y maestros

N°	Indicadores	N°	%
1	Si	11	100.00
2	No	0	00.00
TOTAL		11	100.00

Fuente: Encuestas noviembre 2019

Nota: Elaboración propia

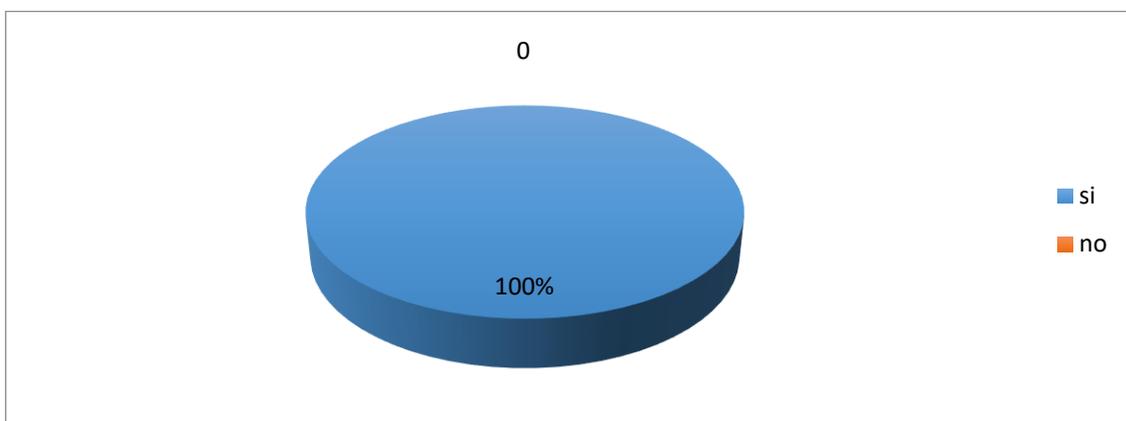


Figura 16: Necesidad de dominio tecnológico estudiantes y maestros

Fuente: Encuestas noviembre 2019

Nota: Elaboración propia

Análisis. - Según los datos arrojados en la encuesta los docentes están conscientes en un 100% de que es necesario el dominio de dispositivos tecnológicos tanto en estudiantes como en docentes para mejorar la educación.

6.- ¿Usted como docente utiliza recursos multimedia para su clase?

Tabla 16: Uso de recursos multimedia en el aula de clase

N°	Indicadores	N°	%
1	siempre	2	18.88
2	regularmente	8	72.72
3	nunca	1	9.09
TOTAL		11	100.00

Fuente: Encuestas noviembre 2019

Nota: Elaboración propia

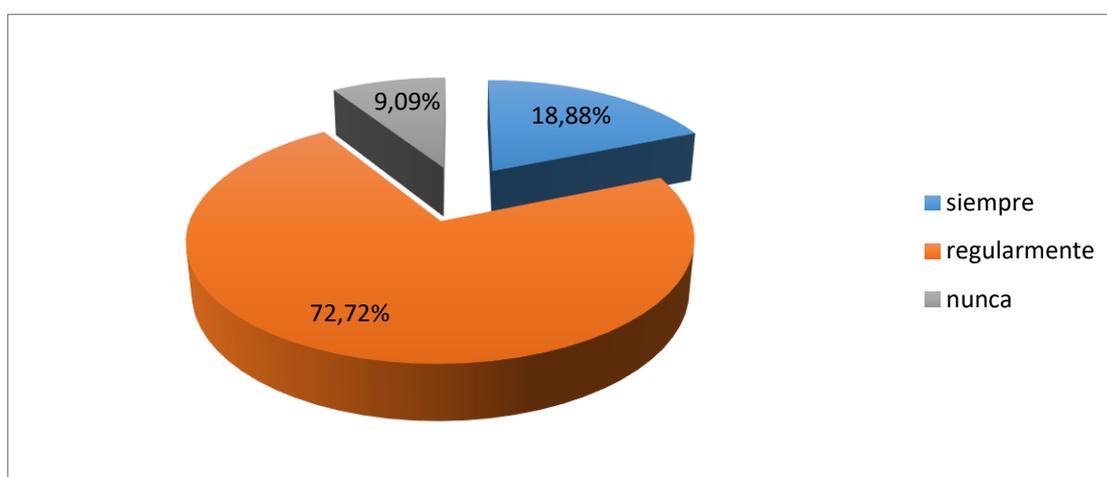


Figura 17:Uso de recursos multimedia en el aula de clase

Fuente: Encuestas noviembre 2019

Nota: Elaboración propia

Análisis. - Los docentes que siempre manejan recursos multimedia en el aula de clase son apenas el 18,18% mientras que el 72,72% solo lo utilizan regularmente por lo que se puede notar que existe un gran déficit en el uso de recursos multimedia por falta de conocimiento o no manejo de la tecnología.

7.- Si su respuesta fue siempre o regularmente señale cuáles?

Tabla 17: *Uso de recursos multimedia en el aula de clase*

N°	Indicadores	N°	%
1	audio	6	54.54
2	video	9	81.81
3	fotografías	6	54.54
4	presentaciones	4	36.36
TOTAL		11	100.00

Fuente: Encuestas noviembre 2019

Nota: Elaboración propia

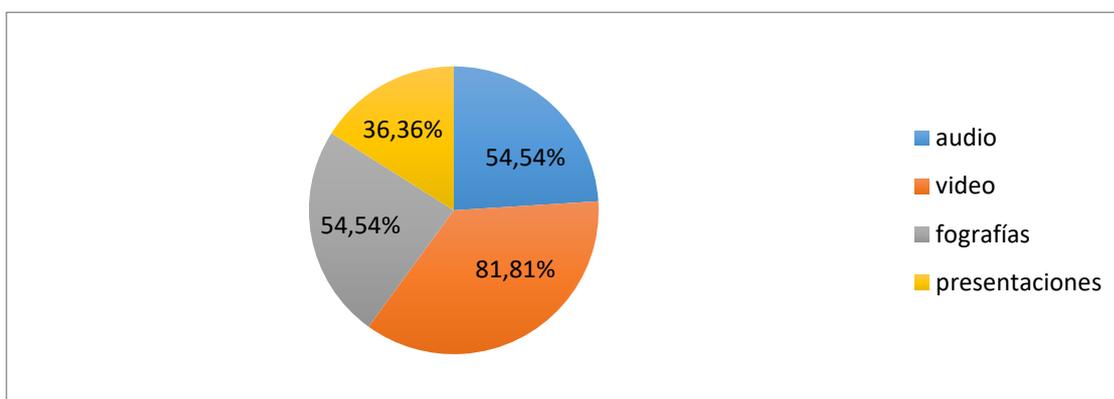


Figura 18: Uso de recursos multimedia en el aula de clase

Fuente: Encuestas noviembre 2019

Nota: Elaboración propia

Análisis. - Según los resultados el recurso multimedia de mayor uso con un 81.81% son los videos, con un 54.54 son audios y fotografías, por último el recurso multimedia menos utilizado son las presentaciones.

8.- ¿Ha utilizado algún libro interactivo digital en su hora de clase?

Tabla 18: Utilización de libro interactivo

N°	Indicadores	N°	%
1	Si	3	27.27
2	No	8	72.72
TOTAL		11	100.00

Fuente: Encuestas noviembre 2019

Nota: Elaboración propia

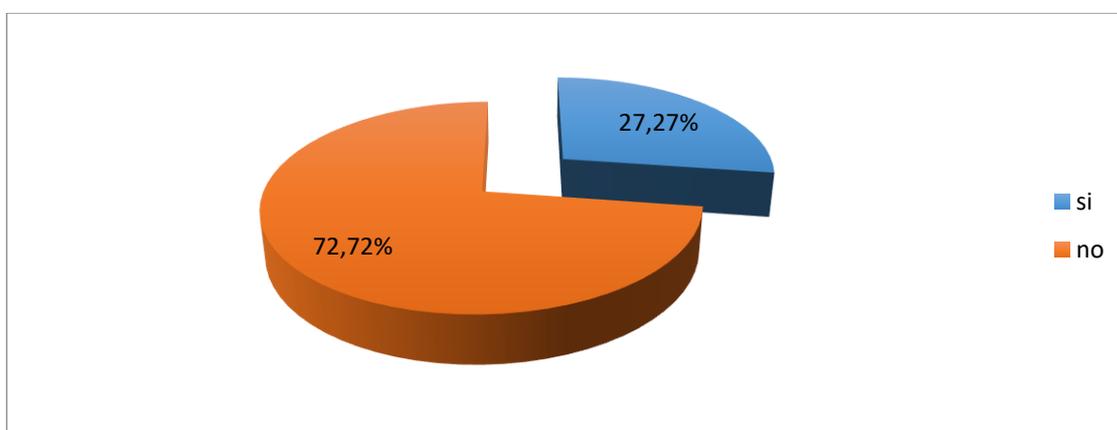


Figura 19: Utilización de libro interactivo

Fuente: Encuestas noviembre 2019

Nota: Elaboración propia

Análisis. - Los profesores notablemente alguna vez si han aplicado algún tipo de recurso multimedia en su hora de clases, aunque se puede constatar que no tienen mucho conocimiento de los libros interactivos en los cuales se pueden acoplar todo tipo de recursos multimedia como lo son videos, audios, imágenes y juego. En las presentes gráficas podemos evidenciar que el 72% de los docentes nunca han utilizado un libro interactivo en su enseñanza.

9.- ¿Considera usted necesario tener en su aula un libro interactivo digital que ayude a la enseñanza de educación musical?

Tabla 19: *Implementación libro interactivo de música*

N°	Indicadores	N°	%
1	Si	11	100.00
2	No	0	00.00
TOTAL		11	100.00

Fuente: Encuestas noviembre 2019

Nota: Elaboración propia

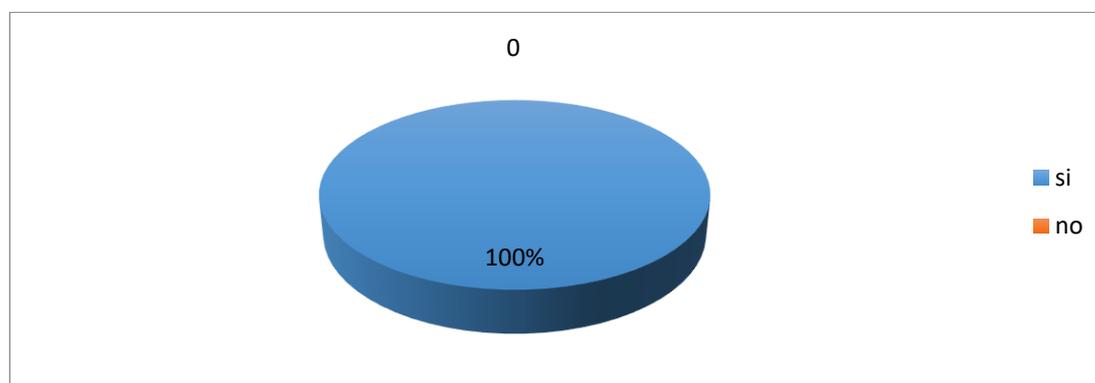


Figura 20: Implementación libro interactivo de música

Fuente: Encuestas noviembre 2019

Nota: Elaboración propia

Análisis. - La mayoría de los profesores que imparten la asignatura de educación musical no son especializados en la misma por lo que se necesita de material didáctico y recursos multimedia como guía para la enseñanza de tan importante arte, la elaboración e implementación de un libro interactivo sería de mucha ayuda para los docentes así lo afirman el 100% de los profesionales encuestados.

10.- ¿Cree usted que un libro interactivo le ayudaría a fortalecer el trabajo en casa?

Tabla 20: Libro interactivo fortalece el trabajo en casa

N°	Indicadores	N°	%
1	Si	11	100.00
2	No	0	00.00
TOTAL		11	100.00

Fuente: Encuestas noviembre 2019

Nota: Elaboración propia

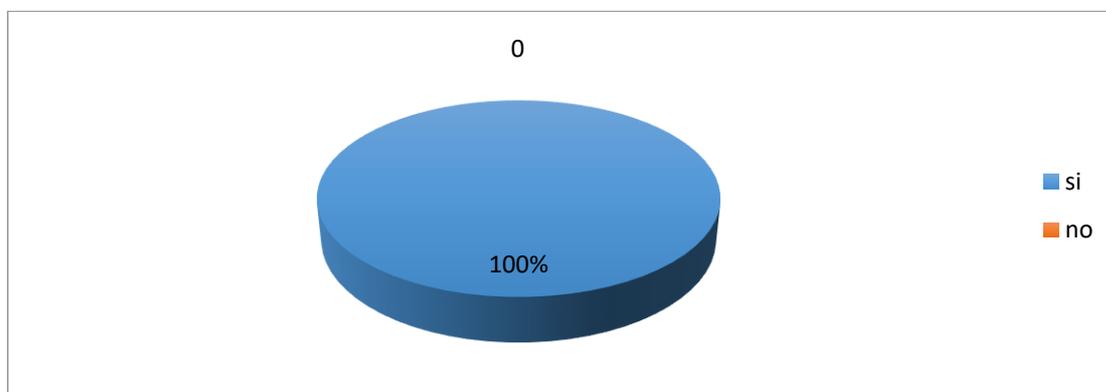


Figura 21: Libro interactivo fortalece el trabajo en casa

Fuente: Encuestas noviembre 2019

Nota: Elaboración propia

Análisis. - Las tareas en casa son parte fundamental para el complemento de la enseñanza - aprendizaje correspondiente a todas las asignaturas dictadas en la básica elemental, aun con más razón la asignatura de música por lo que los docentes encuestados aseguran que el libro interactivo sería de mucho apoyo para fortalecer conocimientos junto con la ayuda de los padres de familia.

Análisis del resultado de la ficha de observación aplicadas a los niños de educación básica elemental de la unidad educativa Hermano Miguel “La Salle” del cantón Antonio Ante.

Observación 1.

Cuando ve un aparato tecnológico se emociona.

Tabla 21: *Cuando ve un aparato tecnológico se emociona.*

N°	Indicadores	N°	%
1	Si	90	100.00
2	No	0	00.00
TOTAL		90	100.00

Fuente: Encuestas noviembre 2019
 Nota: Elaboración propia

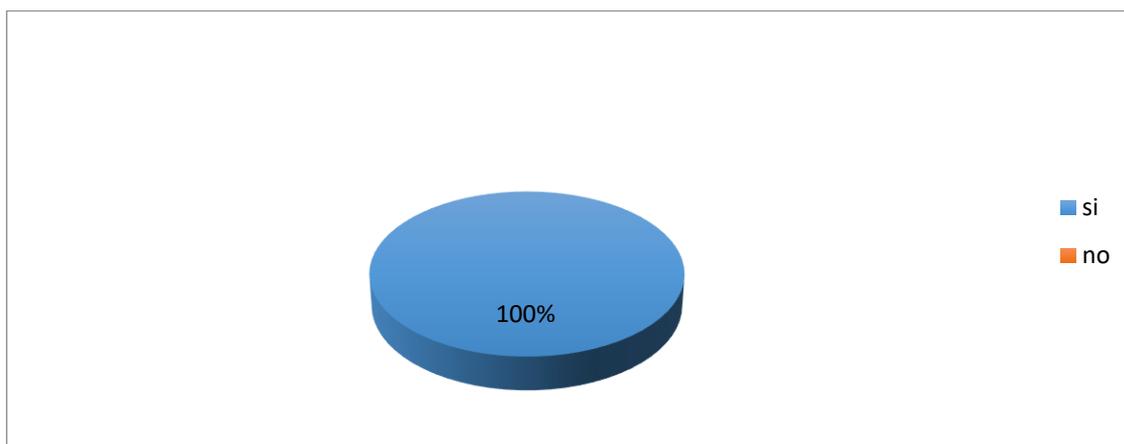


Figura 22: Cuando ve un aparato tecnológico se emociona

Fuente: Encuestas noviembre 2019
 Nota: Elaboración propia

Análisis. - Todos los niños que vieron un aparato tecnológico se emocionaron por lo que se puede comprobar que en esta nueva era los niños tienen otros gustos, conocen muy bien cada uno de los aparatos tecnológicos en especial dispositivos como: celular, computador, tablet, etc.

Observación 2.

Si tiene un aparato tecnológico en sus manos enseguida lo manipula.

Tabla 22: *Manipula aparatos tecnológicos.*

N°	Indicadores	N°	%
1	Si	85	94.00
2	No	5	6.00
TOTAL		90	100.00

Fuente: Encuestas noviembre 2019

Nota: Elaboración propia

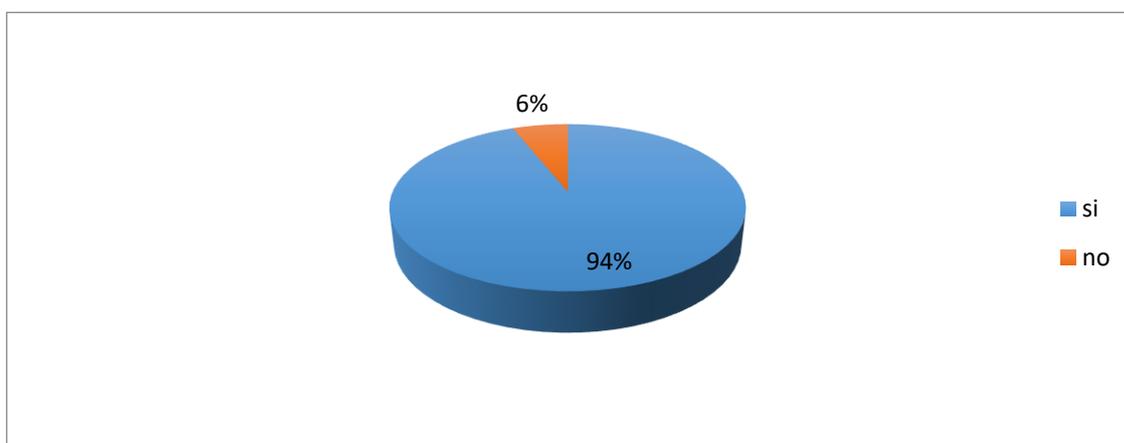


Figura 23: Manipula aparatos tecnológicos.

Fuente: Encuestas noviembre 2019

Nota: Elaboración propia

Análisis. - Se puede constatar que en su gran mayoría los niños a los cuales se aplicó la observación si pueden manipular un aparato tecnológico, y que apenas lo ven piden que se los preste, cuando se les entrega lo manejan con mucha facilidad, mientras que tan solo unos pocos niños no se interesan por los dispositivos.

Observación 3.

Reconoce iconos como YouTube o juegos.

Tabla 23: *Reconoce iconos como YouTube o juegos.*

N°	Indicadores	N°	%
1	Si	85	94.00
2	No	5	6.00
TOTAL		90	100.00

Fuente: Encuestas noviembre 2019

Nota: Elaboración propia

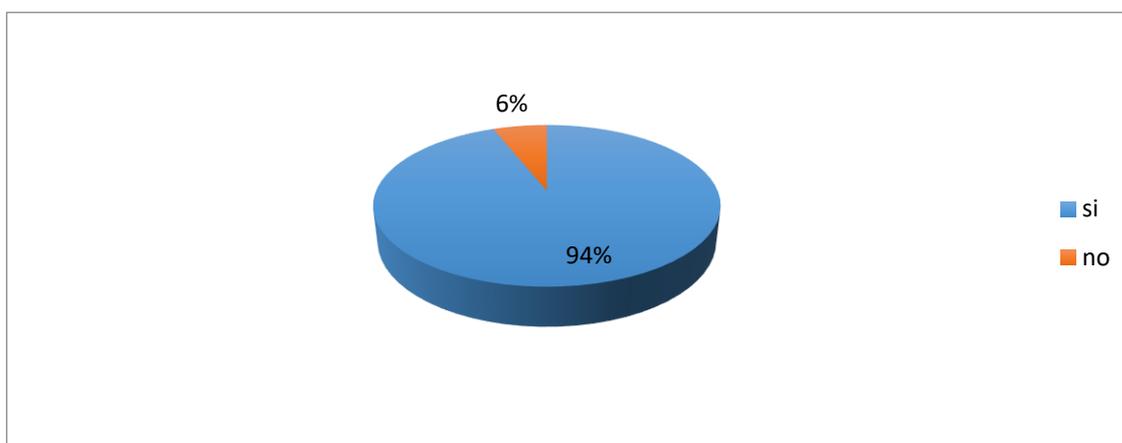


Figura 24: Reconoce iconos como YouTube o Facebook.

Fuente: Encuestas noviembre 2019

Nota: Elaboración propia

Análisis. - Los niños que pueden utilizar los dispositivos móviles con mucha facilidad reconocen los iconos más comunes y utilizados como lo son: YouTube y Facebook a lo que se puede observar que de preferencia se ingresan a ver los videos infantiles en YouTube.

Observación 4.

Logra entrar y salir de alguna aplicación por si solo.

Tabla 24: Maneja alguna aplicación por si solo.

N°	Indicadores	N°	%
1	Si	82	91.00
2	No	8	9.00
TOTAL		90	100.00

Fuente: Encuestas noviembre 2019

Nota: Elaboración propia

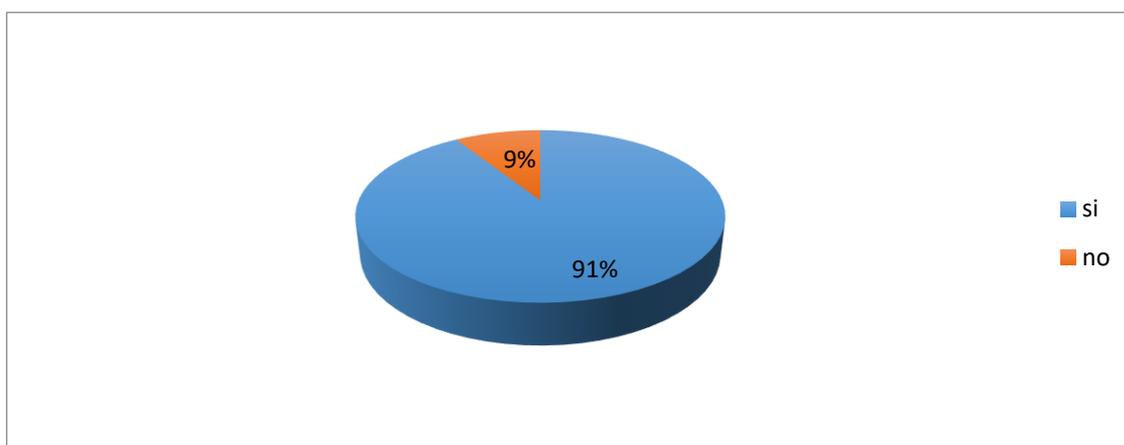


Figura 25: Maneja alguna aplicación por si solo.

Fuente: Encuestas noviembre 2019

Nota: Elaboración propia

Análisis. - La mayoría de niños observados no necesitan de ayuda para entrar y salir de las aplicaciones, tan solo el 9% de los niños observados necesitan de ayuda, todos los demás tratan de ingresar y salir de aplicaciones por si solos.

Observación 5.

Su atención se centra en el aparato tecnológico

Tabla 25: Atención en aparatos tecnológicos

N°	Indicadores	N°	%
1	Si	84	93.00
2	No	6	7.00
TOTAL		90	100.00

Fuente: Encuestas noviembre 2019

Nota: Elaboración propia

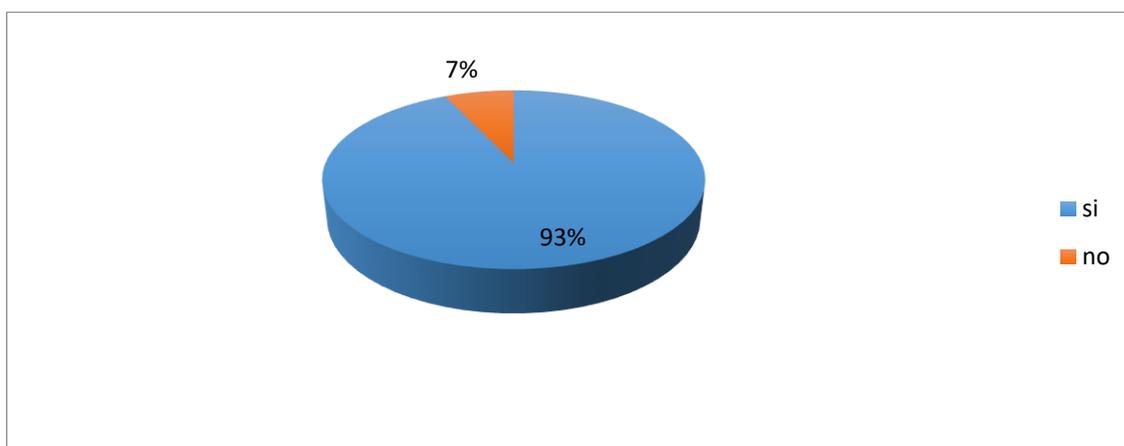


Figura 26: Atención en aparatos tecnológicos.

Fuente: Encuestas noviembre 2019

Nota: Elaboración propia

Análisis. - Gracias a esta observación se puede verificar que los niños en su gran mayoría que son el 93% de los observados centran totalmente su atención en el aparato tecnológico.

Observación 6.

Le atrae más los videos, música, juegos.

Tabla 26: *Preferencia entre videos, música, juegos.*

N°	Indicadores	N°	%
1	Si	90	100.00
2	No	0	00.00
TOTAL		90	100.00

Fuente: Encuestas noviembre 2019

Nota: Elaboración propia

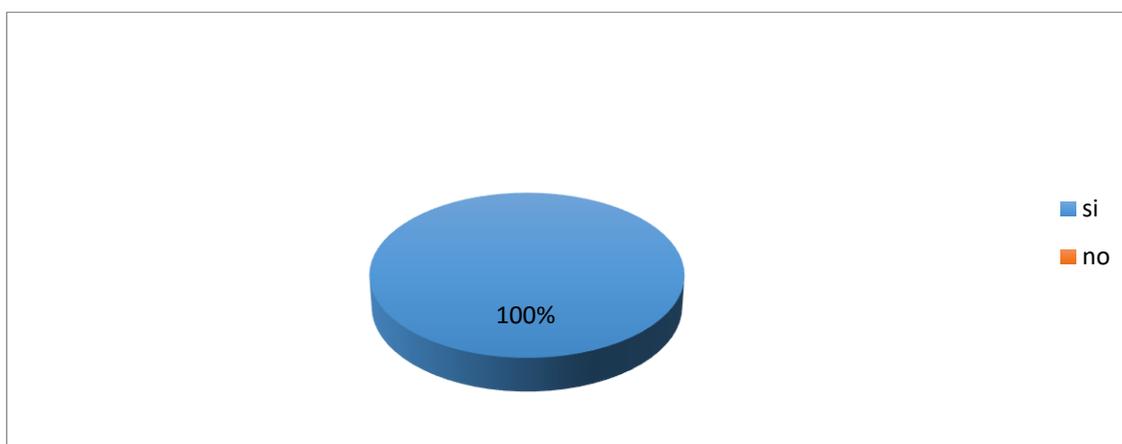


Figura 27: *Preferencia entre videos, música, juegos.*

Fuente: Encuestas noviembre 2019

Nota: Elaboración propia

Análisis. - Los niños cuando tienen en sus manos un dispositivo tecnológico, prefieren siempre ingresar a los videos infantiles y juegos, además podemos verificar que puedan o no utilizar dispositivos tecnológicos, por lo general prefieren ver videos, escuchar música infantil, o jugar en el dispositivo.

Observación 7.

Si le hacen escoger entre un libro y un celular, escoge el celular.

Tabla 27: *Preferencia entre un libro y un celular.*

N°	Indicadores	N°	%
1	Si	88	98.00
2	No	2	2.00
TOTAL		90	100.00

Fuente: Encuestas noviembre 2019

Nota: Elaboración propia

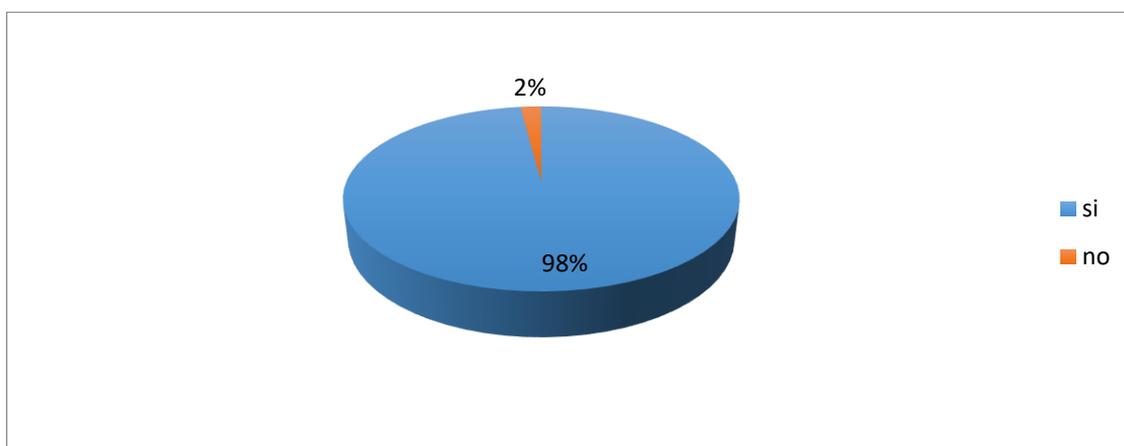


Figura 28: Preferencia entre un libro y un celular.

Fuente: Encuestas noviembre 2019

Nota: Elaboración propia

Análisis. - En esta observación se puede notar con mucha claridad que la mayoría de niños siempre prefiere un celular que un libro.

ENTREVISTA DIRIGIDA A UN DOCENTE EN EDUCACION MUSICAL

Objetivo. - Analizar el aprendizaje más adecuado a los niñas y niños de instituciones educativas de Imbabura.

DATOS INFORMATIVOS:

Nombre: Lic. Marcelo Pita. Docente de educación artística en la Unidad Educativa “SAN FRANCISCO” y director de la banda de la misma institución, además director de la banda municipal de Antonio Ante.

1.- ¿Qué opina de la educación en la actualidad y como las nuevas tecnologías deben ser parte de ella?

Bueno pues primeramente buenos días yo creo que actualmente estamos bombardeados por la tecnología, a toda hora y en cada momento de nuestra vida hacemos uso de ella, por lo que la educación ha sufrido algunos cambios, entre ellos los estudiantes se aburren con rapidez cuando las clases son monótonas y es aquí donde nosotros como educadores debemos hacer uso de la tecnología con métodos de enseñanza acorde al nuevo milenio.

2.- Según su opinión ¿Qué modelo de educación es recomendable en la formación de niños de básica elemental (6 a 8 años)?

Yo creo que sería necesario implementar el modelo de educación colectivista, ya que este tiene un enlace con lo tradicional y también se conecta con lo moderno, en lo moderno tenemos todas las tecnologías pues que nos ayuda muchísimo a fortalecer la educación sin desmerecer la educación anterior ya que de ahí venimos es nuestra base, es nuestra experiencia y que nos sirve para dar el paso adelante.

3.- ¿Considera importante la inserción de la educación musical en la malla curricular y cómo esta aporta al desarrollo integral del niño?

Bueno está comprobado que la música y cada una de las artes aporta muchísimo a la formación del ser humano, de la personalidad de cada niño, de cada joven, pues la música desarrolla el hemisferio izquierdo del cerebro en el cual están todos los sentimientos, todos los valores artísticos que ayudan que el niño sea más sentimental, más analítico, más crítico, y esto le fortalece en el estudio en el aprendizaje en cada una de las materias técnicas como es la química, la física, ciencias naturales, el lenguaje,

entonces está comprobado que el arte y la música aportan muchísimo a la formación en la educación.

4.- ¿Cree conveniente implementar libros interactivos en el área de educación musical en las instituciones educativas para obtener una mejor enseñanza – aprendizaje?

Pues la tecnología al tenerla a mano se ha convertido en una necesidad, los niños actualmente tienen a mano los celulares, las computadoras y se ponen a jugar, los libros interactivos serían una herramienta necesaria aportando al aprendizaje musical mediante los juegos, hay aplicaciones en las cuales los niños pueden aprender jugando y que mejor manera aprovechando la tecnología.

5.- Como educador ¿cuál es el rol que los padres de familia deben desarrollar en el hogar con respecto a la tecnología aplicada en la educación?

Siempre pues los padres de familia debemos estar atentos al cuidado de nuestros hijos, al cuidado de los pequeños, ya que a veces utilizan el tiempo libre de manera inadecuada, entonces es necesario la guía de un adulto para que vaya controlando el tiempo de uso y no se convierta en un vicio sino en un aprendizaje, para que el niño salga adelante y aprenda todo lo necesario en el arte musical.

6.- ¿Cree necesario generar un soporte tecnológico “Libro interactivo” que permita a los padres fortalecer la formación de los niños?

Sería muy interesante que el padre de familia aparte de controlar vaya aprendiendo, es un aprendizaje mutuo, un aprendizaje familiar, y así poco a poco el núcleo de la sociedad que es la familia se enriquecería culturalmente de esta manera tendríamos una sociedad muy culta que aporte musicalmente a todo el mundo, sería muy ideal que algún día toda la gente sea muy culta musicalmente.

ENTREVISTA DIRIGIDO A UN EXPERTO EN TECNOLOGÍA APLICADA A LA EDUCACION.

Objetivo. - Analizar cómo beneficia e influye la tecnología en el aprendizaje de los niñas y niños de instituciones educativas de Imbabura.

DATOS INFORMATIVOS:

Nombre: Ing. Belén Chauca. Ingeniera en sistemas, además docente de la Unidad Educativa “Hermano Miguel” LA SALLE. Atuntaqui.

1.- ¿Cómo las nuevas tecnologías han influido en el proceso enseñanza-aprendizaje?

Buenos días la tecnología ha influido considerablemente en la enseñanza ya que los profesores tratamos de involucrar las tecnologías cada vez más en nuestras aulas de las instituciones, y para eso pues tenemos también nuestros libros digitales, fuentes de información también tenemos nuestras plataformas donde podemos enviar y recibir trabajos

2.- ¿Qué opina con respecto al uso de las Tics en las aulas de clase?

Bueno para el uso de las tics yo pienso que hay docentes que faltan prepararse en el tema de las tecnologías, existe un poco de temporal hablar del tema con docentes ya que no tienen dominio de la tecnología existen docentes antiguos que no saben ni como prender un computador a esto se suma de que algunas instituciones no cuentan con aulas adecuadas e infraestructura, estos son las mayores dificultades por las cuales no se utilizan en las aulas y peor adaptarlo a las demás asignaturas creo que a pesar de que estamos en la era de la tecnología aún estamos en un modelo de educación antiguo.

3.- ¿Cuáles serían los principales beneficios de contar con libros interactivos en las instituciones educativas?

Los libros interactivos que los tenemos en físico también los podemos adquirir en digital, los libros digitales nos vienen más recursos como videos, sonidos, grabaciones, enlaces a páginas webs interactivas, rompecabezas y así un sin número de recursos, los cuales se pudiera fortalecer a los trabajos que mandamos escritos o en hojas.

4.- ¿Cuáles serían las recomendaciones para implementar los recursos tecnológicos en la formación de los niños?

Primero, que el docente este empapado en el uso de los tics, que se lo capacite

Segundo que los docentes dejen de tener miedo al uso de herramientas tecnológicas a nuestros estudiantes.

Tercero que las instituciones educativas adecuen con laboratorios de computación y luego cada aula con sus recursos tecnológicos para así poder impartir bien nuestras clases.

CAPÍTULO IV

4. Propuesta

4.1 Tema:

“Libro interactivo de Educación musical para niños de educación básica elemental”

4.2 Introducción de la propuesta

El diseño editorial va reflejando el aspecto cultural y social acorde a la época en la que se promueve. Así, de los diseños antiguos renacentistas y del trabajo elaborado a mano por los copistas se trasladó a elaboraciones con mayor funcionalidad y modernismo. En la actualidad, el diseño editorial aparte de los formatos y medios impresos también son considerados los formatos digitales. La gran mayoría de los periódicos y revistas se han actualizado a publicaciones on line debido a que han considerado necesario implementar un diseño específico e interactivo para alcanzar a su público objetivo.

En los últimos años la educación virtual ha sido una de las opciones más relevantes a las cuales instituciones educativas debieron adaptarse de manera obligatoria, los docentes han tenido que buscar alternativas y recursos los cuales les ayuden a captar la atención y el correcto desarrollo de un aprendizaje significativo.

Es por ello que viendo el avance tecnológico y la necesidad que tienen las instituciones educativas de actualizarse y mejorar la calidad de educación acorde al aprendizaje que los niños tienen en la actualidad por medio del internet y con ello los dispositivos tecnológicos, en la presente propuesta se plantea diseñar un libro interactivo de educación artística mención musical, el cual sea entretenido, divertido y a la vez los docentes puedan evaluar constantemente los avances en el aprendizaje de sus estudiantes.

4.3 Justificación de la propuesta

La siguiente propuesta está dirigida a la unidad educativa “HERMANO MIGUEL LA SALLE” de la ciudad de Atuntaqui, Cantón Antonio Ante, Provincia de Imbabura, institución la cual cuenta con el nivel de básica elemental.

Este modelo educativo interactivo beneficiará también a otras Instituciones educativas que deseen adquirir el libro, docentes y niños, además permitirá que el aprendizaje sea representativo, considerando que es una herramienta flexible a modificaciones según la planificación de destrezas que se desea desarrollar logrando conseguir un adecuado aprendizaje gracias a la retroalimentación permanente que se puede realizar con este libro interactivo.

La unidad educativa “HERMANO MIGUEL LA SALLE” cuenta con el subnivel de básica elemental, el cual no tiene materiales didácticos tecnológicos lo que dificulta el aprendizaje de los niños, por lo que se propone implementar un libro interactivo de educación artística mención musical como herramienta de apoyo para fortalecer conocimientos y trabajar en equipo junto con los padres de familia logrando interiorizar conocimientos.

4.4 Objetivos de la propuesta

General: Diseñar y desarrollar un libro interactivo como una herramienta de aprendizaje digital para niños de educación básica elemental en la asignatura de educación artística mención musical.

Específicos:

- Definir las características más relevantes de la asignatura de educación musical para la elaboración del libro interactivo.
- Desarrollo y diagramación del libro interactivo infantil para la enseñanza de educación musical.

4.5 Desarrollo de la propuesta

Para llevar a cabo el diseño del libro interactivo se consideró datos importantes de la investigación realizada anteriormente, el problema, solución y beneficios del libro interactivo en la educación, datos que nos sirven como brief para poder llevar a cabo el desarrollo de la propuesta, además se seleccionó los temas relacionados a la educación musical, acorde a lo requerido por el currículo actualmente vigente del ministerio de educación y por la institución a la cual esta dirigida esta propuesta, la unidad educativa “HERMANO MIGUEL LA SALLE” de la ciudad de Atuntaqui, Cantón Antonio Ante, Provincia de Imbabura. cumpliendo con los pasos básicos del diseño audiovisual.

4.6 Preproducción

4.6.1 Contenidos para el libro interactivo

UNIDAD 1.- SÍMBOLOS PATRIOS DE MI LINDO ECUADOR

- Conociendo mi bandera tricolor
- Ubico los colores de la bandera
- Escudo del Ecuador
- Armo y aprendo
- Himno nacional del Ecuador
- Canta mi voz

UNIDAD 2.- MÁGICOS SONIDOS

- ¿Qué es el sonido?
- Sonidos de la naturaleza
- Paisaje sonoros
- Sonidos artificiales
- Identifico sonidos
- Recordando lo aprendido

UNIDAD 3.- AL RITMO DE LA MÚSICA

- ¿Qué es el ritmo?
- Figuras y silencios musicales
- Juego con las figuras musicales
- La carrera de las figuras musicales
- Lectura rítmica
- Mi cuerpo tiene ritmo
- Juego recordando lo aprendido

UNIDAD 4.- MELODÍA ENCANTADA

- ¿Qué es la melodía?
- Escala musical
- Escucho e imito frases melódicas
- Haciendo melodía en mi melódica
- Recordando lo aprendido

4.6.2 Moodboards e ideas para el diseño del libro interactivo

Luego de analizar y seleccionar el contenido del libro interactivo se procedió a buscar ideas, tendencias, colores, dibujos e imágenes infantiles que llamen la atención a los niños, se tiene como idea principal la magia ya que a todos los niños les sorprende y les llama la atención la magia, motivo por el cual se toma como ejemplo para utilizar en el libro a desarrollarse, dibujos relacionados a la música, cosas de magia, teniendo como resultado los siguientes moodboards.

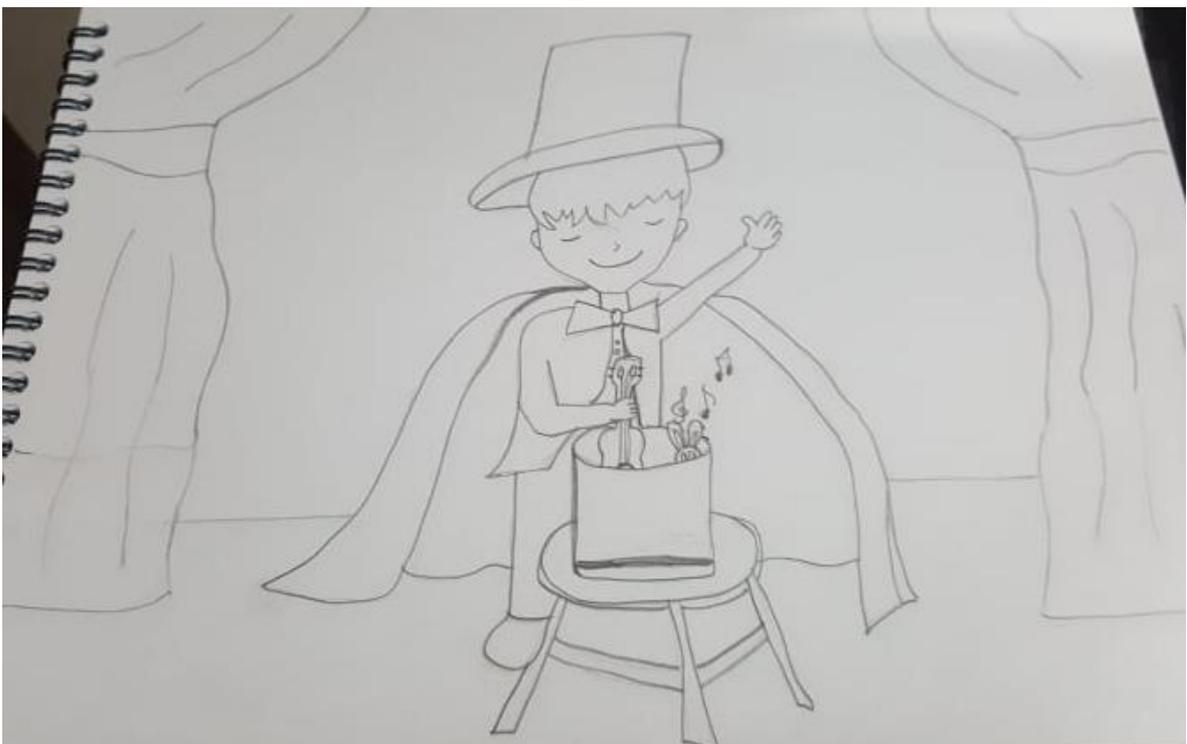




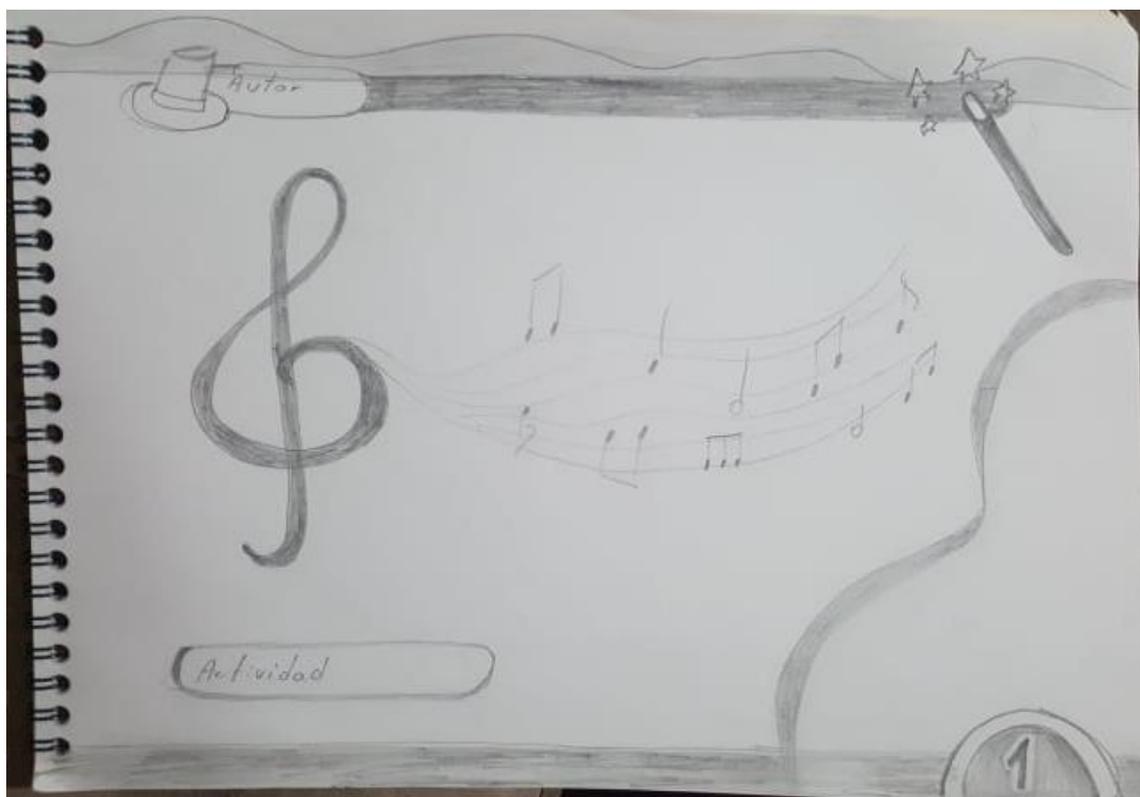
4.6.3 Bocetos del personaje y maquetación de las páginas maestra y de unidad.

Con las ideas un poco más claras, se procede a realizar el boceto del personaje principal que sería un mago, baríta mágica, sombrero de mago, y la distribución de los espacios en página maestra la cual formará parte de todas las hojas que contenga el libro interactivo, en donde se ha determinado un espacio para escribir la actividad, el autor y el título del tema a tratarse en el libro interactivo.

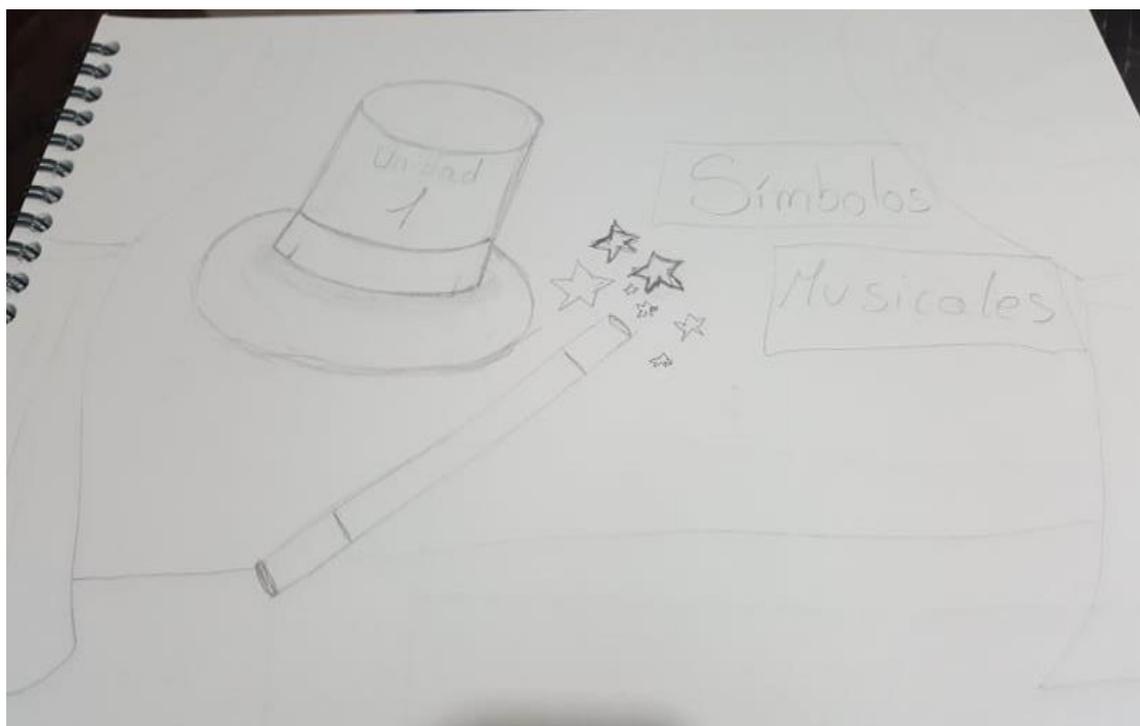
Personaje



Página maestra



Página de unidad



4.6.4 Comunicación audiovisual que se utilizará en el libro interactivo

La comunicación que se ha considerado es digital en tamaño 841.80 x 595.21 ya que el libro interactivo está destinado para ser usado en dispositivos tecnológicos, computadoras, tablets, celulares, etc. Al ser un libro de música interactivo se ha integrado también aplicaciones multimedia, además se toma como marca de agua una guitarra, la clave de sol y notas musicales en pentagrama muy características dentro del lenguaje musical.

4.7 Producción

4.7.1 Digitalización

Para seguir con el desarrollo de la propuesta es necesario digitalizar las ideas, conceptos y bocetos relizados siguiendo los elementos del diseño, entre ellos la ilustración, gracias a programas especializados en esto como lo son: illustrator y photoshop haciendo uso también de retículas y herramientas que nos ayudan a tener mejor organización estableciendo márgenes y espacios en cada mesa de trabajo.



4.7.2 Tipografía

Las tipografías que se han seleccionado para el diseño del libro interactivo son:

Candyshop regular, utilizada para portada, contraportada y títulos principales de unidad, se seleccionó esta tipografía por su grosor y dinamismo van acorde con el título MAGIA MUSICAL, además de ser una tipografía legible y divertida, su forma con bordes redondeados, unas pequeños detalles como machas y huecos en la parte superior dan la sensación de ser como mascotas de dibujos animados que gustan mucho a los niños.

MAGIA MUSICAL

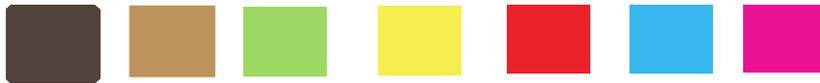
Century Gothic utilizada para actividades, títulos de hojas de trabajo y textos en general, se optó por esta tipografía ya que es muy legible por sus líneas finas, son más anchas que la mayoría de las sans serif, tiene un aspecto elegante y moderno además la letra (a) es diseñada tal como se les enseña a los niños en su escritura, esto ayudará a que los niños no se confundan con varias otras formas que utilizan otras tipografías en la letra (a).

¿QUÉ ES LA MELODÍA?

Para comprender mejor que es la melodía debes conocer la escala musical, la cual es una sucesión de sonidos ordenados de manera ascendente o descendente, sonidos con los cuales puedo componer melodías

4.7.3 Colores

los colores elegidos que sobre salen en el diseño del libro interactivo son los siguientes.



Colores escogidos gracias al concepto que se desea darle al libro interactivo el color café es uno de los principales ya que la mayoría de instrumentos musicales de madera tienden a tener este color, en especial la guitarra la cual se ha tomado como dibujo que va en todas las hojas como marca de agua, el color café evoca sentido de pertenencia (a la familia, al trabajo, amistad. Los demás colores se ha elegido ya que el libro necesita verse divertido y entretenido, colores que a los niños les llama la atención.

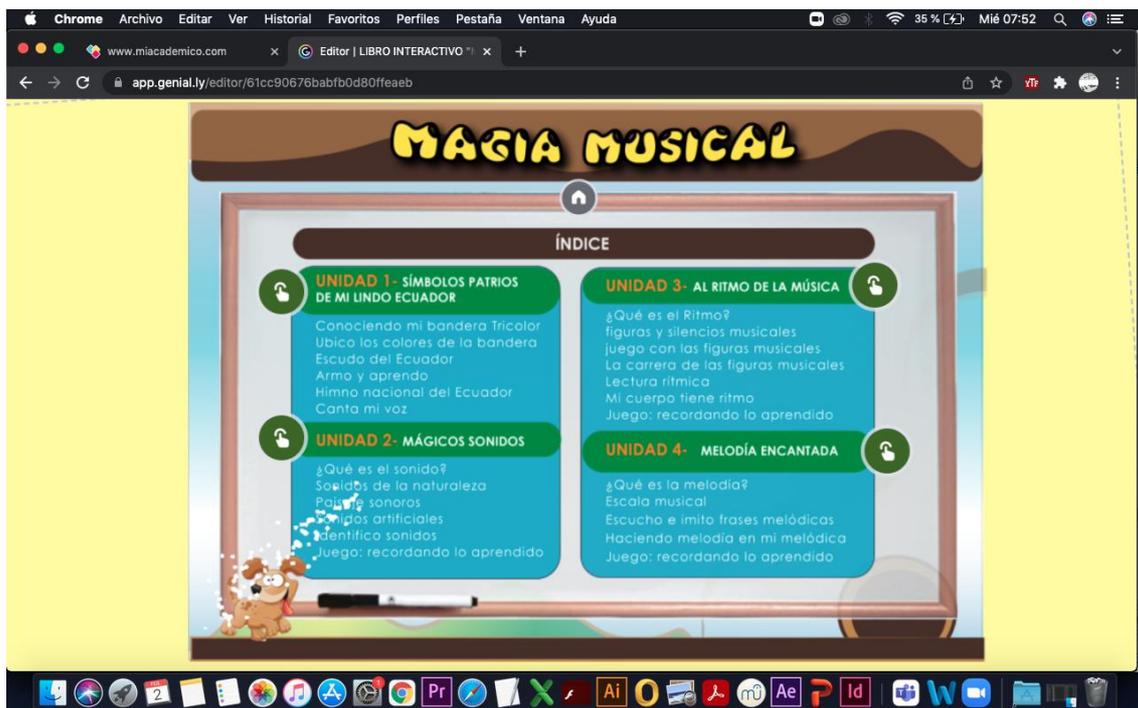
4.8 Postproducción

4.8.1 Animación, efectos de sonido, movimiento e interactividad

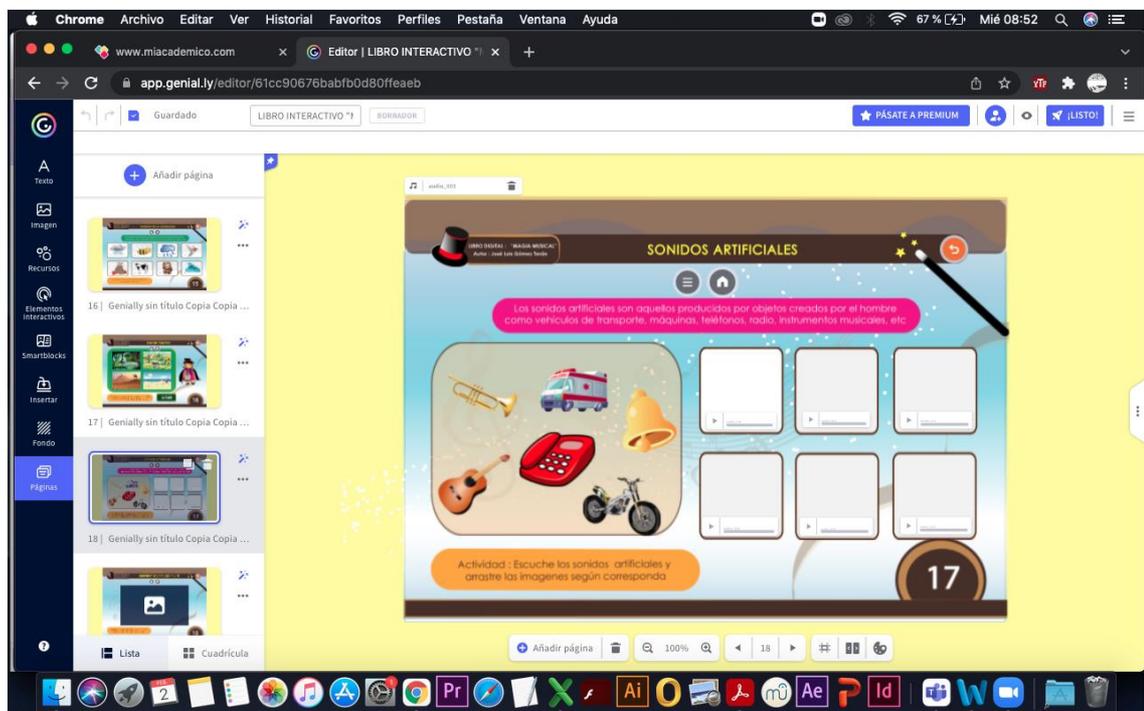
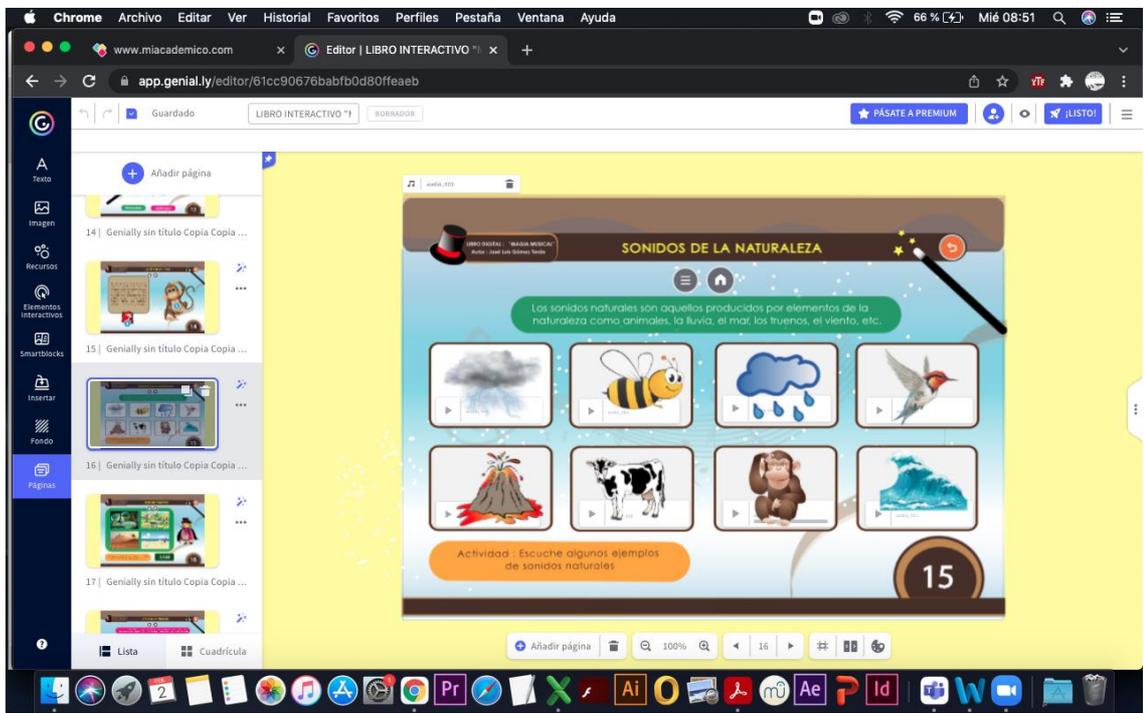
luego de haber finalizado el diseño del libro en anteriores programas mencionados se procede a buscar una herramienta o aplicación la cual permita realizar lo propuesto, habiendo varias opciones entre ellas: (Myebook, booktype, ibooks autor, neobook, Genealilly.)

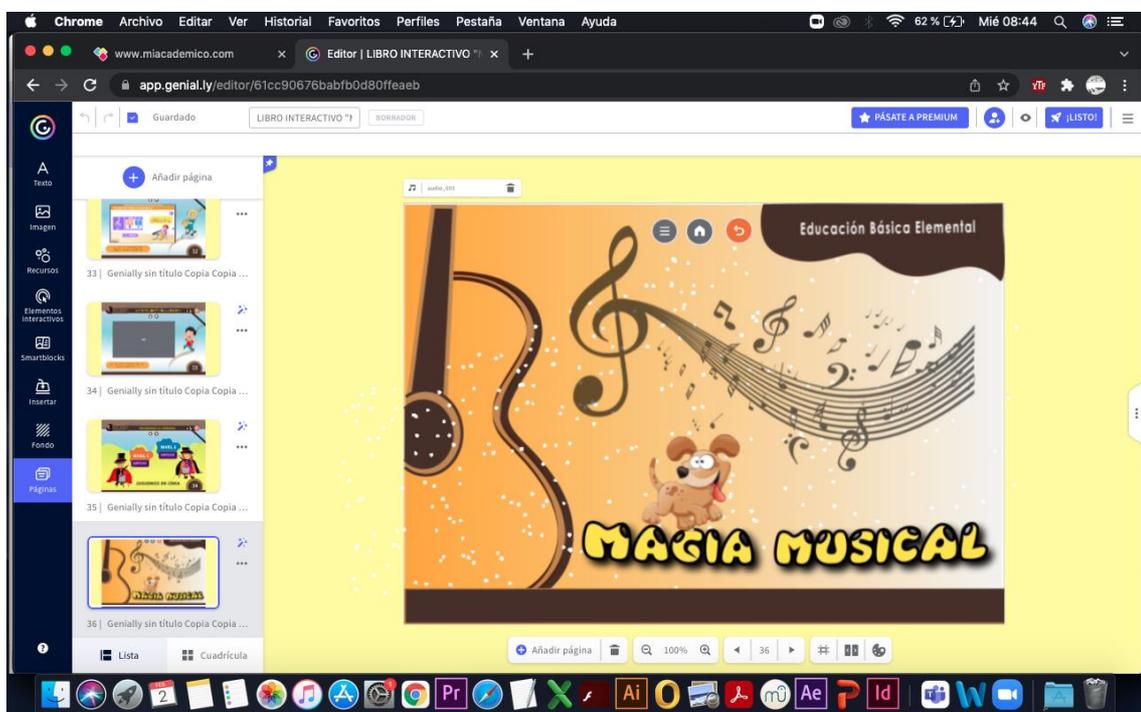
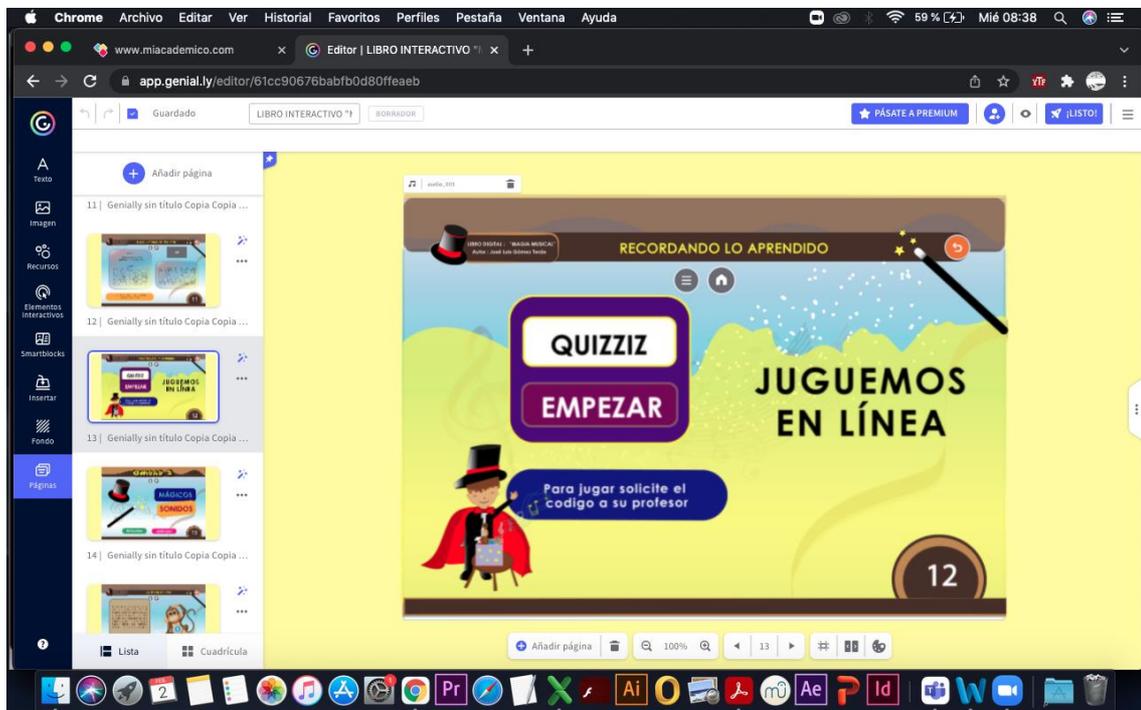
De todas las aplicaciones y herramientas que se ha investigado la mejor opción fué Genealilly, ya que es compatible para diversos sistemas operativos iOS, macOS, micrisoft, linux, etc. Además esta ligado con varios programas de google y plataformas, lo cual facilita el uso de profesores y niños y hace mas útil esta herramienta, también

permite subir diseños propios, audios, enlazar videos, juegos y otras páginas interactivas, es de fácil manejo tanto para estudiantes como para profesores, y está presto a modificaciones, actualizaciones que se puede ir realizando de acuerdo a las necesidades o actividades que se requiera.









Link: <https://view.genial.ly/61cc90676babfb0d80ffeab/interactive-content-libro-interactivo-magia-musical>

CAPÍTULO V

5.CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

En el análisis desarrollado acerca del uso de la tecnología en las instituciones educativas se llegó a la conclusión de que existe un inadecuado uso de la misma y en algunos casos hay total desconocimiento, además algunas instituciones educativas no cuentan con recursos didácticos, infraestructura, y equipamiento.

En la investigación realizada varios expertos opinaron que el uso de las TICs es indispensable en la actualidad para la enseñanza - aprendizaje ya que han pasado muchos años y algunas instituciones siguen manteniendo el mismo sistema de estudio tradicionalista, además añadieron que los docentes deben ser capacitados al uso de la tecnología y aplicarla en cada una de sus clases con el fin de mejorar la educación.

Se diseñó un libro interactivo, el cual permite desarrollar aprendizajes más significativos logrando mejorar el desempeño integral de los niños de educación básica elemental en el área de educación artística, mención musical.

5.2 Recomendaciones

Para una correcta aplicación del libro interactivo se recomienda que los docentes se actualicen y capaciten en tecnología para que puedan dominar el uso de esta herramienta, además explicar a los niños y padres de familia el adecuado uso.

Consultar, e investigar vocabulario de palabras desconocidas, para descifrar lo que quieren decir algunas de las temáticas que se encuentran en el libro interactivo, para que de esta manera los estudiantes también aprendan correctamente.

Para facilitar el uso del libro interactivo se recomienda que el profesor estudie y observe videos, enlaces, planificando antes de dar su hora de clase con el siguiente libro, ya que si manda tareas a casa en el libro interactivo debe tener completo conocimiento para que pueda explicar a sus estudiantes y a los padres de familia.

GLOSARIO DE TÉRMINOS

Interactivo. - En la informática, se designa a aquel programa a través del cual se permite una interacción, a modo de diálogo, entre un ordenador y un usuario.

Artística. - Del arte o que tiene relación con él: la producción artística de la época; una obra de gran interés artístico, Que está hecho con arte o buen gusto: un ramillete de flores muy artístico.

Música. - Arte de combinar los sonidos en una secuencia temporal atendiendo a las leyes de la armonía, la melodía y el ritmo, o de producirlos con instrumentos musicales: estudia música desde muy joven; se dedica a la música en cuerpo y alma.

Destrezas. - Habilidad y experiencia en la realización de una actividad determinada, generalmente automática o inconsciente: obrar con destreza; la fruta es uno de los elementos que suele obligar a demostrar cierta destreza en el manejo de los cubiertos; el nuevo sistema educativo apuesta por el pleno desarrollo de la personalidad de los alumnos, por una educación integral en conocimientos, destrezas y valores morales en la vida personal, familiar, social y profesional.

Habilidades. - Capacidad de una persona para hacer una cosa correctamente y con facilidad: tiene una gran habilidad para los negocios; tenían danzas de tipo competitivo, donde trataban de mostrar habilidad en el manejo de una vara o palo, y danzas festivas y rituales.

Didáctica. - Parte de la pedagogía que estudia las técnicas y métodos de enseñanza: didáctica de expresión musical; didáctica del español.

Tecnología. - es la ciencia aplicada a la resolución de problemas concretos. Constituye un conjunto de conocimientos científicamente ordenados, que permiten diseñar y crear bienes o servicios que facilitan la adaptación al medio ambiente y la satisfacción de las necesidades esenciales y los deseos de la humanidad. Es una palabra de origen griego, *τεχνολογία*, formada por *téchnē* (τέχνη, arte, técnica u oficio, que puede ser traducido como destreza) y *logía* (λογία, el estudio de algo).

Herramienta. - Instrumento, generalmente de hierro o acero, que sirve para hacer o reparar algo y que se usa con las manos: herramientas de corte; herramientas de labranza; en la caja de las herramientas llevaba un martillo, destornilladores y una lijadora; los hombres primitivos fabricaron herramientas con piedras duras, como el sílex y la cuarcita.

Maquetación. - La diagramación, también llamada a veces maquetación, es un oficio del diseño editorial que se encarga de organizar en un espacio contenidos escritos, visuales y, en algunos casos, audiovisuales (multimedia) en medios impresos y electrónicos, como libros, diarios y revistas.

Preproducción. - La preproducción es el proceso de fijación de algunos de los elementos que intervienen en una película, obra, u otra presentación. Hay tres partes en una producción: preproducción, producción y posproducción.

Producción. - Fabricación o elaboración de un producto mediante el trabajo: producción en serie; producción en cadena; esta fábrica se dedica a la producción de calzado.

Postproducción. - La postproducción es la manipulación de material audiovisual, digital o analógico usado para el cine, publicidad, programas de televisión o radio. Con el desarrollo de la informática, una de sus mayores utilidades se ha convertido en producir efectos digitales, pero la edición y montaje (no lineal) del material sigue siendo su máximo cometido.

Boceto. - Esquema o proyecto que contiene solamente los rasgos principales de una obra artística o técnica: el boceto de un edificio; rasgos sobresalientes del boceto; encargo de un boceto.

Ilustraciones. - Se denomina ilustración (latín, lat. *illustrare*, de *ilustrar* sust.) al dibujo, estampa o grabado que adorna o documenta el texto de un libro. Es el componente gráfico que complementa o realza un texto.

Imagen.- Una imagen (del latín imago) es una representación visual, que manifiesta la apariencia visual de un objeto real o imaginario. Aunque el término suele entenderse como sinónimo de representación visual, también se aplica como extensión para otros tipos de percepción, como imágenes auditivas, olfativas, táctiles, sinestesias, etc.

Icono.- Es una palabra procedente del griego eikón, que puede significar una imagen, pintura religiosa característica de las iglesias ortodoxas, un concepto en el ámbito de la semiología y la semiótica, o una representación visual a nivel informático.

BIBLIOGRAFÍA

- Accornero, M. (2010). *El rol del diseño y los sistemas simbólicos en américa prehispanica*. Argentina: Brujas. Recuperado el 2018, de <http://ebookcentral.proquest.com/lib/utnortesp/detail.action?docID=3188587>.
- Aedo, R. (2016). *EDUCACION Y TECNOLOGIA UN BINOMIO EXEPCIONAL*.
- Almeida, C., Posso, M., & Carrascal, R. (2016). *ICONOGRAFÍA DE LOS PUEBLOS ANCESTRALES DE IMBABURA*. Ibarra: UTN. Recuperado el 2018
- Alvarez, N. (2001). *Módulo de entrenamiento para estudiantes y profesionales*.
- Arnáez, P. (2010). Los libros de texto de educación básica y la enseñanza de la lengua. Fundamentos teóricos, metodológicos y didácticos. *Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales*, 96.
- Ávila, G. (2013). *Uso de la tecnología en el aula*. EE.UU.
- Ballesteros, R. H. (2016). *Branding el arte de marcar corazones*. Bogotá, Colombia: Ecoe Ediciones Ltda.
- Ballesteros, R. H. (2016). *Branding: El arte de marcar corazones*. Bogotá: Ecoe. Recuperado el 02 de 03 de 2018, de <http://ebookcentral.proquest.com/lib/utnortesp/detail.action?docID=4536720>.
- Benalcázar, W. (8 de Enero de 2019). Las artesanías de Otavalo pierden espacio dentro y fuera del Ecuador. *Actualidad*. Obtenido de https://www.elcomercio.com/actualidad/otavalo-productos-mercado-artesantias-negocios.html?fbclid=IwAR1BYmU24WWS-NOUbW8w56SM9pxq3limLdOe09bXlLpvCvi2_osDgUvRTFI#.XDUOAV201kU.facebook
- Beuchot, M. (2004). *La Semiótica. Teorías del signo y el lenguaje en la historia*. México: Fondo de Cultura Económica. Recuperado el 22 de Noviembre de 2017
- Capriotti, P. (2004). Imagen Corporativa. En P. Capriotti, *Planificación Estratégica de la Imagen Corporativa* (pág. 57). Barcelona: Arie, S.A.
- Cassisi, L. (2013). *Foro Alfa*. Obtenido de http://www.tallercfilpe.com.ar/2013/images/stories/taller2/lecturas/luciano_cassisi_marca_y_marca_grafica.pdf
- Chaves, N. (18 de junio de 2004). *Archivo de Norberto Chaves*. Obtenido de http://www.norbertochaves.com/articulos/texto/marca_grafica_de_destino_turistico
- Chaves, N., & Belluccia, R. (2003). *La Marca Corporativa. Gestion y Diseño de Símbolos y Logotipos*. Buenos Aires: Paidós SAICF.
- Chaves, N., & Belluccia, R. (2003). *La Marca Corporativa. Gestión y Diseño de Símbolos y Logotipos*. Buenos Aires: Paidós SAICF. Recuperado el 2018

- Chaves, N., & Belluccia, R. (2003). *LA MARCA CORPORATIVA. Gestión y diseño de símbolos y logotipos*. Argentina: Paidós SAICF.
- Cisneros, H. (1988). *Motivos Decorativos Tradicionales en los Tejidos de Imbabura*. Otavalo: Instituto Otavaleño de Antropología. Recuperado el Febrero de 2019, de <https://biblio.flacsoandes.edu.ec/catalog/resGet.php?resId=54441>
- Cobley, P., & Jansz, L. (2004). *Semiótica para principiantes*. Buenos Aires: Longseller.
- Colmenares D., O. A., & Saavedra T., J. L. (2011). *Capital y personalidad de marca*. Vereda del Lago, Maracaibo, Venezuela: Fondo Editorial Biblioteca Universidad Rafael Urdaneta.
- Cordón, J., Gómez, R., & Arévalo, J. (2012). Gutenberg 2.0: la revolución de los libros electrónicos. *Revista Española de Documentación Científica*, 194.
- Córdova, D. (2012). El texto escolar desde una perspectiva didáctico/ pedagógica, aproximación a un análisis. *Investigación y Postgrado*, 209-229.
- Córdova, M. P. (6 de Marzo de 2010). *Sayana Qara*. Recuperado el 1 de Febrero de 2019
- Cortázar, L. O. (2014). *Gestión de marca: conceptualización, diseño, registro, construcción y evaluación*. Bogotá, Colombia: Politécnico Gran Colombiano. Recuperado el 2018, de <http://ebookcentral.proquest.com/lib/utnortesp/detail.action?docID=5103047>.
- Costa, J. (2004). *La Imagen de Marca. Un fenómeno Social*. España: Paidós Ibérica S.A. Recuperado el 10 de enero de 2018, de u: https://books.google.com.ec/books?id=Jh1Xkx0QuDMC&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Cristo, V. D., & Bonilla, J. C. (s.f.). *www. sofprende.com*. Obtenido de Santillana Plus: <https://santillanaplus.com.co/pdf/importancia-apps-en-la-educacion.pdf>
- Cuddy, A. (2018). *Pensamiento Visual*. Recuperado el 8 de Enero de 2019, de <https://www.pensamientovisual.es/tipos-signos-graficos/>
- Davini, M. (2008). *Metodos de enseñanza. Didáctica general para maestros y profesores*. Argentina: Santillana.
- Desmedt, N. E. (2004). *La semiótica de Peirce*. Obtenido de http://nicole-averaert-semio.be/PDF/esp/semiotica_peirce.pdf
- Dique, L. &. (07 de Abril de 2017). *Dique, López & Asociados, C.A*. Recuperado el 15 de Enero de 2019, de <https://consultoresdlca.wordpress.com/2017/04/07/branding-el-proceso-de-hacer-y-construir-una-marca/>
- Eco, U. (2000). *Tratado de Semiótica General*. Barcelona: Lumen.
- Eco, U. (2000). *Tratado de Semiótica General*. Barcelona: Editorial Lumen. Recuperado el 8 de Diciembre de 2018
- Ecuador, M. d. (20 de Noviembre de 2014). Marca País 'Ecuador Ama la Vida' es presentada en foro internacional. Quito. Obtenido de <https://www.turismo.gob.ec/marca-pais-ecuador-ama-la-vida-es-presentada-en-foro-internacional/>

- Ellen, W., & Goldstein, T. &. (2014). *¿El arte por el arte? La influencia de la educación artística* (1ra edición en español ed.). México: Drokrez Impresiones de México.
- español, M. T. (s.f.). *BARÓMETRO & CHIVAS DE EMPRENDIMEITNO*.
- Fernández, C. (2007). *Concepto de arte e idea de progreso en la Historia del Arte*. Antioquia: Universidad de Antioquia .
- Fernandez, F. (2003). *Sociología de la educación*. (J. Posadas, Ed.) Madrid: Pearson Edicación.
- Ferreiro, E. (2011). Alfabetización digital. ¿De que estamos hablando? *Educação e Pesquisa*, 423-438.
- Ferro, X. (2011). La Creacion de a Marca. *Ekos*. Recuperado el Febrero de 2019, de <http://www.ekosnegocios.com/marcas/material/pdfcapitulos/2.pdf>
- Figuera, M. (27 de abril de 2017). *Emprendedores y Negocios.es*. Obtenido de <http://www.emprendedoresynegocios.es/como-hacer-crecer-tu-propio-negocio-aunque-sea-pequeno/>
- Francisco, F. (01 de 12 de 2007). *El uso beneficioso del libro impreso y del libro digital*. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/38813563.pdf>
- García, E., & García, L. (2012). La biblioteca digital. *Gaceta CCH*, 4.
- GEM. (2018). *Global Entrepreneurship Monitor*. Quito. Recuperado el 10 de Enero de 2018, de <http://espae.espol.edu.ec/wp-content/uploads/documentos/GemEcuador2017.pdf>
- Gem Global Entrepreneurship Monitor*. (2017). Recuperado el 10 de enero de 2018, de <http://espae.espol.edu.ec/wp-content/uploads/documentos/GemEcuador2017.pdf>
- Giráldez, A., & Palacios, A. (2014). *Educación Artística en Iberoamérica Educación Primaria* . Madrid: OEI.
- Hargreaves, D. (2002). *Infancia y educación artística* . Madrid: Ediciones Morata.
- Ibíd. (2011). *Redes española y europea de información sobre educación*. España.
- Inec. (octubre de 31 de 2017). *Directorio de empresas y establecimientos*. Obtenido de http://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Estadisticas_Economicas/DirectorioEmpresas/Directorio_Empresas_2016/Principales_Resultados_DIEE_2016.pdf
- Inec. (31 de octubre de 2017). *Intituto nacional de estadística y censo*. Obtenido de <http://www.ecuadorencifras.gob.ec/ecuador-registro-843-745-empresas-en-2016/>
- Jaén, I. (23 de 11 de 2014). *Le damos al Branding*. Obtenido de <https://ignaciojaen.es/la-imagen-de-marca/>
- Leon, A. (2017). Redalyc. *Educere*.
- López, E., Cacheiro, M., Camilli, C., & Fuentes, J. (2016). *Didáctica general y formación del profesorado*. España: Universidad Internacional de La Rioja, S. A.
- López, M. L. (2006). *IMPIVA disseny*. Obtenido de <http://disseny.ivace.es/es/desarrollo-de-producto/conocer-el-mercado/22.html?task=view>

- Mahiques, R. G. (2009). *ICONOGRAFÍA E ICONOLOGÍA* (Vol. 2). Madrid, España: Ediciones Encuentro,S.A. Recuperado el Jueves de Enero de 2019
- Marín, R. (2003). *Didáctica de la Educación Artística para Primaria* . (E. Basaco, & J. Posadas, Edits.) Madrid, España: Pearson Educación.
- Martinez, A. (18 de Mayo de 2008). *Republica*. Obtenido de Buscar empleo: [VVhttp://buscarempleo.republica.com/opinion/la-importancia-de-la-musica-para-el-nino.html](http://buscarempleo.republica.com/opinion/la-importancia-de-la-musica-para-el-nino.html)
- Mendoza, G., & Moncayo, L. (2012). *Estudio Iconográfico de la cultura otavaleña en su manifestación gráfica textil*. Guayaquil. Recuperado el Febrero de 2019, de <https://www.dspace.espol.edu.ec/bitstream/123456789/21464/2/Tesis%20Otavalo%20final.pdf>
- Merino, J. P. (2009). *definición.de*. Obtenido de definicion.de: <https://definicion.de/educacion-artistica/>
- Milla, Z. (2008). *Introduccion a la Semiotica del Diseño Andino Precolombino*. Asociación de Investigación y Comunicación Cultural Amaru Wayra. Recuperado el 10 de Enero de 2019, de <file:///C:/Users/User/Downloads/53341564-Introduccion-Simiotica-Diseno-Andino-Precolombino.pdf>
- MindMatic. (2009). *"Las Leyes de la Gestalt"*. Recuperado el Lunes de Enero de 2019, de <http://www.mindmatic.com.ar/gestalt.pdf>
- Ministerio de educación. (2016). *Ministerio de educación*. Recuperado el 2015, de Educación Cultural y Artística : <https://educacion.gob.ec/curriculo-educacion-cultural-y-artistica/>
- Ministerio de educación y ciencia*. (2016). Madrid, Mdrid, España: Torrelaguna.
- MIT. (s.f.). BARÓMETRO Y CHIVAS DE EMPRENDIMIENTO DE ÉXITO EN ESPAÑA. 37-38.
- Morton, V. (2001). *una aproximación a la educación artística en la escuela* . México , México: Educarte.
- Muses, D. (7 de Mayo de 2016). *El Arte en el Ecuador*. Recuperado el 1 de Febrero de 2019, de <http://davidmuses1989.blogspot.com/>
- Peirce, C. (s.f.). *La Ciencia de la Semiótica*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión. Recuperado el 5 de Diciembre de 2018, de <http://mastor.cl/blog/wp-content/uploads/2015/08/PEIRCE-CH.-S.-La-Ciencia-de-La-Semi%C3%B3tica.pdf>
- Perez, J., & Merino, M. (2009). *definición*. Obtenido de definición: <https://definicion.de/libro/>
- Polanco, M. (20 de Enero de 2015). *Pucesi*. Recuperado el 18 de Febrero de 2019, de <https://www.pucesi.edu.ec/disenio/files/Ap1ElDisenioGraficoAntiguedadTipologiaDorfl esEstilosII.ppt>
- Puente, D. (3 de Semptiembre de 2012). SIGNIFICADO-SIGNIFICANTE. *RETORICA VISUAL*. Obtenido de <http://rtvdpuente.blogspot.com/2012/09/significado-significante.html>
- Puromarketing. (19 de Octubre de 2015). *PuruMarketing*. Obtenido de <http://www.puromarketing.com/44/25600/marcas-enamoran-verdadera-revolucion-marcas-romanticismo.html>

- Razak, A. (6 de Junio de 2018). *Brandfluence*. Recuperado el Febrero de 2019, de ¿Por qué invertir en branding?: <https://www.brandfluence.com/por-que-invertir-en-branding/>
- Redes española y europea de información sobre educación. (2011). *La educación formal de adultos en Europa*. España : Eurydice.
- Regueiro, D. (14 de Octubre de 2011). *degerencia.com*. Obtenido de <http://www.degerencia.com/articulo/la-importancia-de-la-marca-en-las-pymes>
- Reyes, H. F. (26 de enero de 2015). *Informa BTL*. Obtenido de <https://www.informabtl.com/la-importancia-de-la-imagen-grafica-de-una-marca/>
- Rincón, L. H. (2009). *Las formas esquemáticas del diseño precolombino de Colombia: relaciones formales y conceptuales de la gráfica en el contexto cultural colombiano*. Madrid. Recuperado el 2018, de <http://ebookcentral.proquest.com/lib/utnortesp/detail.action?docID=3194625>.
- Rivilla, A. (2017). *NUEVAS PERSPECTIVAS EN LA FORMACION DE LOS PROFESORES*. ESPAÑA, MADRID.
- Rodriguez, A. (2000). El libro digital. *Digithum*, 2.
- Rollano, D. (2004). *Educación plástica y artística en educación infantil: desarrollo de la creatividad: Métodos y estrategias*. Obtenido de Redined: <http://hdl.handle.net/11162/60818>
- Santamaría, E. (6 de Marzo de 2014). Influencia de los factores culturales y demográficos en el perfil del consumidor de marcas propias del Ecuador. *Revista EPN*, 34. Recuperado el 20 de Febrero de 2019, de <https://www.revistapolitecnica.epn.edu.ec/images/revista/volumen34/tomo2/InfluenciaDeLosFactoresCulturales.pdf>
- Saraguay, K. (2017). *Análisis de marcas destacadas que se vinculan a la identidad cultural de Ecuador*. Ecuador. Recuperado el Febrero de 2019, de <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/3565/1/AN%C3%81LISIS%20DE%20MARCAS%20DESTACADAS%20QUE%20SE%20VINCULAN%20A%20LA%20IDENTIDAD%20CULTURAL%20DE%20ECUADOR.PDF>
- Saussure, F. d. (1945). *Curso de Lingüística General*. Buenos Aires: Editorial Losada. Recuperado el 6 de Diciembre de 2018, de http://fba.unlp.edu.ar/lenguajemm/?wpfb_dl=59
- Schnarch, A. (19 de Marzo de 2015). *degerencia.com*. Obtenido de (<http://www.degerencia.com/articulo/marketing-para-pymes-latinoamericanas>)
- Vidmar. (16 de Noviembre de 2018). *Vidmar Festival*. Recuperado el Febrero de 2019, de <http://vidmarfestival.com/2018/11/16/la-importancia-de-la-marca-grafica/>
- Vitale, A. (6 de Marzo de 2010). *Blogger.com*. Obtenido de <http://catedradelinguistica01.blogspot.com/2010/03/la-semiotica-de-peirce.html>
- VS, C. (26 de JUNIO de 2017). *SCRIBD*. Obtenido de <https://es.scribd.com/document/352262579/Marcas-segun-Joan-Costa>

White, R. H. (2012). Branding Sustentble. *Revista del Centro de Investigación de la Universidad la Salle*.

Wikipedia. (7 de 12 de 2018). *wikipedia*. Obtenido de wikipedia:
<https://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%BAsica>

Winner, E., Goldstein, T., & Vincent, S. (2014). *¿El arte por el arte? La influencia de la educación artística*. México : Quinta del Agua Ediciones .

Winner, E., Goldstein, T., & Vincent, S. (2014). *¿El arte por el arte? La influencia de la educación artística*. México: Quinta del Agua Ediciones .

Yance Carvajal, C., Solís Granda, L., Burgos Villamar, I., & Hermida Hermida, L. (05 de junio de 2017). *Eumed.net*. Obtenido de
<http://www.eumed.net/coursecon/ecolat/ec/2017/pymes-ecuador.html>

ANEXOS



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

CARRERA: Diseño y Publicidad

Objetivo. - identificar la metodología y el uso de herramientas tecnológicas aplicadas en la enseñanza-aprendizaje de la asignatura de educación artística mención música.

DATOS INFORMATIVOS:

Género: masculino femenino otro

Institución Educativa _____

Edad: _____

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES EDUCACIÓN ARTÍSTICA - MÚSICA.

1.- Señale su área de formación profesional.

música dibujo otra

2.- ¿Considera importante la educación musical en la formación de los niños?

Si no

¿Por qué?.....

3.- ¿Cree usted que en las escuelas se aplica correctamente el uso de la tecnología?

siempre regularmente nunca

4.- En su institución educativa se aplica el uso de tecnología?

Si no

5.- ¿Cree usted es necesario que estudiantes y maestros dominen el uso de recursos tecnológicos?

Si no

¿Por qué?.....

6.- ¿Usted como docente utiliza recursos multimedia para su clase?

siempre regularmente nunca

Si su respuesta fue siempre o regularmente señale cuales

audio video fotografías presentaciones

8.- ¿Ha utilizado algún libro interactivo digital en su hora de clase?

Si no

Si la respuesta fue positiva señale con que frecuencia

siempre regularmente nunca

9.- ¿Considera usted necesario tener en su aula un libro interactivo digital que ayude a la enseñanza de educación musical?

Si no

¿Por qué?.....

10.- ¿Cree usted que un libro interactivo le ayudaría a fortalecer el trabajo en casa??

Si no

¿Por qué?.....



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA: Diseño y Publicidad

Objetivo. - Reconocer el uso de la tecnología como refuerzo en el aprendizaje e identificar la necesidad de implementar recursos interactivos en instituciones educativas.

DATOS INFORMATIVOS:

Género: masculino femenino otro

Edad: _____

ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA

1.- ¿Cuáles de las siguientes herramientas tecnológicas utiliza a diario?

celular Tablet computador otro ¿cuál? _____

2.- ¿Con que finalidad utiliza sus herramientas tecnológicas?

Videojuegos redes sociales música videos
trabajo estudio internet otro

3.- ¿Ha notado que en la actualidad los niños desde muy temprana edad utilizan con mucha facilidad la tecnología?

si no

4.-¿Cuáles de las siguientes herramientas tecnológicas utiliza su hijo/a

celular Tablet computador otro ¿cuál? _____

5.- ¿Con que finalidad utiliza las herramientas tecnológicas su hijo/a?

juegos aplicaciones de aprendizaje videos música

6.- **¿Considera que las herramientas tecnológicas promueven el aprendizaje en los niños de 6 a 8 años?** si no

7.- **¿Cuáles de las siguientes herramientas utiliza para fortalecer el aprendizaje de su hijo/a?**

libro interactivo juegos videos música ninguna

8.-Tomando en cuenta que el libro interactivo es una herramienta de fácil manejo y de entretenimiento con la cual. "No solo consigue que sus hijos puedan estar entretenidos tocando, viendo y escuchando sonidos, sino que también conseguirá que aprendan mientras disfrutan" **¿Cree usted que su hijo/a reforzaría temas de estudio con libros interactivos digitales?** si no

9.-**¿Considera usted necesario que se implemente nuevas metodologías tecnológicas en las instituciones educativas para mejorar el aprendizaje de su hijo/a?**

si no

10.-**¿Creé necesario implementar un libro interactivo digital para fortalecer conocimientos en la asignatura de música?**

si no



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

CARRERA: Diseño y Publicidad

Objetivo. - Analizar el aprendizaje más adecuado a los niñas y niños de instituciones educativas de Imbabura.

DATOS INFORMATIVOS:

Nombre:

ENTREVISTA DIRIGIDA A UN PEDAGOGO EN EDUCACION MUSICAL

- 1.- ¿Qué opina de la educación en la actualidad y como las nuevas tecnologías deben ser parte de ella?

- 2.- Según su opinión ¿Qué modelo de educación es recomendable en la formación de niños de básica elemental (6 a 8 años)?

- 3.- ¿Considera importante la inserción de la educación musical en la malla curricular y como esta aporta al desarrollo integral del niño?

- 4.- ¿Cree conveniente implementar libros interactivos en el área de educación musical en las instituciones educativas para obtener una mejor enseñanza – aprendizaje?

- 5.- Como educador ¿cuál es el rol que los padres de familia deben desarrollar en el hogar con respecto a la tecnología aplicada en la educación?

- 6.- ¿Cree necesario generar un soporte tecnológico “Libro interactivo” que permita a los padres fortalecer la formación de los niños?



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

CARRERA: Diseño y Publicidad

Objetivo. - Analizar como beneficia e influye la tecnología en el aprendizaje de los niñas y niños de instituciones educativas de Imbabura.

DATOS INFORMATIVOS:

Nombre:

ENTREVISTA DIRIGIDO UN EXPERTO EN TECNOLOGÍA APLICADA A LA EDUCACIÓN.

- 1.- ¿Cómo las nuevas tecnologías han influido en el proceso enseñanza-aprendizaje?
- 2.- ¿Qué opina con respecto al uso de las Tics en las aulas de clase?
- 3.- ¿Cuáles serían los principales beneficios de contar con libros interactivos en las instituciones educativas?
- 4.- ¿Cuáles serían las recomendaciones para implementar los recursos tecnológicos en la formación de los niños?



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

CARRERA: Diseño y Publicidad

Objetivo. - Observar las actitudes y sensaciones generadas de parte de los niños de educación básica elemental de la unidad educativa Herman Miguel "La Salle" del cantón Antonio Ante.

Nombre: _____

Fecha: _____

Grado: _____ paralelo _____

Actitudes y sensaciones frente a la tecnología

Indicadores	Si	No	Observación
1.- Cuando ve un aparato tecnológico se emociona.			
2.- Si tiene un aparato tecnológico en sus manos enseguida lo manipula.			
3.- Reconoce iconos como YouTube o juegos.			
4.- Logra entrar y salir de alguna aplicación por si solo.			
5.- Su atención se centra en el aparato tecnológico			
6.- Le atrae más los videos, música, juegos			
7.- Si le hacen escoger entre un libro y un celular escoge el celular			