



## **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL**

### **ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG”**

#### **MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

**MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC**

*RPC-SO-22-No.558-2021*

#### **PROYECTO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGÍSTER**

<b>Título del proyecto:</b>
<b>Sitio Web 4.0 como recurso didáctico para el área de Educación Cultural y Artística</b>
<b>Línea de Investigación:</b>
<b>Procesos pedagógicos e innovación tecnológica en el ámbito educativo</b>
<b>Campo amplio de conocimiento:</b>
<b>Educativo</b>
<b>Autor:</b>
<b>Alba Pupiales Elvis Alexander</b>
<b>Tutor:</b>
<b>Mg. Baldeón Egas Paúl Francisco</b>

Quito – Ecuador

2023

## APROBACIÓN DEL TUTOR



Yo, Mg. Paúl Francisco Baldeón Egas con C.I: 1002807814 en mi calidad de Tutor del proyecto de investigación titulado Sitio Web con recursos digitales 4.0 como recurso didáctico para el área de Educación Cultural y Artística.

Elaborado por el Ing. Elvis Alexander Alba Pupiales, de C.I 1003558788, estudiante de la Maestría en Educación mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC de la **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL (UISRAEL)**, como parte de los requisitos sustanciales con fines de obtener el Título de Magister, me permito declarar que luego de haber orientado, analizado y revisado el trabajo de titulación, lo apruebo en todas sus partes.

Quito, 05 de octubre del 2023

---

**Firma**

## DECLARACIÓN DE AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL ESTUDIANTE



Yo, Elvis Alexander Alba Pupiales con C.I 1003558788, autor del proyecto de titulación denominado Sitio Web con recursos digitales 4.0 como recurso didáctico para el área de Educación Cultural y Artística. Previo a la obtención del título de Magíster en Educación, mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC.

1. Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar el respectivo trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.
2. Manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Tecnológica Israel los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor@ del trabajo de titulación, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital como parte del acervo bibliográfico de la Universidad Tecnológica Israel.
3. Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de prosperidad intelectual vigentes.

Quito 25 de septiembre del 2023

**Firma**

## Tabla de contenidos

APROBACIÓN DEL TUTOR	ii
DECLARACIÓN DE AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL ESTUDIANTE	iii
INFORMACIÓN GENERAL	1
Contextualización del tema	1
Problema de investigación	2
Objetivo general	2
Objetivos específicos	3
Vinculación con la sociedad y beneficiarios directos:	3
CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	4
1.1. Contextualización general del estado del arte	4
1.1.2 Sitio Web	6
1.1.3 Educación cultural y artística	7
1.2. BASES TEÓRICAS	9
1.2.1 Enfoque conectivista de Siemens	9
1.2.2 Metodología de enseñanza	10
1.3 Proceso investigativo metodológico	11
1.3.1 Tipos de Investigación	11
1.3.2 Población y Muestra	12
1.3.3 Métodos	14
1.3.4 Técnicas e instrumentos	14
1.4 Análisis de resultados	15
CAPÍTULO II: PROPUESTA	24
1.1. Fundamentos teóricos aplicados	24
1.2. Descripción de la propuesta	25
1.3. Validación de la propuesta	48
1.4. Matriz de articulación de la propuesta	50
CONCLUSIONES	54
RECOMENDACIONES	55
BIBLIOGRAFÍA	56
ANEXOS	58

## Índice de tablas

Tabla 1. Características de los recursos didáctico digitales	5
Tabla 2. Características	6
Tabla 3. Principios de la teoría del conectivismo	9
Tabla 4. Cuadro comparativo de herramientas 4.0	25
Tabla 5. Validación de especialistas	49

## Índice de figuras

Figura 1. Resultados P. núm. 1	15
Figura 2. Resultados P. núm. 2	16
Figura 3. Resultados P. núm. 3	16
Figura 4. Resultados P. núm. 4	17
Figura 5. Resultados P. núm. 5	17
Figura 6. Resultados P. núm. 6	18
Figura 7. Resultados P. núm. 7	18
Figura 8. Resultados P. núm. 1 - estudiantes	19
Figura 9. Resultados P. núm. 2 - estudiantes	19
Figura 10. Resultados P. núm. 3 - estudiantes	20
Figura 11. Resultados P. núm. 4 - estudiantes	20
Figura 12. Resultados P. núm. 5 - estudiantes	21
Figura 13. Resultados P. núm. 6 - estudiantes	21
Figura 14. Resultados P. núm. 7 - estudiantes	22
Figura 15. Resultados P. núm. 8 - estudiantes	22
Figura 16. Estructura de la propuesta	26
Figura 17. Bloque de inicio, portada principal	27
Figura 18. Bloque de inicio, bienvenida a la plataforma, docentes del área	27
Figura 19. Bloque Acerca de, Presentación docente	28
Figura 20. Bloque Acerca de, video y Hoja de vida	28
Figura 21. Bloque Docencia, galería banda musical	29
Figura 22. Bloque Docencia, galería estudiantina y grupo musical	29
Figura 23. Bloque Docencia, galería grupo de danza	30
Figura 24. Bloque Docencia, galería artes escénicas y plásticas	30
Figura 25. Bloque Proyecto Educativo, ECA	31
Figura 26. Bloque Proyecto Educativo, El arte	31
Figura 27. Bloque Proyecto Educativo, la importancia del arte	31
Figura 28. Bloque Proyecto Educativo, temas y metodología a tratar	32
Figura 29. Tema 1 objetivo producciones artísticas	33
Figura 30. Tema 1 experiencia, material Slides	33
Figura 31. Tema 1 experiencia, lluvia de ideas	34
Figura 32. Tema 1 Reflexión, mapa conceptual	34

Figura 33. Tema 1 Reflexión, foro	35
Figura 34. Tema 1 Conceptualización, Presentación emaze	35
Figura 35. Tema 1 Conceptualización, Aprenda Jugando	36
Figura 36. Tema 1 Aplicación, descargar documento	36
Figura 37. Tema 2, objetivo producciones escénicas	37
Figura 38. Tema 2 bloque académico, ingreso a la metodología	38
Figura 39. Tema 2 experiencia, visualización de video	38
Figura 40. Tema 2 experiencia, lluvia de ideas	39
Figura 41. Tema 2 reflexión, Presentación Slides	39
Figura 42. Tema 2 reflexión, realización del foro	40
Figura 43. Tema 2 Conceptualización, revisión documento	40
Figura 44. Tema 2 Conceptualización, aprendo jugando	41
Figura 45. Tema 2 Aplicación, Quizizz producciones escénicas	41
Figura 46. Tema 3 Música, objetivo y destreza de aprendizaje	42
Figura 47. Tema 3 Música, bloque académico	43
Figura 48. Tema 3 Experiencia, revisión de la presentación	43
Figura 49. Tema 3 Experiencia, lluvia de ideas (Música)	44
Figura 50. Tema 3 Reflexión, Infografía	44
Figura 51. Tema 3 Reflexión, aprendo jugando	45
Figura 52. Tema 3 Reflexión, visualización del video	45
Figura 53. Tema 3 Reflexión, realización del foro	46
Figura 54. Tema 3 Reflexión, aprendo jugando	46
Figura 55. Tema 3 Aplicación, Quizizz	47
Figura 56. Gráfico de validación de especialistas	49

## INFORMACIÓN GENERAL

### Contextualización del tema

El presente tema de investigación es importante porque se profundizó la utilización de recursos didácticos dentro de la asignatura de Educación Cultural y Artística (ECA), así como el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje mediante el uso de la tecnología y herramientas que ayudan en el aspecto educativo y mejoran el rendimiento estudiantil en esta asignatura.

En la actualidad la aplicación de la tecnología en el campo educativo y más aún en el artístico, ofrece una amplia variedad de recursos didácticos que pueden ser utilizados en la enseñanza del arte de manera eficaz y atractiva para los estudiantes. Sin embargo, se dificulta encontrar sitios Web con recursos didácticos interactivos artísticos, que específicamente estén diseñadas para el área de ECA. Por ello, es fundamental incursionar en este campo ya que en nuestro país existe un gran impulso del sector artístico, esta área debe estar a la par con el desarrollo de las habilidades de nuestros estudiantes, mismo que pueden aprovechar los conocimientos de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para afrontar de forma significativa los retos que presenta día a día los nuevos conocimientos.

El desarrollo de la presente investigación tiene significatividad en el campo educativo, porque se aportó al mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes, a través de un sitio Web con recursos didácticos interactivos artísticos, que faciliten la enseñanza de contenidos, procesos técnicos, prácticas y experiencias educativas, y permitan un adecuado aprendizaje del estudiante a través de la asimilación, comprensión, entendimiento y criticidad respecto a la utilización de herramientas digitales, lo que le ayudará a una adecuada formación educativa que le servirá dentro de su desarrollo como seres humanos, brindándole destrezas y capacidades adecuadas que le permitan mejorar su forma de aprendizaje.

Por lo tanto, la necesidad de contar con un sitio Web como recurso didáctico interactivo artístico, mejorará la calidad de enseñanza en el ámbito cultural fomentando el interés y la creatividad de los estudiantes en este campo, así como también se desarrollarán habilidades cognitivas y sociales en los estudiantes.

La investigación fue realizada en la Unidad Educativa Ibarra ubicada en las calles Av. Mariano Acosta 14-27 Obispo Alejandro Pasquel Monje Y Gabriela Mistral de la ciudad de Ibarra provincia de Imbabura – Ecuador, tiene 72 años de vida institucional y cuenta con 4565 estudiantes y 172 docentes, la educación cultural artística es un área fundamental en todo el alumnado para crear

diferentes habilidades artísticas y encontrar grandes talentos para formar artistas profesionales a futuro.

### **Problema de investigación**

El desconocimiento de los docentes del área de ECA sobre herramientas tecnológicas, no ha permitido desarrollar material o recursos didácticos-artísticos digitales para los estudiantes, perjudicando el conocimiento que influye el bajo rendimiento escolar de los octavos años de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa Ibarra en el periodo académico 2022 – 2023.

Sin embargo, los docentes improvisan material didáctico tradicional (carteles, copias, hojas volantes), al no conocer los recursos didácticos tecnológicos que tenemos en la actualidad y esto ha llevado a los estudiantes perder el interés de la asignatura de ECA, el Ministerio de Educación ha invertido muy poco presupuesto en capacitaciones sobre el manejo de herramientas TIC y los docentes al tener una edad avanzada han perdido el interés por conocerlas.

Por tal motivo se plantea la siguiente pregunta:

¿Cómo fortalecer el área de ECA para los estudiantes de 8vo año de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Ibarra?

### **Objetivo general**

Elaborar un Sitio Web con recursos digitales 4.0 para el área de Educación Cultural y Artística de 8vo año de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Ibarra en el año lectivo 2022 - 2023.

### **Objetivos específicos**

- Contextualizar los fundamentos teóricos sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Educación Cultural y Artística.
- Diagnosticar la situación actual de los docentes y estudiantes sobre el uso de recursos didácticos interactivos en el desarrollo de la asignatura de Educación Cultural y Artística.
- Diseñar un sitio Web como recurso didáctico interactivo para el fortalecimiento en el área de Educación Cultural y Artística de los estudiantes de 8vos años de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Ibarra.
- Valorar a través de juicio de especialistas del sitio Web como recurso didáctico interactivo para el fortalecimiento en el área de Educación Cultural y Artística de los estudiantes de

8vos años de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Ibarra en el año lectivo 2022 - 2023.

**Vinculación con la sociedad y beneficiarios directos:**

Un sitio Web con recursos digitales 4.0 como recurso didáctico para el área de Educación Cultural y Artística tiene el potencial de generar un impacto significativo en la sociedad y sus beneficiarios directos ya que proporciona acceso a una amplia gama de recursos culturales y artísticos, permitiendo a los estudiantes, docentes de la Unidad Educativa Ibarra y todas las personas tener la oportunidad de explorar y disfrutar de diversas manifestaciones culturales desde cualquier lugar y en cualquier momento con materiales interactivos y atractivos que fomentan el interés y la participación activa de los estudiantes.

Los beneficiarios directos de este estudio investigativos son los estudiantes y docentes del área de Educación Cultural y Artística del octavo año de la Unidad Educativa Ibarra, porque contarán con un sitio Web didáctico interactivo artístico acorde a su formación dentro del aprendizaje del arte, es preciso señalar también que existen beneficiarios indirectos que los docentes de esta área de aprendizaje ya que contarán con un recursos didáctico que podrá ser adaptado y aplicado a los novenos y décimos años de Educación General Básica Superior.

El sitio Web puede ser un punto de encuentro para la comunidad educativa, ya que promoverá la inclusión, la diversidad y la participación comunitaria en proyectos culturales y artísticos, la socialización se desarrolló dentro de la Unidad Educativa "Ibarra", mediante charlas, capacitaciones del uso de las TIC. El impacto global del sitio Web permite el intercambio de conocimientos y experiencias entre personas, enriqueciendo la comprensión y el aprecio mutuo por la diversidad cultural en la sociedad.

## **CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO**

### **1.1. Contextualización general del estado del arte**

#### **1.1.1 Recursos didácticos digitales**

La aplicación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el proceso de formación profesional académico, la educación superior brinda oportunidades de acceso a todos los estudiantes para que puedan seguir su proceso de formación, el cual permite flexibilizar el plan de estudio en la forma de impartirlo y permite la obtención y expansión de conocimientos en todas sus disciplinas, cual es el propósito fundamental de la educación universitaria. Saza (2016) explica que, las Tecnologías de la Información y la Comunicación, como recurso de respaldo en el proceso educativo, posibilitan la creación de nuevos entornos y maneras innovadoras de presentar datos, así como de distribuir, exponer y aclarar contenidos.

#### **Definición**

Los elementos educativos digitales o material didáctico se refieren a “todo tipo de materiales compuestos por medios digitales y producidos para promover actividades de aprendizaje” (Álvarez, 2021, p. 8). Es importante aclarar que los recursos y materiales de acuerdo a este autor son educativos digitales cuando están diseñados para lograr objetivos de aprendizaje y cuando su diseño tiene intención formativa y responde a características pedagógicas de aprendizaje apropiadas. Se crean para informar a un sujeto, para ayudar en la adquisición de conocimientos, para mejorar el aprendizaje, para corregir situaciones adversas, para facilitar el desarrollo de una determinada habilidad y Evaluar el conocimiento.

Para Real (2019) “en el entorno educativo actual, la integración de las TIC y el mundo digital ha hecho que la creación de recursos educativos sea crucial” (p. 16). Estos materiales son fundamentales para cualquier enfoque pedagógico, ya que ofrecen una amplia gama de opciones didácticas que permiten a los estudiantes desarrollar competencias conceptuales, procedimentales y actitudinales. Juegan un papel central en el proceso de enseñanza-aprendizaje y son esenciales para promover una experiencia de aprendizaje integral.

#### **Características**

Considerando la experiencia o no de los docentes al interactuar con el soporte digital, entran en juego varios factores técnicos, pedagógicos y ergonómicos. Estos elementos son

fundamentales para determinar las características esenciales que deben poseer los recursos educativos digitales, las cuales son las siguientes:

**Tabla 1.**  
*Características de los recursos didáctico digitales*

<b>Características</b>	<b>Descripción</b>
<b>Multimedia</b>	Para superar los formatos analógicos, los recursos deben utilizar las capacidades multimedia disponibles. Junto con el texto y las imágenes, el audio, el video y la animación son componentes cruciales que ofrecen una dimensión multisensorial a la información.
<b>Interactividad.</b>	La creación de recursos interactivos e inmersivos sirve como base para cultivar experiencias educativas más enriquecedoras. Al permitir que los alumnos tomen decisiones, tomen medidas y reciban comentarios inmediatos, este enfoque garantiza una motivación intrínseca para los alumnos.
<b>Accesibilidad</b>	La accesibilidad del material de aprendizaje digital es primordial. Debe garantizarse en tres niveles distintos: accesibilidad genérica, accesibilidad funcional y accesibilidad tecnológica.
<b>Flexibilidad</b>	Se enfatiza el potencial de su uso en diversos entornos educativos. Se puede utilizar en clases regulares, para ayudar a estudiantes con discapacidades de aprendizaje, durante y después del horario escolar, en computadoras en laboratorios de computación, en bibliotecas, aulas y en el hogar. Se puede utilizar tanto individualmente como en grupos de dos, tres o más.
<b>Modularidad</b>	El diseño de un recurso multimedia modular debe permitir la separación de sus objetos. Esta separación permitiría la reutilización de estos objetos en varios itinerarios de aprendizaje, favoreciendo así un mayor grado de empleo didáctico.
<b>Adaptabilidad y reusabilidad</b>	Los profesores que crean recursos que se pueden personalizar fácilmente facilitan la adaptación y la reutilización en diferentes contextos.
<b>Interoperabilidad</b>	Los contenidos digitales del currículo van acompañados de una serie de metadatos que defina detalles de su uso didáctico.
<b>Portabilidad.</b>	Los recursos digitales en la educación se elaboran atendiendo los estándares de desarrollo. De esta manera determina el incremento de su difusión.

*Nota: Posada (2018) Diseño de recursos digitales educativos.*

### **Importancia**

La creación de materiales didácticos con fines educativos, es fundamental para el desarrollo adecuado del proceso enseñanza aprendizaje y para ello es crucial considerar su idoneidad para su uso en actividades educativas mediadas por las TIC. Dichos materiales también deben apegarse a criterios didácticos, como el aspecto interactivo, que es motivante, creativo,

colaborativo, que representa el conocimiento (Real, 2019). Para lograr estos objetivos, las herramientas de autor se han vuelto cada vez más populares. Estos programas de software están específicamente diseñados para facilitar la creación, publicación y gestión de materiales educativos en formato digital. Los productos resultantes destacan por su diseño y potencial didáctico, a la vez que reducen la carga de trabajo del profesor al proporcionar elementos de orientación y predefinidos.

### 1.1.2 Sitio Web

#### Definición

Es una herramienta o conjunto de herramientas que inevitablemente han surgido de las necesidades de la sociedad de la información que buscan imitar y en muchos casos mejorar la realidad de un entorno de aprendizaje como es un aula, pero de forma virtual, utilizando la informática (ELURNET, 2017).

También le permite al estudiante la libertad de darle un tiempo flexible o de dirigir sus estudios él mismo. Esto también nos ha llevado a cambiar los roles entre docentes y alumnos, de modo que los primeros se convierten en meros informantes, guías para orientar a los alumnos y proporcionar recursos, mientras que los segundos se convierten en roles responsables, que basan su aprendizaje en la colaboración activa.

**Tabla 2.**

*Características*

Características	Descripción
1. Implica distanciamiento físico	Los espacios físicos de profesores y alumnos están separados. La comunicación entre ellos sólo puede ocurrir si se establece un sentido de trabajo en equipo y conexión.
2. La Educación en Línea es interactiva	En el aula se produce un intercambio que se da entre el profesor y los alumnos, así como entre los propios alumnos. Los estudiantes tienen la libertad de plantear consultas, sin embargo, las respuestas pueden no ser fácilmente accesibles. La naturaleza de la interacción depende de la plataforma de comunicación que se emplee y de si el maestro está o no en línea actualmente.
3. La Educación en Línea es Accesible	Con solo poseer una conexión a Internet y un dispositivo capaz de acceder a ella, idealmente una computadora, un estudiante puede aprovechar la educación en línea. La ubicación y la hora del día son irrelevantes para la capacidad del estudiante de conectarse con sus estudios.
4. La Educación en Línea es de horario flexible	Los estudiantes eligen cuándo conectarse. Además, realiza sus asignaciones o tareas de <b>manera independiente</b> . Esta es una de las características más destacadas de <b>este modelo</b> en comparación con las características de la educación presencial.

5. Promueve el aprendizaje independiente	En la educación en línea, cuando un estudiante se involucra en un aprendizaje independiente, el énfasis se pone en adquirir dos habilidades fundamentales: "aprender a aprender" y "aprender a hacer". Esto significa que cada alumno o participante es responsable de su propio aprendizaje y debe apropiarse del proceso.
6. Utiliza nuevos medios digitales	Una de las cualidades más sobresalientes de la enseñanza en línea es el uso de diversos materiales como enlaces, audios, videos y libros electrónicos en la educación a distancia. Estos recursos normalmente se obtienen a través de descargas de Internet. Por lo tanto, una conexión estable y confiable es esencial para que los estudiantes accedan de manera efectiva a estos materiales.
7. Tiene un alcance masivo	La información transmitida puede alcanzar cualquier destino y estar disponible en cualquier momento. Esta característica promueve la inclusión social, especialmente para aquellos que encuentran dificultades en movilizarse hasta las instituciones educativas.
8. Hace posible la optimización del tiempo	Es esencial que todos los estudiantes reconozcan y se apropien del tiempo que dedican a su educación. Con el beneficio adicional del aprendizaje remoto, los estudiantes pueden optimizar su tiempo de manera efectiva sin la necesidad de trasladarse a una institución física. Esto les permite maximizar su tiempo y priorizar su educación para lograr sus objetivos de formación.

**Nota:** Mancuzo, (2020) Características de la educación en línea.

### **Importancia**

La creación de distintos materiales destinados a formar una colección o secuencia de actividades alojadas en una plataforma digital que permite crear, gestionar y almacenar diferentes tipos de materiales, además de compartir contenidos para su posterior visualización. Este tipo de plataformas resultan idóneas para el trabajo colaborativo y el intercambio de información (Real, 2019, pág. 20)

### **Plataforma Jimdo**

El sitio Web Jimdo según (Toro, 2023), trata de una plataforma virtual que permite a los usuarios organizar diversas actividades educativas. Particularmente, esta plataforma “consta de un sistema diferenciado de manera que se define por módulos entre los que se aprecia el icono de añadir elemento, este permite que se agreguen ciertas imágenes o el desarrollo de nuevos textos”

### **1.1.3 Educación cultural y artística**

#### **La educación cultural artística en la actualidad**

La Educación Artística, como componente integral del proceso educativo en el entorno escolar, ha perdido su valor percibido, ya que se considera que carece de la misma relevancia

que otras materias. Este fenómeno no es exclusivo de nuestro país, como lo ha señalado (Aróstegui & et al, 2015) “las actuales políticas educativas de reforma que se están llevando a cabo en prácticamente todo el mundo están acarreado no por casualidad una drástica reducción de la educación artística dentro de los currículos nacionales” (p. 24). Las políticas educativas han relegado la Educación Artística, lo que ha resultado en su declive. Esto no es simplemente una tendencia pasajera, ya que el arte ha sido una parte constante en la vida de las personas, y en la actualidad, la presencia de al menos una forma de expresión artística en nuestro entorno social es fundamental para nuestra existencia.

### **Importancia del arte en la educación**

Según Rudolf Arheim citado por Acosta “El arte, por tanto, es uno de los instrumentos más poderosos que disponemos para la realización de la vida (Cotes, 2018), por ende, no se puede negar que los seres humanos deben conectarse con el arte”.

El arte con el pasar de los años ha llegado a materializarse en una expresión artística del ser humano en el cual hay varios beneficios implícitos “que permite desarrollar aspectos psicomotrices, socio afectivos y cognitivos del ser humano”. El valor del arte en la juventud radica en el fomento de la creatividad y su capacidad para influir en la experiencia personal, académica y laboral de un individuo. Si somos conscientes de ello, cada disciplina puede ofrecer soluciones a los desafíos que enfrentamos en la educación y la sociedad contemporánea, y el lenguaje artístico también puede lograrlo. Veintimilla-Cordero menciona que:

“La Educación Artística puede aportar una contribución directa a la resolución de los paradigmas sociales y culturales que enfrenta la sociedad actual. Para evitar problemas como estos, es crucial que los programas tengan un alto nivel de planificación y ejecución”. (Veintimilla- Cordero, 2019).

La resolución de problemas en nuestra sociedad implica la creación de un sistema educativo en el cual el arte tenga un papel fundamental en el crecimiento de los estudiantes. Esto contribuirá desde una perspectiva creativa y única a mejorar la calidad de la educación.

### **La Educación Artística en el Ecuador**

En Ecuador, en 2016, se implementó un nuevo plan de estudios para la Educación Cultural y Artística, que reemplazó al plan vigente desde 1997, conocido como Cultura Estética. El propósito principal de este cambio era transformar de manera significativa la asignatura, otorgándole una perspectiva más integral en la formación de los estudiantes, enfocándose en la

vida cultural y artística contemporánea. Este nuevo enfoque se basa en proyectos que abarcan diversas manifestaciones y disciplinas artísticas y culturales, como la música, el cine, las artes visuales, el teatro, la danza, la fotografía, la gastronomía, el lenguaje, las creencias, la artesanía, entre otros.

A pesar de que la teoría se encuentra en el currículo, la principal dificultad reside en su implementación en el aula. Esto se debe en parte a la falta de docentes con conocimientos prácticos en todas las áreas que deben ser enseñadas. En consecuencia, la responsabilidad de impartir esta materia, con todas sus ramificaciones, recae en el docente de aula. La introducción al currículo de Educación Cultural y Artística (ECA) menciona lo siguiente:

“En esta disciplina su nombre corresponde al área a la que pertenece, los maestros de Educación Cultural y Artística son los que impartirán Educación artística para los diferentes niveles educativos como Educación General Básica y el Bachillerato General Unificado” (MINEDUC, Educación Cultural y Artística, 2016).

Es evidente la escasez de docentes debidamente preparados para enseñar esta asignatura, por lo tanto, los docentes generalistas se ven obligados a incorporar en su carga horaria. La calidad de la enseñanza y el aprendizaje de cualquier materia dependen en gran medida del conocimiento y la aplicación que tenga el docente. Una pedagogía efectiva logra que los estudiantes comprendan la materia impartida, pero si no se complementa con actitudes esenciales como el compromiso, la investigación y la planificación de la enseñanza, los objetivos de aprendizaje no se alcanzan por completo. No se trata solo de transmitir conocimientos, sino de aprender a enseñar, y para lograrlo, el docente debe comprender que

“Cabe destacar que cuando un docente está en proceso de aprendizaje ya sabe impartir cualquier materia a todos los estudiantes sin importar tiempo y lugar. Cada individuo es único, cada docente es diferente ya que la realidad siempre es versátil” (Gutiérrez Tapias, 2018).

## **1.2. BASES TEÓRICAS**

### **1.2.1 Enfoque conectivista de Siemens**

Esta es una teoría de los aprendizajes que se fundamenta en la construcción de redes de conocimiento fundamentada en el uso apropiado de las tecnologías digitales, donde el conocimiento se adquiere a través de la estimulación de los comandos cerebrales mediante el contacto permanente con medios o dispositivos digitales (Weiland, 2022), menciona a Siemens en el (2004).

**Tabla 3.***Principios de la teoría del conectivismo*

<b>Principio</b>	<b>Definición</b>
El aprendizaje y el conocimiento requieren de diversidad de opiniones para presentar el todo	Indica la comunicación entre personas y la información a través de las TIC, enfatizando el trabajo en equipo, es una estrategia para adquirir conocimientos que tengan como objetivo final una misma cosa a través de herramientas digitales, ya sea de manera virtual o presencial.
El aprendizaje es un proceso de conexión entre redes de nodos especializados e interconectados o fuentes de información.	Este principio sostiene que la gente aprende diferentes temas a través de las redes sociales, páginas Web, artículos de investigación y otros medios. Por lo tanto, el ser humano a través de las tecnologías de la información tiene acceso a diferentes fuentes de información que son actualizadas de manera inmediata.
El conocimiento reside en las redes.	Gracias al desarrollo tecnológico y a las redes, es posible acceder a una cantidad ilimitada de información de manera ágil, sin embargo, es importante comprenderla y utilizarla, por lo que es importante combinar la tecnología y la pedagogía para fomentar el aprendizaje en entornos virtuales, esto a través de las normas del buen uso de las redes, lo que fomentará nuevos conocimientos.
El conocimiento puede habitar en dispositivos y no únicamente en humanos, por ende, el aprendizaje es activo y proporcionado por la tecnología.	El conocimiento humano es exclusivo de este ser, pero también se encuentra en bases de datos, herramientas digitales, redes sociales, entre otros. Por lo tanto, las TIC se han vuelto esenciales para la educación, por ejemplo, Canva es una herramienta que permite hacer infografías, Wordart es una forma de crear palabras relevantes, Book Creator es una forma de crear libros, insertar audios, entre otros.
La capacidad para mejorar conocimientos es más importante que lo que se sabe al momento.	A pesar de que la humanidad siempre está en búsqueda de conocimiento, lo que aprende hoy puede ser reinventado mañana. En este sentido, el conectivismo propone que la información esté disponible en el presente y en el futuro, lo que permite mejorar los aprendizajes de acuerdo a las necesidades sociales y, por ende, innovar los conocimientos de los estudiantes.
Aprender y conocer son procesos continuos.	Es esencial entender que el conocimiento evoluciona, por lo que la educación debe adaptarse a los cambios en cuanto a la manera de enseñar y aprender. Es decir, creando oportunidades de aprendizaje a distancia que sean relevantes e innovadoras.
La capacidad de ver conexiones entre ideas, campos y conceptos es una habilidad importante del ser humano actualmente.	Este principio demuestra que la relación entre los conocimientos adquiridos y la nueva información de las redes está relacionada con la capacidad y habilidad del ser humano para fusionar disciplinas, doctrinas y diferentes áreas de conocimiento con el fin de obtener nuevos conocimientos.
La actualización de conocimientos es la finalidad de las acciones conectivistas del aprendizaje.	Se centra en la idea de que la humanidad debe continuar desarrollando conocimientos continuamente, ya que el aprendizaje es un proceso que se extiende a lo largo del tiempo y que afecta a las sociedades, al mismo tiempo que se permite el desarrollo de los países. En este contexto, es posible recomendar sitios Web como Google Académico, Scielo, ya que en ellos se

	publican diferentes tipos de contenidos científicos y la información es confiable y actualizada.
Tomar decisiones es un proceso de aprendizaje del ser humano.	Este principio subraya que el ser humano debe aprender a diferenciar la información importante de la que no lo es y tomar decisiones acertadas sobre la información que desea aprender, teniendo en cuenta que en internet existen muchos conocimientos, pero no todos son confiables. En ese lugar, es donde se debe aplicar la inteligencia para tomar la decisión de qué aprender en función de sus deseos.

**Nota:** La tabla muestra según (Marcillo, 2021) donde menciona los principios de la teoría del conectivismo de Simmens 2004, mismos que describe cómo el ser humano aprende mediante el uso de la tecnología.

### 1.2.2 Metodología de enseñanza

El método del ciclo de ERCA se basa en cuatro partes fundamentales: la experiencia, reflexión, conceptualización y aplicación. Según (Educación, 2016), el participante inicia su proceso de aprendizaje en base a su experiencia previa, reflexiona sobre la misma, realiza una abstracción y conceptualización para aplicar luego a otros temas o aprendizajes.

- **Experiencia:** A base de los conocimientos del docente y estudiantes adquiridos en un entorno natural podemos compartir ideas sobre temas a tratar.
- **Reflexión:** Trabajar de manera regular con información adquirida y compartir con docentes y estudiantes de manera cognitiva.
- **Conceptualización:** Se trabaja con conocimientos científicos por medio de investigaciones la cual permitirá aclarar temas relevantes con información verídica.
- **Aplicación:** Mediante lo aprendido muestra todos sus conocimientos adquiridos por medio de plataformas digitales o manuales que sean concretos de la enseñanza-aprendizaje.

### 1.3 Proceso investigativo metodológico

La presente investigación utiliza un enfoque mixto (Cualitativo - Cuantitativo) que permite describir la problemática que presenta la Unidad Educativa Ibarra, y crear características de la población investigada para analizar ciertos detalles que ayudará a mejorar el aprendizaje de los estudiantes del 8vo año de EGBS.

La investigación cuantitativa tiene sus raíces en el enfoque positivista, que se basa en la medición empírica y la objetividad en la observación y análisis de fenómenos. Según (Sanchez & Garza, 2021) este enfoque de investigación defiende la idea de la unidad de la ciencia, lo que implica el uso de una metodología común, similar a la que se utiliza en las ciencias naturales y exactas. Esta metodología se basa en teorías reconocidas por la

comunidad científica, a partir de las cuales se formulan hipótesis sobre las relaciones entre las variables que conforman el problema de investigación.

En la investigación cualitativa según (Sánchez & Garza, 2021) este enfoque metodológico busca comprender la realidad social a través de la perspectiva de las personas que están siendo investigadas, es decir, a partir de la percepción que el sujeto tiene de su propio entorno. Propone que la realidad no es algo externo al investigador, sino que existe una relación estrecha entre el sujeto y el objeto de conocimiento.

### **1.3.1 Tipos de Investigación**

- **Documental**

Según (Salinas, 2018) la investigación documental se centra en el análisis de asuntos, datos u observaciones previas que el investigador recolecta y examina, asumiendo que la información es verdadera. Este tipo de investigación se enfoca en la revisión crítica y sistemática de documentos ya existentes.

En esta investigación se emplea este método como técnica para recolectar información necesaria y sustentar el estado del arte, a partir de criterios científicos presentes en libros del Arte y experiencias de docentes del área de Educación Cultural y Artística.

- **Descriptiva**

Se utilizará la investigación descriptiva dentro de nuestra investigación para detallar la información obtenida de la Unidad Educativa con estudiantes y docentes, de la misma manera saber cuáles con las causas que llevan a un bajo rendimiento académico y así poder dar una interpretación al problema.

Según (Salinas, 2018) la investigación descriptiva tiene como objetivo detallar un fenómeno o situación sin manipular variables ni establecer relaciones causales. Se busca obtener información precisa para presentar una representación clara del objeto de estudio.

- **Campo**

La investigación de campo se llevará a cabo mediante la visita al lugar donde ocurren los hechos, con el objetivo de recopilar información detallada. Se realizarán observaciones directas a las clases de Educación Cultural y Artística impartidas en la Unidad Educativa Ibarra en los 8vos años de EGBS, así como entrevistas a los maestros y encuestas a los estudiantes.

- **Proyectiva**

La investigación proyectiva ayudará a resolver la problemática que existe dentro de la Unidad Educativa en el ámbito artístico con los estudiantes de 8vo año de EGBS y así poder diseñar y desarrollar la página Web con base en las necesidades de los estudiantes y maestros, evaluando su efectividad y valor educativo.

### 1.3.2 Población y Muestra

Se realizarán encuestas y entrevistas a personas que puedan contribuir con su experiencia y conocimiento sobre el tema de investigación, mismas que son:

- Unidad Educativa Ibarra 320 estudiantes de 8vos años de EGBS
- 3 docentes del Área de Educación Cultural y Artística de EGBS

Al tener una población que supera los 100 estudiantes es necesario aplicar la siguiente fórmula muestral.

Fórmula muestral:

$$n = \frac{N\sigma^2Z^2}{(N-1)e^2 + \sigma^2Z^2}$$

Donde:

n = tamaño muestral.

N = tamaño de la población.

$\sigma$  = Desviación estándar utilizando un valor constante de 0,5.

Z = Valor de acuerdo al nivel de confianza, con relación al 95% con equivalencia 1,96

e = Límite de error en una muestra, para la investigación y aplicará el 5% (0,05)

Aplicación de la muestra:

$$N = \frac{320 \cdot (0,5)^2 \cdot (1,96)^2}{(320-1)(0,05)^2 + (0,5)^2 (1,96)^2}$$

$$N = \frac{320 \cdot (0,25) \cdot (3,8416)}{(320-1)(0,0025) + (0,25) \cdot (3,8416)}$$

$$N = \frac{80 \cdot 3,8416}{(319)(0,0025) + (0,25) \cdot (3,8416)}$$

$$N = \frac{307,328}{0.7975 + 0,9604} = 176 \text{ estudiantes}$$

$$N = \frac{307,328}{1,75}$$

La población de estudio para esta investigación consta de 176 estudiantes de la Unidad Educativa, Ibarra.

176 Ibarra

### 1.3.3 Métodos

El método deductivo se utilizará en la investigación para iniciar con una teoría o conocimiento previo para la recopilación y análisis de datos. Según (Jiménez & Pérez, 2017). En este método, se puede utilizar teorías pedagógicas artísticas para formular hipótesis sobre el uso de la página Web como herramienta de enseñanza, y luego recolectar datos para evaluar su efectividad. Así, poder obtener conclusiones basadas en la lógica deductiva y en la observación de los resultados obtenidos.

Se aplicará el método inductivo en la investigación mediante la observación de las clases de educación cultural y artística, entrevistado y encuestando a los estudiantes y maestros para detectar patrones en el uso de la tecnología en la enseñanza artística. A partir de estos patrones se pueden formular preguntas de investigación y luego comprobar su validez mediante análisis y pruebas efectivas.

El método analítico-sintético según (Jiménez & Pérez, 2017) es un enfoque científico que consiste en dividir la información en partes para comprenderla mejor y combinarlas para formar una visión general del tema. Este método es útil para identificar las partes más importantes de la información y cómo se relacionan entre sí, lo que ayuda a comprender un mejor uso de la página Web como herramienta de enseñanza artística.

### 1.3.4 Técnicas e instrumentos

#### Encuesta

La encuesta se desarrollará de forma digital a los estudiantes de 8vo año de EGBS para conocer las necesidades que tienen por la falta de un material didáctico digital y desconocimiento de herramientas tecnológicas y así obtener información valiosa y específica sobre las opiniones y experiencias de un gran número de estudiantes en cuanto al uso de herramientas tecnológicas en el proceso de aprendizaje, así como sus

necesidades. La encuesta obtenida por los estudiantes será procesada mediante bases estadísticas como la tabulación e interpretación de resultados adquiridos

### Entrevista

Se llevará a cabo una entrevista con el coordinador del área de educación cultural y artística de la Unidad Educativa Ibarra de Educación Básica Superior, con el objetivo de identificar las necesidades de la institución en términos de material curricular y cómo el uso de material didáctico puede ser beneficioso para la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes.

### Cuestionario

El cuestionario se utilizará para obtener información sobre las necesidades y preferencias de los estudiantes, en cuanto a la tecnología en su proceso de aprendizaje artístico. También se va aplicar el cuestionario para recopilar información sobre las percepciones y experiencias de los estudiantes con respecto al uso de la página Web, es necesario utilizar porque nos ayudará a recopilar datos que te permitirán enriquecer el análisis y conclusiones de la investigación.

## 1.4 Análisis de resultados

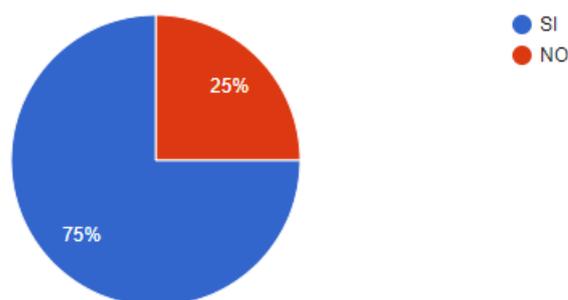
Los resultados presentados a continuación son el proceso informativo obtenido de 4 docentes del área de ECA y 176 estudiantes de 8vos años de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Ibarra.

### PARA DOCENTES

**¿Está familiarizado/a con el concepto de recursos digitales 4.0 en el ámbito de la Educación Cultural y Artística?**

**Figura 1.**  
Resultados P. núm. 1

4 respuestas

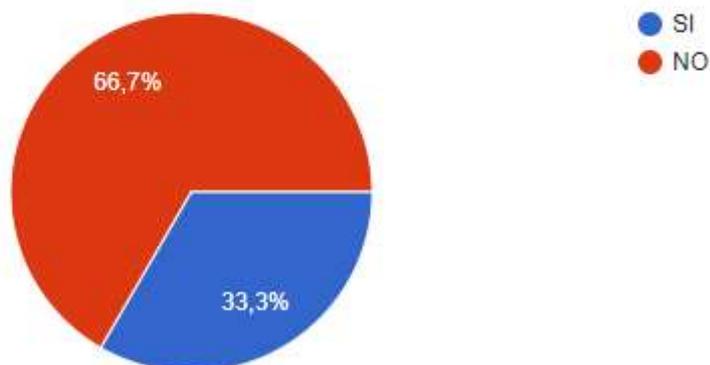


De un total de cuatro docentes de la asignatura de ECA de Educación Básica Superior, tres de ellos están familiarizados con el concepto de recursos digitales 4.0 pero que no saben utilizarlo en su totalidad y un docente no conoce del tema, pero está dispuesto aprender.

**¿Ha utilizado alguna vez un sitio Web con recursos digitales 4.0 como recurso didáctico en sus clases de Educación Cultural y Artística?**

**Figura 2.**  
Resultados P. núm. 2

3 respuestas

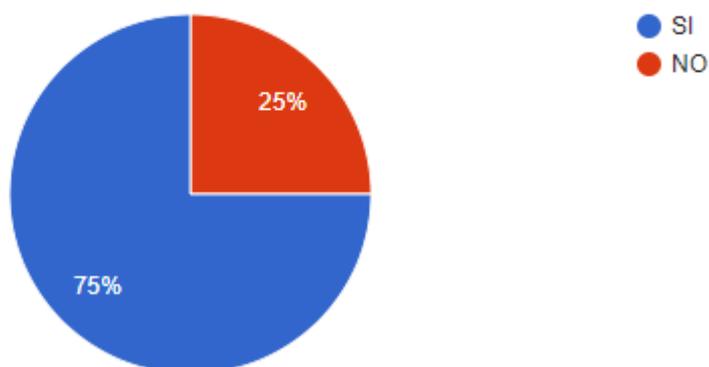


En esta pregunta tres docentes informaron que no han utilizado un sitio Web con herramientas 4.0 que les hace falta aprender y conocer del tema, pero un docente indicó que si ha utilizado un sitio Web pero que falta por conocer algunas herramientas digitales.

**¿Cree que los recursos digitales 4.0 pueden mejorar la comprensión y apreciación de las manifestaciones culturales y artísticas por parte de los estudiantes?**

**Figura 3.**  
Resultados P. núm. 3

4 respuestas

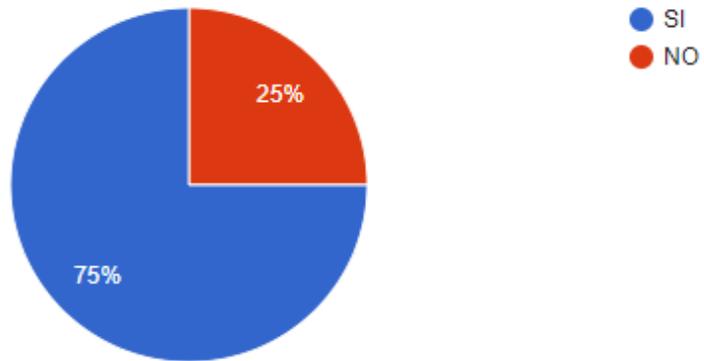


En la tercera pregunta, tres docentes contestaron que creen que los recursos digitales 4.0 pueden mejorar la enseñanza y aprendizaje en los estudiantes ya que a ellos se les facilita el uso de la tecnología, un docente cree que no por no contar con las instalaciones y recursos necesarios en la institución.

**¿Considera que utilizar recursos digitales 4.0 en sus clases de Educación Cultural y Artística presenta más desafíos que beneficios?**

**Figura 4.**  
Resultados P. núm. 4

4 respuestas

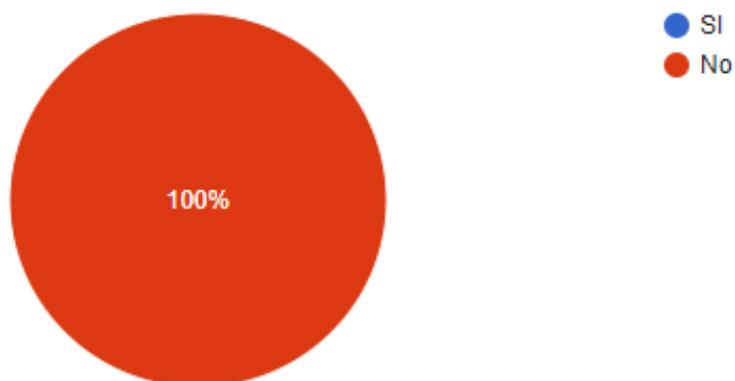


En la cuarta pregunta realizada a los docentes de ECA tres docentes creen que, si traerá nuevos desafíos de los cuales están dispuestos aprender por el bienestar de los estudiantes, un docente informa que no traerá desafíos, pero si beneficios para mejorar la enseñanza aprendizaje.

**¿Ha recibido alguna capacitación o formación específica sobre el uso de recursos digitales 4.0 en la enseñanza de Educación Cultural y Artística?**

**Figura 5.**  
Resultados P. núm. 5

4 respuestas

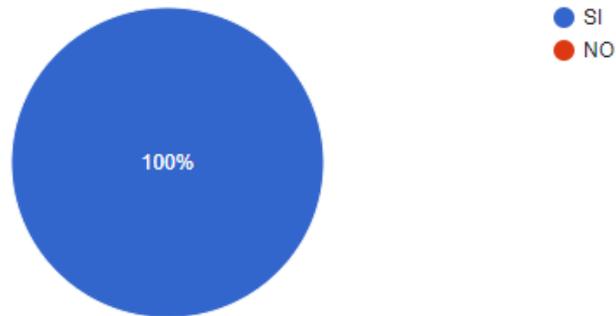


En la quinta pregunta los cuatro docentes encuestados informan que nunca han recibido ninguna capacitación de un sitio Web con herramientas 4.0 pero que si es necesario para mejorar el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de ECA.

**¿Cree que los recursos digitales 4.0 pueden contribuir al desarrollo de habilidades creativas y artísticas de los estudiantes en el área de Educación Cultural y Artística?**

**Figura 6.**  
Resultados P. núm. 6

4 respuestas

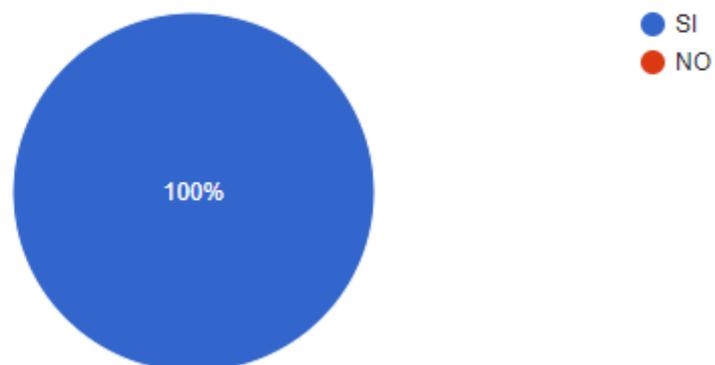


En la pregunta 6 los docentes de ECA informan que las nuevas tecnologías y herramientas 4.0 pueden mejorar las habilidades de los estudiantes ya que ellos están a la vanguardia de las mismas y se considera fundamental implementarlas.

**¿Al conocer los beneficios de un sitio Web estaría de acuerdo de implementar en sus clases?**

**Figura 7.**  
Resultados P. núm. 7

4 respuestas



En la última pregunta realizada a los docentes donde menciona que si estaría de acuerdo en implementar un sitio Web con herramientas 4.0 en sus clases, están de acuerdo en su totalidad por lo cual solicitan la ayuda de las autoridades para poder hacerlo contando con todos los recursos necesarios.

**PARA ESTUDIANTES**

La encuesta realizada a los estudiantes de octavo año se realizó un muestro en la cual se lo hizo a 176 estudiantes de manera alternativa.

**¿Ha utilizado alguna vez un sitio Web con recursos digitales 4.0 para aprender sobre temas relacionados con Educación Cultural y Artística?**



En la primera pregunta que se les realizó a los estudiantes de octavo año de educación básica 171 estudiantes equivalente al 97% menciona que, si han utilizado un sitio Web los cual ayudaría a comprender de una mejor manera la asignatura de ECA, pero cinco estudiantes equivalentes al 2,8% menciona que no ha utilizado pero que están dispuestos aprender y hacer un mejor uso de la tecnología.

**¿Consideras que los recursos digitales 4.0 pueden hacer más interesantes las clases de Educación Cultural y Artística?**



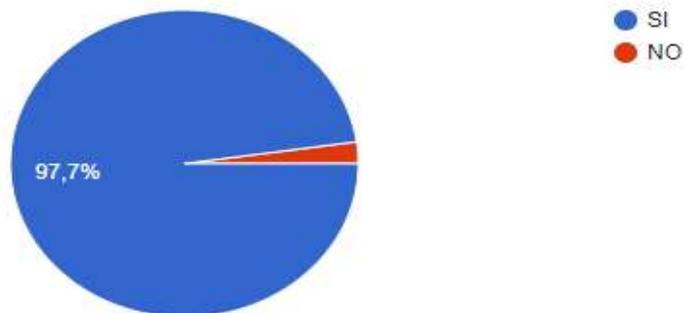
En la pregunta dos, 175 estudiantes equivalente al 99,4% considera que las clases pueden hacer más interesantes y mejorar la calidad de enseñanza - aprendizaje ya que el uso de las tecnologías las clases pueden ser más interactivas y un estudiante que equivale al 0,6% no

considera interesante al no conocer de las herramientas y por la falta de recursos tecnológicos en el hogar.

**¿Crees que el uso de recursos digitales 4.0 en el área de Educación Cultural y Artística te ayudaría a comprender y apreciar mejor las manifestaciones culturales y artísticas?**

**Figura 10.**  
*Resultados P. núm. 3 - estudiantes*

176 respuestas

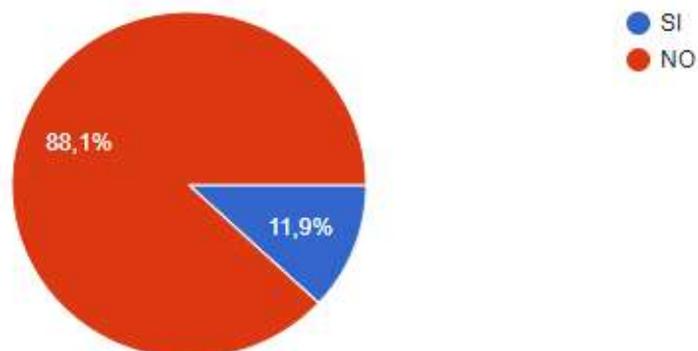


En la pregunta tres, 172 estudiantes consideran que un sitio Web con herramientas 4.0 les ayudaría a comprender mejor las clases y sobre todo apreciar la parte cultural de una mejor manera, pero cuatro estudiantes que equivale al 2,3% no comparte la misma idea por la falta de herramientas en las cuales puedan intervenir.

**¿Ha utilizado recursos digitales 4.0 en el ámbito educativo?**

**Figura 11.**  
*Resultados P. núm. 4 - estudiantes*

176 respuestas



En la pregunta cuatro el 88,1% equivalente a 155 estudiantes manifiestan que han utilizado herramientas en el ámbito educativo y es interesante hacerlo por lo que ayuda a comprender

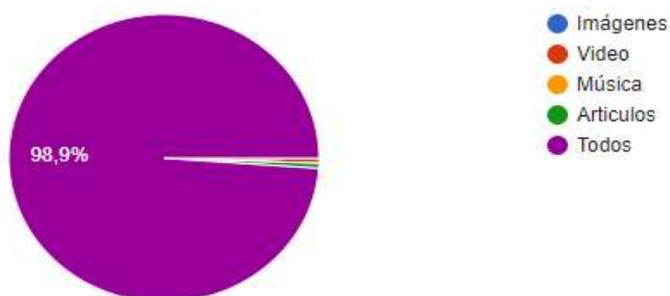
de una mejor manera la asignatura de ECA y 21 estudiantes equivalente al 11,9% informan que no han utilizado por diversas razones por falta de internet y daños en los recursos tecnológicos.

**¿Cómo te gustaría que fuera la interfaz de un sitio Web con recursos digitales 4.0 para el área de Educación Cultural y Artística? ¿Qué características consideras importantes?**

**Figura 12.**

*Resultados P. núm. 5 - estudiantes*

176 respuestas



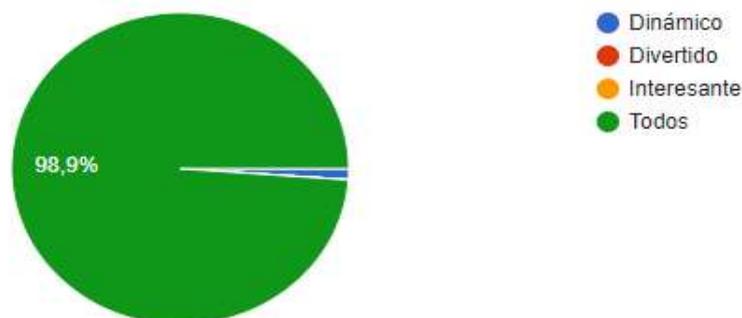
En la pregunta 5 el 98% de los estudiantes considera que debería tener imágenes, video, música y artículos su sitio Web ya que esto llamará más la atención de los mismo y aprenderán mucho más rápido al utilizar estos recursos, el 0,6% considera que solo debería tener vídeos porque es un material audiovisual el cual aprender mejor y el 0,6% que solo debería tener artículos porque las imágenes pueden distraer al momento de estudiar.

**¿Qué tipo de actividades o ejercicios interactivos te gustaría encontrar en un sitio Web con recursos digitales 4.0 para el área de Educación Cultural y Artística?**

**Figura 13.**

*Resultados P. núm. 6 - estudiantes*

176 respuestas



En la sexta pregunta, el 98% de los estudiantes considera que el sitio Web debe ser dinámico, divertido e interesante porque al tener estos tres recursos llamaría más la atención de los estudiantes, el 1,1% considera que solo debe ser dinámico ya que es un recurso en el cual considera que necesario para que el sitio Web sea interesante.

**¿Crees que los recursos digitales 4.0 podrían ayudarte a desarrollar tus habilidades creativas y artísticas?**

**Figura 14.**  
Resultados P. núm. 7 - estudiantes

176 respuestas



En la pregunta siete el 99,4% equivalente a 175 estudiantes informa que, si ayudaría a mejorar sus habilidades artísticas al conocer más temas y sobre todo que tenga nuevos recursos tecnológicos y no solamente los tradicionales, pero el 0,6% equivalente a un estudiante considera que no le ayudaría por motivo de que no conocer sobre un sitio Web con herramientas 4.0.

**¿Te gustaría recibir capacitación adicional para aprender a utilizar eficazmente los recursos digitales 4.0 en el área de Educación Cultural y Artística?**

**Figura 15.**  
Resultados P. núm. 8 - estudiantes

176 respuestas



En la pregunta ocho el 98,9% considera que les gustaría recibir una capacitación eficaz la cual les permita tener un mejor manejo y utilizar todas las herramientas 4.0 del sitio Web para mejorar su aprendizaje y el 1,1% considera que no porque ellos conocen del tema y que están dispuestos ayudar a sus compañeros para que quedan utilizar el sitio Web mucho más rápido.

La encuesta fue desarrollada de manera exitosa en la cual docentes y estudiantes brindaron una información concreta la cual ayudará a que la investigación tenga datos reales y esto a la vez ayude a mejorar la enseñanza y aprendizaje con una educación de calidad y calidez dentro de la Unidad Educativa Ibarra.

## **CAPÍTULO II: PROPUESTA**

### **1.1. Fundamentos teóricos aplicados**

La investigación desarrollada en el presente trabajo está enfocada en el ámbito educativo, la cual está dirigido a estudiantes del 8vo año de Educación General Básica Superior en el campo de la educación cultural artística (ECA), para mejorar la estrategia de enseñanza-aprendizaje que en la actualidad se mantiene en la educación.

El sitio Web que se lo desarrollo en la plataforma Jimdo cuenta con imágenes de fondo coloridas misma que sirven para llamar la atención de los estudiantes, videos motivacionales e interactivos, información articulada, para el desarrollo de las teorías de aprendizaje fueron constructivista y cognitivista, la metodología que se trabajó fue la de ERCA para tener una pedagogía inmersa en la educación, a continuación, lo detallamos:

La teoría de aprendizaje cognitivista es acorde para que los alumnos trabajen a base de su experiencia y por medio de esto ayudar a que la información se procese y adapte de una mejor manera con los temas propuestos en la investigación. La teoría de aprendizaje constructivista será de suma importancia ya que los estudiantes podrán construir su propio conocimiento, a su propio ritmo para posteriormente adaptar a su vida cotidiana, con los recursos didácticos establecidos en el sitio Web mejorará el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para el desarrollo de la investigación se ha utilizado la metodología ERCA, al dividirse en sus cuatro etapas el proceso de adquirir nuevos conocimientos será más fácil de entender y comprender todo el proceso pedagógico, teniendo la primera etapa de experiencia donde podremos encontrar videos y artículos para llegar a la segunda etapa de reflexión; en la tercera etapa de contextualización será dinámica en donde los estudiantes encontrarán material interactivo y lúdico; para finalmente llegar a la aplicación donde por medio de juegos y recursos didácticos interactivos podrán en desarrollo lo aprendido.

En el sitio Web realizado en Jimdo con recursos didácticos 4.0 para la asignatura de Educación Cultural y Artística se trabajará con los siguientes temas: Producciones Escénicas, Producciones Artísticas y Música las cuales están ligadas a las nueve bellas artes donde los alumnos de 8vo año de educación básica superior podrán encontrar material interactivo y lúdico. Los temas mencionados con anterioridad se los detalla a continuación:

- Producciones escénicas: las producciones escénicas tienen como referencia realizar un montaje para eventos artísticos culturales en un escenario desde el montaje, desarrollo del evento y desmontaje.

- Producciones Artísticas: las producciones artísticas trabajan con todas las artes especialmente con las artes plásticas donde se toma en cuenta la pre producción, producción y post producción que ayudará a entender como la creación del arte.
- Música: la música es conocida como el lenguaje universal de todos los tiempos es importante conocer sus elementos que contribuye a la creación de una obra musical, de la misma forma conocer nuestra música tradicional ecuatoriana para dar a conocer a las nuevas generaciones y así mantener viva nuestras tradiciones.

**Tabla 4. Cuadro comparativo de herramientas 4.0**

CARACTERÍSTICAS	JIMDO	BLOGGER	WORDPRESS
Interfaz	✓	✓	✓
Ancho de banda	✓	✓	
Requerimiento de software específicos	✓	✓	✓
Usuarios ilimitados	✓	✓	✓
Instalación	✓	✓	✓
Estructuración del material por unidades	✓	✓	✓
Implementación de código QR	✓	✓	✓
Publicidad		✓	✓
Servidores	✓	✓	✓
Privacidad	✓	✓	
Personalización	✓	✓	
Dominio	✓	✓	

## 1.2. Descripción de la propuesta

El enfoque sistemático conocido como modelo ADDIE es utilizado para el desarrollo de la propuesta ya está diseñado para el ámbito educativo y crear materiales de enseñanza-aprendizaje, tenemos cinco etapas de proceso que expuestas de la siguiente forma, Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación para alcanzar el objetivo propuesto.

La utilización del modelo ADDIE en la investigación ayudará a cumplir estrategias dentro del aula, las cuales están inmersas con material didáctico digital que brinda ayuda a los estudiantes a comprender de una mejor manera el aprendizaje con el propósito de alcanzar los objetivos planteados en este modelo.

### Objetivo General

Explicar los diferentes temas artísticos culturales con recursos digitales didácticos en los estudiantes de 8vo año EGBS de la U.E. "Ibarra", para mejorar el desarrollo de aprendizaje.

### Objetivos específicos

- Definir las etapas del desarrollo de las producciones artísticas.
- Realizar producciones escénicas que ayuden a expresar los estados de emoción de los estudiantes.
- Valorar la diversidad cultural que tiene el Ecuador con su tradición y música.

#### a. Estructura general

El sitio Web realizado en la plataforma Jimdo lo cual está estructurado en tres partes, donde se puede evidenciar los subtemas y temas con su metodología ERCA la cual se está utilizando en la investigación.

**Figura 16.**  
Estructura de la propuesta



Se desarrolló un Sitio Web en Jimdo para mejorar la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de 8vo año de EGBS de la unidad educativa “Ibarra” con recursos digitales 4.0, el dominio del sitio Web se encuentra en el siguiente enlace: <https://elvis-alba.jimdofree.com/>

El sitio Web cuenta con cinco bloques que tiene cada una información y diferentes actividades que se los detalla a continuación:

### **Bloque de uno - Inicio**

En el bloque de inicio podremos encontrar la bienvenida a la plataforma la cual detalla que actividades podemos encontrar las nueve bellas artes que tenemos y a la vez inspira a los estudiantes a que las actividades que se encuentra en el sitio Web lo desarrollen de la mejor manera y los docentes que trabajan en el área de ECA.

**Figura 17.**  
*Bloque de inicio, portada principal*



En el primer bloque de inicio vamos a encontrar la bienvenida al sitio Web donde los alumnos podrán encontrar como está estructurada la plataforma e indicaciones generales.

**Figura 18.**  
*Bloque de inicio, bienvenida a la plataforma, docentes del área*



También en el bloque de inicio los estudiantes podrán visualizar qué docentes están a cargo de la asignatura y poder relacionarse con los mismos.

## Bloque Acerca de

En el bloque acerca de, tenemos una breve reseña de la experiencia laboral del docente, de la misma forma mediante un video realizado en Voki se presenta el docente, tenemos la hoja de vida del docente que lo podemos visualizar en Calameo una herramienta útil para el texto Pdf.

**Figura 19.**

*Bloque Acerca de, Presentación docente*



En el bloque acerca de, podemos encontrar una breve reseña del docente a cargo de la asignatura para que los estudiantes puedan conocer a su docente.

**Figura 20.**

*Bloque Acerca de, video y Hoja de vida*

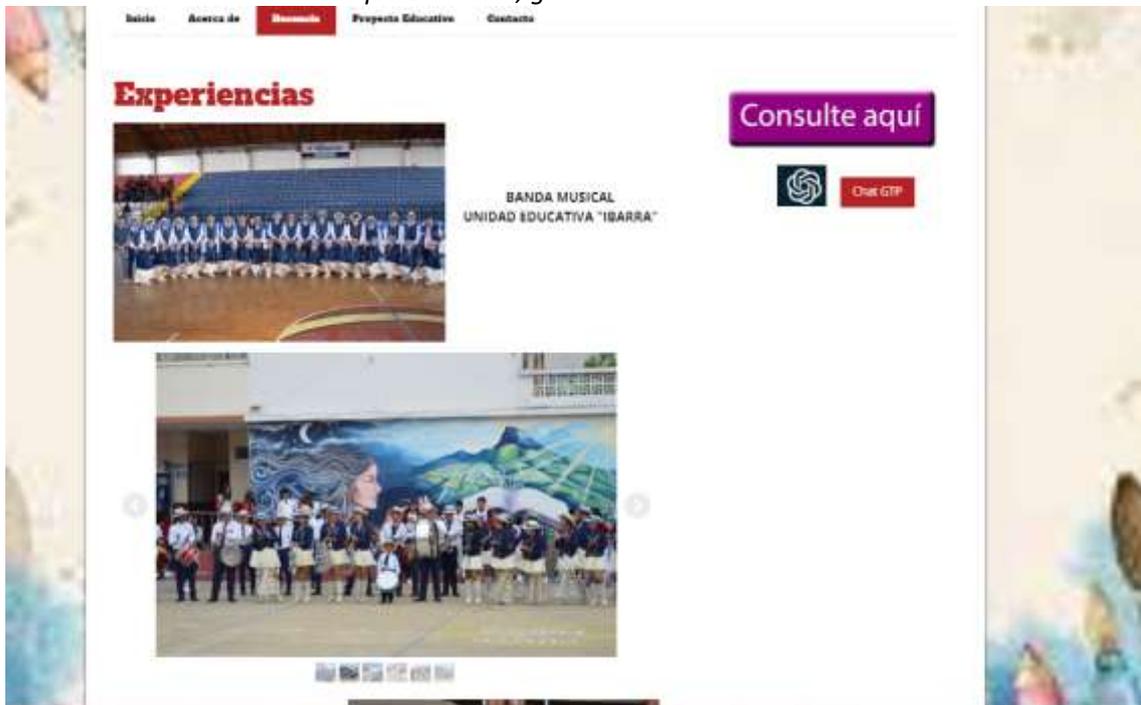


La presentación del docente está realizada en la plataforma Voki, se utiliza esta plataforma para que llame más la atención de los estudiantes y se adjunta la hoja de vida en calameo.

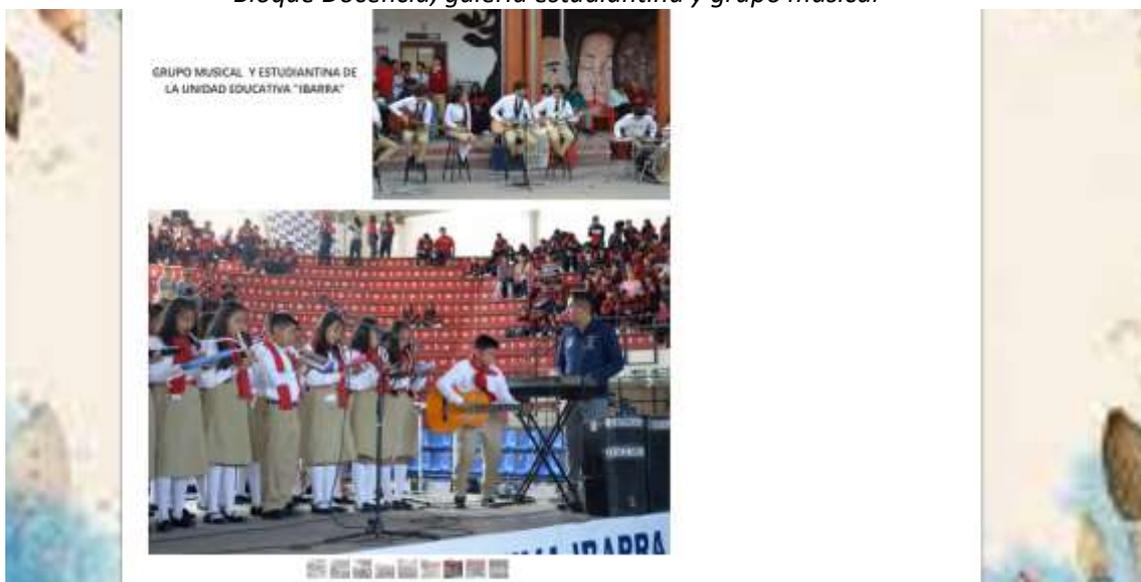
## Bloque Docencia

En el bloque de docencia vamos a encontrar diferentes actividades desarrolladas con estudiantes, mismas que se encuentran en una galería de fotografías de las diferentes actividades desarrolladas en el área de ECA dentro y fuera de la institución.

**Figura 21.**  
*Bloque Docencia, galería banda musical*



**Figura 22.**  
*Bloque Docencia, galería estudiantina y grupo musical*



**Figura 23.**

*Bloque Docencia, galería grupo de danza*



**Figura 24.**

*Bloque Docencia, galería artes escénicas y plásticas*



### **Proyecto Educativo**

En el proyecto educativo vamos a encontrar una breve introducción sobre qué es la educación cultural y artística, de la misma forma conocerán las 9 bellas artes y sobre todo un video que habla de la importancia de la asignatura de ECA en la malla curricular misma que desarrolla diferentes destrezas en los estudiantes de todas las edades.

**Figura 25.**  
 Bloque Proyecto Educativo, ECA



En el bloque de proyecto educativo vamos a encontrar un breve resumen de que es la educación cultural y artística.

**Figura 26.**  
 Bloque Proyecto Educativo, El arte



De la misma forma un collage e introducción de las nueve bellas artes que podemos conocer.

**Figura 27.**

*Bloque Proyecto Educativo, la importancia del arte*



Dentro del proyecto educativo nos vamos a encontrar con el bloque académico que se divide en tres temas, producciones artísticas, producciones escénicas y la música, cada tema está desarrollado con la metodología ERCA que se irán dividiendo en diferentes pestañas para brindar una mejor organización y visualización del sitio Web.

**Figura 28.**

*Bloque Proyecto Educativo, temas y metodología a tratar*



**Bloque Proyecto Educativo 1, Tema:** Producciones Artísticas

**Objetivo de aprendizaje:** Fomentar el desarrollo integral de los estudiantes para promover la apreciación, comprensión y participación activa en diversas formas artísticas, permitiendo expresar la creatividad, la perspectiva cultural, desarrollar habilidades cognitivas y emocionales para establecer conexiones significativas con el mundo que les rodea.

**Destreza de aprendizaje:** Crear expresiones artísticas (como una canción, un dibujo, una escultura, un monólogo, una instalación, etc.) basadas en temas que sean de interés personal o social, preguntas, inquietudes o ideas significativas para los jóvenes.

**Componentes utilizados:** en el bloque uno donde se trabaja con el tema Producciones Artísticas se ha utilizado las siguientes herramientas, videos de youtube, presentaciones en

Slides, lluvia de ideas en mentimeter, código QR, canva, para el foro en padlet, educa palay, kahoot y PDF.

**Figura 29.**  
Tema 1 objetivo producciones artísticas



Los estudiantes podrán ingresar a visualizar el objetivo y destreza de la clase de la misma manera observar el video motivacional el cual ayudará a no dejar de luchar por nuestras metas sino llegar hasta el final.

**Figura 30.**  
Tema 1 experiencia, material Slides



La presentación realizada en Slides que tenemos a continuación podemos encontrar todos el proceso, fases y clasificación de las producciones artísticas y está desarrollado de una forma lúdica para que los estudiantes les llame más la atención al momento de revisar.

**Figura 31.**  
Tema 1 experiencia, lluvia de ideas



La lluvia de ideas que tenemos será desarrollada por dos medios, la primera escaneando el código QR y la segunda ingresando directo al enlace dando doble click en la imagen, la herramienta que se utilizó fue Mentimeter .

**Figura 32.**  
Tema 1 Reflexión, mapa conceptual



El mapa conceptual que tenemos nos ayudará a entender de una mejor manera las fases que tiene las producciones artísticas las mismas que a continuación permitirá desarrollar el foro y compartir diferentes conceptos de aprendizaje, esto fue desarrollado en la herramienta canva.

**Figura 33.**  
*Tema 1 Reflexión, foro*



El foro podemos acceder de dos formas, escaneando el código QR o a su vez dando doble click en “foro producciones artísticas”, esto fue desarrollado en la herramienta Padlet.

**Figura 34.**  
*Tema 1 Conceptualización, Presentación emaze*



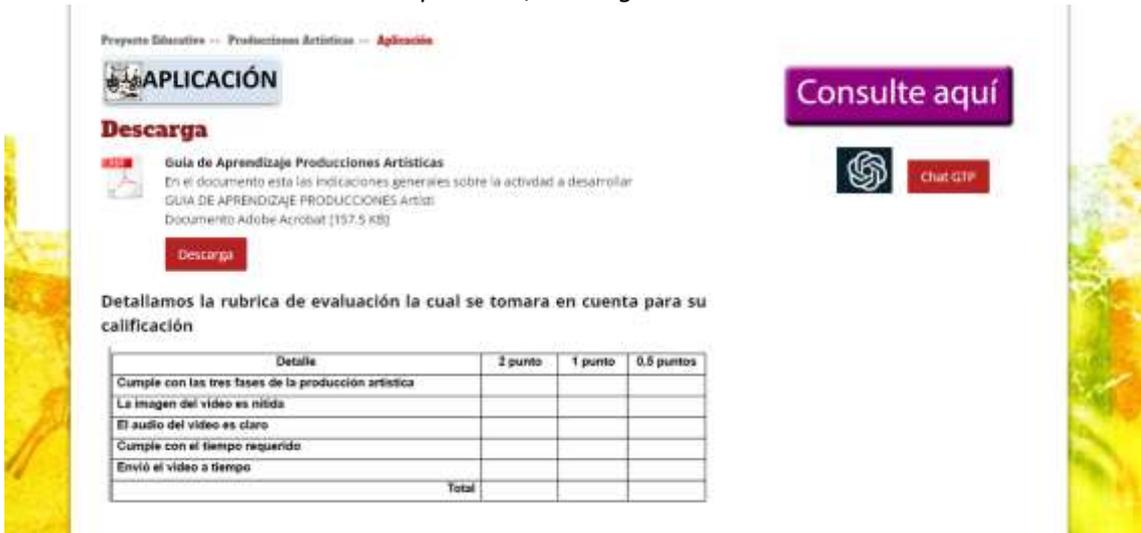
En la presentación realizada en emaze ayudará a los estudiantes a conocer todas las producciones artísticas que tenemos, involucrando temas relevantes de nuestro país para que aprendan de una mejor manera.

**Figura 35.**  
Tema 1 Conceptualización, Aprenda Jugando



Desarrollar el crucigrama sobre las producciones artísticas desarrolladas en educaplay, las cuales permitirán conocer los diferentes tipos de producciones artísticas y sus derivaciones.

**Figura 36.**  
Tema 1 Aplicación, descargar documento



En el bloque de aplicación vamos a descargar el documento PDF, donde encontrará la guía de aprendizaje del tema producciones artísticas, la cual tiene una actividad a desarrollar y tendrá que enviar al correo establecido, esta actividad se calificará mediante un rubrica que se encuentra en la plataforma.

**Bloque Proyecto Educativo 2, Tema:** Producciones Escénicas

**Objetivo de aprendizaje:** Comprender y explorar las distintas dimensiones del arte escénico, desarrollando habilidades de análisis, apreciación y creación, para adquirir una visión integral de los elementos técnicos, artísticos y culturales a través del medio escénico.

**Destreza de aprendizaje:** Reflexionar sobre las impresiones que surgen al presenciar actuaciones escénicas (como música, danza, teatro, etc.) que tienen lugar en el entorno cercano, ya sea en las calles, la comunidad, auditorios u otros lugares de representación.

**Componentes utilizados:** en el bloque dos se trabaja con el tema Producciones Escénicas se ha utilizado las siguientes herramientas, videos de youtube, presentaciones en Slides, lluvia de ideas en mentimeter, código QR, para el foro en padlet, educaplay para comprobar la información adquirida y Calameo con documentos de información.

**Figura 37.**  
*Tema 2, objetivo producciones escénicas*



En la primera pantalla los estudiantes encontrarán el objetivo, destreza de aprendizaje y video motivacional mismo que ayudará a validar la información que tenemos dentro del sitio Web.

**Figura 38.**

*Tema 2 bloque académico, ingreso a la metodología*



Para facilitar el ingreso a la metodología ERCA donde encontraremos los diferentes materiales se ingresó diferentes botones, para que esté ordenado de una mejor manera.

**Figura 39.**

*Tema 2 experiencia, visualización de video*



En el bloque experiencia tenemos la presentación de un video de youtube mismo que ayudará a que los estudiantes conozcan la importancia de las artes escénicas, su historia y características principales.

**Figura 40.**  
Tema 2 experiencia, lluvia de ideas



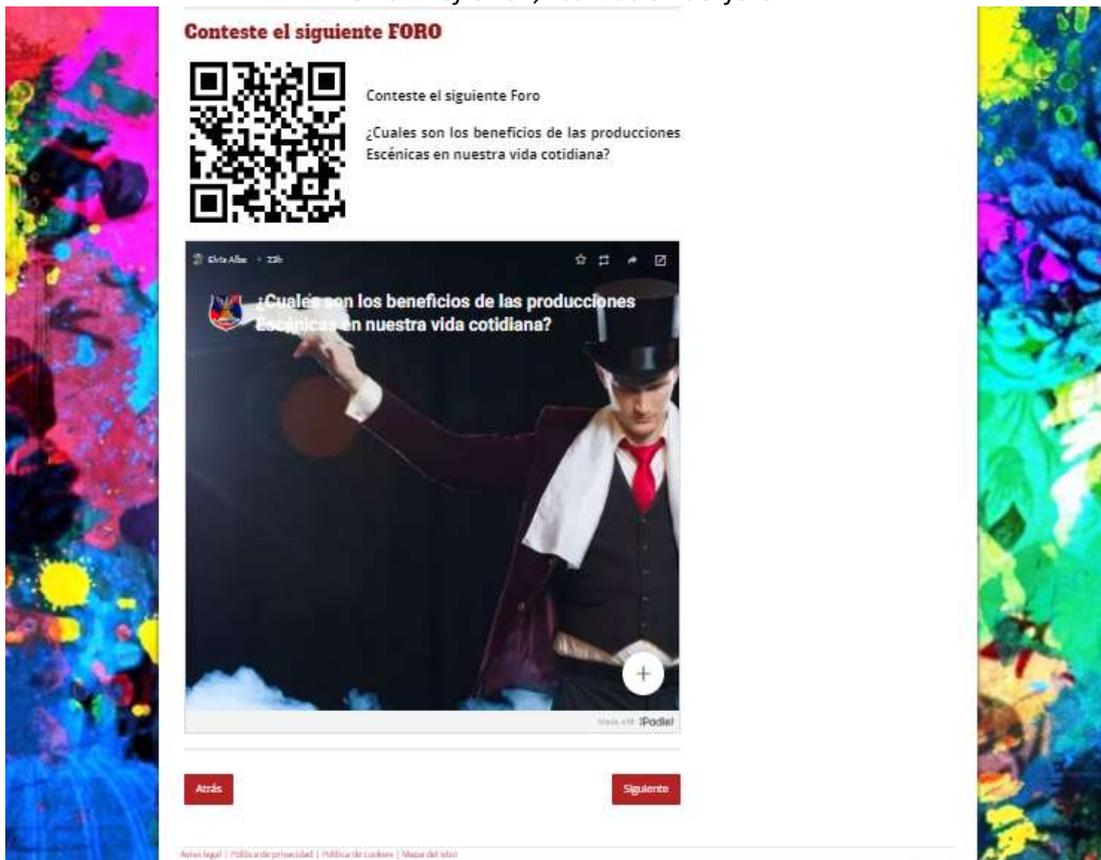
Con la visualización del video anteriormente mencionado los estudiantes podrán completar la lluvia de ideas donde podrán contestar qué tipos de producciones escénicas conoce y donde ha visto producciones escénicas.

**Figura 41.**  
Tema 2 reflexión, Presentación Slides



En la parte de reflexión de producciones escénicas los estudiantes encontrarán una presentación realizada en la página de Slides, esto permitirá que puedan revisar el material referente al tema, para poder realizar la siguiente actividad.

**Figura 42.**  
Tema 2 reflexión, realización del foro



El foro que tenemos en el tema de reflexión de las producciones escénicas ayuda a los estudiantes a comprobar la información que han ido adquiriendo con los diferentes materiales didácticos interactivos que se está compartiendo.

**Figura 43.**  
Tema 2 Conceptualización, revisión documento



El material que tenemos en la conceptualización de las producciones escénicas se realizó en Calameo, una herramienta interactiva que ayudará a los estudiantes a validar la información sobre las producciones relacionadas al teatro y su importancia.

**Figura 44.**

*Tema 2 Conceptualización, aprendo jugando*



Las producciones escénicas es importante aprender jugando ya que esto será más llamativo hacia los estudiantes, la actividad fue desarrollada en educaplay una actividad donde los estudiantes tendrán que memorizar las imágenes para poder realizar la actividad.

**Figura 45.**

*Tema 2 Aplicación, Quizizz producciones escénicas*



En la aplicación tendremos una validación de la información adquirida durante el tema de las producciones escénicas mediante un Quizizz mismo que será relacionado con el tema para que los estudiantes pongan en práctica sus conocimientos.

### **Bloque Proyecto Educativo 3, Tema: Música**

**Objetivo de aprendizaje:** Comprender y explorar las distintas dimensiones del arte escénico, desarrollando habilidades de análisis, apreciación y creación, para adquirir una visión integral de los elementos técnicos, artísticos y culturales a través del medio escénico.

**Destreza de aprendizaje:** Realizar una investigación acerca de las expresiones musicales tradicionales de nuestro país, como el pasillo, el sanjuanito, el albazo y el pasacalle, así como los instrumentos musicales utilizados y las danzas asociadas, con el fin de recopilar la información obtenida en archivos de audio y documentos visuales.

**Componentes utilizados:** en el bloque tres se trabaja con el tema relacionado a la música se ha utilizado las siguientes herramientas, videos de youtube, presentaciones en Slides, lluvia de ideas en mentimeter, código QR, para el foro en padlet, wordwall y Quizizz para comprobar la información adquirida de los estudiantes mediante juegos y prezi video para la exposición de la una clase magistral con documentos de información.

**Figura 46.**  
*Tema 3 Música, objetivo y destreza de aprendizaje*



The image shows a screenshot of a website page for 'UNIDAD EDUCATIVA "BARRA" 72 AÑOS DE VIDA INSTITUCIONAL'. The page is titled 'Proyecto Educativo' and has a navigation menu with 'Inicio', 'Acerca de', 'Docencia', 'Proyecto Educativo', and 'Contacto'. The main content is divided into three sections: 'Objetivo', 'Destreza de Aprendizaje', and 'Video Motivacional'. The 'Objetivo' section states: 'Comprender significativamente la teoría musical, interpretación y creación sonora, permitiendo a los estudiantes desarrollar su apreciación artística, habilidades auditivas y expresión creativa.' The 'Destreza de Aprendizaje' section includes the code 'ECA-4.3.14' and describes the goal of investigating traditional musical manifestations of the country. The 'Video Motivacional' section features a cartoon illustration of a man with glasses and a red play button, with a 'Ver en YouTube' button below it. A purple button labeled 'Consulte aquí' and a QR code are also visible on the right side of the page.

En el último tema referente a la parte musical empezamos con el objetivo y destreza de aprendizaje para que los estudiantes conozcan qué conocimientos vamos adquiriendo durante el tema planteado.

**Figura 47.**  
*Tema 3 Música, bloque académico*



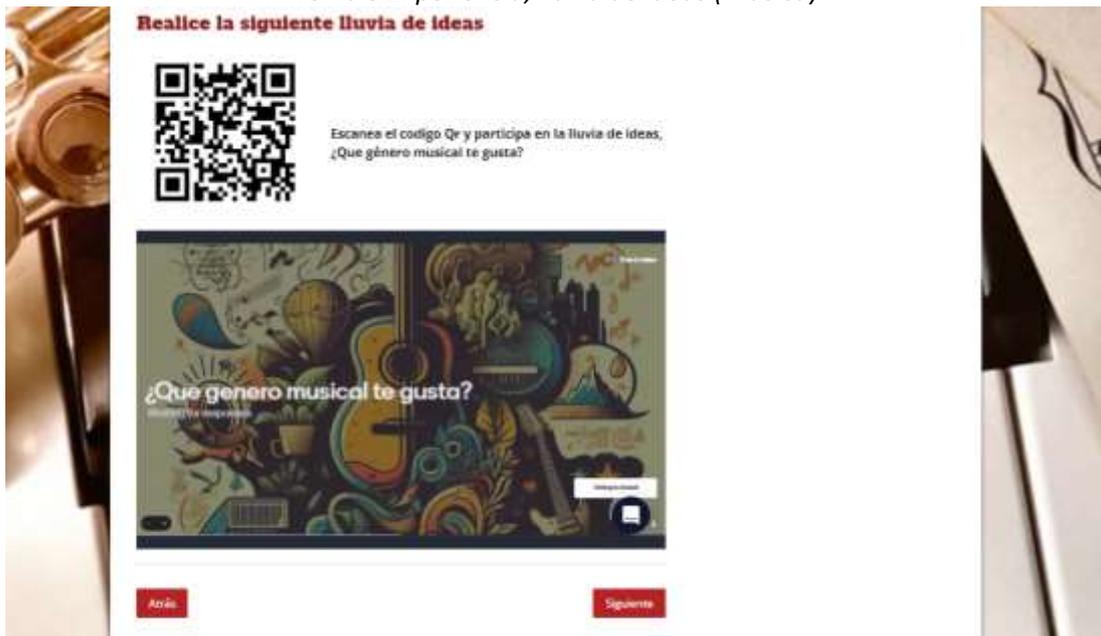
En el bloque académico del tema tres (Música) es importante que los estudiantes conozcan la metodología que se va a utilizar en este caso ERCA la cual se ha realizado un menú en el cual ellos puedan ingresar desde la página central.

**Figura 48.**  
*Tema 3 Experiencia, revisión de la presentación*



La presentación de Slides que tenemos a continuación ayuda a los estudiantes a revisar la información sobre el tema con un material interactivo referente a la música y sus características.

**Figura 49.**  
**Tema 3 Experiencia, lluvia de ideas (Música)**



La lluvia de ideas realizada en mentimeter con la opción de que los estudiantes puedan escanear el código QR, ayudará a los estudiantes a compartir sus ideas mediante sus experiencias.

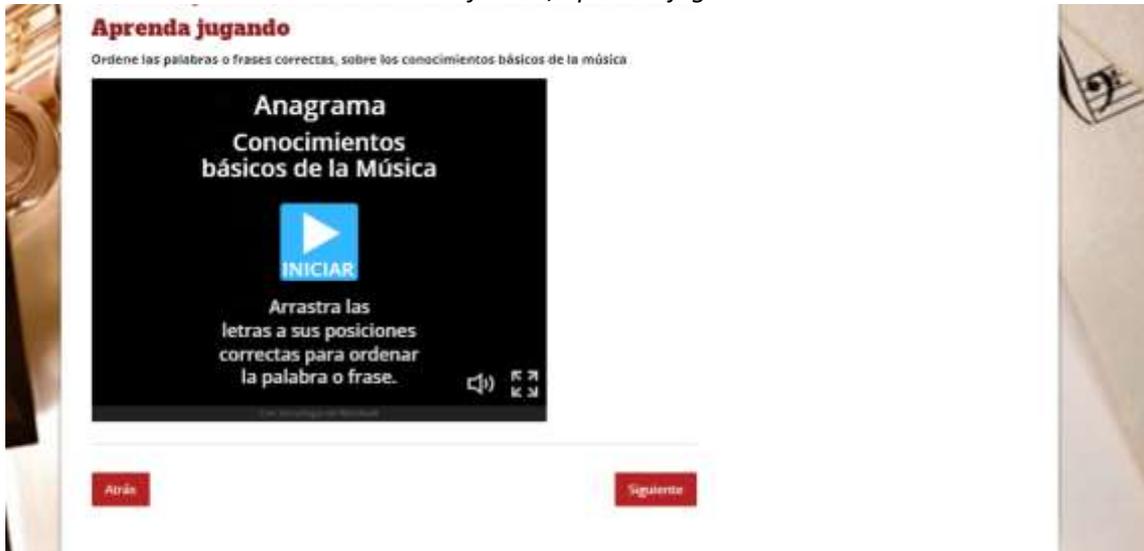
**Figura 50.**  
**Tema 3 Reflexión, Infografía**



La infografía está realizada en la herramienta canva la cual los estudiantes encontrarán información sobre la música tradicional ecuatoriana que es de suma importancia conocer nuestras costumbres y tradiciones.

**Figura 51.**

*Tema 3 Reflexión, aprendo jugando*



Los conocimientos que vamos adquiriendo lo vamos poniendo en práctica para verificar la información que los estudiantes van adquiriendo, la actividad fue desarrollada en la plataforma wordwall.

**Figura 52.**

*Tema 3 Reflexión, visualización del video*



En la conceptualización del bloque tres (Música) los estudiantes podrán observar el video que está realizado en la plataforma prezi video, mediante la esto aprenderán las funciones que tiene la música y su significado.

**Figura 53.**

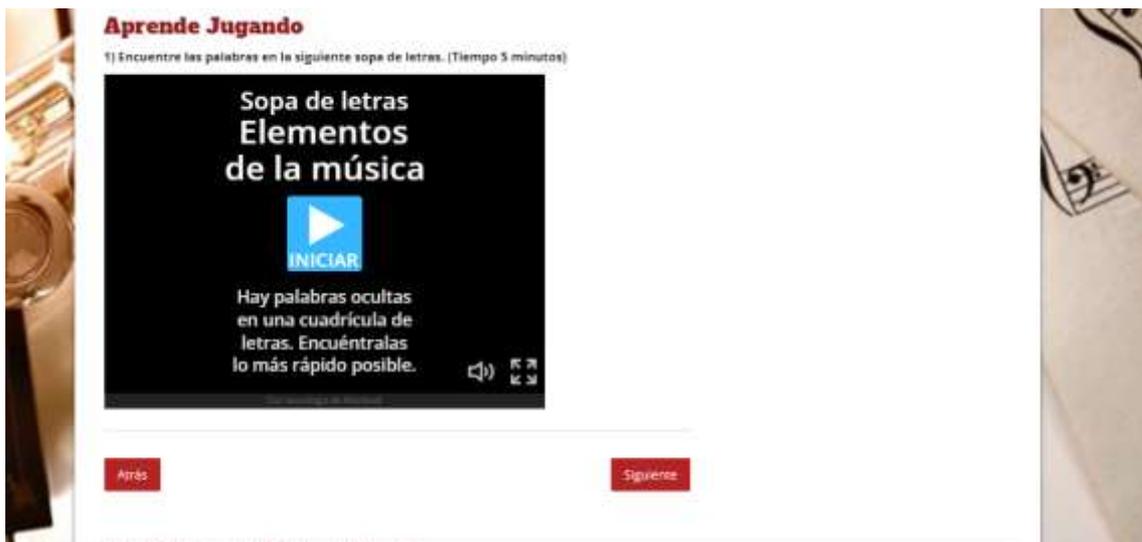
*Tema 3 Reflexión, realización del foro*



El foro en el bloque de conceptualización ayudará a los estudiantes a compartir sus conocimientos referentes a las funciones de la música, lo cual podrán escanear el código QR o a su vez realizarlo en el mismo sitio Web.

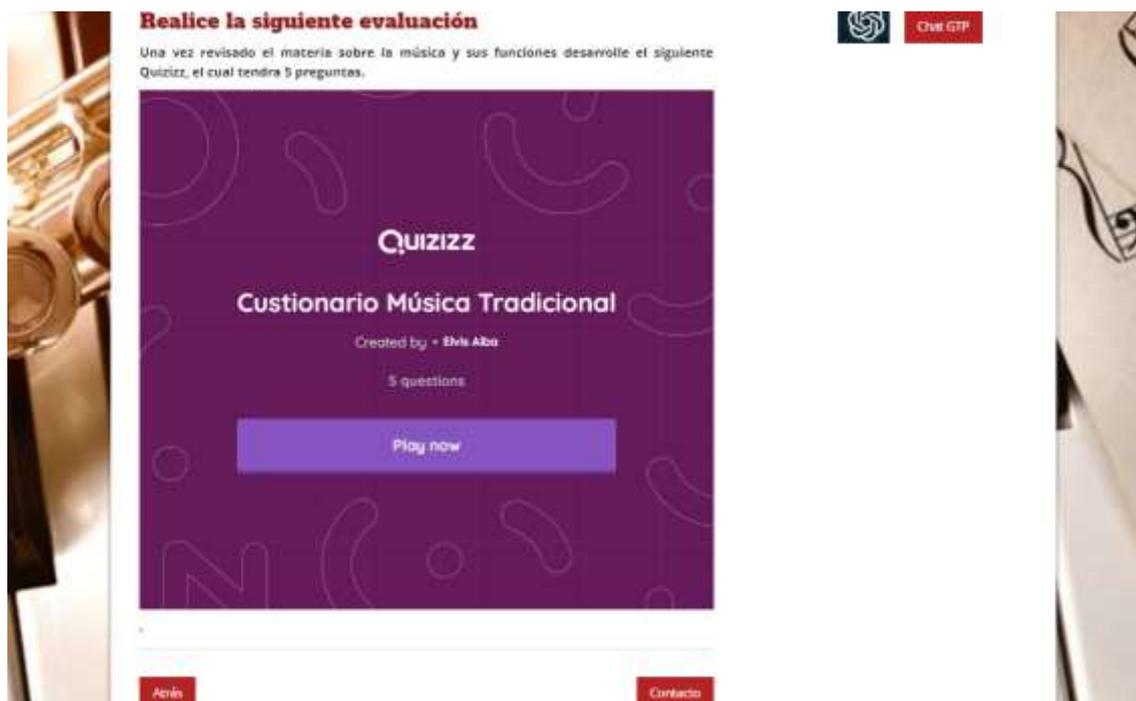
**Figura 54.**

*Tema 3 Reflexión, aprendo jugando*



En la siguiente actividad el bloque de reflexión los estudiantes podrán poner en práctica sus conocimientos mediante juegos interactivos realizados en la plataforma wordwall, con el tema elementos de la música.

**Figura 55.**  
*Tema 3 Aplicación, Quizizz*



En el último bloque tenemos la aplicación donde los estudiantes pondrán en práctica sus conocimientos adquiridos durante todo el tema referente a la música enfocado en la parte tradicional, esto se desarrolló en la plataforma de Quizizz.

### **c. Estrategias y/o técnicas**

Para el desarrollo de las actividades y el uso de estrategias ha sido fundamental que el sitio Web cuente con un contenido visual interactivo para que los estudiantes puedan tener más interés en revisar la plataforma, de la misma forma el contenido está de manera organizada por lo que el sitio Web cumple con los requerimientos solicitados para mejorar la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.

La metodología que se utilizó para la elaboración del sitio Web fue la de ERCA (Experiencia, conceptualización, reflexión y aplicación) con herramientas lúdicas e interactivas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes y cumplir con los objetivos propuestos, todas las herramientas se han ido ajustando a la metodología, como se detalla a continuación:

- **Experiencia:** Visualización de video, presentación de diapositivas, lluvia de ideas, infografías
- **Reflexión:** Resumen, debates, lluvia de ideas.
- **Conceptualización:** Documentos PDF, juegos interactivos.
- **Aplicación:** rúbricas, guía de aprendizaje en PDF, Evaluaciones

Las herramientas TIC que se utilizó para la elaboración del sitio Web fueron las de Recursos (R) y Actividades Asincrónicas (A.A), que están relacionadas de la siguiente manera:

- **Videos:** Prezi Video – YouTube – Voki
- **Presentaciones:** Slides, Emaze, Calameo
- **Infografías:** Canva
- **Interactivas:** Quizizz, Wordwall, Educaplay

### 1.3. Validación de la propuesta

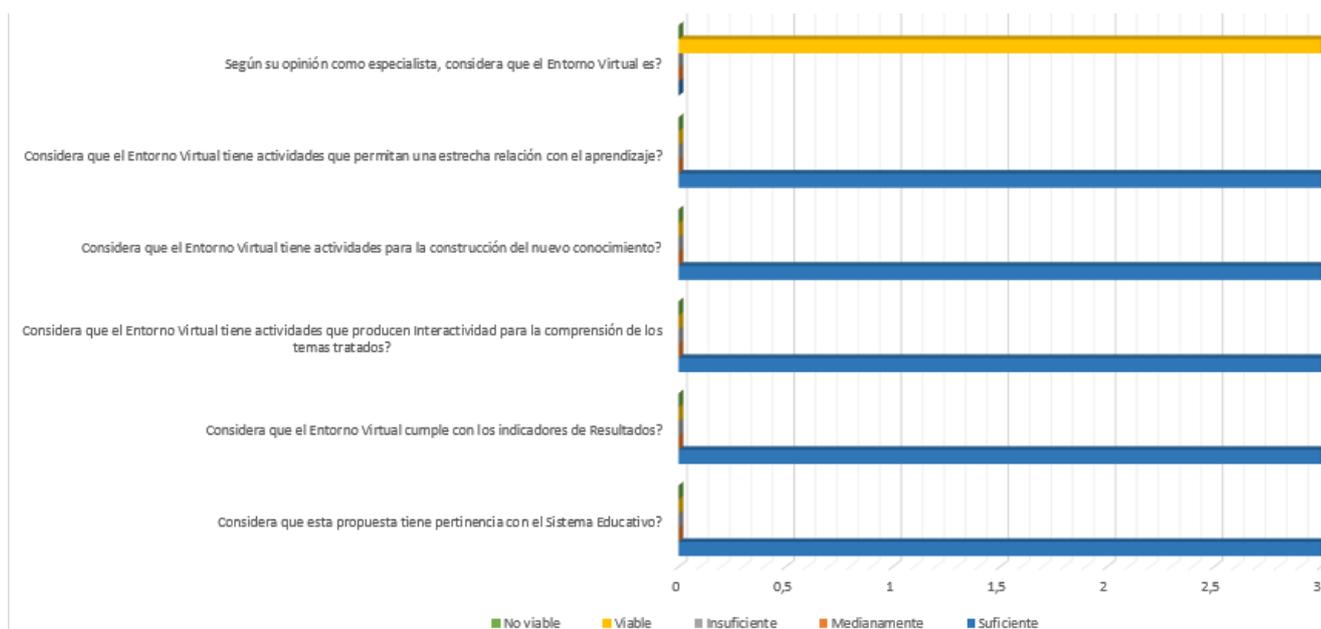
Para la validación de la propuesta se la realizó a tres especialistas en educación, uno de ellos tiene una maestría en artes visuales para validar el diseño del sitio Web, la siguiente especialista tiene un doctorado en pedagogía de la educación la cual ayudará a verificar la información y la última especialista tiene una maestría en educación mediado por TIC para validar los recursos utilizados.

**Tabla 5. Valoración de especialistas**

Especialista	Título	Institución	Experiencia
<b>Especialista 1</b>	<b>Maestría en Pedagogía - Educación Superior</b>	<b>Unidad Educativa Ibarra</b>	<b>27 años</b>
<b>Especialista 2</b>	<b>Maestría en Artes Visuales</b>	<b>Unidad Educativa Ibarra</b>	<b>15 años</b>
<b>Especialista 3</b>	<b>Maestría en educación mediado por TIC</b>	<b>Unidad Educativa Ibarra</b>	<b>25 años</b>

El gráfico que tenemos a continuación muestra la validación realizado por los especialistas:

**Figura 56.**  
*Gráfico de validación de especialistas*



En la validación de los especialistas el resultado que se obtiene es que el sitio Web cumple con todos los requerimientos que los estudiantes necesitan para mejorar su aprendizaje y cumplir con su objetivo, lo que recomiendan es que para el manejo del sitio Web debe darse una capacitación a los docentes y estudiantes para su buen uso.

#### 1.4. Matriz de articulación de la propuesta

En la presente matriz se sintetiza la articulación del producto realizado con los sustentos teóricos, metodológicos, estratégicos-técnicos y tecnológicos empleados.

**Tabla 6**  
**Matriz de articulación**

TEMA	TEORÍA DE APRENDIZAJE	METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA ERCA	ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CLASIFICACIÓN TIC							
					R. Recurso AA: Actividad Asincrónica AS: Actividad Sincrónica	P	OG	R	E	S	I	O
ECA: Producciones Artísticas	Constructivismo - Conectivismo (CON)	<b>Experiencia (E)</b> <i>Fase de contextualización</i>	Visualización de videos	Los conocimientos que podemos obtener a través de experiencias relacionadas en el ámbito cultural.	R. Youtube			✓				
			Lluvia de ideas		R. Mentimeter				✓			
			Revisión de diapositivas		R. Slides	✓						
		<b>Reflexión (R)</b> <i>Estructuración del conocimiento</i>	Resumen	Reflexiona las experiencias a través de vivencias suscitadas en su vida	R. Canva			✓				
Debate	AA. Foro								✓			

ECA: Producciones Escénicas	Constructivismo - Conectivismo	<b>Conceptualización (C)</b>	Ilustraciones	Analiza y expone la información de lo aprendido sobre las producciones artísticas.	R. Emaze	✓		
		<i>Estructuración del conocimiento</i>	Juegos educativos		R. educaplay		✓	
		<b>Aplicación (A)</b>	Resolución de casos	Construye, organiza y soluciona temas de producciones artísticas usando lo aprendido.	R. Archivo PDF			✓
		<i>Desarrollo de la destreza</i>	Ensayo					
		<b>Experiencia (E)</b>	Visualización de videos	Los conocimientos que podemos obtener a través de experiencias relacionadas en el ámbito cultural escénico.	R. Youtube		✓	
		<i>Fase de contextualización</i>	Lluvia de ideas		R. Mentimeter		✓	
<b>Reflexión (R)</b>	Resumen	Reflexiona las experiencias a través de vivencias suscitadas en su vida	R. Slides	✓				
<i>Estructuración del conocimiento</i>	Debate		AA. Foro - Padlet		✓			

		<b>Conceptualización (C)</b>	Documentos – resumen	Analiza y expone la información de lo aprendido sobre las producciones escénicas	R. Calameo	✓	
		<i>Estructuración del conocimiento</i>	Juegos educativos		R. Educaplay		✓
		<b>Aplicación (A)</b>		Construye, organiza y soluciona temas de producciones artísticas usando lo aprendido.			
		<i>Desarrollo de la destreza</i>	Evaluación		AA. Quizziz	✓	
<b>ECA: Música</b>	<b>Constructivismo - Conectivismo</b>	<b>Experiencia (E)</b>		Los conocimientos que podemos obtener a través de experiencias relacionadas en el ámbito musical.			
		<i>Fase de contextualización</i>	Revisión de diapositivas		R. Slides	✓	
			Lluvia de ideas		R. Mentimeter		✓
		<b>Reflexión (R)</b>	infografías – ilustraciones	Reflexiona las experiencias a través de vivencias suscitadas en su vida.	R. Canva		✓
		<i>Estructuración del conocimiento</i>	Juegos educativos		AA. WordWall		✓

<b>Conceptualización (C)</b>	Resumen	Analiza y expone la información de lo aprendido sobre música, sus funciones y características.	R.Prezi Video		✓
<i>Estructuración del conocimiento</i>	Debate		AS. Foro – Padlet	✓	
	Juegos educativos		AA. WordWall		✓
<b>Aplicación (A)</b>	Resolución de casos	Crea, planifica y soluciona casos reales usando lo aprendido en la música tradicional	AA. Quizziz		✓
<i>Desarrollo de la destreza</i>					

## CONCLUSIONES

La elaboración de un Sitio Web con recursos digitales 4.0 como recurso didáctico necesitó de una contextualización de los fundamentos teóricos sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de ECA demostrando ser una estrategia altamente relevante para fortalecer el proceso educativo en el área artística. La combinación de teoría y tecnología ha permitido la creación de un entorno educativo interactivo y atractivo.

El diagnóstico realizado a los maestros de 8vo año de Educación General Básica Superior sobre la utilización de recursos didácticos interactivos, ha resaltado la necesidad de aplicar herramientas modernas que fomenten la participación activa de los estudiantes en el proceso educativo. Buscando siempre la integración de recursos para mejorar la comprensión y retención de los contenidos culturales y artísticos.

De acuerdo a los resultados de la investigación se vio la necesidad de crear un sitio Web como recurso didáctico interactivo artístico demostrando ser una estrategia efectiva para el fortalecimiento del área de ECA, tomando en cuenta que es un material de fácil manejo para los docentes, les ahorra tiempo, existe coherencia en los contenidos y facilidad para el proceso evaluativo, así mismo el sitio Web para los estudiantes se ha convertido en una forma de trabajo práctica, atractiva; facilitándoles el tiempo, la experimentación artística digital, con ello el alumno tiene mayor interés y compromiso al interactuar con los contenidos de manera visual y práctica, lo que ha influido positivamente en su aprendizaje.

La valoración realizada por expertos en educación y tecnología ha corroborado el impacto positivo del sitio Web como recurso didáctico interactivo artístico. Sus opiniones respaldan la idea de que esta herramienta puede enriquecer significativamente la experiencia de aprendizaje de los estudiantes y promover un enfoque más completo en el área de ECA.

## RECOMENDACIONES

Se recomienda siempre contextualizar los fundamentos teóricos de la enseñanza-aprendizaje en el área de ECA dentro de los procesos investigativos y en la elaboración de programas interactivos que busquen mejorar la práctica artística educativa en las aulas; así como facilitar la búsqueda de información para la elaboración de trabajos y tareas.

Dado que la tecnología y las preferencias de los estudiantes evolucionan constantemente, se sugiere a los maestros de 8vo año de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Ibarra estar pendientes y buscar recursos didácticos interactivos para el desarrollo de la asignatura de ECA a través de bases tecnológicas interactivas donde pueden encontrar material didáctico actualizado con contenido fresco y relevante. La actualización constante mantendrá el interés de los estudiantes y maximizará el impacto educativo.

Se recomienda a los docentes la utilización del sitio Web sobre ECA para el Octavo año de EGBS creada con herramientas digitales 4.0 y bases de metodología artísticas, además de sugerir recursos para la revisión periódica del material y la actualización constante del mismo; es importante mencionar que antes de su aplicación se debe capacitar a los estudiantes en el uso del sitio Web creada para que obtener los mejores resultados en el desarrollo de sus trabajos y tareas.

Explorar oportunidades para la colaboración entre docentes de diferentes áreas para enriquecer los contenidos y la interactividad del sitio Web. La interdisciplinariedad puede promover una comprensión más amplia y profunda de los conceptos culturales y artísticos. Por ello, se recomienda capacitar a los maestros de educación artística de la Unidad Educativa Ibarra sobre la propuesta planteada y el uso de herramientas tecnológicas aplicadas al área de ECA.

## BIBLIOGRAFÍA

- Álvarez, E. (2021). *Recursos y materiales didácticos digitales*. Guatemala: División de Desarrollo Académico. Obtenido de <https://digid.usac.edu.gt/wp-content/uploads/2021/03/Diplomado-actualizacio%CC%81n-docente-marzo-2021-.pdf>
- Aróstegui, J., & et al, .. (2015). *Las políticas educativas de reforma y su impacto en la Educación Musical Escolar. De dónde venimos y hacia dónde podemos ir*. Obtenido de <https://www.amplificar.mus.br/data/referencias/ver/Las-politicas-educativas-de-reforma-y-su-impacto-en-la-Educacion-Musical-Escolar--De-donde-venimos-y-hacia-donde-podemos-ir>
- Cotes, A. M. (27 de Enero de 2018). *La importancia del arte en la educación*. Obtenido de <https://www.compartirpalabramaestra.org/actualidad/blog/la-importancia-del-arte-en-la-educacion>
- Educación, M. d. (2016). *Instructivo Metodológico para el Docente de la I Etapa del componente Post - alfabetización*. Quito: Subsecretaría de Educación Especializada e Inclusiva. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/06/MODULO3.pdf>
- ELURNET. (2017). *Los entornos virtuales de aprendizaje (EVA), qué son y qué aportan a la educación*. Obtenido de <https://elurnet.net/que-es-y-que-aporta-el-entorno-virtual-de-aprendizaje-eva-a-la-educacion/#:~:text=Es%20una%20herramienta%20o%20conjunto,manera%20virtual%2C%20utilizando%20la%20inform%C3%A1tica>.
- Gutiérrez Tapias, M. (2018). *Estilos de aprendizajes, estrategias para enseñar. su relación con el desarrollo emocional y "Aprender y aprender"*. Obtenido de <file:///C:/Users/Martha/Downloads/Dialnet-EstilosDeAprendizajeEstrategiasParaEnsenar-6383448.pdf>
- Jiménez, A., & Pérez, A. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del Conocimiento. *EAN*, 179-200. Obtenido de <https://doi.org/10.21158/01208160.n82.2017.1647>
- Marcillo, P. &. (2021). La teoría del conectivismo de Siemens en la Educación. 1-84. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/17303/1/T-UCE-0010-FIL-2>.
- MINEDUC. (2016). *Educación Cultural y Artística*. Obtenido de [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/ECA\\_COMPLETO.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/ECA_COMPLETO.pdf)
- MINEDUC. (2018). *Guía de presentación y evaluación de proyectos*. Quito: Ministerio de Educación. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/03/guia-educacion-cultural-artistica.pdf>
- Real, C. (2019). Materiales didácticos digitales: Un recurso innovador en la docencia del siglo XXI. *Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC, Vol. 8(Núm. 2)*, 12-27. Obtenido de <https://orcid.org/0000-0002-2236-4265>
- Salinas, P. J. (2018). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA*. Merina: Universidad de Los Andes. Obtenido de

[http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/34398/metodologia\\_investigacion.pdf;jsessionid=57569F09D901BEC1BC865A08F6C64410?sequence=1](http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/34398/metodologia_investigacion.pdf;jsessionid=57569F09D901BEC1BC865A08F6C64410?sequence=1)

- Sanchez, A., & Garza, A. (2021). Enfoques metodológicos en la investigación histórica: cuantitativa, cualitativa y comparativa. *Scielo*, 2594-2956. Obtenido de [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2594-29562021000200147](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2594-29562021000200147)
- Toro, V. L. (2023). *Sitio Web para capacitación docente sobre el empleo de herramientas tecnológicas de*. Quito: Universidad Israel. Obtenido de <http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/3506>
- UNESCO. (2022). *Semana Internacional de la Educación Artística*. Paris: Unesco. Obtenido de <https://es.unesco.org/commemorations/artseducationweek>
- Veintimilla- Cordero, M. (9 de Mayo de 2019). *La Educación Artística y sus problemas: Consideraciones en torno al caso de Ecuador*. Obtenido de <file:///C:/Users/Martha/Downloads/jcrespo-06-01-paula.pdf>
- Weiand, A. &. (2022). Análise De Uma Disciplina De Pós-Graduação Em Modalidade Ere Sob a Ótica Das Teorias Conectivista E Da Atividade. *Educação Em Revista*, 38. <https://doi.org/10.1590/0102-4698368535846>.

## ANEXOS

### ANEXO 1

#### FORMATO DE ENCUESTA DOCENTES



#### ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA "IBARRA", EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA

**TEMA:** Sitio Web con recursos digitales 4.0 como recurso didáctico para el área de Educación Cultural y Artística

**OBJETIVO:** Elaborar un Sitio Web con recursos digitales 4.0 como recurso didáctico para el área de Educación Cultural y Artística para los estudiantes de 8vo año de EGBS de la Unidad Educativa Ibarra en el año lectivo 2022 - 2023

- 1) **¿Está familiarizado/a con el concepto de recursos digitales 4.0 en el ámbito de la Educación Cultural y Artística?**
  - SI
  - NO
  
- 2) **¿Ha utilizado alguna vez un sitio web con recursos digitales 4.0 como recurso didáctico en sus clases de Educación Cultural y Artística?**
  - SI
  - NO
  
- 3) **¿Cree que los recursos digitales 4.0 pueden mejorar la comprensión y apreciación de las manifestaciones culturales y artísticas por parte de los estudiantes?**
  - SI
  - NO
  
- 4) **¿Considera que utilizar recursos digitales 4.0 en sus clases de Educación Cultural y Artística presenta más desafíos que beneficios?**
  - SI
  - NO
  -
  
- 5) **¿Ha recibido alguna capacitación o formación específica sobre el uso de recursos digitales 4.0 en la enseñanza de Educación Cultural y Artística?**
  - SI
  - NO

**6) ¿Cree que los recursos digitales 4.0 pueden contribuir al desarrollo de habilidades creativas y artísticas de los estudiantes en el área de Educación Cultural y Artística?**

- SI
- NO

**7) ¿Al conocer los beneficios de un sitio web estaría de acuerdo de implementar en sus clases?**

- SI
- NO

## ANEXO 2

### FORMATO DE ENCUESTA ESTUDIANTES



#### ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA "IBARRA", EN EL AREA DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA

**TEMA:** Sitio Web con recursos digitales 4.0 como recurso didáctico para el área de Educación Cultural y Artística

**OBJETIVO:** Elaborar un Sitio Web con recursos digitales 4.0 como recurso didáctico para el área de Educación Cultural y Artística para los estudiantes de 8vo año de EGBS de la Unidad Educativa Ibarra en el año lectivo 2022 – 2023

- 1) **¿Ha utilizado alguna vez un sitio web con recursos digitales 4.0 para aprender sobre temas relacionados con Educación Cultural y Artística?**
  - SI
  - NO
- 2) **¿Consideras que los recursos digitales 4.0 pueden hacer más interesantes las clases de Educación Cultural y Artística?**
  - SI
  - NO
- 3) **¿Crees que el uso de recursos digitales 4.0 en el área de Educación Cultural y Artística te ayudaría a comprender y apreciar mejor las manifestaciones culturales y artísticas?**
  - SI
  - NO
- 4) **¿Ha utilizado recursos digitales 4.0 en el ámbito educativo?**
  - SI
  - NO
- 5) **¿Cómo te gustaría que fuera la interfaz de un sitio web con recursos digitales 4.0 para el área de Educación Cultural y Artística? ¿Qué características consideras importantes?**
  - Imágenes
  - Videos
  - Música
  - Artículos
  - Todos
- 6) **¿Qué tipo de actividades o ejercicios interactivos te gustaría encontrar en un sitio web con recursos digitales 4.0 para el área de Educación Cultural y Artística?**
  - Dinámico

- Divertidos
- Interesantes
- Todos

**7) ¿Crees que los recursos digitales 4.0 podrían ayudarte a desarrollar tus habilidades creativas y artísticas?**

- SI
- NO

**8) ¿Te gustaría recibir capacitación adicional para aprender a utilizar eficazmente los recursos digitales 4.0 en el área de Educación Cultural y Artística?**

- SI
- NO

**ANEXO 3**

**VINCULACIÓN UNIDAD EDUCATIVA IBARRA**



**CAPACITACIÓN ESTUDIANTES DE 8vo Año de EGBS**



## UTILIZACIÓN SITIO WEB



ANEXO 4

VALIDACIÓN ESPECIALISTAS

ESPECIALISTA 1



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSTGRADOS

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

INSTRUMENTO PARA LA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Se solicita su valiosa contribución para evaluar la calidad de la siguiente propuesta

Datos Informativos	
Apellidos y nombres:	Martha Cecilia Hidrobo Proaño
C.I.:	1001738994
Profesión:	Msc. en Pedagogía - Educación Superior
Cargo:	Docente
Lugar de Trabajo:	Unidad Educativa "Ibarra"

FORMATO DE VALIDACIÓN DE ESPECIALISTAS:

NOMBRE DEL PROYECTO			
Sitio Web 4.0 como recurso didáctico para el área de Educación Cultural y Artística			
Objetivo General: Elaborar un Sitio Web con recursos digitales 4.0 como recurso didáctico para el área de Educación Cultural y Artística para los estudiantes de 8vo año de EGB de la Unidad Educativa Ibarra en el año lectivo 2022 - 2023.			
Instrucciones: Responda con sinceridad Colocar con una X en cada indicador según su criterio. En la parte de recomendaciones, escriba sus apreciaciones o análisis.			
Observaciones de Especialistas			
Considera que esta propuesta tiene pertinencia con el Sistema Educativo.	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
	X		
Considera que el Entorno Virtual cumple con los indicadores de Resultados.	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
	X		
Considera que el Entorno Virtual tiene actividades que producen Interactividad para la comprensión de los temas tratados.	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
	X		
Considera que el Entorno Virtual tiene actividades para la construcción del nuevo conocimiento.	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
	X		
Considera que el Entorno Virtual tiene actividades que permitan una estrecha relación con el aprendizaje.	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
	X		
Según su opinión como especialista, considera que el Entorno Virtual es:	Viable		No viable.
	X		

Recomendaciones: En primer lugar debe solicitar la  
iniciativa dentro del área artística, puesto que  
no manejamos texto del maestro.

Se recomienda socializar este recurso digital a  
todos los docentes del área artística para poder  
trabajar con este material y se nos facilite la  
proceso de enseñanza-aprendizaje con los  
estudiantes.



Firma del especialista:

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL



ESCUELA DE POSTGRADOS

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

INSTRUMENTO PARA LA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Se solicita su valiosa contribución para evaluar la calidad de la siguiente propuesta

Datos Informativos	
Apellidos y nombres:	Ravelo Sanchez Juan Carlos
C.I.:	100308577-4
Profesión:	Docente y Artista Plástico Magister en Artes Visuales UTN
Cargo:	Docente de ECA
Lugar de Trabajo:	Unidad Educativa Ibarra

FORMATO DE VALIDACIÓN DE ESPECIALISTAS:

NOMBRE DEL PROYECTO			
Sitio Web 4.0 como recurso didáctico para el área de Educación Cultural y Artística			
Objetivo General: Elaborar un Sitio Web con recursos digitales 4.0 como recurso didáctico para el área de Educación Cultural y Artística para los estudiantes de 8vo año de EGB de la Unidad Educativa Ibarra en el año lectivo 2022 - 2023.			
Instrucciones: Responda con sinceridad Colocar con una X en cada indicador según su criterio. En la parte de recomendaciones, escriba sus apreciaciones o análisis.			
Observaciones de Especialistas			
Considera que esta propuesta tiene pertinencia con el Sistema Educativo.	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
	X		
Considera que el Entorno Virtual cumple con los indicadores de Resultados.	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
	X		
Considera que el Entorno Virtual tiene actividades que producen Interactividad para la comprensión de los temas tratados.	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
	X		
Considera que el Entorno Virtual tiene actividades para la construcción del nuevo conocimiento.	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
	X		
Considera que el Entorno Virtual tiene actividades que permitan una estrecha relación con el aprendizaje.	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
	X		
Según su opinión como especialista, considera que el Entorno Virtual es:	Viable		No viable.
	X		

Recomendaciones: Crea que se debería aplicar en todas las unidades  
Educativas locales siempre y cuando se doten de los  
implementos tecnológicos para poder desarrollar de mejor manera.

---

---

---

---

---

---



Firma del especialista:

**ESPECIALISTA 3**

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL  
ESCUELA DE POSTGRADOS



**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC**  
**INSTRUMENTO PARA LA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA**

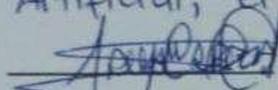
Se solicita su valiosa contribución para evaluar la calidad de la siguiente propuesta

Datos Informativos	
Apellidos y nombres:	Cárdenas Fierro Tanya Malena
C.I.:	040110896-4
Profesión:	Docente
Cargo:	Docente de Inglés
Lugar de Trabajo:	Unidad Educativa 'Ibarra'

**FORMATO DE VALIDACIÓN DE ESPECIALISTAS:**

NOMBRE DEL PROYECTO			
Sitio Web 4.0 como recurso didáctico para el área de Educación Cultural y Artística			
<b>Objetivo General:</b> Elaborar un Sitio Web con recursos digitales 4.0 como recurso didáctico para el área de Educación Cultural y Artística para los estudiantes de 8vo año de EGB de la Unidad Educativa Ibarra en el año lectivo 2022 - 2023.			
<b>Instrucciones:</b> Responda con sinceridad Colocar con una X en cada indicador según su criterio. En la parte de recomendaciones, escriba sus apreciaciones o análisis.			
Observaciones de Especialistas			
Considera que esta propuesta tiene pertinencia con el Sistema Educativo.	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
	X		
Considera que el Entorno Virtual cumple con los indicadores de Resultados.	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
	X		
Considera que el Entorno Virtual tiene actividades que producen Interactividad para la comprensión de los temas tratados.	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
	X		
Considera que el Entorno Virtual tiene actividades para la construcción del nuevo conocimiento.	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
	X		
Considera que el Entorno Virtual tiene actividades que permitan una estrecha relación con el aprendizaje.	Suficiente	Medianamente	Insuficiente
	X		
Según su opinión como especialista, considera que el Entorno Virtual es:	Viable		No viable.
	X		

Recomendaciones: La propuesta es altamente viable, interactiva, educativa, con actividades que permiten desarrollar destrezas en todos los ámbitos, sugeriría un curso previo a docentes para el uso de la herramienta de Inteligencia Artificial, el resto excelente plataforma.

  
Firma del especialista: