



**UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
EDUCACIÓN**

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Carrera de:

Pedagogía de las Artes y Humanidades

**Experimentación didáctica por medio del arte para el descubrimiento y
activación de los sentidos**

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

Autor:

Pamela Alexandra Avila Saquicela

CI: 0350019766

Tutor:

Dra. Paola Silvana Vázquez Neira

CI: 0103724951

Azogues - Ecuador

Marzo, 2023

Agradecimiento

La oportunidad de vivir la experiencia de acontecimientos que contribuyen al conocimiento y aprendizaje, son las más especiales desde mi punto de vista, es como tomar un instante, guardarlo en un espacio de la mente, para recordarlo en un futuro, añorando revivir aquellas sensaciones que nos provocó en su instante, considerando que lo más valioso está en la sabiduría que nos ha brindado el pasar del tiempo. Y así fue como un novato se convirtió en un experto o por lo menos ya no se encuentra asustado como al principio de todo. De esta manera es como inicio mi agradecimiento a todos los docentes que fomentaron mi desarrollo intelectual a lo largo de mi vida, que me han enseñado la importancia de saber más allá de lo que se conoce, en especial a la Dra. Paola Vázquez quien me ayudó a resolver cada duda que tenía, por su apoyo, comprensión, e impulsar mi creatividad, además de creer en mí y mi proyecto.

Agradezco a mis padres que con su ayuda y amor incondicional me han impulsado a seguir adelante, siendo mi mayor inspiración para lograr muchas metas y a mis amigos que han sido incondicionales y siempre me brindaron su apoyo.

Dedicatoria

Este proyecto va dedicado a mis padres Lupe Saquicela y José Luis Avila, por su apoyo en todo lo que he hecho y por ser mi constante motivación. Inculcándome valores que han hecho de mí una persona con principios y educación. Gracias por fortalecer mi confianza e impulsar mis sueños, por creer en mí y no dudar ni por un segundo de mi capacidad.

Resumen

La sociedad en constante evolución y un desarrollo acelerado, obliga a que todos los elementos que lo conforman sigan su ritmo; de esta manera, las acciones vinculadas al hecho educativo no pueden alejarse de la innovación y la experimentación. Actualmente vivimos en un mundo que se mueve por la tecnología, facilitando varias de las acciones que realizamos en nuestro día a día, ofreciéndonos una resolución inmediata a los problemas que se nos presentan sin la necesidad de esforzarnos, acostumbrándonos al mínimo esfuerzo y desinterés por la creación desde cero. En este proyecto se analizó como la educación resulta afectada en el mundo tecnológico, debido a que los estudiantes son nativos digitales, acostumbrados y familiarizados con los elementos tecnológicos, con los cuales reciben información y solución al instante, descartando totalmente la presencia del docente para ayudar a solventar cualquier tipo de duda; restando importancia al rol docente, causando un problema en el proceso de enseñanza. Por esto, surge la necesidad de buscar nuevas alternativas que aporten e impulsen al desarrollo educativo, acoplándose a los requerimientos actuales, dejando atrás lo tradicional y descubriendo nuevas alternativas que mejoren la experiencia del aprendizaje en los estudiantes. Debido a esta problemática, se ha realizado el presente trabajo que tuvo como objetivo demostrar que gracias a la investigación, exploración y experimentación con recursos actuales como los audios 8D y el reconocimiento anatómico por medio del tacto los cuales ayudan al descubrimiento y activación de los sentidos; mejorando la experiencia del aprendizaje, y desarrollando un vínculo durante su transición. Las acciones mencionadas fueron implementadas con los estudiantes de noveno y décimo año del subnivel de básica superior, en la escuela Ángel Polivio Chávez, ubicada en la ciudad de Cuenca. De esta manera, se buscó fomentar la innovación, analizar la eficacia de las estrategias y su aporte a un cambio en el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro del área relacionada con el arte y la cultura.

Palabras claves: Educación Artística, experimentación, innovación educativa, tecnología auditiva 8D, descubrimiento y activación sensorial.

Abstract

A society in constant evolution and with an accelerated development forces all its elements to follow its rhythm; in this way, the actions linked to the educational fact cannot move away from innovation and experimentation. We currently live in a world that is moved by technology, facilitating several of the actions we perform in our day to day offering us an immediate resolution to the problems we face, accustoming us to the minimum effort and disinterest in the creation from scratch. Being education one of the affected areas, because students are digital natives, accustomed and familiar with the technological elements, with which they receive information and solutions instantly, totally discarding the presence of the teacher to help solve any kind of doubt. This undermines the importance of the teaching role, causing a problem in the teaching process. Therefore, the need arises to look for new alternatives that contribute and promote educational development, adapting to current requirements, leaving behind the traditional, and discovering new alternatives to improve the learning experience of students. Due to this problem, the present work has been carried out with the objective of demonstrating that thanks to research, exploration and experimentation with current resources such as 8D and sensory audios such as anatomical recognition through touch, help the discovery and activation of the senses, improving the learning experience, developing a link during their transition, in students of the ninth and tenth grade, in the school Angel Polivio Chavez located in the city of Cuenca, where these two strategies were applied to show their effectiveness. Encouraging innovation to generate a change through the creation of new strategies.

Keywords: Art education, experimentation, educational innovation, 8D auditory technology, discovery and sensory activation.

Índice de contenido

1.	Introducción	9
2.	Planteamiento del problema.....	10
2.1	Hipótesis	13
2.2	Preguntas de investigación.....	14
3.	Justificación	14
4.	Objetivos.....	17
4.1.	Objetivo general	17
4.2.	Objetivos específicos	17
5.	Antecedentes.....	17
6.	Marco teórico	21
6.1.	La Educación Cultural y artística.....	21
6.1	La educación artística y su importancia.....	23
6.2	La educación artística en el desarrollo integral del individuo	25
6.3	Experimentación	26
6.4	La experimentación en el proceso de enseñanza.....	27
6.5	La experimentación y la investigación como elementos del currículo de ECA 29	
6.6	Innovación educativa	31
6.7	La percepción sensorial en el proceso de aprendizaje	32
6.8	Los audios 8D y su efecto en el aprendizaje	33
6.9	Ismos Pictóricos y su importancia en la revolución del arte	34
7.	Marco metodológico	36
7.1.	Enfoque.....	36
7.2	Diseño	37
7.3	Métodos.....	37
7.4	Técnicas e instrumentos para la recolección de la información	38
7.5	Sujetos que participan en el estudio	39
8.	Propuesta de intervención educativa.....	39
8.1.	Propuesta de intervención educativa en el área de ECA: Experimentación didáctica por medio del arte para el descubrimiento y activación de los sentidos... 39	
9.	Conclusiones y recomendaciones	85
9.1.	Conclusiones	85
9.2	Recomendaciones.....	87
10.	Referencias bibliográficas.....	89
11.	Anexos	94

Índice de tablas

Tabla 1. Carga horaria.....	49
Tabla 2. Análisis de las respuestas de la encuesta.....	68
Tabla 3. Recolección de respuestas del grupo focal.....	74
Tabla 4. Preguntas y respuestas de la entrevista al docente.....	80

Índice de imágenes

Imagen 1. Aplicación para crear audios 8D.....	45
Imagen 2. Configuración de pista del sonido.....	45
Imagen 3. Ambeo Orbit.....	45
Imagen 4. Proceso de exportación de audio.....	46
Imagen 5. Creación de mini video en Canva.....	46
Imagen 6. Plataforma virtual donde se compartió los audios 8D.....	47

1. Introducción

En el presente proyecto se aborda el tema sobre la importancia de la experimentación didáctica por medio del arte para el descubrimiento y activación de los sentidos en el área de Educación Cultural y Artística (ECA), apostando por estrategias que pueden aportar a la obtención del mejoramiento de la experiencia en el proceso de aprendizaje, y refuerzo de enseñanza en los estudiantes del subnivel básica superior de la escuela “Ángel Polivio Chávez”, ubicada en la ciudad de Cuenca.

La educación es la principal constructora de nuestra sociedad, pues gracias a ella los seres humanos podemos transmitir los conocimientos e historia que nuestros ancestros nos han heredado, reconociendo y transformándola para la evolución del mundo. Así mismo se debe reconocer que existen varios tipos de educación, como la científica, la lingüística, artística, entre otras y cada una está destinada a diversas formaciones, estructuradas con objetivos distintos, que si bien pueden ser fusionadas, destacan por la diferencia de información y habilidades que nos brindan

. Por lo que cada una debe contar con un espacio, herramientas, teoría, práctica, dedicación e importancia para su comprensión. Es importante resaltar que todos los tipos educativos que coexisten son relevantes en nuestra vida, pues cada una aporta conocimientos, que resuelve los desafíos de nuestro diario existir.

En los últimos años la educación ha ido cambiando, sin embargo, el mejoramiento no es una fortaleza que la acompañe actualmente. Esto se debe a las actualizaciones del mundo contemporáneo, y sus características tecnológicas y el comodísimo que han generado una variedad de facilidades en cuanto a la obtención de información, creación, y esfuerzo; creando una sociedad en donde los estudiantes optan por entregar trabajos atrasados, con un contenido vago y general, siendo únicamente la entrega de los mismos una calificación. El interés por aprender cosas nuevas ha ido desapareciendo poco a poco, a causa de las nuevas modalidades, tanto así que el sistema educativo da por hecho que el estudiante es capaz de educarse por sí solo, dejando de lado la innovación educativa y cayendo en el tradicionalismo. Por lo cual, es necesario un cambio en cuanto a las estrategias que se usan en el aula de clases, y el tipo de educación que se transmite a los alumnos. Para lograrlo, la transformación es la clave, adjunto a ello la obtención de

resultados y su eficacia, que se adquieren mediante el proceso, disciplina y práctica. Sin olvidar que la capacitación docente es parte fundamental para alcanzar dicho objetivo.

Teniendo en cuenta que el enfoque de investigación está dirigido al área artística, se busca usar métodos que se vinculen con el arte y la enseñanza. Convirtiéndose en una necesidad la búsqueda de innovación educativa, que despierte el interés, la creatividad y motivación de los estudiantes. Usando como principal recurso la tecnología 8D, encargada de activar el sentido del oído, sensaciones y emociones; y la didáctica del reconocimiento anatómico por medio del tacto, que permite conocer anatómicamente y descubrir nuevas habilidades por medio del dibujo. Para lograr el objetivo de la investigación se planteó usar una metodología cualitativa, que permitió analizar de manera subjetiva e interpretativa los resultados obtenidos mediante los registros anecdóticos, encuestas y entrevistas. Además de la aplicación exploratoria e indagatoria elemental para el desarrollo artístico educativo, tal como se plantea en el currículum de ECA página 54, para que los estudiantes adquieran nuevas perspectivas de los retos que se presenten y desarrollen un pensamiento crítico.

2. Planteamiento del problema

La problemática de la investigación planteada, se desglosa a partir del problema que se presenta en la educación en sentido global. Tomando en cuenta que todo lo que nos rodea influye en nuestro proceso educativo, ya sea externo o interno. Siendo el objetivo: aportar conocimientos que nos ayuden a sobrellevar los eventos que se nos presenten en nuestra vida cotidiana, enfocándose en el presente y futuro. Si hacemos un análisis de las causas que limitan al proceso educativo, podríamos obtener una larga lista de contenidos; sin embargo, podemos especificar los elementos esenciales que afectan a la hora de enseñar; siendo estos la técnica, la teoría, la falta de innovación, la experimentación y la realidad dentro del ámbito educativo las resaltantes en dicha mención. Principalmente se ha evidenciado que el planteamiento de un currículum es algo utópico, en cuanto a su teoría, pues al momento de aplicarlo en su mayoría sucede todo lo contrario. Los desafíos y necesidades dentro del aula se evidencian y esto es algo que no se lee en el documento, es decir, las teorías no responden la verdad experiencial, llevando así a los docentes a la aplicación de técnicas tradicionalistas para poder controlar o sobrellevar la situación. Por lo cual en la mayoría de los casos no existe un cambio en cuanto a los resultados de mejoramiento que se esperaba. Otra de las falencias es la capacitación docente, siendo

fundamental para que se mantenga una actualización de las técnicas educativas y se las apliquen adecuadamente, pues es el primer paso para cumplir con el desempeño educacional, elemento que no se toma en cuenta actualmente, pues se cree en una formación lineal, insípida y generalizada. Lo que nos lleva a la casi inexistencia de la innovación experimentación e investigación en el área educativa, dos herramientas que han sido indispensables en la evolución del ser humano, Salazar (2017) “La resistencia al cambio educativo está en todos los niveles de la organización, desde el estudiante hasta los docentes. El estudiante en las instituciones educativas tiende a resistir el cambio aun cuando éste traiga consigo nuevas experiencias” (p. 305) debido al miedo que existe a lo nuevo o el salir de la zona de confort que tanto conocen.

En las prácticas realizadas en la escuela “Ángel Polivio Chavez”, se evidenció estas falencias (falta de innovación educativa y la experimentación), que impiden el mejoramiento del desarrollo educativo. Específicamente en el área de ECA, lugar donde se espera que la educación sea creativa y dinámica. Pues, al ser una asignatura destinada al desarrollo de habilidades y aptitudes, comprende un ambiente lleno de actividad, creación y exploración. Según el Ministerio de Educación del Ecuador (2016):

La Educación Cultural y Artística pretende ser mediadora en el descubrimiento de las conexiones, vínculos y relaciones inéditas entre los acontecimientos y los sujetos. Una experiencia dialógica y crítica, basada en los principios del socio-constructivismo, que sirve para imaginar futuros posibles, ofreciendo significados más ricos a los aprendizajes y al encuentro desde uno mismo, en y con los otros (es decir, quien soy yo como ser en relación) (p.53).

El proceso de observación se está desarrollando desde el año lectivo 2021-2022, con los estudiantes del subnivel de básica superior (8vo, 9no y 10mo), creando un acercamiento al proceso de enseñanza-aprendizaje que adquieren por medio del docente encargado de la asignatura. Las clases y actividades que se proponen cuentan con actividades artísticas y la planificación está acorde a lo establecido en el currículo, además de que cuenta con una buena carga horaria. Sin embargo, conforme se iban impartiendo clases se comenzaban a evidenciar ciertos problemas con las actividades establecidas. Y aunque todas estaban ligadas a la educación cultural y artística, se realizan constantemente las mismas, logrando que los estudiantes se mostraran desanimados, desinteresados y exhaustos; cumpliendo sus trabajos con el mínimo esfuerzo.

Uno de los factores que refuerza el reciclaje de actividades es la falta de uso de medios tecnológicos y exploratorios. La escuela cuenta con proyectores, internet y espacios verdes que pocas veces son usados para enseñar. Es decir, cuenta con todos los recursos para mejorar la experiencia del aprendizaje para los estudiantes, pero al no experimentar con los recursos, se mantienen en lo establecido. A partir de este punto es en donde se encuentra la limitación en cuanto a la búsqueda de didácticas educativas que refuercen las clases.

En la actualidad se cuenta con varios recursos tecnológicos, pues se trata de una era digital, compuesta por nativos digitales. Y siendo el enfoque el área educativa se habla estudiantes familiarizados con celulares, computadoras, redes sociales, internet, etc. Tomando en cuenta sus pros y contras, se reconoce que el uso correcto de la tecnología y sus elementos aporta a la innovación educativa, convirtiéndose en una importante herramienta que contribuye al aprendizaje, manejando una forma distinta de enseñar. Esto en su mayoría bajo los contextos educativos no se evidencia, constituyendo la tecnología y los dispositivos más que nada una distracción, que provoca la limitación de las posibilidades de transformación didáctica y rechazo a las nuevas creaciones estratégicas que nos ayudaran al cambio.

La falta del enfoque en la activación y descubrimiento de sentidos en el proceso de aprendizaje, presenta un problema en cuanto a la formación crítica y reflexiva de los estudiantes, pues al momento de preguntar el concepto de lo que han aprendido y han creado, se presenta un silencio, como si realmente ellos no hubiesen realizado la actividad en clases, a pesar de que se visualiza lo que hacen, parece una acción en piloto automático, sin sentido alguno. Algo totalmente contradictorio al objetivo de la asignatura de ECA, ya que se busca un despertar analítico de todo lo que nos rodea, pero siendo conscientes y reconociendo lo que nos hace humanos (sentimientos, emociones y sensaciones).

En las prácticas se ha podido visualizar, que no existe un estudio de campo específicamente, que permita al docente un acercamiento a los estudiantes y sus intereses, tampoco se fomenta la investigación respecto a lo aprendido. Por lo que se limita de cierta manera el conocimiento y descubrimiento por ambas partes, docente/estudiante de nuevos recursos o problemas que se presentan en cuanto a las actividades; buscar una manera de transición por medio de la experimentación desde cero podría ser una opción, sin embargo

el seguimiento del currículum, es considerado suficiente para lograr el proceso de enseñanza.

La experimentación es elemental para el descubrimiento de material didáctico dentro del área educativa, convirtiéndose en una necesidad, ya que gracias a esta metodología se van descubriendo nuevas formas en las que se puede enseñar y aprender. Con este método no solo aprende el profesor, sino que los estudiantes también lo hacen, puesto que se complementan para su eficacia. Esto sucede, al implementar una nueva actividad, pues se busca saber cómo se podría resolver, descubriendo en el proceso nuevas formas de resolución, que provoca la experiencia, logrando así el deseo de realizarla y explorar sus contenidos. Es por ello que se plantea realizar un proyecto destinado a la experimentación en el desarrollo del aprendizaje y educación de los estudiantes en el área de ECA, por medio de la activación de los sentidos.

2.1 Hipótesis

En relación al proyecto planteado se requiere saber si la implementación de nuevas estrategias didácticas dentro del área educativa podría contribuir al mejoramiento de la experiencia en los estudiantes; al enfrentarnos a una era digital, corremos el riesgo de que la educación y los métodos que se han utilizado a lo largo de la historia, se convierten en monótonos y generen cierto desconcierto y desinterés en los alumnos contemporáneos. Por lo que resulta importante que la innovación educativa sea utilizada como un recurso para la transformación y cambio en la metodología de la enseñanza, al igual que la experimentación o exploración en cuanto a nuevas actividades artísticas se refiere. Una vez establecidos los elementos que se consideran necesarios para un cambio favorecedor en el desarrollo del aprendizaje artístico, se considera interesante el uso de los audios 8D como una herramienta de refuerzo en los temas abordados, en este caso las vanguardias pictóricas: cubismo, surrealismo, impresionismos e indigenismo. Los audios estimularán el sentido del oído y al mismo tiempo despertarán emociones durante su reproducción.

Por otro lado, el reconocimiento anatómico a través del tacto impulsará el descubrimiento estructural de cada individuo, a la vez que mejora su habilidad en el dibujo e impulso a intentarlo; puesto que al reconocer su estructura por medio de la percepción distinguen mejor dónde se ubica cada parte y su forma. Sin embargo, esto solo se podrá comprobar al momento de aplicar los instrumentos establecidos en los objetivos específicos, para su interpretación y análisis. Buscando un cambio positivo en la

educación y un desarrollo integral de los individuos, como miembros de la sociedad. Tomando como resultado hipotético que la implementación de nuevas tecnologías y la experimentación son eficaces para lograr un cambio significativo en el proceso de aprendizaje.

2.2 Preguntas de investigación

Las preguntas de investigación se vinculan a la incógnita de la eficacia o no de las didácticas planteadas en el proyecto de investigación, por lo tanto, el plantearlas nos ayudará a la obtención de una respuesta, saber lo que buscamos con la investigación y cómo lograrlo.

Dichas preguntas son las siguientes:

1. ¿Cómo puede mejorar la experiencia en el aprendizaje, la experimentación con el tacto y el uso de la tecnología auditiva 8D?
- ¿De qué manera la innovación y experimentación contribuyen en la educación artística?

3. Justificación

Esta investigación se realiza debido al análisis de las prácticas pre profesionales en la escuela Ángel Polivio Chávez, con la educación básica superior y la falta de experimentación e indagación para el mejoramiento de las experiencias en el aprendizaje, causando el desinterés en la búsqueda de nuevas didácticas que sean adecuadas para progresar en la enseñanza y que se acoplen a las necesidades actuales, ya que estamos en un entorno tecnológico y la crisis respecto a la implementación de la innovación educativa, exploración e indagación en cuanto a nuevas formas de enseñar es evidente. Esto no significa que no se haya buscado maneras de resolver el problema de la recolección de actividades y repetición de temas dentro del aula de clases, que si bien podrían ayudar en ciertos casos, la verdad (que se ha observado mediante las prácticas pre profesionales) la repetición de estrategias y actividades dentro del aula afecta al desenvolvimiento de los estudiantes dentro de la asignatura, quienes presentan trabajos simples donde no se evidencia un esfuerzo, tanto en lo teórico como en lo práctico.

El principal desafío se da es por la era digital en la que vivimos y que los estudiantes y parte de profesionales son nativos de la misma. De manera que parte de su vida cotidiana desde su niñez, hasta su adolescencia y madurez cuentan con el acceso a internet y plataformas sociales o educativas como: Facebook, Youtube, Tiktok, Instagram, WhatsApp, Moodle, Canva, Zoom, entre otras que son de libre acceso y fáciles de encontrar o descargar. Provocando que la adquisición de información sea una actividad del día a día, pues basta con tener un celular o computadora para lograrlo, además de que las aplicaciones antes mencionadas cuentan con una variedad de videos que contienen un aprendizaje o comunicado. Sin embargo, se debe tomar en cuenta que no todo lo que existe en la web es verídico, tal vez en cierto porcentaje, pero no en su totalidad. El problema es que al ser rápido y accesible, los individuos aceptan todo lo que ven, ya que no requiere de mayor esfuerzo, pues todo lo que deben hacer es pulsar en buscar y deslizar para obtener lo que desean saber.

En la educación los docentes están destinados a la enseñanza, compartir sus conocimientos con los estudiantes, para guiarlos y formar a los futuros profesionales que contribuirán en la sociedad, para ello se necesita de un proceso:

1. Objetivos: la meta a la que se desea llegar.
2. Contenidos: qué se enseñará para lograrlo.
3. Secuenciación: cuánto es apropiado enseñar.
4. Metodología: cómo se va a enseñar.
5. Recursos: qué instrumentos usar para enseñar.
6. Evaluación: verificar si funcionó o no lo implementado.

Aquel procedimiento si bien existe a un alcance de un clic, no es lo mismo vivirlo que solo mirarlo y entenderlo, la educación debe ir más allá de una simple explicación de temas relevantes para nuestro país y futuro, debe abarcar con ella una serie de emociones, investigaciones, exploraciones, creaciones, equivocaciones y aciertos. Que, si bien no se logran al primer intento, siempre existirá la oportunidad de volverlo a intentar y acertar, el esfuerzo construye todo lo que somos y nos permite avanzar hacia algo mejor. La convivencia y presencia que nos ofrece un docente, es inigualable, las actividades desarrolladas dentro o fuera del aula educativa nos brindan experiencias, lo que un profesor puede llegar a convertir en un tema de aprendizaje es infinito (estrategias, didácticas, metodologías, etc.) y más cuando se ha capacitado para enriquecer sus

conocimientos educativos. Es algo que una plataforma digital no contiene, a pesar de su creatividad que es muy útil, no se acerca a lo que es sentir la educación. Esto no quiere decir que la tecnología no ayude al proceso de aprendizaje de los estudiantes y más aun tratándose de aquellos que son nativos de la misma, su uso es elemental, pero el saber usar adecuadamente como un beneficio y fusionarla con la educación es un desafío.

Al lograr una información momentánea, se pierde el interés de investigar a fondo, ya que eso significa un mayor trabajo, cosa que últimamente se lo toma como desactualizado, ahora todo es rápido y pasajero, por lo tanto, retener información no es necesario para subir de nivel, es decir, la retención de información simplemente ayuda cuando se trata de una evaluación para pasar una materia. Restando importancia al proceso enseñanza-aprendizaje y sus técnicas. Lo que nos lleva al inicio del problema, el comodísimo y la falta de interés han sido los causantes de una educación monótona, que al contar con los elementos para innovar, se recurre a lo establecido y conocido.

Enfocándonos en nuestra área de investigación, el Ministerio de Educación (2016) indica que:

La Educación Cultural y Artística pretende ser mediadora en el descubrimiento de las conexiones, vínculos y relaciones inéditas entre los acontecimientos y los sujetos. Una experiencia dialógica y crítica, basada en los principios del socio-constructivismo, que sirve para imaginar futuros posibles, ofreciendo significados más ricos a los aprendizajes y al encuentro desde uno mismo, en y con los otros (es decir, quien soy yo como ser en relación) (p.53).

Se habla de la implementación de nuevas didácticas con las cuales se pueda trabajar con varios elementos que mejoren la experiencia del aprendizaje y despertar el interés por la investigación y la adquisición de nuevos conocimientos de una manera distinta, creativa, dinámica y exploratoria. Al tratarse de la educación artística no es posible que la experimentación no sea parte de ella, ya que sin aplicarla no existiría la oportunidad de generar un cambio, además de que se caracteriza por su capacidad creadora e innovadora. Para que los estudiantes no solo aprendan de manera automática y transitoria, es necesario descubrir y transformar la manera en la que se educa, no es suficiente solamente querer hacer la diferencia, pues se necesita de la experimentación, investigación y aplicación de estas ideas para saber si son o no factibles para la educación,

por lo tanto, se plantea que la tecnología auditiva conocida como audios 8D y el reconocimiento anatómico por medio del tacto, ayudará al mejoramiento de la experiencia del aprendizaje de los estudiantes, ya que al ser recursos actuales lograrán captar la atención y se adaptan la mentalidad contemporánea, a la vez se convierte en una renovación de actividades, dando paso a nuevos resultados.

4. Objetivos

4.1. Objetivo general

Experimentar nuevas formas de aprendizaje artístico para el descubrimiento y activación de los sentidos (vista, tacto y oído) con grupos de estudiantes de educación general básica, subnivel superior de la unidad educativa Ángel Polivio Chávez de la ciudad de Cuenca - Ecuador.

4.2. Objetivos específicos

- Sistematizar los fundamentos teóricos de la literatura científica respecto al aprendizaje humano, educación artística, el arte como experiencia e innovación educativa.
- Indagar sobre metodologías que podrían ser aplicadas para lograr un óptimo aprendizaje basado en la activación de los sentidos.
- Elaborar material tecnológico auditivo 8D con el contenido artístico determinado.
- Implementar las estrategias didácticas con los métodos experimentales tecnológicos (8D) y el descubrimiento anatómico mediante el tacto.
- Aplicación de rúbrica de valoración de las didácticas aplicadas.
- Analizar los resultados obtenidos en la implementación por medio de encuestas, entrevistas y grupo focal.

5. Antecedentes

Para la creación de este proyecto innovador, que busca mejorar la experiencia del aprendizaje de los estudiantes, se ha desarrollado una experimentación desde cero para saber qué es lo que ocurre al ser aplicadas ciertas estrategias que contengan material aún no elaborado como son los audios 8D con el contenido de artistas ecuatorianos a modo de conversatorio con el estudiante o persona. Y el reconocimiento anatómico por medio del tacto. Para la construcción de ambas actividades se requirió de un estudio previo para saber si estas causan algún tipo de reacción o aporte de conocimientos en las personas estudiadas.

La primera estrategia analizada fue el reconocimiento por medio del tacto, para ello se escogió dos personas L y M (iniciales de los nombres) en donde L no sabía dibujar y M si sabía. El investigador, se encargó de entregar a cada uno una hoja, lápiz y venda para los ojos; posterior a ello y de manera individual se hizo lo siguiente:

El investigador explicó a L y M que debían vendarse los ojos (la hoja y lápiz se encontraban en la mesa, frente a ellas) y tocar el rostro del investigador, para luego empezar a dibujarlo, tal y como ellas lo percibían. Cada una tardó alrededor de 10 minutos dibujando, una vez que terminaron se les indicó que podían retirar la venda de sus ojos. Lo curioso fue que L (que no sabía dibujar) había realizado una representación anatómica mejor que M, incluso la ubicación era exacta, en cambio M ubicó algunas partes fuera de lugar, sin embargo, cada una admitió que pudo reconocer la forma anatómica del rostro al momento de indagar lo que sintieron.

Para la segunda fase del análisis se les explicó que deberían dibujar al investigador, pero esta vez mientras lo veían. El resultado fue que cada una pudo mejorar su dibujo, incluso fue más realista, pues la actividad anterior sirvió de apoyo para la comprensión y recordatorio del rostro. Por otro lado, M logró una representación más estilizada que L, por cuestiones de habilidad, pero L mejoró su trazó con respecto al rostro que tenía anteriormente.

Estos resultados despertaron la curiosidad de saber qué pasaría si esto se aplicaría en la educación cultural y artística en el centro educativo, en donde se realizaban las prácticas pre-profesionales. De manera que se estableció el

acercamiento teórico y práctico, es decir explicar cada hueso y músculo (lo básico) para que se conocieran a nivel interno y estructural, siendo reforzado este conocimiento con la práctica del reconocimiento anatómico manifestado por medio del dibujo. Ayudando a la activación sensorial, vista y tacto, y a su vez vincular sus conocimientos previos con los actuales.

Para la segunda estrategia se recopiló varios audios 8D, por parte del investigador, en busca de activación de sensaciones, y emociones. Al principio solo con el objetivo de saber más sobre esta tecnología auditiva y su contenido, que resultó ser diverso y llamativo. Por otro lado, existía la aproximación con los estudiantes, docentes y las clases dentro de la escuela Ángel Polivio Chávez, lugar donde se evidenció que los temas y actividades que más se aplicaban eran sobre arte plástico, por lo cual se consideró importante el conocimiento de las vanguardias pictóricas como base teórica de las técnicas y conceptos diferentes que existen en el mundo del arte, además de la importancia de conocer sobre artistas de nuestra nacionalidad que también fueron representantes de estos estilos artísticos.

Analizando estas dos opciones y agregando el hecho de que estamos en una era digital, se planteó usar los audios 8D como un complemento para reforzar los conocimientos en los estudiantes. Adjuntando la relevancia de las vanguardias en el arte plástico y artistas de la zona, obteniendo como resultado la introducción teórica en clases y un complemento educativo, haciendo uso de un audio, que permita al estudiante conversar con el artista y conocer su historia. Actividad creada para la activación de su sentido del oído, exploración de sensaciones y descubrimiento de nuevas formas de aprendizaje.

Para su creación e implementación se leyeron algunos artículos que reforzaron y apoyan la importancia de la innovación en el área educativa, siendo selectos 3 trabajos de investigación para su sustento:

Navarro (2022) sobre su investigación de la música 8D, nos explica que sus efectos terapéuticos según la ciencia, esta tecnología es reconocida como binaural, haciendo referencia a que lo que escuchamos se convierte en algo real al momento de que un audio se convierte en 8D, además no dice que despierta diversidad de

sentidos al momento de cerrar los ojos, pues al estar estructurados por diferentes direcciones de sonidos se percibe todo el entorno en un solo instante. Este tipo de material auditivo puede ser muy eficaz al momento de aplicarlo en la educación ya que se podría hacer la elección del tema y convertirlo en un audio para una mejor experiencia en el aprendizaje.

La innovación resulta ser necesaria para el mejoramiento de elementos ya conocidos, o crear unos netamente nuevos. Dentro de la educación existen varias metodologías para educar, que no son utilizadas, en otros casos se aplican las mismas, acción que debería cambiar y más al estar en constante evolución de nuestra sociedad, García y Arenas (2006), “define la innovación como una serie de intervenciones, decisiones y procesos, con cierto grado de intencionalidad y sistematización que tratan de modificar actitudes, ideas, culturas, contenidos, modelos y prácticas pedagógicas” (p. 4). Definición que nos invita a tomar conciencia y actuar por nuestra cuenta para transformar la educación, demostrar que es posible una mejor manera de enseñar y que puede ser más que solo una tradicional y dirigida.

Santerine (2013) nos cuenta que el objetivo de Montessori es disponer de un maestro/a que tenga un espíritu científico, capaz de aceptar y analizar con interés los fenómenos naturales. También nos dice que el desarrollo de un individuo es una manifestación curiosa pero maravillosa de la naturaleza, y debemos observar como tal. Para finalizar nos dice, que el objetivo del maestro científico, a parte de la observación de la naturaleza, también estudia en despertar de la vida y la actividad que el estudiante cumple mientras trabaja, juega y aprende.

Santerini (2013) “El vehículo principal para impulsar el potencial del niño es la experiencia sensorial, que se estimula a través de materiales programados científicamente a este fin. Montessori concibe un niño trabajador, concentrado en su tarea, porque “el hombre se construye trabajando” (p.2). Apoya la importancia de la activación sensorial como el medio por el cual se desarrolla el potencial del estudiante, siendo el material el encargado de lograr su estimulación.

Como tal no existe un proyecto que se vincule con las estrategias aplicadas, pero los conceptos teóricos y la investigación de lo que los audios 8D provocan, inspiraron al desenvolvimiento de la experimentación didáctica, y estudiar su potencialidad y capacidad de enseñanza en los estudiantes de la básica superior.

6. Marco teórico

6.1. La Educación Cultural y artística

Introducción

Globalmente se conoce a la educación como el pilar de la evolución del ser humano, gracias al compartimiento de diversos conocimientos que se han transmitido de generación a generación. De igual manera, sabemos que por medio de ella se conforman las sociedades e identidades. Unesco (2014) nos dice que su importancia radica en la comprensión de nuestro entorno, reconociendo la diversidad por la que está compuesto y las posibilidades que nos brinda para nuestra supervivencia, transformación e integración, además del reconocimiento cultural. Enfatiza también que gracias a sus metodologías, se mejora la experiencia y se cuenta con una secuencia, para un mejor entendimiento de los contenidos. A lo largo de nuestra vida hemos recolectado información educativa de todo tipo, ya sea matemática, tecnológica, lingüística, química, física, etc. Para este estudio nos enfocaremos en el análisis de la educación artística y sus componentes. Antes de conocer su significado, debemos entender de dónde proviene, lo que entendemos y qué sabemos con respecto a esta área. Para entender a lo artístico debemos saber su significado, lo relativo con el arte y cultura, en conjunto a lo relacionado con el mundo de la creación (pintura, escultura, arquitectura, música, etc.) y su contexto. Sobre el concepto de arte Muñoz (2006) declara que:

Lo que ha de quedar claro en estos primeros tanteos es que desde nuestro posicionamiento filosófico el arte es contemplado como una actividad humana que expresa el espíritu de la realidad misma a través de un material sensible, ya sea un lienzo, una catedral o una escultura; lo cual se produce a través de cuatro componentes sin los que no habría arte: «el artista», que es el creador; «la realidad», que es la objetividad que se expresa; «la conjunción», que es la creación artística y «el resultado», que es la obra de arte (p. 241).

Aunque su reflexión del concepto de arte es acertada, tanto estructural como intelectualmente, sabemos que con el pasar del tiempo el concepto ha ido cambiando, y limitar el mundo artístico a una sola definición es restar su importancia, significado y lo que conlleva su historia. Por lo cual, se entiende que el arte es interpretativo, diverso, subjetivo, objetivo y significativo para la historia, vida y necesidad del ser humano. En algo que se coincide de manera global, es que todo aquello que conocemos y valoramos como concepto estético proviene en su gran mayoría de occidente, refiriéndonos a definición y representación. Por otro lado también existe el arte latinoamericano, que se estructura por la gran información histórica ancestral y representación de su cosmovisión, respetando siempre su identidad, siendo la unión de las dos visiones, la creación de un gran universo de posibilidades creadoras e innovadoras que hoy en día aplicamos, observamos y admiramos en nuestro día a día.

Dichas creaciones por medio del arte se las conoce como poiesis, siendo un proceso artístico que conecta el creador con su entorno. Muñoz (2006) se refiere a la creación artística como un enlace entre la subjetividad y la objetividad, en donde el artista (ser humano) se vincula con su realidad, obteniendo como resultado de esa fusión una obra de arte. También dice que dicha manifestación se basa en vivencias propias del artista, su perspectiva sobre el mundo. Es necesario mencionar este punto, ya que es factor fundamental para la comprensión del porqué de la existencia e importancia del arte y lo artístico.

Otro complemento de ECA es la cultura, la cual comprende todos los conocimientos, tradiciones, costumbres, ideologías pasadas, es decir, el legado que no han heredado nuestros ancestros y que al adaptarse se transforma, creando nuevos aprendizajes basados en los antiguos. Rivas (2015) plantea que:

Debemos tener claro que la evolución del ser humano es permanente, por lo que la cultura humana será dinámica y progresiva, marcada únicamente por los límites humanos. En otras palabras, el ser humano es un ser cultural. Y es de recalcar: la cultura es un hábito que se aprende o se asimila. Desde antes de nacer estamos ya influidos por una cultura, la que nuestros procreadores traen inscrita, es decir, su historia de vida (p.17).

Realmente no se puede definir a la cultura como algo lineal y reglamentario, pues si bien es un recordatorio de nuestra historia, también nos permite conocernos y saber nuestro origen y guiar hacia dónde vamos, permitiendo una evolución con las bases teóricas que nos proporciona, dando paso a nuestro crecimiento intelectual para nuestra evolución y de futuras generaciones que se apoyaran en nuestros descubrimientos, y así sucesivamente.

Hemos hablado de lo que es la educación, el arte, lo artístico y la cultura, pero ¿qué pasa cuando se fusionan? El desarrollo que nos brinda la educación cultural y artística, nos convierte en personas independientes, capaces de resolver cualquier desafío que se presente, siendo la impulsora de nuevas ideas, metas, sentimientos, armonía, valor y comprensión de lo que nos rodea, su estética y valor; creando un disfrute por lo nuevo y diferente. Este tipo de aprendizaje es un factor fundamental en la vida de los individuos, ya que ayuda al descubrimiento y exploración tanto interna como externa; el MINEDUC (2016) cataloga a esta área educativa como un espacio que fomenta el conocimiento e incentiva a la participación e interacción de los estudiantes con la cultura y el arte pertenecientes a su localidad y también de otros lados; incentivando el respeto y reconocimiento por la diversidad existente.

6.1 La educación artística y su importancia

La educación cultural y artística es un espacio para conocer e identificarse, para descubrir las habilidades que posee cada ser humano. A su vez, es de suma importancia ya que gracias a ella se logra el conocimiento cultural y exploración de la creatividad. Jiménez (2011) concluye que:

La educación artística es una forma de reflejar los sentimientos y que no es exclusivo de ciertas personas. A cada individuo le concede sentir, explorar, conocer y de alguna manera transformar la realidad, a la vez que facilita el desarrollo integral y armónico de las cualidades humanas, permitiendo poseer habilidades, conocimientos, actitudes y valores. (p.14).

La implementación del arte en el área educativa, es necesaria ya que nos ayuda a la resolución de los desafíos o problemas que se nos presente en nuestro día a día, por medio de la creatividad. Incluso permite la toma de decisiones propias, aprendiendo en el proceso. Por medio de la educación artística se obtienen cualidades cognitivas que

preparan a los estudiantes para afrontar su vida en un futuro, ya que fomenta el desarrollo de sus habilidades y la capacidad de resolver de distintas formas un problema. Incluso ayuda a su reconocimiento como individuos y su papel en la sociedad, otorgando la facilidad del análisis, reflexión, crítica y la independencia. Antúnez del Cerro (2005) específica “Un docente debe intentar crear un conocimiento significativo, es decir procurar de sus conocimientos previos para introducir un nuevo concepto, una nueva idea” (p.159). La educación poco a poco ha ido perdiendo estrategia y dinámica, puesto que existe la limitación y miedo por parte de los docentes a fallar en el intento de creación de nuevas estrategias, causando desmotivación en los estudiantes.

Enseñar por medio del arte se ha convertido en una necesidad global para la impartición de las clases, ya que es una herramienta que impulsa la motivación de los estudiantes y contiene formas innovadoras para educar. En un mundo en donde los gobiernos quieren convertir a sus ciudadanos en máquinas del trabajo, el arte es una alternativa óptima para poder pensar por nosotros mismos. Conformarnos con lo establecido solo logrará la completa destrucción del propio ser y su espíritu creador. Antúnez del Cerro (2005) dice que la educación artística:

Potencia el pensamiento creativo. En la mayor parte de las asignaturas que se imparten en las escuelas prima el pensamiento convergente o científico. Este tipo de pensamiento es analítico y lleva a la búsqueda de una única respuesta válida a un problema (el ejemplo más claro es el de las matemáticas o el de la física, en el que sólo hay una respuesta correcta para cada problema). La educación artística provoca y potencia un pensamiento divergente, que acostumbra a pensar que hay varias respuestas posibles y todas igualmente válidas (un ejemplo sería observar las diferentes formas con las que se ha representado la figura humana a lo largo de la historia del arte, todas válidas y aceptadas). Este tipo de pensamiento crea mentes más abiertas y creativas, que se adaptan mejor a los cambios y capaces de encontrar diferentes soluciones a un problema. (p.159)

Sin la educación artística no podríamos pensar por nosotros mismos, nos estancaríamos en que nos den resolviendo los problemas que se nos presente, ya que al no tener una variedad de opciones, simplemente nos quedaríamos con aquel pensamiento convergente, para el cual solo existe una respuesta y si no es esa, pues no hay solución; por lo tanto, se genera un bloqueo, miedo a lo que podría pasar si no se logra alcanzar esa

respuesta, avanzar no es una opción, incluso parece que no existiera una salida y ahí es cuando se pierde la naturaleza creadora y se da paso a la esclavitud disfrazada de conformidad.

6.2 La educación artística en el desarrollo integral del individuo

Desde la infancia hemos realizado actividades artísticas sin darnos cuenta, ya sea cuando jugábamos (el arte de inventar un juego o imaginar), dibujamos, cantábamos y bailábamos. Todo aquello que hacíamos de niños era de manera experimental y no forzada, buscábamos la manera de resolver cualquier problema que se nos presentara. Esta es la base para el descubrimiento del entorno en la niñez, ya que exploramos nuestro alcance sin saber, porque desde pequeños aprendemos lo que se debe hacer y lo que no, pero por nuestro propio esfuerzo.

Pérez-Soba (2005) manifiesta que:

El juego y el arte son fuente de toda actividad simbólica y metafórica, de fantasía y de las imágenes que preceden a las ideas. Amplía los resortes de la comunicación. Propone una teoría que abarca todos los modos de expresión individual, literaria y poética (incluso musical y auditiva) y forma un enfoque integral de la realidad. Considera que debería denominarse educación estética a la educación de esos sentidos sobre los cuales se basa la conciencia y, en última instancia, la inteligencia y el juicio del individuo humano. (p.429)

La educación artística no solo nos ayuda a comunicarnos o entender de manera visual, sonora y tangible los sentimientos, conceptos, pensamientos y creencias de los demás, sino que también contribuye al despertar de la creatividad, curiosidad, imaginación e ideales, que los ayudarán al planteamiento de metas que darán luz al reconocimiento de su identidad, confianza en ellos mismos para lograr afrontar su vida, además de fortalecer el vínculo con su cultura, descubrimiento y exploración de habilidades. No existen restricciones en cuanto a la creatividad se refiere y la libertad de expresión es la clave para un mejor desenvolvimiento.

Parte importante a tomar en cuenta dentro de la educación por medio del arte, es saber que gracias al arte y la cultura nosotros conocemos la historia del mundo en el que vivimos, los ideales por la que está constituida y estructurada, que gracias a sus diversas y múltiples representaciones artísticas, capacidad intelectual creadora proveniente del

hombre (artista), actualmente considera como una creación estética y social, algo que no todos pueden lograr. Por otro lado, tenemos también la priorización de las necesidades e intereses de los estudiantes, creando e innovando con nuevas metodologías en el proceso de enseñanza. No hemos de desvincular las otras ciencias que han aportado a nuestro conocimiento y que son una fuente de inspiración para el arte y su creador, alcanzando el aprendizaje significativo que plantea Ausubel.

Con esta educación podemos visionar lo que interiormente no podemos, incluso lo que anteriormente pasaba y no lo asimilamos. Mediante esta educación podemos desarrollar la capacidad de resolución sobre los desafíos que se nos presenten en nuestra vida cotidiana “La Educación Cultural y Artística no solo ofrece una idea de la diversidad del mundo, por la forma de acercamiento, exploración y apreciación que requiere, sino también una actitud vital de contemplación, expresión y comunicación” (MINEDUC, 2016, p.54).

La importancia de esta educación recae en la capacidad de lograr el desarrollo exploratorio, creativo y apreciativo de individuo en cuanto a su entorno, gracias a ECA puede relacionarse con los demás, crear un vínculo, desafiar los límites establecidos y superar cualquier obstáculo que se evidencie en su presente o futuro.

6.3 Experimentación

La experimentación es parte de nuestra vida e historia, gracias a ella hemos logrado encontrar una respuesta a las dudas que nos planteamos a lo largo de nuestra vida. Pero para acercarnos más a esta estrategia nos planteamos las siguientes preguntas: ¿Qué es la experimentación? y ¿Para qué sirve? Respondiendo a la primera incógnita, es cuando se establece un objetivo, ya sea descubrir algo o resolver una duda, en donde se realizará una investigación para saber por qué o cómo funciona el objeto de estudio (incluso el descubrimiento de nuevas cosas). Pedreira (2006) la define como:

Inquietud, curiosidad, ganas de saber, necesidad de entender, preguntarse cómo funciona, plantearse cómo conseguir una finalidad.... Pensar, probar, repensar, comprobar, un proceso natural de acercamiento al conocimiento. Aunque nos pueda parecer tan especial e importante, seguramente se trata de un sencillo mecanismo adaptativo, nada más y nada menos que lo que se plantean muchos otros seres vivos para sobrevivir a la incertidumbre del entorno (p.40).

Es necesario dudar de todo, ya que al no saber qué sucederá, los resultados son infinitos, llevándonos a planteamientos de hipótesis y posibles resultados que por medio de un proceso descubriremos y aprenderemos. Capri y Egger (2008) mencionan que:

La experimentación es un método de investigación científico, tal vez el más reconocible, en un espectro de métodos que también incluye la descripción, la comparación y el modelaje (...). Mientras que todos estos métodos comparten un enfoque científico común, la experimentación es única ya que implica la manipulación de ciertos aspectos de un sistema real y la observación de los efectos de esta manipulación (p.1).

Esto en cuanto a un ámbito más científico, que personal o educativo. Pero esto no quiere decir que su proceso y significado varíe a tal extremo del cambio completo, ya que al igual que en lo científico, lo que se busca es aumentar el conocimiento y avanzar, cruzando lo establecido, para la obtención de un mejoramiento en lo que nos hemos establecido como propósito, a una conclusión. Sin embargo, si queremos que nuestra experimentación sea un éxito, debemos ser disciplinados, ya que se requiere de una secuencia para ver resultados, debemos aprender a dudar de todo, superar los obstáculos que se presenten, aplicando soluciones.

Como habíamos planteado anteriormente, lo que se busca por medio de la experimentación es un mejoramiento evolutivo, es decir, que nos impulse al cambio y descubrir nuevas soluciones o a su vez crear algo nunca antes visto, el objetivo es la obtención de una conclusión de una incógnita.

6.4 La experimentación en el proceso de enseñanza

La experimentación ayuda a descubrir perspectivas, métodos, estrategias y soluciones. Gracias a ella se ha podido estar en constante innovación y evolución dentro de nuestro entorno vivencial. En la educación, todas las metodologías que se aplican hoy en día han surgido por la experimentación de nuevas formas para educar a las personas, logrando un ambiente diferente, dinámico y entretenido. Para Canta (2015):

Con la experimentación los alumnos y alumnas realizan actuaciones que les lleva a investigar en los objetos y materiales descubriendo así características, utilidades y funcionamientos. Ese juego-acción hace que interioricen las propiedades, pero la construcción del conocimiento científico no se lleva a cabo hasta que el niño y la niña se

atreven a describir lo que ha observado. Las conversaciones en grupo hacen que puedan expresar lo que sienten ante un descubrimiento. (p. 11)

Es importante para los estudiantes poder conocer nuevas formas de aprendizaje, ya que de esta manera se logra captar su atención e interés por saber cómo resolver cualquier actividad que se les proponga. La investigación de Espinar y Viguera (2019) expresa que:

De una manera vasta se piensa que el aprendizaje experiencial es una conexión entre lo vivido y lo desconocido que afirma el principio del nuevo discernimiento para asegurar el aprendizaje permanente. Este proceso permite formar un encadenamiento que facilite la toma de decisiones a los maestros para descubrir e integrar recursos útiles para cada uno de los estilos de aprendizajes que permitan concretar el desarrollo del aprendizaje. (p.10).

Así como el arte, la experimentación en la educación es importante, pues sus cualidades nos preparan para nuestro futuro. Lo que los individuos necesitan de la experimentación para poder explorar y descubrir todo su potencial, además de que esto permite un aprendizaje que los motive e impulse a querer aprender, descubrir, investigar, crear y mejorar. Cava (2017) plantea que “la experimentación será más rica si es directa y realizada por él mismo y si se produce un intercambio verbal de los resultados de las distintas experiencias que provoquen reflexión y continuidad en el planteamiento de nuevos interrogantes” (p.2). Pero el problema radica en que así existan varias maneras de poder planificar una actividad con la experimentación, son los lugares los limitantes para realizarlas; ya que la mayoría de las veces nos imaginamos que el espacio será amplio y exploratorio, pero la verdad es que nos encontramos con una movilidad limitada y los recursos con los que creíamos realizar la actividad no están disponibles, dificultando así una práctica experimental, Por lo cual, el docente debe ingeniárselas para poder lograr realizar propuestas innovadoras, que permitan experimentar a los estudiantes con nuevas alternativas de aprendizaje.

6.5 La experimentación y la investigación como elementos del currículo de ECA

A la educación cultural y artística se la ha presentado como una innovación y necesidad del país. Puesto que se busca promover el reconocimiento de la propia cultura e identidad, por medio de la asignatura de ECA, el MINEDUC (2016):

El área de Educación Cultural y Artística se entiende como un espacio que promueve el conocimiento y la participación en la cultura y el arte contemporáneos, en constante diálogo con expresiones culturales locales y ancestrales, fomentando el disfrute y el respeto por la diversidad de costumbres y formas de expresión (p. 50)

Y a su vez incentivar a las futuras generaciones a la creación de nuevas concepciones del mundo y descubrimiento de talentos que servirán en un futuro. Guzmán (2018) manifiesta que:

La educación artística tal y como actualmente se entiende, trasciende de la mera producción: enseñar herramientas técnicas y de lenguaje para adentrarse en la dimensión cultural y social de los hechos artísticos. La importancia, dimensión y potencialidad de los elementos icónicos en nuestra sociedad, realizados por medios muy diversos – tradicionales o soportados en la tecnología–, y el haberse convertido en elementos de consumo, exigen enseñar al alumnado la interpretación y el análisis crítico de los mismos (p.7).

Lo que se busca con la educación cultural y artística es que los propios estudiantes sean los protagonistas de su aprendizaje, que logren identificarse con su identidad a través de las expresiones artísticas y que aprendan sobre sus orígenes con la cultura. En el currículo que se ha estructurado para esta asignatura se cuenta con una gran diversidad de actividades para lograr un aprendizaje significativo en cada uno de los niveles educativos establecidos. De entre todas las propuestas para lograr un aprendizaje relevante para los estudiantes, resaltan dos estrategias: la experimentación y la investigación.

Experimentación, sabemos que es la base para el descubrimiento de nuevas actividades y estrategias que fortalecerán el desarrollo educativo del estudiante a medida que se vaya aplicando lo estudiado, el MINEDUC (2016) sostiene que:

La exploración se entiende como un proceso constante de búsqueda y experimentación, vinculado, a su vez, a las distintas dimensiones de la expresión: la interpretación y la creación. El desarrollo de habilidades técnicas sin duda forma parte de este grupo de capacidades transversales, ya que son las que permitirán que el estudiante se exprese a través de los distintos lenguajes que integran el área. Sin embargo, el desarrollo de estas habilidades no ha de entenderse como un fin en sí mismo, sino como un medio para facilitar la participación en los distintos proyectos y así alcanzar los objetivos del área (p.58).

La investigación, así como la experimentación nos ayuda a abrir los ojos de lo que realmente está pasando y dar paso a nuevos conocimientos. Cuando el docente viene a dar clases o informar sobre algún tema que no es un dominio general, lo más probable es que todos estén de acuerdo con lo que acota, pero qué pasa cuando un estudiante refuta respecto a lo que defiende el profesor, se genera un debate con la información que ambos tienen, y gracias a ello se obtienen más conocimientos, es como un intercambio de saberes que permite una retroalimentación. Siempre y cuando se desarrolle de manera pacífica y respetando la opinión de cada uno. Se busca que con la implementación de la investigación los estudiantes despierten su interés por saber más allá de lo que se explica en clases, es decir que no se limite a una simple explicación cuando puede por sí mismo abrir un universo de aprendizaje. Para el MINEDUC (2016):

El aprendizaje en el ámbito de las artes y la cultura requiere de un proceso constante de indagación e investigación sobre nuevas propuestas, autores, obras, técnicas, etc. En un mundo complejo e interconectado como el actual, no tiene sentido pensar que la escuela va a proporcionar toda la información relacionada con el área. Se trata, más bien, de desarrollar habilidades que permitan buscar y organizar información cada vez que esta sea necesaria, incorporándose de manera significativa a los propios esquemas de conocimiento (p.58).

La aplicación de estos dos elementos en ECA, según el currículo son las principales para obtener un mejor resultado en los conocimientos que los estudiantes adquieren, pues no se trata de un proceso lineal, ya que permite variedad de resultados, soluciones, actividades, etc. Estimulando al estudiante al desarrollo de la capacidad para solucionar los problemas que se presenten por su cuenta, brindándole alternativas y procesos para lograrlo.

6.6 Innovación educativa

Los cambios son algo que nos ha formado como las personas que somos hoy en día, nos ha enseñado que el estancamiento sólo nos limita a una solución o la obtención de resultados ajenos que solo nos mantendría al margen de lo que se establece. La repetición de técnicas no contribuye a la evolución, dejando en segundo plano la creación, siendo los dos elementos que pueden ayudar al crecimiento intelectual y social. Pero la pregunta es ¿dónde se origina esta innovación o cómo contribuye esto en el aprendizaje? bueno pues cada creación que conocemos tiene como inicio una duda ¿qué pasaría si? o ¿cómo podría? como un impulso al descubrimiento, o maneras de mejorar algo que ya creíamos olvidado o la implementación de técnicas que ya están descubiertas pero que el significado o interpretación pueden variar para una mejor apreciación. Crear e innovar no es lo mismo ya que la una es inventar algo que no se ha visto aún y la otra es ver una forma de aplicación diferente a lo conocido. Macanchi et. al (2020) indican que:

La innovación es también entendida como el arte de aplicar, en condiciones nuevas, en un contexto concreto y con un objetivo preciso, las ciencias, las técnicas, y por tanto supone que la introducción de algo nuevo que produce mejora, promueve avances en aspectos sustanciales en el objeto de innovación, pero, además identifica la reflexión en torno a cómo identificar las características de las personas que intervienen en el cambio. (p. 397)

Se trata de crear una nueva visión de lo que ya se conoce, siendo un aprendizaje que tiene varias salidas, eliminando por completo lo lineal y tradicional con lo que como personas y estudiantes hemos adquirido a lo largo de nuestras vidas. Así, en este proyecto se hace mención a este concepto puesto que se busca intervenir en el hecho educativo a través de material innovador desarrollado con la intención de generar un proceso diferente en el ámbito educativo, haciendo uso de audios 8D y el reconocimiento anatómico por medio del tacto y la visión. Lo que se busca con la implementación de la tecnología binaural es el descubrimiento y despertar del sentido del oído, para una mejor experiencia del proceso de aprendizaje, a manera de utilizar un recurso tecnológico ya existente, para mejorarlo, cambiar su contenido, con la finalidad de que sea una nueva herramienta educativa. Macanchi et. al (2020) refieren que:

Se explica así que la innovación, por un lado, parte del reconocimiento de una necesidad y, por el otro, requiere conocimiento técnico que puede ser resultado de

una actividad investigativa que aporta originalidad y novedad al proceso objeto de la innovación. Tal consideración explica que la innovación se presente como una vía para el desarrollo de nuevos conocimientos, tecnologías que parten de la invención, pero que una vez aplicada en la práctica se convierten en una innovación sustituyendo las antiguas maneras de hacer por concepciones, tecnología y valores nuevos (p.397).

De manera que por medio de la innovación se obtiene un nuevo concepto de lo conocido, otorgando una visión revolucionaria en cuanto a los procesos por los cuales estábamos acostumbrados a seguir, en conjunto con la educación artística en específico (ambas caracterizadas por su capacidad de creación), sugiere un cambio de estrategias, a manera de que las clases, sean más como asistir a un museo o explorar el espacio que conforma un instituto educativo y no solo el aula, adentrándose al arte, siendo creativos, dinámicos y refuercen cualquier tipo de enseñanza con los materiales artísticos y actuales. Tomando en cuenta que, a diferencia de las otras áreas de educación, la artística juega un papel en donde la libre expresión, la diversidad, experimentación y muchas cosas más, nos permite diseñar nuevas formas de enseñar. Usar este espacio como una forma de un despertar, para reconocer lo que los seres humanos somos capaces de hacer, dejando de lado lo establecido y aventurarse a lo desconocido, pero a la vez aprendiendo mientras se va realizando las actividades es un privilegio que todos deberíamos tener.

6.7 La percepción sensorial en el proceso de aprendizaje

Para este proyecto es importante la activación y el descubrimiento de las sensaciones por lo que se toma atención a la percepción sensorial y su desarrollo; y la importancia que posee para el ser humano, ya que gracias a esto pueden sentir y procesar cualquier información que se ha transmitido. Sisalima y Vanegas (2013) mencionan que “a través del desarrollo sensorial el niño se desarrollará en todos sus aspectos, creando así una base para posteriores desarrollos, cognitivos, físicos y de lenguaje” (p.19); logrando dar un sentido a la experimentación que vive el niño-estudiante, creando una especie de introducción a los conocimientos que lo ayudarán para afrontar su realidad, además de ser un enfoque individual de comprensión, viviendo una experiencia única.

Sisalima y Vanegas (2013) establecen que el aprendizaje tiene como principio la activación de los sentidos, pues antes de que el niño tenga conocimiento, debió sentirlo para lograrlo. De la misma forma afirman que no se puede obtener la comprensión de las

cosas basadas solo en ideas, se necesita de sonidos, sensaciones, sentir la forma de los objetos a su alcance, pues su cerebro no es capaz de sentir o reaccionar si no ha logrado activar lo sensorial. Una vez alcanzada esta activación el niño es capaz de desarrollar sus funciones mentales, ya que cuenta con un estímulo que lo lleva a la acción y lo prepara para su futuro.

De la misma manera sucede en el proceso educativo, los docentes son los encargados de lograr la activación sensorial de los estudiantes, si su objetivo es crear conocimientos sustanciales y comprensibles para su desarrollo intelectual. Salcedo et. al (2022) indican que:

La recepción de información a través de los sentidos (percepción sensorial), el procesamiento para el entendimiento de esta información (todos los elementos de los procesos cognitivos) y la comunicación necesaria para terminar de comprender la información o ampliar los conceptos (interactividad) son indispensables en el proceso de aprendizaje (p. 394).

La percepción sensorial es importante para que el estudiante adquiera su aprendizaje, los aportes que le brinda. El cerebro tiene memoria sensorial y fotográfica, permitiendo al estudiante recordar lo que ha vivido dentro del ámbito educativo, refiriéndose a las actividades realizadas y temas abordados por el docente, convirtiéndolo en un aprendizaje significativo y duradero.

6.8 Los audios 8D y su efecto en el aprendizaje

Los audios 8D son una tecnología auditiva (sonido de 4 entradas: arriba, abajo, izquierda y derecha) que brinda una mejor experiencia de sonido, debido a que se puede escuchar en cualquier parte de nuestro entorno, logrando el efecto de realidad por medio del uso de los audífonos. López (2021) dice que estos audios hacen que:

El cerebro descifra de dónde vienen los sonidos por medio de algunas señales. Existe una discrepancia en el tiempo que tarda un sonido en llegar a cada uno de nuestros oídos. Un sonido que se origina a nuestro lado derecho tardará en llegar a nuestro oído derecho ligeramente más rápido que a nuestro oído izquierdo. Esa es una señal. También existe el eco y la reverberación de sonido cuando rebota en objetos en nuestro entorno. Finalmente, está la filtración —cómo la calidad real del sonido cambia de un oído al otro en base a algo tan simple como la manera en que la forma de nuestras cabezas la afecta. (p.2)

Estos audios dan una sensación de estar en el lugar, gracias a la diversidad de salidas que componen el sonido, nos transporta a una realidad que lo vivimos a través de los audífonos. Siendo un despertar a nuestra capacidad de escuchar, convirtiéndolo en algo más emocionante e innovador, para conseguir nuevas experiencias mediante la tecnología, la idea es poder lograr un entendimiento de cómo esto ayudaría a mejorar la experiencia que tienen los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

La estructura de los audios binaurales tienen el componente del efecto de Hass, Anovo (2021) plantea que:

El efecto Hass establece que cuando un sonido es seguido por otro con un tiempo de retraso de 40 milisegundos o menos, el cerebro lo percibe como un sonido único. Además, la ubicación espacial del primer sonido es la que establece también la del segundo al identificarse como uno solo. A partir de ahí, los reflejos o ruidos posteriores que llegan con un breve retraso aportan sensación de profundidad y amplitud al sonido, aunque no los percibamos como individuales (p.1).

Desde el inicio nuestro cerebro capta todos los sonidos, sintiendo un impacto por la cercanía del sonido, hasta el punto de creer sentirlo. Todo esto se debe a la estructura por la que está diseñado este efecto 8D. Ahora dentro de la educación esta tecnología ofrece una mejor experiencia de aprendizaje, ya que el estudiante sería el protagonista, centro de atención para la activación de sentidos, sensaciones y emociones, despertando su interés, aparte de ser innovador.

6.9 Ismos Pictóricos y su importancia en la revolución del arte

Los ismos pictóricos se dan a finales del siglo XIX y a comienzos del siglo XX, se dan por la revolución y el desarrollo industrial, siendo los impulsores de un cambio, dejando atrás todo el pasado. Como todo cambio fue ajetreado y brusco, pues los clásicos estaban desmoronándose en un abrir y cerrar de ojos. Se busca la ruptura total de los paradigmas establecidos por muchos años, siendo el arte una manera de expresión ante esta sed de evolución, siendo las artes plásticas las predominantes con estos cambios.

Para Sangro (2015):

El arranque del siglo XX acoge un período en el que acontecen fuertes cambios sociales, políticos y económicos, a la par que surgen potentes innovaciones científicas y filosóficas. Paralelamente, la progresión apacible de las artes se trastoca de manera

súbita, y la adhesión hasta entonces incuestionable a las mismas es desafiada desde todos los puntos de vista (p.69).

En este sentido los movimientos vanguardistas toman un poder de expresión, tomando en cuenta que la estética es una rama de la filosofía siendo algo más conceptual, referente al arte y lo bello, pero como revolución busca deshacer la ideología del pasado abriendo camino a la creación propia y no a la imitación (naturalista), tomando en cuenta que el arte clásico tiene como objetivo la imitación de lo real, un claro y simple ejemplo son los bodegones (naturaleza muerta). Se busca la interiorización y no la exposición para los demás, siendo el artista el único creador, ya que la obra expresa lo que siente dándole forma a la espiritualidad que no podemos ver. López (2007) explica que el término de Vanguardia pasa a dar cabida a un cúmulo de propuestas diferentes, relacionadas con los individuos y sus pensamientos. Y que su relación el pensamiento de progreso y evolución encaja con la innovación y el cambio de lo clásico por una visión más amplia que cree nuevas alternativas. Álvarez (2014) menciona que existe un:

Dualismo entre tradición y modernidad: al igual que el movimiento proletario, en el que una minoría social combate contra una mayoría poderosa y opresora, las vanguardias artísticas reaccionan ante una cultura artística mayoritariamente aceptada y promovida por una mayoría social más numerosa y poderosa. Es lo que se ha llamado el conflicto entre la tradición y la modernidad, es decir, la lucha por superar el pasado (lo establecido) y abrir un nuevo futuro. En el caso del artista, lo que cambia es su actitud frente a la obra de arte como, por ejemplo, cuando los pintores impresionistas abordan la tarea de realizar una pintura, prefieren hacerlo al aire libre en lugar de en un estudio o taller, donde se solía hacer. (p.1)

No es una novedad que se haya querido romper con la tradición, para dar paso al cambio y nuevas visiones para adaptarnos a los cambios del mundo como sociedades. Tomando en cuenta que los seres humanos nos hemos caracterizado por la evolución por medio de la adaptación. Y más cuando se trata del arte, que se caracteriza por innovación, creación y exploración de la realidad y dar un nuevo punto de vista.

7. Marco metodológico

Todo proyecto investigativo cuenta con una metodología que contribuye para alcanzar su objetivo, el cual se logra por medio de un procedimiento estratégico, que se va cumpliendo paso por paso con la ayuda de ciertos elementos (escogidos por el investigador). Cortés e Iglesias (2005) indican que “La metodología es la ciencia que nos enseña a dirigir determinado proceso de manera eficiente y eficaz para alcanzar los resultados deseados y tiene como objetivo darnos la estrategia a seguir en el proceso” (p.8). Sin duda alguna, la metodología es parte elemental para nuestra investigación, ya que nos permitió comprobar si nuestro estudio es o no válido mediante los resultados que obtendremos. Por lo tanto, en este apartado se da a conocer sobre el enfoque de la investigación y las herramientas que lo estructuraron.

7.1. Enfoque

El enfoque investigativo que se abordó en este proyecto fue cualitativo, debido a que privilegia y permitió un análisis profundo y reflexivo de los significados subjetivos e intersubjetivos que forman parte de las realidades de los grupos participantes recolectando de manera íntegra lo que expresan y hacen con respecto a las actividades establecidas (ya sea en un ámbito social o cultural). Es decir, nos ayuda a la comprensión de cada una de las experiencias adquiridas, desde los diversos puntos de vista, descartando por completo la resolución de un único resultado. Dando paso a la interacción entre el investigador y los investigados, teniendo como objetivo la comprensión e interpretación de un grupo específico. Es un método flexible, ya que busca comprender al grupo que se estudia, para Balderas (2017) el método cualitativo:

Busca comprender la forma en que los sujetos perciben la realidad y la manera en que actúan para incidir en el cambio de una situación mediante la reflexión. Uno de los métodos con los que cuenta es el biográfico, el cual permite obtener narraciones en que las personas expresan sus experiencias, en distintas situaciones según sea el interés del estudio a realizar. Este método permite acercarse a la biografía de los sujetos en una ubicación contextual y temporal. Se puede realizar a través del empleo de entrevistas o documentos escritos (p.2).

Favoreciendo al objetivo del proyecto experimental sobre todo por ser una estrategia que mejorará el proceso de aprendizaje educativo para los estudiantes.

Hernández (2017) nos dice que el enfoque cualitativo se desarrolla según los temas que se plantean en la investigación, permitiéndonos el libre planteamiento de preguntas y suposiciones, durante y después de la recolección de datos, para diferenciar cuáles son las más relevantes para nuestro análisis. También nos explica que esta acción es circular con variación de los resultados, pues, aunque su enfoque está entre la realidad y su interpretación, el proceso no siempre es el mismo, sobre todo por su estudio individualista. Siendo los participantes los críticos de la intervención.

7.2 Diseño

Para la obtención de datos se utilizó un diseño de campo, Carjal (2018) expresa que “El diseño en la investigación de campo hace referencia al uso de la realidad por parte del investigador” (p. 3), el cual permitió la obtención de datos de acuerdo a la realidad que se presentan en el estudio y a la vez analizar las condiciones en la que se desarrolla la investigación, sin manipulación alguna.

Por consiguiente, su método nos ayudó al análisis de un problema, los motivos y posibles soluciones. En este caso en el área educativa de ECA, donde a) hizo referencia las dos didácticas experimentales, que se aplicaron, en b), que fueron los estudiantes pertenecientes a la básica superior, quienes participaron en su implementación para, c) tener conocimiento mediante la recolección de datos y resultados en donde, los participantes nos brindaron información acerca de si las estrategias pueden ser o no eficientes en el mejoramiento de la experiencia del aprendizaje, brindándonos una alternativa para el cambio y mejoramiento de las mismas.

Fue necesario registrar cada momento de la práctica e implementación de las dos estrategias didácticas, para conocer las reacciones que los estudiantes tenían respecto a su aplicación, además de que previamente se realizó un estudio del ambiente en la que se desarrollaban las clases y el comportamiento de los involucrados.

7.3 Métodos

El método que se usó en la investigación fue el descriptivo, por la capacidad de evaluación y descripción de las características pertenecientes a la población y el entorno

de análisis. Abreu (2014) acota que la descripción ayuda a la interpretación de la información lógica-subjetiva, con el seguimiento de cláusulas establecidas por el objeto de estudio, estrictamente fiel a la realidad de lo evidenciado y respondiendo a los requisitos de la metodología escogida.

Respondiendo a la necesidad de nuestra investigación, el método descriptivo, permitió un acercamiento y familiarización de la situación de los participantes, su entorno y su realidad dentro del contexto educativo. Para a partir de ello, diferenciar las actitudes que tienen los estudiantes en cuanto al taller y las actividades efectuadas.

7.4 Técnicas e instrumentos para la recolección de la información

Mediante este diseño de investigación las herramientas y técnicas que se usaron para la recolección de datos son:

- Taller: mediante esta herramienta se vinculó la teoría con la práctica, en el proceso de enseñanza. Permitiendo la convivencia de los participantes y el instructor. Como primer punto para la investigación, introducción al contexto por el cual se aborda dicho taller, los temas que contiene y las actividades que se realizarán dentro de él.
- Encuestas: Ayuda a la recopilación de información general de la población investigada, en este caso se trató de una serie de preguntas relacionadas al tema de estudio (vanguardias pictóricas, audios 8D, anatomía humana, activación y reconocimiento de los sentidos), la información de cada interrogante (8 en total), fue analizada y clasificada, cuya selección de respuestas estaba establecido en, si/no y una pregunta abierta.
- Grupo Focal: se establece un diálogo abierto con un número específico de participantes por medio de preguntas (de la misma forma que en la encuesta se elaboraron interrogantes pertenecientes a los temas abordados) en búsqueda de una información amplia y personalizada, profundizando en la experiencia, reflexión, sensación y aprendizaje adquirido con la didáctica aplicada. Tomando en cuenta que contribuye en la construcción del conocimiento entre el estudiante y docente, a manera de retroalimentación crítica y reflexiva, para saber qué se puede mejorar o retirar.
- Entrevista al docente: nos brinda el beneficio de una información personal sobre las incógnitas que presenta el investigador, dando una perspectiva diferente y

profesional. Se realizaron preguntas al docente sobre el criterio que tiene sobre las actividades abordadas en el taller experimental, reacción de los estudiantes y la opinión desde su experiencia laboral, y de qué manera se podría mejorar las estrategias didácticas.

- Rúbrica de valoración: se aplica una vez terminada la aplicación de los otros instrumentos, para saber si se ha cumplido con los parámetros establecidos como resultados.

7.5 Sujetos que participan en el estudio

Las dos estrategias innovadoras conocidas como tecnología 8D y reconocimiento anatómico por medio del tacto que se han planteado como una didáctica para el mejoramiento en la experiencia del aprendizaje en el área educativa cultural y artística. Destinadas para el nivel de la básica superior que comprende 8vo, 9no y 10mo pertenecientes a la Escuela Ángel Polivio Chávez, ubicada en la ciudad de Cuenca-Ecuador. Siendo el octavo descartado por incumplimiento de tareas y retraso en cuanto a los temas establecidos en su calendario académico. Quedándonos únicamente con noveno y décimo (un solo paralelo, 68 alumnos en total) para la implementación de estas dos actividades. En donde los estudiantes pudieron explorar, descubrir y activar diversas emociones y sentido reforzando su proceso de enseñanza.

8. Propuesta de intervención educativa

8.1. Propuesta de intervención educativa en el área de ECA: Experimentación didáctica por medio del arte para el descubrimiento y activación de los sentidos

Conforme va cambiando el mundo en el que vivimos, el entorno y la sociedad también van evolucionando; siendo la tecnología el centro de movilización, comunicación y aprendizaje actualmente. Todo se dirige de manera digital, dejando atrás varios elementos y acciones que requieren de máximo esfuerzo y tiempo, significando un reto el crear nuevas herramientas que se adapten a este cambio. Si bien algunas áreas ya cuentan con los recursos, existen otras que no, el principal problema no es por falta de recursos ni por ausencia de un incentivo, sino por la falta de interés en la exploración e innovación en cuanto a la creación de nuevas técnicas que despierten el interés en los individuos, convirtiéndose en una constante explotación de las técnicas tradicionales de educación.

El efecto de la era digital ha sido de suma importancia para el avance de nuestra sociedad, sin embargo, así como ha sido portadora de grandes beneficios, también ha sido causante de varios desequilibrios y prejuicios. De la misma forma que nos da comodidad y rapidez de resoluciones en cuanto a dudas y comunicación, asimismo nos brinda el comodísimo que al desarrollarse es adictivo, generando un desinterés y falta de ganas por realizar cualquier actividad, convirtiéndose en un problema para la productividad intelectual y laboral.

La principal afectada por los dos factores anteriormente mencionados es la educación. Debido a la adaptación tardía en cuanto a la innovación y renovación se refiere. Actualmente existen varias metodologías que se pueden aplicar para enseñar, además de los currículos designados en cada asignatura. Cada uno de ellos cuenta con estrategias didácticas que permiten al docente ser creativo al momento de impartir sus clases. A pesar de contar con los recursos necesarios (tecnológicos) para transformar y cambiar el proceso educativo, no lo ponen en práctica. El lugar en donde se pudo evidenciar este acontecimiento fue con los estudiantes de la básica superior en la escuela Ángel Polivio Chávez, tanto el docente como los alumnos se veían afectados por la acción tradicionalista de actividades y temas educativos.

Por lo que se plantea esta propuesta experimental, indagatoria, exploratoria, tecnológica y práctica. Que se llevó a cabo por medio de un taller de seis semanas, para dos grupos noveno y décimo, abordando temáticas de cuatro vanguardias pictóricas: cubismo, surrealismo, impresionismo e indigenismo, en conjunto a la actividad del escucha de audios 8D, que contendrán información de los temas explicados con la vida de artistas ecuatorianos. Y el acercamiento de estructura anatómica, únicamente del cráneo, cabeza y manos, complementado por el reconocimiento por medio del tacto y su representación con el dibujo. Con la finalidad de aportar al descubrimiento de sentidos, emociones y nuevos temas de aprendizaje, contribuyendo al mejoramiento de la experiencia y proceso educativo y a su vez sirva de ayuda para crear nuevas alternativas educativas.

Fundamentación teórica de la propuesta primera parte

Para el planteamiento de la propuesta, fue elemental la elaboración de dos planificaciones micro curriculares. De manera que se vaya detallando cada una de las actividades que se realizarán cada semana. Teniendo en cuenta que toma varias referencias del currículo de ECA, permitiendo que su uso aplicativo sea permitido dentro del área educativa.

La primera parte para la construcción de las planificaciones se enfoca en el planteamiento de los objetivos. La primera micro planificación corresponde al objetivo N.6, del currículo de ECA, mencionando: “Utilizar medios audiovisuales y tecnologías digitales para el conocimiento, el disfrute y la producción de arte y cultura”(MinEduc, 2016 p.139).

Se escogió este apartado por la fomentación del uso tecnológico en la educación desde enseñanza y aprendizaje. A partir de ello despertar el interés investigativo-creativo con la aplicación de herramientas tecnológicas, con las cuales los estudiantes están familiarizados, facilitando su uso y vinculando los conocimientos previos con los recientes, logrando el aprendizaje significativo.

Además de usar los recursos tecnológicos como una innovación, permite que los estudiantes, conozcan las utilidades que les brindan la tecnología, valorando y expandiendo sus conocimientos. Dando paso a nuevas alternativas que como docentes e investigadores, debemos demostrar que la investigación aporta no solo para cambiar algo, sino también al descubrimiento de estrategias para mejorar la educación.

Con la aplicación de actividades como docentes buscamos que los estudiantes desarrollen sus habilidades y destrezas, planteadas desde la propuesta y basándose en el currículum de ECA, que dice: ECA.4.1.10 “Aportar argumentos personales al escribir la crítica de una instalación artística observada en vivo o a través de su registro en Internet u otras fuentes documentales” (MINEDUC, 2016, p.136).

Se busca crear una reflexión crítica en los estudiantes, impulsando la individualidad por la exploración y activación de sentidos por medio de la tecnología 8D, que los ayude a conocerse y experimentar nuevas sensaciones, creando conocimientos al recordar cada

fase. Fortaleciendo su aprendizaje, logrando el reconocimiento referente a la diversidad de manifestaciones artísticas existentes y aportes cognitivos.

Para finalizar con la primera planificación se busca comprobar si los estudiantes han logrado los conocimientos establecidos por el docente, utilizando el criterio de evaluación “CE.ECA.4.6 Valora los medios audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación como instrumentos de aprendizaje y producción cultural y artística, y los utiliza en procesos de recepción, búsqueda de información, creación y difusión de contenidos artísticos y culturales” (MINEDUC, 2016, p.136).

Entendiendo que es la primera parte de un taller experimental de 3 semanas, dentro del cual no se evalúa con calificación; sino valorizando, mediante una rúbrica (sin calificación o resultados puntuales) y donde se verificó si el material tecnológico ha podido lograr un mejoramiento en la experiencia del aprendizaje. Por otro lado, es importante saber si los participantes experimentaron cambios en cuanto a los conocimientos por las actividades realizadas y si despertaron o no sus sentidos (especialmente el del oído), emociones e interés por la investigación.

Las vanguardias pictóricas base fundamental en ECA

Dentro de la educación artística que se imparte dentro de la escuela se centra en la creación de obras pictóricas y dibujos. Los estudiantes son libres de escoger el estilo, los colores, y el concepto. Aunque la creatividad en conjunto a la libre expresión se priorizan, se considera necesario conocer la teoría (la base) de lo que aplican en su arte, por qué existen las técnicas que usan, de dónde provienen, qué significa, entre otras cosas más. Comenzando por la definición lo la rama artística que se estudia, es decir las artes plásticas, según Ramírez (2022) dice que es un conjunto de:

Técnicas, elementos materiales, forma, color y textura es parte de los elementos que conforman las artes plásticas, que no son más que la elaboración de obras a través de la aplicación de técnicas específicas (según la corriente artística que se quiera aplicar) a materiales y elementos susceptibles para ser moldeados, modificados y transformados por un artista (p.1).

Ligado a este concepto, se plantea la importancia de las vanguardias pictóricas dentro de la educación artística. Ya que es el inicio del arte revolucionario y nuevo, donde se

representa una visión distinta al arte clásico de Miguel Ángel o Caravaggio. La propuesta educativa hace mención a cuatro corrientes pictóricas: Cubismo, Surrealismo, Impresionismo e Indigenismo. Para un acercamiento a su historia, técnicas, concepto y artistas que las conforman.

La tecnología 8D y la activación de sentidos como estrategias didácticas

A partir de la observación de prácticas en la escuela Ángel Polivio Chávez, se pudo confirmar la falta del uso tecnológico como una estrategia educativa, a pesar de que actualmente es un recurso fundamental en nuestra vida. Razón por la cual se diseñó la primera parte de este taller, al reconocer que estando en una era digital, usar los recursos que nos brinda ampliará las posibilidades de enseñar, por ende los resultados serían diferentes, encontrando nuevas experiencias, aprendiendo en el proceso, estudiantes y docentes.

Al contrario de fomentar el comodísimo, se trata de transformar los recursos tecnológicos a productivos y educativos. En primer lugar, se descartó la muestra de videos en proyectores, ya que no capta la atención de los estudiantes, pues sigue siendo un recurso antiguo y común. Lo que le interesa al investigador es llamar la atención de golpe, causando un impacto, casi como en un trance, donde el estudiante deba repetir para entender e indagar sobre el tema. Analizar el porqué de tal reacción, sensación y cómo resolverla. Del mismo modo crear un ambiente de cercanía con su aprendizaje, como si de algo físico se tratase, otorgando una perspectiva nueva de educación.

Las vanguardias pictóricas son el centro de nuestro estudio, se ha determinado trabajar con la parte plástica del arte. Una vez dada la introducción histórica y sus técnicas, surge una necesidad, un complemento que potencie su conocimiento, siendo los audios 8D el instrumento adecuado, pues su sonido de 360° se encarga de la activación de los sentidos y emociones, Reforzando la teoría impartida, creando vivencias propias y estableciendo un vínculo entre lo educativo y personal.

Creación de audios 8D

Para la implementación del taller experimental se requiere de los audios 8D, que se encuentran en las plataformas virtuales como YouTube y Spotify, sin embargo, al ser el tema de las vanguardias pictóricas y las reseñas bibliográficas de artistas ecuatorianos el que se enseñará, se reduce a cero los resultados de audios que contengan esta información. Por lo que el material fue elaborado desde cero, pretendiendo que sea una especie de

charla con el artistas, en diferentes ambientes, y diferentes voces, es decir cada vanguardia contiene un artista. La creación de estos audios consta de nueve pasos:

Primer paso: Selección de cuatro personas para que les den vida a las voces de los artistas ecuatorianos. Tenemos a Monserrat Minchala como Araceli Gilbert (cubismo), Jonathan Peñarreta como Hernán Zúñiga (surrealismo), Jordán Rodríguez como Víctor Midéros (impresionismo) y Emanuel Vargas como Camilo Egas (indigenismo).

Segundo paso: Construcción de un guion de la biografía de los artistas, no tan formal, sino de manera casual, como si conversara con los estudiantes, contando su vida, obras y logros (incluyendo el paralenguaje) en su escritura.

Tercer paso: Elección de los ambientes en los que se desarrollara cada audio, en este caso se escogió un museo, con música clásica y gente alrededor (cubismo), Casa antigua y lluvia (surrealismo), Caminata mañanera en la naturaleza (impresionismo) y escuela (indigenismo).

Cuarto paso: Grabación de las voces de los participantes encargados de dar vida a los artistas y de los ambientes cada uno cuenta con sonidos de pisadas, simulando un paseos mientras platica con el estudiante. (Debe realizarse con tiempo, pues existen algunas fallas o equivocaciones al momento de grabar, experimentación de sonidos, por lo que se necesita de pruebas, arreglos, repeticiones, etc.).

Quinto paso: Una vez que se hayan culminado los pasos anteriores se procede a la descarga de la aplicación *Reaper*, Velasco (2020) dice que es un programa destinado a la creación y producción profesional de audio digital completa (p.1) En donde podremos crear nuestra audio 8D.



Imagen.1 Aplicación para crear audios 8D

Sexto paso: Descargar a la par el modificador de sonido *Ambeo Orbit de Sennheiser* (aparecerá dentro de reaper), el complemento que nos permitirá crear el sonido binaural, agilizando la mezcla de forma flexible y controlada. Los sonidos pueden posicionarse en la dirección que se desea.

Séptimo Paso: Se escoge y exporta a la aplicación la grabación que se desea editar y transformar en audio 8D, en este proceso cada audio variaba en número de grabaciones, algunos tenían entre 3 y 5. Por lo tanto, para crear el efecto 8D se trabaja de manera individual para manipular las direcciones hacia dónde va el sonido. Posterior a esto se hace click derecho, en donde se abrirá las opciones de configuración de pista, escogiendo la opción de automático (touch) y debe cambiar de color al amarillo, para que se registre cualquier cambio en seguida. En seguida activamos el programa de Amboe Orbit pulsando FX (situado en el mismo audio en la parte derecha) para empezar con la modificación de todas las grabaciones.

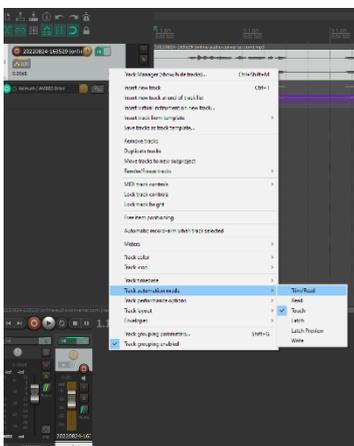


Imagen.2 Configurador de pista

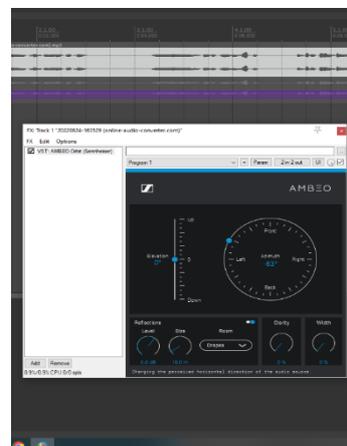


Imagen.3 Ambeo Orbit

Octavo paso: Corroborar si los audios quedaron como se esperaba y sin margen de error. Si no existe problema alguno, se procede a exportar el audio. Se dirige al apartado que dice archivo en la parte superior izquierda, seleccionando la opción renderizar, donde nos aparecerá una pestaña que nos permite escoger el nombre, salida de directorio, formato y calidad para exportar el archivo. Finalizando el proceso de creación auditiva.

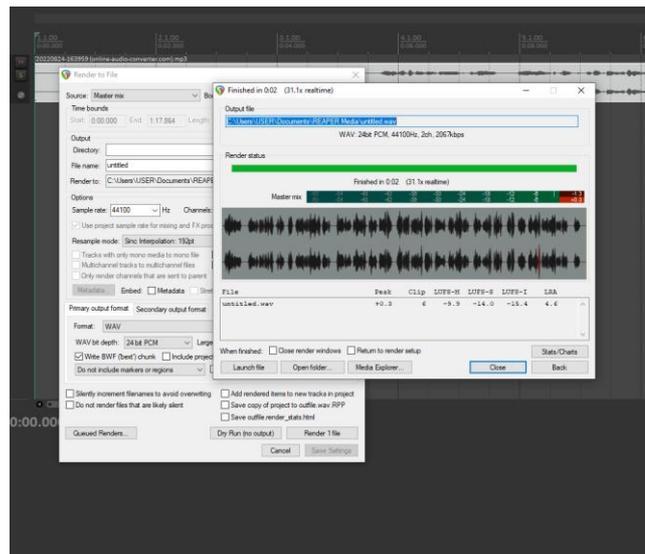


Imagen. 4 Proceso de exportación de audio

Noveno paso:

Crear un mini video en Canva artístico, con el contenido de cada vanguardia pictórica con el correspondiente artista ecuatoriano.

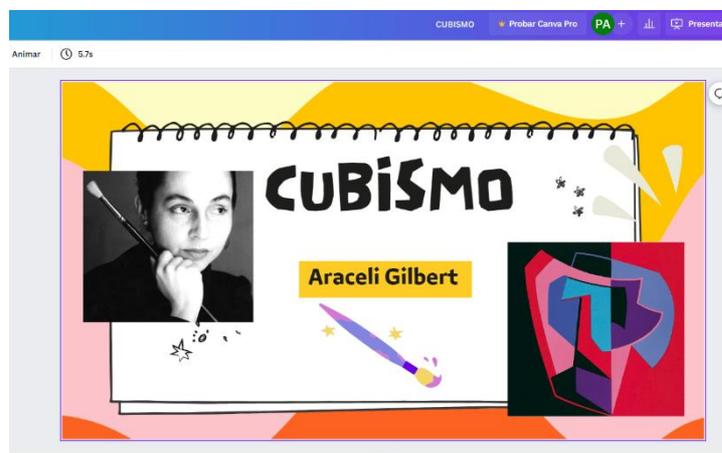


Imagen. 5 Creación de mini video en Canva

Décimo paso: Finalmente se crea el material audio visual en filmora (de cada audio 8D), se exporta y pasamos a la publicación en el canal (personal) de la plataforma virtual *YouTube*, para que los estudiantes tengan libre acceso al material didáctico.

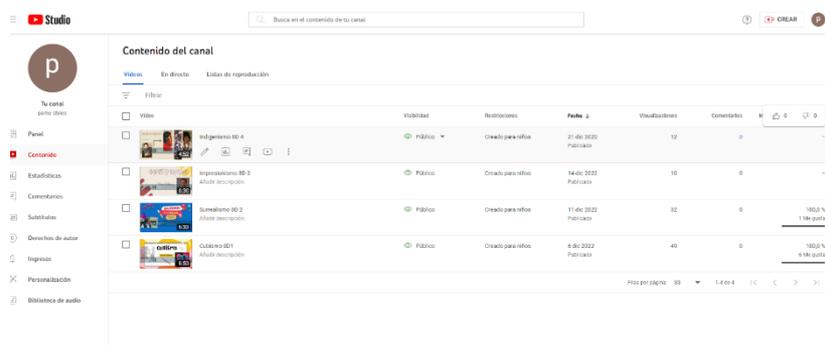


Imagen.6 plataforma virtual donde se compartió los audios 8D

Descripción de procedimientos de Planificación y ejecución de la primera parte del taller: Vanguardias pictóricas y audios 8D

La implementación de la primera parte de la propuesta tuvo una duración de 3 semanas, descartando el estudio de campo y la presentación del proyecto. El motivo de usar un taller, radica en la predisposición del docente de ECA y respeto hacia sus planificaciones, a sí mismo al ser una pre-experimentación de material didáctico con el objetivo de mejorar la experiencia del aprendizaje con el descubrimiento y activación de sentidos en los estudiantes, responde a la necesidad del estudio. Una vez explicado esto, pasamos al proceso con el que se trabajara este taller experimental, dividido en dos fases:

Fase 1: Previamente ya se trabajó seis meses con los dos grupos A (décimo) y B (noveno) de estudio por las prácticas pre-profesionales, por lo cual ya se conocía el entorno y sus componentes. Posterior a esto se realizó el estudio de campo, respondiendo las incógnitas de qué, cuándo, cómo y dónde se implementaría la propuesta. Una vez finalizado todo aquello se comenzó el 02 de diciembre del 2022, con la introducción al taller, usando una presentación de lo que se abordaría en las 6 semanas establecidas para implementar el tema de tesis y sus actividades. Indicando que se explicarían cuatro

vanguardias pictóricas (cubismo, surrealismo, impresionismo e indigenismo) en conjunto con el material que complementaría el proceso de aprendizajes, es decir los audios 8D y en la plataforma-canal dónde podían encontrarlos y escucharlos. Tomando en cuenta que cada tema se dividía en dos partes, la teórica y la práctica (siendo dos días por vanguardia). Posterior a esto se habló sobre la segunda parte, el reconocimiento anatómico por medio del tacto y que solo se enseñaría los huesos y músculos del cráneo, rostro y manos (se detallará más adelante). Es importante hacer este acercamiento para que los estudiantes y el investigador vayan a la par, no existan dudas y si cuentan con conocimientos previos o no respecto a los contenidos.

Implementación: Para su aplicación se elaboró una planificación micro curricular, herramienta con la que se trabajó el taller en su primera parte, es decir las cuatro vanguardia pictóricas y su complemento 8D con los estudiantes de la básica superior en la escuela Ángel Polivio Chávez.

“Ángel Polivio Chávez”
PLANIFICACIÓN TALLER EXPERIMENTAL MICRO-CURRICULAR POR ÁREAS ACADÉMICAS
RÉGIMEN ESCOLAR: SIERRA
AÑO LECTIVO: 2022 - 2023

DATOS INFORMATIVOS

ÁREA: Educación cultural y artística	AÑO LECTIVO: 2022 – 2023	ASIGNATURA: Educación cultural y artística	OFERTA: Clase 1
TÍTULO DEL BLOQUE: El yo: la identidad		TEMA DE LAS CLASES: Vanguardias pictóricas y Audios 8D	PARALELO:
SEMANAS: 8-10	FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:	NOMBRE DEL DOCENTE: Pamela Avila Saquicela
OBJETIVO EDUCATIVO: O.ECA.4.6. Utilizar algunos medios audiovisuales y tecnologías digitales para el conocimiento, producción y disfrute del arte y la cultura. Introducción a los estudiantes al tema de los ismos pictóricos			
CRITERIO DE EVALUACIÓN: CE.ECA.4.6. Valora los medios audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación como instrumentos de aprendizaje y producción cultural y artística, y los utiliza en procesos de recepción, búsqueda de información, creación y difusión de contenidos artísticos y culturales.			

RELACIÓN ENTRE COMPONENTES CURRICULARES:

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS DIDÁCTICOS	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN	
			INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
ECA.4.1.10. Aportar argumentos personales al escribir la crítica de una instalación artística observada en vivo o a través de su registro en Internet u otras fuentes documentales.	Experiencia <ul style="list-style-type: none"> Exposición de las vanguardias pictóricas por medio de una presentación en Canva. Lluvia de ideas sobre lo que son y lo que podría ser. Actividad referente a las vanguardias: Cubismo: Retrato de un alumno al estilo cubista. 	<ul style="list-style-type: none"> Computadora. Diapositivas. Proyector. Témperas. Hojas de papel bond. Audios 8D. Audífonos. Celulares. Internet. 	<ul style="list-style-type: none"> *Rúbrica de valoración * Cuestionario 	Técnicas: Observación Experimentación Instrumentos: Taller experimental Encuestas Entrevistas Focus group

	<p>Surrealismo: Cadáver exquisito y Decalcomanía. Impresionismo: Pintar el instante, usando colores puros (eliminando el negro). Indigenismo: reflexión para crear un diálogo sobre lo que los identifica mediante el reconocimiento cultural.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada vanguardia contará con un mini cuestionario de resolución. • Activación, reconocimiento y descubrimiento de sentidos y emociones. • Mejoramiento de la experiencia del aprendizaje <p>Conceptualización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acercamiento a la historia de las vanguardias artísticas y sus estilos. • Conocimiento y análisis de los artistas ecuatorianos y su vida. • Explicación de las técnicas usadas en las vanguardias pictóricas. • Audios 8D y su función <p>Aplicación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reproducción de audios en casa, espacio libre de ruido o distractores. 			
--	--	--	--	--

Tabla 1. Carga horaria

Lunes	Miércoles	Viernes
Grupo A (2 horas)	Grupo A (1 hora)	Grupo A (2 horas)
	Grupo B (2 horas)	Grupo B (2 horas)

Descripción: La tabla hace referencia a el horario establecido para cada grupo en la asignatura de ECA

Actividades realizadas en la primera fase del taller

Primer día grupo A: El taller comienza el día 05 de diciembre del 2022 con décimo, pues su carga horaria con la asignatura de ECA inicia el lunes. Se introdujo al taller experimental con el Cubismo. Exponiendo su historia y técnica de la vanguardia cubista, resaltando sus etapas y los artistas más reconocidos. A lo largo de la exposición se realizaron preguntas para saber si tal vez los estudiantes sabían sobre el tema o si conocen

algunos artistas u obras cubistas y si entendía o no, lo explicado. Al terminar la exposición se intentó que los estudiantes escucharán el audio 8D que correspondía a la historia de la artista ecuatoriana Araceli Gilbert quien destacó por su arte lleno de geometría y estilo constructivista, indicando la plataforma y canal en donde podrán encontrar los audios. Sin embargo, no se pudo, ya que la señal del internet era muy baja y al ser 34 estudiantes conectados, era imposible su reproducción. Por lo tanto se planteó enviar el audio como una tarea que se responderá con preguntas la siguiente clase. Siendo el dibujo de un retrato cubista la actividad que se realizaría el tiempo restante. Dicha actividad consistía en la participación de un estudiante (libre elección), el cual pasó al frente para que sus compañeros lo representaran de forma geométrica.

Primer día grupo B 07/12/2022: Aclarando el porqué de la diferencia de día para su aplicación, recae en la carga horaria designada para noveno, que comienza desde el miércoles. Siguiendo con la implementación, se realizó lo mismo que el grupo A, a diferencia de los audios pues al presentar el problema anteriormente ya no se pidieron los celulares y audífonos, quedando como una tarea para hablar la siguiente clase.

Segundo día grupo A 07/12/2022: Iniciación de clases con un recordatorio de lo que es el cubismo por medio de lluvia de ideas de los estudiantes y un poco de ayuda del practicante. Luego de hacer la retroalimentación sobre la vanguardia, se preguntó acerca de la experiencia del audio 8D, lo que aprendieron y el ambiente en el que se desarrollaba la charla con el artista. Al terminar se pide a los alumnos que saquen una hoja para que respondan de manera escrita las preguntas planteadas en el pizarrón. No se trata de una evaluación, sino de una recolección general de resultados sobre la clase y didáctica planteada, para saber si tiene resultado y si los estudiantes están entendiendo el proceso. Se otorga 20 minutos para la resolución de preguntas.

Segundo día grupo B 09/12/2022: Un repaso sobre lo que es la vanguardia del cubismo, resolviendo dudas sobre el tema y la experiencia de los audios 8D consecuente a ello se realiza la actividad del retrato al estilo cubista, de la misma forma se elige un participante (voluntad propia) y la resolución del cuestionario.

Tercer día grupo A 09/12/2022: Introducción a la vanguardia surrealista (historia, artistas y estilos) resaltando la teoría y corriente que influyó en su creación. A la vez se genera un debate sobre si las acciones del ser humano son más conscientes o inconscientes. Luego se plantea elegir una o dos técnicas surrealistas para realizarlas en la siguiente clase, siendo la decalcomanía y cadáver exquisito las ganadoras.

Tercer día grupo B 14/12/2022: El proceso fue el mismo que el grupo A, pero en esta sesión solo asistió la mitad de los estudiantes participantes en el taller para la explicación de la vanguardia surrealista, pues el docente abrió dos talleres, uno de danza y otro de teatro. Por lo cual la mitad faltante se dividió entre estos. Además de que no se pudo escoger la actividad de las técnicas surrealistas por el tiempo, dejando solo el audio como actividad en casa y temas de diálogo para la siguiente clase.

Análisis de las actividades en la semana #1

Las diferencias entre el análisis de los grupos A y B no es significativa, por lo cual se realizó un resultado general entre los dos, resaltando ciertos detalles en cada grupo; en la primera semana de clases, se buscó familiarizar a los estudiantes con el proceso del taller experimental, siendo el Cubismo la primera experimentación para que se adapten al proceso de aprendizaje que se les aplicará. Al inicio de la clase tanto los estudiantes de A y B mostraron atención e interés, desarrollando preguntas acerca de su conocimiento previo o nulo sobre el tema que se está exponiendo. Dando ejemplos para saber si conocían el movimiento artístico.

La exploración e indagación son características de esta asignatura, pues el Ministerio de Educación (2016) plantea “La Educación Cultural y Artística no solo ofrece una idea de la diversidad del mundo, por la forma de acercamiento, exploración y apreciación que requiere, sino también una actitud vital de contemplación, expresión y comunicación” (p.54), de tal manera que la adquisición de conocimientos sea sustancial.

Los estudiantes A-B mostraron cierta dificultad en cuanto a la actividad cubista, pues aunque entendían el concepto, ponerlo en práctica no era tan fácil como lo aparentaban las obras de Picasso o Braque. Sin embargo, todos trabajaron y dieron su mayor esfuerzo, pues se estaban acoplando al taller y sus actividades. En cuanto a los audios 8D la interacción no fue como se esperaba, más de la mitad de alumnos no lo había escuchado

o solo lo hicieron hasta la mitad. Y los restantes que sí lo escucharon, comentaron todo lo que los sonidos y las direcciones en las que se movían lograron despertar en ellos ciertas emociones y sentimientos como miedo, melancolía, incluso algunos llegaron a sentirse abrumados por la variación de direcciones en el audio. Para obtener un mejor análisis de su aprendizaje con todos los elementos dados, se realizó un pequeño cuestionario que contenía preguntas sobre la información aportada en el audio.

El tema de los cuestionarios, significa un control para que los estudiantes escuchen los audios, pues se les aclaró que no serían calificados, pero que se haría seguimiento de la ejecución de la actividad. Durante la resolución del cuestionario los estudiantes demuestran inquietud y varias preguntas no son contestadas. Al revisar uno por uno (separando a los estudiantes del grupo A y B). Se observó que A tuvo mejores resultados, las respuestas fueron más completas y justificaron el porqué de cada respuesta. En cuanto a B no llegó al acierto de 4 de las 6 preguntas.

El surrealismo tuvo mejor acogida en los dos grupos, ya que juega con la imaginación y creatividad de cada individuo al máximo. Por lo que los estudiantes adoptaron una actitud eufórica al exponer las obras surrealistas. Es decir, la relación que todos los estudiantes tienen con el inconsciente y lo imaginativo despierta mayor interés, porque no existe burlas, se identifican con ciertos pensamientos de artistas surrealistas. La participación fue completa y nadie se quedó atrás al momento de compartir algunos de sus sueños o pensamientos inconscientes a lo largo de su vida.

Segunda semana

Cuarto día grupo A 12/12/2022: Se realizó un repaso de la vanguardia surrealista, como un refuerzo de lo aprendido anteriormente, consecuente a ello, los estudiantes participaron sin problema. Al igual que el cubismo se aplicó un pequeño cuestionario que debían responder en 10 minutos. Una vez terminado el cuestionario, se aplicaron las técnicas surrealistas elegidas por los estudiantes como actividad (decalcomanía y el cadáver exquisito).

La actividad consiste en la interpretación artística de los estudiantes a partir de una mancha de pintura y la construcción de una obra por medio de la participación continua

de cada participante (cada quien es libre de dibujar o escribir lo que quiera obteniendo al final una sorpresa).

Cuarto día grupo B 16/12/2022: Por motivos del seguimiento de la planificación del docente se otorgó la primera hora para clases normales y la segunda se continuó con el taller, con la dinámica de la elección de un número según la lista de estudiantes, el que salga será el estudiante que aporte algo sobre el tema del surrealismo y el contenido del audio 8D. Se realizó de manera interactiva como un recordatorio; al culminar la actividad se desarrolló el cuestionario.

Quinto día grupo A 14/12/2022: Previo a la exposición de la vanguardia Impresionista, ejemplificamos la obra y el artista más conocido Vicent Van Ghogh con la noche estrellada, ya que al ser reconocida mundialmente es oportuno para el acercamiento a este ismo, que al momento de hablar acerca del cuadro todos los estudiantes lo conocían y decían datos curiosos sobre el autor y su vida. Una vez logrado dicho acercamiento se procede a explicar la historia, estilo y artistas de esta vanguardia.

Quinto día grupo B: 21/12/2022: Previamente el docente encargado de la asignatura de ECA estaba dando talleres de pintura, en donde la investigadora se encargó de dar algunas técnicas como referencia para que usen los estudiantes, la mayoría había optado por la técnica del impresionismo, inspirados por el artista Vicent Van Gogh, por lo que se tomó como ejemplo el cuadro de una estudiante para el comienzo de la clase y explicación de la vanguardia. Al contar con dos horas clase, el docente permitió el desarrollo de la actividad planteada: elaboración de obras pictóricas con temática impresionista.

Sexto día grupo A 16/12/2022: La clase inició con la actividad de la representación pictórica del instante con el estilo impresionista pero con un concepto navideño (petición del docente por el acercamiento de navidad). Todos los estudiantes tenían un lienzo y de vez en cuando pedían ayuda. Conforme iban avanzando en la creación de su obra, se realizó una pausa para que respondieran al cuestionario perteneciente al audio 8D del impresionismo.

Sexto día grupo B 23/12/2022: Resolución del cuestionario y charla sobre los audios 8D. Consiguiente se aborda la temática del indigenismo y su actividad de reconocimiento cultural e identitario

Análisis

El refuerzo de una clase ayuda a la aclaración de dudas sobre el tema y a su vez se genera la participación de los estudiantes, también refuerza la confianza durante el transcurso de la clase ya que invita a los participantes a interactuar con el profesor y compañeros. Aunque el surrealismo parece ser una vanguardia que ha llamado la atención de casi todos los estudiantes, sigue siendo un problema que la mayoría escuche los audios 8D, tal parece que lo dejan para último momento, incluso recordándoles que deben hacerlo. Por lo tanto, el cuestionario no tiene el éxito que se planteaba como resultado y el uso de los audios no está cumpliendo con el mejoramiento de la experiencia del aprendizaje, pues no son usados.

En cuanto a la actividad sobre las técnicas surrealistas, en la cual solo el grupo A fue participante, ocurre que al momento de escoger las técnicas surrealistas solo una estudiante eligió el cadáver exquisito, siendo catalogada como compleja y complicada por los demás estudiantes. Por otro lado, las interacciones fueron de manera positiva tanto con las actividades (cadáver exquisito y decalcomanía) y la explicación de sus obras. Juegan con su creatividad y no sólo realizan con las técnicas explicadas, cabe recalcar que solo se dio una breve explicación de cómo se realiza la decalcomanía pero no se establecieron colores, formas o material en dónde hacerlo. Esto ayuda a la libre expresión y creación de los estudiantes; pues, como manifiesta la Comisión Estatal de los Derechos Humanos (2017):

La libertad de expresión es un medio para el intercambio de informaciones e ideas entre las personas y para la comunicación masiva entre los seres humanos, que implica tanto el derecho a comunicar a otros el propio punto de vista y las informaciones u opiniones que se quieran, como el derecho de todos a recibir y conocer tales puntos de vista, informaciones, opiniones, relatos y noticias, libremente y sin interferencias que las distorsionen u obstaculicen. Es tan importante el conocimiento de la opinión ajena o la información de que disponen otros, como el derecho a difundir la propia. (p.4)

Pues al momento de acabar con sus trabajos su interpretación fue amplia y reflexiva, pues era netamente suyo y no existía error alguno.

En la exposición de la vanguardia impresionista los estudiantes A y B no tenían idea de lo que se trata cierto movimiento, por más que vean las Obras de Monet y Degas no descifran cual es la técnica que usan, pero ocurre algo peculiar, al mencionar a Van Gogh y su obra más reconocida *La noche estrellada*, se obtienen varias respuestas por parte de los alumnos, todos conocen esta pintura y curiosamente hablan sobre las pinceladas, el movimiento, la luminosidad y la impresión que la compone. Por lo que se usa aquel conocimiento previo para la comprensión del impresionismo y sus etapas. La actividad de plasmar el instante resulta fácil de elaborar y todos se encontraron activos, la dificultad se encuentra en el cuestionario y su resolución, nuevamente los audios 8D no son escuchados por la mayoría, causando respuestas en blanco. Tanto en décimo como en noveno de básica se encuentran en la misma situación, incluso estando en diferentes niveles y aulas, el taller y sus actividades es el mismo, el resultado varía pero es casi inexistente. De los dos niveles existe un grupo pequeño que cumple con las tareas asignadas, demostrando que la propuesta funciona, pero que necesita de tiempo para desarrollarse.

El grupo B toma la delantera por el tiempo, pues se estableció hasta el 23 de diciembre del 2022 la culminación de la primera parte, pero se extiende hasta el 04 de enero de 2023, faltando la resolución de un cuestionario general de las vanguardias. Por otro lado, el indigenismo tuvo un impacto en ellos, pues mostraban cierto asombro y desconcierto conforme la presentación de obras e historia. Reconocieron inmediatamente el concepto que transmitían las obras y a quienes pertenecían (indígenas).

La actividad del reconocimiento cultural e identitario demostró que los estudiantes son conscientes de la falta de apreciación por lo propio, reflexionando lo occidentalizados que nos encontramos en nuestro propio país, a su vez reconocieron las causas por las que se ha ido perdiendo nuestros orígenes.

Tercera semana

Séptimo día grupo A 19/12/2022: Exposición de la vanguardia indigenista, resaltando su historia, estilo, orígenes y la desdicha de los indígenas antes del año 1990. También se plantea una actividad que consiste en el reconocimiento cultural que nos

define como ecuatoriano, reflexión de lo que pasó en la conquista de América y cómo nuestros antepasados fueron explotados hasta casi su extinción.

Séptimo día grupo B 06/01/2023: resolución de cuestionario con preguntas sobre las cuatro vanguardias (cubismo, surrealismo, impresionismo e indigenismo) y los audios 8D.

Octavo día grupo A 21/12/2022: Retroalimentación de las historias del indigenismo y análisis de obras pictóricas. Resolución de un mini cuestionario sobre el audio 8D perteneciente a la vanguardia y la teoría dada.

Noveno día grupo A 23/12/2022: Realización de un cuestionario que abarca todas las vanguardias y los audios 8D, cómo un método de análisis sobre su aprendizaje

Análisis:

Durante la exposición de la vanguardia indigenista los estudiantes de los grupos A y B mostraron inconformidad en el transcurso de la clase a pesar de que el estilo y estética estaba claro, la historia es la que generaba cierto disgusto en ellos. Y más cuando se hizo un recordatorio de la conquista de América (cultura general) y el hecho histórico del levantamiento indígena en Ecuador en 1990. Siendo un tema de preocupación debido a la información sobre la injusticia hacia los indígenas, lo cual generó un dialogo respecto al desacuerdo y los desencadenantes que ocasionan estas desigualdades. Posterior a ellos se analizaron las de Camilo Egas y Eduardo Kingman. Los estudiantes identificaron los colores y la característica representación de manos y los rostros, identificando el color oscuro que las qué los diferenciaba.

Al momento de proponer la actividad acerca del reconocimiento cultural los estudiantes comenzaron a dialogar entre ellos. En el proceso de pudo observar a la mayoría de estudiantes, inconformes con la injusticia indígena y otros que trataban de encontrar alguna justificación. Por otro lado se organizó un debate de las razones por la que nuestra cultura no está siendo valorizada, llegando a la conclusión de que los propios ecuatorianos no valoramos lo nuestro y preferimos lo occidental.

A Y B: En la retroalimentación los estudiantes participaron abiertamente, ya que habían adquirido los conocimientos suficientes gracias a la reflexión que habían planteado anteriormente respecto a la cultura latinoamericana. Gracias a esta reflexión la vanguardia indigenista, tomó fuerza en su aprendizaje, debido a su sentido de pertenencia.

Posteriormente se indicó que debían realizar el cuestionario, siendo su resultado entre bueno y malo; reiteradamente la actividad con los audios 8D no fue tomada en cuenta, generando un problema. Se abrió el diálogo con los estudiantes para conocer el motivo por el cual no habían escuchado los audios, que estaban subidos a la plataforma de YouTube; obteniendo como respuestas: que no se escuchaban, que no encontraron la plataforma o simplemente que se habían olvidado. Lo cierto es que en el momento que buscamos los audios en internet para comprobar dichos inconvenientes, todos funcionaban a la perfección, ninguno estaba oculto. Con este inconveniente el docente quien estuvo presente en todas las actividades realizadas, tomó acción y les convocó a los estudiantes que la próxima clase se realizaría una pequeña evaluación con preguntas acerca de todas las vanguardias y sus respectivos audios. Aunque no es calificada se usó ese término para que cumplieran con su obligación que sería un repaso de todo lo explicado. Al momento de evaluarlos mostraron asombro y nerviosismo, pues repetían que les otorgará un día más para repasar, cosa que no fue posible ya que se retrasaría la planificación de las clases planteadas. Estableciendo un tiempo de 30 minutos para la culminación del cuestionario tardaron más de 40 minutos incluso ya acabándose la clase algunos estudiantes no respondían la primera pregunta, mientras que otros estaban en la última, pero tenían algunas preguntas sin responder.

Fundamentación teórica de la segunda parte del taller: Reconocimiento anatómico por medio del tacto

Para la segunda parte del taller se ha escogido el objetivo N.4.7 explicando que: Utilizar las posibilidades del cuerpo, la imagen y el sonido como recursos para expresar ideas y sentimientos, enriqueciendo sus posibilidades de comunicación, con respeto por las distintas formas de expresión, y autoconfianza en las producciones propias. (MINEDUC, 2016, p.127).

Este objetivo responde a la experimentación de percepción con el cuerpo, la diversidad existente de lenguajes por medio de su uso y cómo los estudiantes pueden crear un vínculo para crear contenido artístico. A la vez el descubrimiento de acciones posibles con la comprensión de su existencia y el entorno que los rodea.

Las destrezas a desarrollar pertenecen a: ECA.4.2.1. Realizar, en plano y en volumen, representaciones de acciones y gestos, tanto del cuerpo como del rostro: figuras que caminan, personas que esperan, rostros que lloran, caras que ríen, etc. (p.137).

Que responde a la necesidad del conocimiento por parte de los estudiantes en cuanto a su estructura anatómica, es decir diferenciar las parte que lo componen, siendo capaces de representar por medio del dibujo la diferencia presente en su rostro y manos, a su vez reconozcan dichas diferencias de los individuos que los rodean, para mejorar la comprensión por lo que están conformados y explorar las maneras de percibir la realidad por medio del dibujo.

Para concluir con la segunda parte de la propuesta y como finalidad se considera saber los resultados obtenidos mediante esta aplicación, respondiendo al criterio de evaluación: CE.ECA.4.3. Identifica y describe las interacciones que se producen entre las distintas formas de expresión artística en performances, representaciones teatrales, instalaciones y otras manifestaciones, y utiliza esos conocimientos en creaciones propias (p.136).

La finalidad de este planteamiento como evaluación no se refiere a la calificación por nota o alcanzar un resultado en concreto, pues permite saber si los estudiantes obtuvieron una mejor experiencia durante el aprendizaje y si adquirieron o no conocimientos con las estrategias aplicadas.

Reconocimiento anatómico por medio del tacto

El dibujo del rostro fue la actividad que destacó en las actividades durante el estudio previo de la práctica pre profesional, llamando la atención que al usar la cuadrícula para trazar un retrato no cubría la exploración de la estructura facial por completo. Además, se representaba solo un ovoide como una forma única de dibujar rostros, a pesar de que se recalca la diferencia existente en cada individuo. A partir de ahí se encontró un problema que limitaba el aprendizaje de los estudiantes la pues la didáctica era repetitiva, ya que usaba una plantilla y la misma teoría. Que se utilizada era tradicionalista, compuesta de varias clases repitiendo una y otra vez el proceso de la plantilla y teoría.

La mayoría de estudiantes ya no realizaban la actividad con ánimo, por lo que sus trabajos demostraban el mínimo esfuerzo, así mismo no lograban aprender con exactitud cómo realizar la cuadrícula o hacer un rostro similar al suyo, pues el resultado terminaba siendo una caricatura. Cabe mencionar que no fue necesario que cada estudiante sepa dibujar a la perfección pero sí que se le otorgue técnicas o actividades con las cuales puedan desarrollar dicha habilidad o se acerque a ella, dando paso a la capacidad de diferenciar y alternativas de aprendizaje. Como docente investigador se busca la manera de hacerlo, incluso mejorando las actividades para que el aprendizaje sea dinámico y sustancial.

Como inicio y ligado a las prácticas, se reconoce la necesidad del conocimiento y reconocimiento anatómico, como base para dibujar lo planteado por el docente encargado de la asignatura de ECA, en este caso fueron rostros y manos. Para un conocimiento a profundidad de las estructuras por medio de la percepción, familiarizando a los estudiantes consigo mismos y sus compañeros, comprendiendo la forma y diferenciando la realidad con la ficción. Considerando importante la introducción a la anatomía de cualquier parte del cuerpo humano para un mejor resultado y entendimiento en el dibujo.

Descripción de procedimientos de planificación y ejecución de la segunda parte del taller: reconocimiento anatómico por medio del tacto (cráneo, rostro y manos)

Para el desarrollo de la segunda parte del taller exploratorio, tardó 3 semanas; en este tiempo se abordó la estructura anatómica básica del cráneo, rostro, las suturas coronales, sagital, lambdoidea y manos, Es decir que se dio a conocer los ocho huesos del cráneo (neurocráneo): occipital, (2) parietales, frontal, (2) temporales, esfenoides y etmoides y los 7 músculos básicos, occipitofrontal, buccinador, superciliar y prócer, orbicular de los ojos, risorio, masetero y orbicular de los labios. Catorce huesos del rostro (viscerocráneo): nasal (2), lacrimal (2), cornete nasal inferior (2), maxilar (2), mandíbula, vómer, cigomático (2), palatino (2). Y los huesos de la mano doce en total: trapezio, trapezoide, grande, ganchoso, psiforma, piramidal, semilunar, escafoides y sus once músculos tenares: m. abductor corto del pulgar, m. aductor del pulgar, m. flexor corto del pulgar, m. oponente del pulgar músculos hipotenares: m. abductor del meñique, m. flexor corto del meñique, m. oponente del meñique, m. palmar corto, músculos cortos de la mano: mm. Lumbricales, mm. Interóseos palmares y mm. Interóseos dorsales. De modo que los

estudiantes tengan una base de su estructura y lo complementen con el dibujo y su reconocimiento.

Para la segunda parte, la actividad consistió en armar pares de trabajo, en donde una estudiante se vendaba los ojos para comenzar la exploración estructural y la otra estudiante se mantenía quieta durante el proceso. Una vez culminado el dibujo a ciegas, se realizaba otro, esta vez ya viendo a la pareja, y viceversa.

Se realizó solo la implementación, pues ya se había hecho una introducción previamente al iniciar el taller, por lo tanto, ya estaban enterados del siguiente tema.

Implementación

Antes de describir su aplicación se dará a conocer la micro planificación, con temas y actividades necesarias para su desarrollo:

DATOS INFORMATIVOS

ÁREA: Educación cultural y artística	AÑO LECTIVO: 2022 – 2023	ASIGNATURA: Educación cultural y artística	OFERTA: Clase 2
TÍTULO DEL BLOQUE: El encuentro con otros: la alteridad		TEMA DE LAS CLASES: Anatomía (estructura del rostro y manos) descubrimiento y percepción con el tacto.	PARALELO:
SEMANAS: 10-11	FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:	NOMBRE DEL DOCENTE: Pamela Avila Saquicela
OBJETIVO EDUCATIVO: O.ECA.4.7. Utilizar las posibilidades del cuerpo, la imagen y el sonido como recursos para expresar ideas y sentimientos, enriqueciendo sus posibilidades de comunicación, con respeto por las distintas formas de expresión, y autoconfianza en las producciones propias.			
CRITERIO DE EVALUACIÓN CE.ECA.4.3. Identifica y describe las interacciones que se producen entre las distintas formas de expresión artística en performances, representaciones teatrales, instalaciones y otras manifestaciones, y utiliza esos conocimientos en creaciones propias.			

RELACIÓN ENTRE COMPONENTES CURRICULARES:

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS DIDÁCTICOS	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN	
			INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
ECA.4.2.1. Realizar, en plano y en volumen, representaciones de acciones y gestos, tanto del cuerpo como del rostro: figuras que caminan, personas que esperan, rostros que lloran, caras que ríen, etc.	Experiencia <ul style="list-style-type: none"> Acercamiento de la estructura anatómica por medio de diapositivas y dibujos anatómicos del rostro y manos (huesos y músculos). Reconocimiento anatómico (facial y manos). Aprendizaje por medio de la percepción. Impresión y expresión por medio del dibujo. Descubrimiento de habilidades. Exploración e interpretación artística. 	<ul style="list-style-type: none"> Proyector. Computadora. Estructuras del cráneo y manos. Hoja. Lápiz. Vendajes. 	*Rúbrica de valoración *Rúbrica de observación.	Técnicas: Observación Experimentación Instrumentos: Taller experimental. Encuestas. Entrevistas. Focus group.

	<p>Conceptualización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicación de la estructura anatómica, facial y manos. • El dibujo, la percepción y reconocimiento por medio del tacto y su transmisión. <p>Aplicación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividad en parejas (mismo género), un estudiante se venda los ojos, experimenta con el tacto la estructura fácil o de las manos de su pareja y la representa por medio de un dibujo. 			
--	--	--	--	--

Primer día grupo A 04/02/2023: Se explicó la diferencia entre neurocráneo y viscerocráneo, y partiendo de ello, se trabajó solo los huesos del cráneo que son ocho y las tres suturas, para que los estudiantes se acoplaron y fueron adquiriendo conocimientos poco a poco y aprendiendo por partes.

Primer día grupo B 06/01/2023: se implementó la segunda parte del taller en la segunda hora, comenzando por la diferencia entre viscerocráneo y neurocráneo, al igual que el grupo A se trató sólo los huesos del cráneo y las suturas que los conforman como un acercamiento de su estructura, para su reconocimiento y aprendizaje por fases.

Segundo día grupo A 06/01/2023: Resolución de dudas y repaso de los huesos que componen el cráneo. Luego se realizaron preguntas sobre el dibujo y cómo consideran que se debería dibujar un rostro y cuál podría ser el comienzo para su desarrollo. Planteando como solución el reconocimiento anatómico, comenzando por los huesos, como principal característica del dibujo (siendo el cráneo, rostro y manos los principales objetos de enseñanza). Se genera un análisis de un rostro dibujado con la estructura ósea del cráneo de ellos mismo utilizando el tacto; desde una visión donde no tiene músculos ni piel.

Segundo día grupo B 09/2023: Repaso de los huesos del cráneo y actividad de creación de cada cráneo de los alumnos por medio del tacto, únicamente los huesos que lo componen.

Tercer día grupo A 09/01/2023: Exposición de los huesos del rostro (viscerocráneo), ubicación de los 14 huesos. Nuevamente se usa la actividad del reconocimiento por medio del tacto para explicar en un dibujo como son y dónde se encuentran los huesos.

Tercer día grupo B 13/01/2023: Exposición de los catorce huesos de rostro, para su reconocimiento se aplica la actividad de la percepción, de manera individual.

Análisis

La segunda etapa del taller tanto para los grupos grupo A y B resultó medio confusa para los estudiantes, pues no sabían la mayoría de los huesos, ni la diferencia entre el neurocráneo y viscerocráneo. A los cual presentaron descontento pues no consideraban importante aprender la anatomía para dibujar, existieron preguntas del porque estaban viendo los huesos si no formaba parte de la asignatura, a lo que es respondió que es necesario conocer la estructura de cada cosa que vayamos a dibujar y más aún si se trata de un Humano, pues se debe saber las proporciones con exactitud, Martinez y Plasencia (2017) acotan “Entendemos por estructura de un dibujo el armazón que sustenta el conjunto. O también cómo están ordenadas o dispuestas las partes que lo componen en el esqueleto interno del mismo(p.17), al saber todo esto se comprende lo que estamos haciendo y nos familiarizamos su proceso, mejorándolo, además de que ayudaba a ubicar

correctamente cada parte. Conforme se avanzaba con las clases los estudiantes ya no se mostraban descontentos, en el caso del grupo A se pudo evidencia que un porcentaje comenzó a dominar el conocimiento de los huesos y lo demostraban en los dibujos que realizaban, por otro lado algunos alumnos más de la mitad, por más que se repetían los huesos no entendían, porque

no prestaban atención y sus dibujos eran una copia de lo que se mostraba en la diapositiva. En cuanto a la actividad todos cumplieron.

El grupo B parecía estar perdido en cuanto comenzó la explicación de los huesos, al igual que el grupo A preguntaba el porqué de la clase de anatomía si estaban en artística, se les dio la misma explicación, resaltando que ayudará a mejorar su trazo en cuanto a los dibujos del rostro que realicen. Algo inusual pasó al momento de entrar al tema del viscerocráneo, un estudiante pidió permiso para traer información extra e imágenes de los 14 huesos, cosa que se le concedió.

De igual manera todos participaron en la actividad de la representación de su cráneo y viscerocráneo, pero el grupo B presentó menos réplicas del dibujo expuesto que el grupo A.

Segunda semana

Cuarto día grupo A 11/01/2023: Presentación de 7 músculos del rostro (los básicos), se trabaja por columnas, haciendo lluvia de ideas de lo que ellos creen que hace cada músculo y donde están ubicados. Algunos estudiantes aciertan, mientras que otros no, pero no existe problema, ya que usa la expresión facial para guiarlos y que se obtenga la respuesta correcta.

Cuarto día grupo B 16/01/2023: exposición de los músculos que se encuentran en nuestro rostro, sus funciones y su forma. En esta clase se usan las dos horas establecidas en el horario, pero a la segunda hora se inicia la clase preguntando a cada estudiantes un hueso ya sea del rostro o cráneo, luego se realiza la actividad de la percepción para el reconocimiento anatómico del rostro en pares.

Quinto día grupo A 13/01/2023: repaso de los huesos del cráneo y rostro y sus músculos, para confirmar que todos sabían, posteriormente se aplica la actividad en pares, para el reconocimiento anatómico del rostro por medio del tacto.

Quinto día grupo B 20/01/2023: Acercamiento de los huesos de la mano y los once músculos, nuevamente se ocuparon las dos horas, siendo en la segunda donde se realizó la actividad en pares nuevamente para el reconocimiento anatómico de la mano.

Sexto día grupo A 16/01/2023: explicación de los huesos de la mano y sus divisiones (Carpó, metacarpo y falanges).

Análisis

Los grupos A y B se acoplan a las clases de anatomía básica parecía que les gustó aprender más los huesos de la mano que del rostro y cráneo. Se observó más participación y preguntas respecto a los nombres, ubicaciones y formas de los huesos y músculos. A pesar de ver todo en el proyector, quieren una retroalimentación individual para la resolución de sus dudas, ya que tienen miedo a equivocarse.

En el grupo A una estudiante resaltó en la actividad del reconocimiento anatómico en donde el proceso fue elegido por el participante, es decir ellos escojan quien de los dos participantes sería el que se vende primero y si realizaban el dibujo mientras tocaban el rostro de su compañero o después de ello. Debido a su independencia y experimentación en la actividad como primera referencia teníamos que la alumna ya sabía dibujo, sin embargo, al momento de realizar a ciegas un dibujo, por su cuenta desarrollo como una especie de lectura braille, tuvo cuatro intentos, en donde al tercero decidió utilizar sus dedos para medir el espacio para dibujar el rostro de su compañera, obteniendo como resultado un dibujo casi perfecto de lo que lograba percibir.

Aunque la actividad consistía en que los estudiantes guarden completo silencio no se logró, por lo tanto existió desconcentración y algunos hicieron la actividad en grupos hasta de cinco personas, pero todos los estudiantes ya diferenciaban las estructuras de los rostros.

El grupo B presentó estudiantes que deseaban investigar más sobre la estructura anatómica,

trajo imágenes impresas y teoría, y brindó datos curiosos a la clase. Por otro lado la actividad tuvo el mismo problema que el grupo A, no existió silencio y algunas realizaron su reconocimiento anatómico en triadas.

Los estudiantes del grupo B fueron adelantados por la falta de tiempo y el comienzo de exámenes, pero por su carga horaria ayudó a que el proceso del taller no se atrasaría, aunque se dio a manera de intensivo, los estudiantes se encontraban a gusto, incluso acudieron a la pequeña biblioteca que tenía en el aula para buscar libros de anatomía y adentrarse más al tema antes de realizar la actividad. Tal y como se esperaba, los estudiantes lograron el reconocimiento anatómico, evidencia representada en sus dibujos y algunos que temían dibujar perdieron un poco su pánico gracias a la actividad vendada y exploratoria.

Tercera semana

Séptimo día grupo A 18/01/2023: Repaso de los huesos de la mano, rostro, cráneo y músculos. Consiguiente se realizó la introducción a los músculos perteneciente a la mano.

Tercera semana

Séptimo día grupo A 18/01/2023: Repaso de los huesos de la mano, rostro, cráneo y músculos. Consiguiente se realizó la introducción a los músculos perteneciente a la mano.

Análisis

Esta semana, solo faltaba el grupo A ya que el grupo B culminó las clases el 23 de enero. Para ese entonces los estudiantes se encontraban totalmente sumergidos en el tema de la anatomía y el dibujo, que cuando se realizó la actividad de dibujarse cada músculo de la mano en sus propias manos todos comenzaron a hacerlo y preguntaban al investigador si estaba bien ubicado cada músculo y usaron colores para diferenciarlos.

Para la última aplicación del reconocimiento anatómico por medio del tacto, los estudiantes mejoraron bastante, aunque no estaban en silencio, el ruido había disminuido,

el ambiente se sentía ligero y trabajaban con ganas y esta vez sí se cumplió el trabajo en pares, a su vez se pudo notar cierta mejoría en sus trazos.

Análisis de resultados obtenidos dentro del taller

En este apartado se hizo un análisis de todos los datos recolectados durante las seis semanas que duró la aplicación del taller exploratorio, los cambios y aportes que se han desarrollado dentro de él de los grupos A y B. Al inicio de la implementación del TIC existieron complicaciones como la falta de atención por parte de los estudiantes, la conexión inestable de internet para reproducir los audios, el espacio en donde se planteaba realizar esta actividad era en el patio pero no fue posible por cuestiones del rectorado, las actividades del reconocimiento anatómico no se desarrollaron como se las planteó. Sin embargo, esto no fue un obstáculo para no seguir con el proyecto.

Comenzando por la primera parte, los estudiantes no sabían acerca de las vanguardias pictóricas y los audios 8D, lo cual fue detonante para su falta de atención. Las dos primeras clases resultaron un desafío, pues recién se estaban acoplando a una manera diferente de enseñanza. Para las siguientes clases se pudo notar un cambio, prestan atención y desarrollan las actividades sin problema alguno. Pero los audios 8D no son utilizados como un complemento para su aprendizaje y mejorar su experiencia, a pesar de haber hecho un recordatorio de la página en donde podrían escucharlos y la resolución de cuestionarios. El número de estudiantes que escucharon los audios tanto en el grupo A y B fue muy bajo, y no sabían de lo que trataba el contenido de cada audio.

Los estudiantes de A y B que si escucharon los audios participaban y preguntaban cómo se habían realizado cada audio. También compartieron su experiencia, lo cual contribuye a la creación de la investigación, confirmando que en efecto se sintieron

aturdidos por tantos sonidos, otros sentían nostalgia, miedo, emoción, y que cada una de estas emociones los ayudaba a recordar ciertas partes del sonido e información.

En cuanto a la segunda parte, se considera más interactiva que la primera. Como todo tema introductorio se distingue una desorientación y preguntas del por qué se está abordando estos temas. Tomando en cuenta que la asignatura de Educación Cultural y Artística para los estudiantes hace referencia a dibujo y pintura. Por lo cual la anatomía no fue bienvenida al inicio de las clases, pues existieron varias quejas del por qué se enseñaba eso en un materia de Arte. Inconformidad que se desarrolla por medio de las clases que vienen desde años anteriores.

A partir de la segunda clase tanto el grupo A como B comienzan a entender la importancia de la anatomía en el dibujo del cuerpo humano, cada actividades que realizan va mejorando en sus trazos y diferencian las diversas estructuras existentes en el rostro y manos de sus compañeros, así mismo el ambiente cambia, ya no se presenciaba a los estudiantes conversando o realizando sus trabajos sin ganas, todos conversaban, a pesar de establecer el silencio para comprender mejor el reconocimiento anatómico. Cada participante se esforzaba y no solo hacía un intento para dibujar, sino que realizaron hasta cuatro intentos, ya que quería vivir la experiencia de nuevo y en cada una descubren nuevas cosas, plasmando en sus dibujos cada una de ellas.

Resultando la aplicación del taller exploratorio y sus dos estrategias una herramienta que mejora la experiencia en el aprendizaje de los estudiantes. Así el número de estudiantes que experimentó este cambio no sea el 100%, demuestra que es posible un cambio en la educación si se aplica actividades nuevas e innovadoras, es como un pequeña proyecto que necesita de más tiempo para su desarrollo, la tecnología y la exploración contribuyeron en la enseñanza de manera positiva, despertando el interés y

curiosidad en los participantes para la resolución de desafíos y adquisición de conocimientos.

Aplicación de encuestas, focus group y entrevista

Primero se analizó los resultados obtenidos por medio de la encuesta que consta de ocho preguntadas, aplicada a los estudiantes de noveno y décimo (total de 68 estudiantes) de la escuela Ángel Polivio Chávez, ambos niveles de un solo paralelo, participantes de la implementación de las dos estrategias: vanguardias pictóricas y reconocimiento anatómico por medio del tacto, identificadas como grupo A y B. A continuación se detalla cada pregunta y respuesta.

Encuesta (estudiantes)

Objetivo: conocer los criterios de los estudiantes con respecto al proceso efectuado.

Nota: esta encuesta es para uso académico.

Pregunta número 1: ¿Le parece relevante (importante) el aprendizaje de las vanguardias pictóricas?

- Si
- No

¿Por qué?

Tabla 2 análisis de respuesta de la encuesta

Respuesta	Grupo A	Grupo B
Si	28	28
No	5	6
¿Por qué?	28	28
No responden	5	6

Descripción: Se ha dividido la tabla: respuesta y grupos, para mostrar el número de personas y su elección.

Análisis de la primera pregunta: La mayoría de los estudiantes del grupo A y B consideran que es importante aprender las vanguardias pictóricas. Siendo la minoría quienes las señalaron como aspectos poco relevantes para el proceso educativo en ECA. Teniendo como resultado que efectivamente se considera importante el conocimiento de las vanguardias artísticas.

En la pregunta ¿por qué? que pertenece a la selección del *sí* en ambos grupos, obtuvo varias respuestas que analizando todas en su mayoría se concluyen es una respuesta: Porque aprendí nuevas técnicas y fue creativo.

–Pregunta número 2: ¿Su visión del arte ha mejorado con el aprendizaje de las vanguardias pictóricas?

- Si
- No
- ¿Cómo?

Respuesta	Grupo A	Grupo B
Si	26	29
No	7	6
¿Cómo?	26	29
No responden	7	6

Análisis de la segunda pregunta: A y B en su mayoría consideran que la visión que tenía de arte ha mejorado con el aprendizaje de las cuatro vanguardias pictóricas, mientras que pocos estudiantes piensan lo contrario.

La pregunta ¿cómo? tiene variación de respuestas, pero se llega a la conclusión en A de: porque aprendí a diferenciar cuál técnica es y tengo más creatividad y aprendizaje.

En el grupo B se obtuvo la respuesta en general: Mucho, ya que primeramente se descubrió diferentes formas de arte, comprendiendo cada una de ellas.

Verificando que las vanguardias artísticas ayudaron a expandir su forma de ver el arte y diferenciar las diversas técnicas que existen dentro de ella.

Pregunta número 3: ¿Los audios 8D contribuyeron al mejoramiento de la experiencia del aprendizaje?

- Si
- No
- Explique, ¿cómo contribuyó?

Respuesta	Grupo A	Grupo B
Si	16	16
No	17	16
Explique ¿cómo contribuyo?	16	16
No responde	17	16

Análisis de la tercera pregunta: A y B coinciden en el número de participantes que consideran que los audios 8D ayudaron a mejorar su experiencia en el aprendizaje, No obstante, en el grupo A se presenta una mayor cantidad de estudiantes que no creen que los audios mejoraron su experiencia.

En la pregunta: Explique ¿cómo contribuyó? se recopiló todas las respuestas, siendo similares en ambos grupos por lo tanto se define como: si, porque se experimenta una nueva forma de aprender, explicación simple y fácil de entender.

Pregunta número 4: ¿Qué parte de la actividad sobre las vanguardias utilizando los audios 8D le gustó más? Y ¿Qué parte no les gustó sobre las vanguardias pictóricas y los audios 8D?

Respuesta	Grupo A	Grupo B
Responden	29	16

No responden	4	19
--------------	---	----

Análisis de la cuarta pregunta: Cómo estas preguntas son abiertas a cada opinión de los estudiantes, se realizó un análisis en cuanto a las respuestas de ambos grupos, en donde se concluye que:

En el grupo A: les gusto más el cubismo y surrealismo y la sensación que provocaba el audio. Lo que no les gustó fue que algunos sonidos no les permitieran escuchar bien el audio.

En el grupo B: les gustó todos los ismos, y la experiencia con los sonidos. En este grupo la minoría afirmó haber escuchado los audios. Pero por otro lado la mayoría no había escuchado los audios.

Pregunta número 5: ¿Les gustó la actividad sonora 8D?

- Si
- No

Respuesta	Grupo A	Grupo B
Si	26	25
No	6	7
No responden	1	3

Análisis de la quinta pregunta: La respuesta es positiva en su mayoría para ambos grupos, tenían un número bajo de negativas respecto a la actividad sonora, lo que quiere decir que la tecnología 8D fue del interés y agrado para los estudiantes.

Pregunta número 6: ¿Le parece necesario saber la anatomía humana para dibujar rostros, manos o cuerpos?

- Si
- No

Respuesta	Grupo A	Grupo B
Si	29	34

No	4	1
No responden		

Análisis de la sexta pregunta: Entre A y B la mayoría confirma que es necesario saber la anatomía humana para dibujar rostros, manos y cuerpos. Por otro lado, solo cinco estudiantes descartan totalmente la necesidad del tema.

Pregunta número 7: ¿El tacto ayuda al reconocimiento de la anatomía humana? Referente a lo explicado en clases. Huesos y músculos del cráneo, rostro y manos.

- Si
- No

Respuesta	Grupo A	Grupo B
Si	29	31
No	3	1
No responden	1	3

Análisis de la séptima pregunta: A y B coinciden en la respuesta afirmativa en cuanto a la factibilidad del tacto para lograr el reconocimiento anatómico del cráneo, rostro y manos.

Mientras que existen algunos estudiantes en cada grupo (poco) que no están de acuerdo con que el tacto ayude al reconocimiento de la anatomía.

Pregunta número 8: ¿Las didácticas de los audios 8D y el reconocimiento anatómico por medio del tacto, lograron despertar emociones, sentidos y sensaciones?

- Si
- No

Respuesta	Grupo A	Grupo B
Si	17	23
No	15	10

No responden	1	2
--------------	---	---

Análisis de la octava pregunta: en el grupo A y B la mayor parte de los estudiantes verifican que las estrategias implementadas despertaron emociones, sentidos y sensaciones. Dado por hecho la factibilidad del objetivo de cada una de ellas. Aunque existen estudiantes en ambos grupos que señalaron que no experimentaron ciertas emociones, se valora la cantidad que lo logró.

Análisis grupo focal

Para el grupo focal se escogió a siete estudiantes, cuatro de décimo y tres de noveno para que nos concedieran información más abierta y sustancial, en cuanto a las dos estrategias aplicadas, este instrumento constó de nueve preguntas:

Primera pregunta:

- – ¿Les pareció interesante aprender sobre las vanguardias pictóricas?
¿Qué parte les gustó y qué parte no les gustó? y ¿con cuál se identificaron?

Respuesta:

Tabla 3 recolección de respuestas del grupo focal

Estudiante 1	Estudiante 2	Estudiante 3	Estudiante 4	Estudiante 5	Estudiante 6	Estudiante 7
-Muy interesante ya que podemos ver como es la estructura e ideología de cada vanguardia. -También me identifico con el surrealismo.	-Me resulta muy interesante ya que estamos aprendiendo algo nuevo y temas que van desde la antigüedad y siguen hasta hoy en día.	-Me identifico con el surrealismo por su concepto poco común.	-Me identifico con el surrealismo, el impresionismo.	-A mí me gustaron todas las vanguardias, ya que conocí las características de cada vanguardia. -Me identifico con el surrealismo y cubismo.	-Interesante -El impresionismo a mí me gustó más por su técnica.	-Me identifico con el impresionismo por el movimiento y trazo de las pinceladas.

Descripción: la tabla está dividida por secciones que representan a cada estudiante (7 en total)

Análisis: Todos los participantes dieron una respuesta positiva, comprobando que fue interesante aprender sobre las vanguardias pictóricas, despertando su interés por las diversas técnicas que existen en el mundo artístico, además de que desarrollaron una identificación por medio de ellas.

Segunda pregunta:

- – ¿Consideran que las vanguardias pictóricas contribuyen a su desarrollo artístico educativo? ¿Cómo?

Respuesta:

Estudiante 1	Estudiante 2	Estudiante 3	Estudiante 4	Estudiante 5	Estudiante 6	Estudiante 7
-Si contribuyen. Aprendemos sobre artistas no tan conocidos y que tienen mucho arte que mostrar. Nos ayuda a conocer y educarnos al nivel artístico que tienen las personas.	-Sí, ya que con eso aprendimos nuevas técnicas.	-Sí, nos ayuda ver más allá, a desarrollarnos artísticamente y realizar nuestro propio estilo.	-Si	-Si, por que a más de contribuir a nuestra parte artística, también nos ayuda a diferenciar obras de arte, el artista, las vanguardias y nos da una idea de cómo crear un estilo	-Si	-Sí, para saber más de arte y sus técnicas.

Análisis: Gracias a las vanguardias pictóricas, los estudiantes lograron aprender más sobre las técnicas artísticas. Desarrollando su creatividad y motivación para crear su propio estilo pictórico.

Tercera pregunta:

- – ¿Los audios 8D mejoraron su experiencia en el aprendizaje? ¿Cómo?

Respuesta:

Estudiante 1	Estudiante 2	Estudiante 3	Estudiante 4	Estudiante 5	Estudiante 6	Estudiante 7
-Si	-Si	-Sí, fue interesante aprender escuchando.	-Si	-Sí, interesante, ya que rodeaba todo nuestro entorno.	-Sí y también el contenido de los artistas ecuatorianos.	-Si

Análisis: Los audios 8D se plantearon como un complemento que mejoraría la experiencia del aprendizaje en los estudiantes, por medio de las respuestas brindadas por este grupo de estudiantes se comprobó su eficacia.

Cuarta pregunta:

- – ¿La tecnología 8D despertó sensaciones, sentidos o emociones en ustedes?
¿Cuáles fueron?

Respuesta:

Estudiante 1	Estudiante 2	Estudiante 3	Estudiante 4	Estudiante 5	Estudiante 6	Estudiante 7
-Si, en el audio se escuchaban pasos, hasta el fondo y a la vez también nostalgia, habían muchos artistas que no eran reconocidos, como era antes y las oportunidades que no tenían.	-Si, al igual que el estudiante número 3, se sintió un cosquilleo.	-Sí, pasa que dan la sensación de cosquilleo en la cabeza.	-Si, además sucedía que tenía nervios, como si el artista estuviese vivo.	-Si	-Si	-Si

Análisis: El objetivo de los audios 8D era la activación de los sentidos y generar conocimiento a partir de ellos, mediante la aplicación del focus group los estudiantes expusieron sus experiencias con ellos, los cuales causaron nostalgia, cosquilleo en la cabeza y nervios. Siendo alcanzada la meta de su implementación.

Quinta pregunta:

- – ¿Consideran necesario saber la estructura anatómica para dibujar rostros, manos o el cuerpo humano? ¿Por qué?

Respuesta:

Estudiante 1	Estudiante 2	Estudiante 3	Estudiante 4	Estudiante 5	Estudiante 6	Estudiante 7
-Si	-Si	-Si	-Sí, porque se conoce más detalladamente.	-Sí, más que anatomía en sí. Nos ayuda a conocer la realidad para guiarnos.	-Sí, nos ayuda a conocernos a nosotros.	-Si

Análisis: Se debate si es necesario o no el conocimiento anatómico para realizar un dibujo del rostro, manos y cuerpo humano, llegando a la conclusión de la importancia de este tema, pues acerca a los estudiantes a una representación más realista, pues se conocen a ellos mismo y a los otros, diferenciando su estructura y dimensiones.

Sexta pregunta:

- – ¿Creen que la percepción por medio del tacto ayuda al reconocimiento anatómico del cráneo, rostro y manos? ¿De qué manera? ¿En qué se diferencia de las otras técnicas de dibujo?

Respuesta:

Estudiante 1	Estudiante 2	Estudiante 3	Estudiante 4	Estudiante 5	Estudiante 6	Estudiante 7
-Sí, reconocer las divisiones que tenemos en cada parte.	-Si	-Si	-Si	-Sí, también es inclusiva, ya que hay personas que carecen de la vista se basan con el tacto y crean una imagen por medio de él, y logran reconocerlos así y nos sirve de una forma empática, para sentirnos como ellos.	-Sí, ayudaba a identificar los huesos, la barbilla, la forma de la cara.	-Si, como dijo la estudiante número 5, ellos se apoyan con el tacto para reconocer las formas y como son.

Análisis: el acercamiento por medio de la actividad del reconocimiento anatómico por medio del tacto, ayudó a que los estudiantes reconocieran su estructura a fondo, las divisiones que tienen, las formas y como cada individuo se diferencia. Además logró una concientización respecto a las personas discapacitadas, entendiendo de mejor manera su percepción del mundo.

Séptima pregunta:

- – ¿El reconocimiento por medio del tacto mejora la comprensión y desarrollo del dibujo?

Respuesta:

Estudiante 1	Estudiante 2	Estudiante 3	Estudiante 4	Estudiante 5	Estudiante 6	Estudiante 7
-Si	-Sí, ya que al momento de vendarnos nuestro cerebro se guarda ya a forma de nuestro cuerpos y nos ayuda la representación más realista, ya que con el tacto percibimos la forma exacta. -Además la diferencia que he notado es en el cigomático, que algunos tienen una protuberancia.	-Sí, ya que completa todo el rostro.	-Sí, pero es raro porque se sienten los huesos y mejor la forma de la mano.	-Si, como una perspectiva que nos motiva a probar nuevas formas y seguir intentándolo con esta técnica de vendarse los ojos.	-Sí, nos ayuda a diferenciar las formas del cráneo, la forma de la cara y como son.	-Si

Análisis: definitivamente el reconocimiento por medio del tacto funciona como una herramienta que favorece al procedimiento del dibujo y su comprensión, pues con su aplicación los estudiantes pudieron conocer cada forma del rostro y manos, acercándose a su representación realista y descubriendo nuevas formas de aprendizaje.

Octava pregunta:

- – ¿El reconocimiento por medio del tacto le ayudó a explorar, descubrir o experimentar nuevas sensaciones, emociones y sentidos?

Respuesta:

Estudiante 1	Estudiante 2	Estudiante 3	Estudiante 4	Estudiante 5	Estudiante 6	Estudiante 7
-Si						

Análisis: todos los estudiantes del grupo lograron explorar, descubrir y experimentar nuevas sensaciones y sentidos, al ser una estrategia nueva los participantes están propensos a la curiosidad, haciendo que su participación sea completa para buscar la resolución del problema presentado, en este caso el despertar de emociones, buscando cual es la causa.

Novena pregunta:

- – ¿La actividad de la percepción anatómica le ayudó a descubrir su habilidad en el dibujo?

Respuesta:

Estudiante 1	Estudiante 2	Estudiante 3	Estudiante 4	Estudiante 5	Estudiante 6	Estudiante 7
-Sí, porque me ayudó al reconocimiento de cómo estamos estructurados y perfeccionando.	-Sí, ya que me ayudó el reconocimiento de la anatomía.	-Si	-Sí, me ayudó ya que con mi compañero, pude sentir su mandíbula, después le dibuje.	-Si	-Sí, me ayudo más en la simetría del rostro, o sea donde se ubicaban.	-Sí, yo pude dibujar el rostro de mi compañero y ya no un círculo.

Análisis: La estrategia si apporto mejoramiento a la habilidad del dibujo, pero de manera en la cual ya no realizan caricaturas y se adentraron a una representación más real de la que realizaban anteriormente.

Análisis de la entrevista docente

Tabla 4 preguntas y respuestas de la entrevista al docente

Preguntas	Respuesta Docente	Análisis e interpretación
1. ¿Le pareció óptimo (importancia) que se enseñe a los estudiantes sobre las vanguardias pictóricas?	Claro que me gustó, un saludo. Súper importante estos aspectos, sí, estas vanguardias, que realmente son tomadas ya mucho en cuenta, en lo que sería, las diferentes áreas. También se va ya manejando, no solamente en la parte artística sino también se va volviendo en la parte social. Los estudiantes ya van relacionando los periodos, con algunas otras actividades, entonces eso es sumamente importante y fructífero, que ellos hayan aprendido eso.	El docente considera que el tema de las vanguardias pictóricas es importante, no solamente en artes, sino que forma parte también de la sociedad. Pues los estudiantes generan una relación con la historia, logrando un aprendizaje significativo.
2. ¿Cómo considera que las vanguardias pictóricas contribuyen al desarrollo artístico educativo de sus estudiantes?	Bueno en realidad como le dije, la relación con otras áreas, se hizo como una interdisciplinariedad. Entonces eso fue lo que llamó muchísimo la atención. Justamente, como hemos conversado con algunos estudiantes en los recreos, ellos se relacionan a veces, por ejemplo, con la guerra fría, a veces con la revolución francesa, entonces ellos dicen ¡ah! Cuando fue la revolución francesa hubo tal o cual situación, entonces eso es lo importante. Que ellos vayan	Los estudiantes vinculan las vanguardias con los periodos históricos, en los cuales se desarrollaron estos mismos, relacionando y conociendo la historia de la humanidad.

	relacionando con ciertas partes de la historia de la humanidad.	
3. ¿Qué opinión tiene sobre los audios 8D utilizados en las actividades con los estudiantes?	Bueno en realidad, es un tema bastante llamativo que se pudo observar, en realidad, verles a los estudiantes que están sumergidos en esta situación de descubrir como es el sonido 8D, eso fue lo que más me llamó la atención, el interés que ellos pusieron y la parte que aprendan de una manera diferente, entonces esas situaciones fueron muy buenas para el aprendizaje de cada uno de ellos.	Considera que los audios 8D son llamativos, pues se evidenció que los estudiantes se encontraron interesando en estos sonidos de 4 direcciones. Impulsando una nueva forma de enseñanza y contribuyendo en su aprendizaje.
4. ¿Considera que los audios 8D contribuyen al mejoramiento de la experiencia en el aprendizaje?	Exactamente, si, son muy buenos, como decía son excelentes, en realidad, para poder éstos implementar, no solamente en la parte artística, sino tener una visión más amplia, de pronto por qué no poder involucrarlos en otras áreas, en áreas comunes y hacer que el estudiante vaya aprendiendo de una manera más didáctica y significativa.	Son excelentes para el aprendizaje, pero también se considera la alternativa de poder implementarlos en diferentes áreas y o solo en la artísticas, ya que ayudaría a que el estudiante aprenda de una manera más didáctica e interesante.
5. ¿Cree importante la activación y descubrimiento de sensaciones, sentidos y emociones en los estudiantes para su desarrollo educativo? ¿Por qué?	Exactamente y justamente, una parte de las tendencias de las metodologías es la activación de los conocimientos, entonces, activar los conocimientos mediante lo que sería las partes sensoriales, resultaron muy bueno y porque los estudiantes vieron de una manera no común como	Es necesario que e el proceso de aprendizaje, los estudiantes logren activar sus sentidos, ya que así obtendrán una mejor experiencia en el aprendizaje, es importante que el docente se encargue de utilizar una

	<p>nosotros hemos venido desarrollando, y esa fue la parte que llamó más la atención. Innovador.</p>	<p>metodología que trabaje ese aspecto, para un desarrollo educativo significativo. Insulso debe buscar la forma de crear nuevas formas de aprendizaje, dejando de lado las tradicionales.</p>
<p>6. ¿Considera necesario que los estudiantes sepan la estructura anatómica para dibujar rostros, manos o el cuerpo humano? ¿Por qué?</p>	<p>Exactamente ellos vienen de un proceso, se puede decir básico que se viene dando desde los subniveles anteriores y eso de saber los huesos, me pareció muy importante, porque ellos también relacionan ya porque también trabajan en los que es el área de ciencias naturales, entonces me llevó a indagar en ellos si en realidad si han visto esta parte de los huesos, entonces ellos, están mejor contribuyendo al área, la parte artística al ciencias naturales, entonces eso por ejemplo con la docente conversaron y decían que bueno que ellos también ya están aplicando y todas estas situaciones.</p>	<p>El dibujo no se trata simplemente de plasmar una imagen y menos del uso de una sola técnica. Pues va más allá que eso, y más si se trata de la representación del ser humano, es necesario saber las estructuras anatómicas, para un acercamiento a su realidad y su composición como individuo. El reconocimiento anatómico no solo amplía su conocimiento artístico, sino que también fortalece sus saberes en otras áreas, en este caso en ciencias naturales, fortaleciendo su aprendizaje.</p>
<p>7. ¿Cree que la percepción por medio del tacto ayuda al reconocimiento anatómico del cráneo, rostro y manos?</p>	<p>Bueno me pareció a mí que en esta actividad se puso haber trabajado un poquito más de tiempo, por qué, porque al momento de que ellos se presentaban ya a hacer algo nuevo, ellos de pronto ya empezaban a experimentar y todo, pero como que</p>	<p>La actividad funciona para el reconocimiento del tacto por medio del tacto, sin embargo, el tiempo fue un factor limitante para la exploración completa, considerando que cada reconocimiento debería</p>

	<p>nos faltó un poco más de seguir trabajando en esta área, porque no solamente el rostro, sino de pronto puede ser que vayan activando otras formas y otros objetos. Para que ellos vayan ya descubriendo un poco más el tacto como tal y de ahí aplicarle lo que sería esto del rostro como tal y la parte anatómica. Un poco más de práctica en esta área, con otros ejemplos o de pronto con los mismos compañeros pero más actividades, que se pongan de perfil, vayan cambiando las posiciones, que vayan experimentando un poquito más.</p>	<p>profundizar y no solo resolverlo en una clase. Por otro lado se toma en cuenta la funcionalidad amplia que podría llegar a traer esta actividad, no solo con la anatomía, sino que también con varios elementos en donde se puede reconocer la forma, volumen y diferencias pertenecientes a las figuras. De la misma manera trabajar por lados y no solo de frente.</p>
<p>8. ¿Considera que la actividad de la percepción hizo que algunos estudiantes descubrieran su habilidad en el dibujo?</p>	<p>Claro, es algo que pasa casi todos los años, hay estudiantes que casi no les gusta el dibujo, pero terminan ellos buscando la manera de representar lo artístico, ha pasado muchas veces no solo en la parte plástica, sino también se van viendo en otros niveles en los monólogos, entonces ellos no dibujan bien pero son súper expresivos. Me ha pasado que no son muy apegados al dibujo pero en la parte expresiva les queda bien, combinan sonidos, imágenes, expresiones y eso es lo que a ellos les va llenando, entonces salen ya de un décimo de básica, entonces salen ya con esa mentalidad de que</p>	<p>Cada estudiante es hábil a su manera, no necesariamente tiene que ser en el ámbito de las artes plásticas. A la misma vez se presentan casos en donde vinculan ciertas áreas para la creación artística, por lo cual no se limita a una sola rama.</p>

	no solamente existe la manera plástica para expresarse.	
9. Desde su acción como docente: ¿Cuál es su criterio sobre la respuesta por parte de los estudiantes hacia las estrategias implementadas?	Son innovadoras, educativas y que suman muchísimo en este proceso educativo y lo que nos invita a nosotros como docentes a seguir indagando, seguir buscando nuevas formas y estrategias para poder contribuir a los estudiantes. Cada área, cada año son estudiantes diferentes, son experiencias diferentes y eso es lo que a uno como docente, debemos tener todos a seguir innovando de seguir creando, de seguir viendo la manera de poder comunicar al estudiante de una manera diferente y no tan tradicional.	Las estrategias aplicadas dentro del taller, son innovadoras para la educación, pues aportan mucho en el ámbito educativo. Incentiva a los docentes a experimentar y buscar nuevas estrategias para enseñar, a seguir creando nuevas alternativas a las que ya conocen, pues cada año los estudiantes son diferentes y el mundo va evolucionando con el paso del tiempo.
10. ¿Considera Usted que el proceso ha despertado mayor interés en el área de ECA?	Si, ha llamado bastante la atención con ello justamente a veces conversamos con los estudiantes, hacemos siempre una retroalimentación de lo que hemos estado viendo. Entonces tienen resultados positivos, indagan un poquito más han traído algunos, datos curiosos, al siguiente día de la clase, dicen vea profe, ya encontré esto, descubrí esto, Entonces son casos que ayudaron bastante a sumar lo que sería el proceso educativo.	Los estudiantes han cambiado algunos aspectos en cuanto a su aprendizaje, ya que, se han vuelto más curiosos e investigan si tiene alguna duda, y también comparten datos curiosos de lo que han investigado. Las estrategias y el proceso del taller ha ayudado sustancialmente al aprendizaje de los estudiantes, cambiando la visión de las formas de aprendizaje, abriendo la alternativa de usar la tecnología

		<p>como educativa, explorando nuevas sensaciones, participando y esforzándose para la comprensión de cada uno de los temas abordados.</p>
--	--	---

Descripción: división de la tabla en: pregunta, respuesta del docente e interpretación de las mismas

9. Conclusiones y recomendaciones

9.1. Conclusiones

Finalizado el análisis de los resultados obtenidos por medio de las encuestas a los 68 participantes, el grupo focal con 7 estudiantes y la entrevista al docente, se llegó a las siguientes conclusiones:

Como inicio de la investigación realizada se logró el estudio del entorno, ambiente, actividades y estrategias que se usaban en la escuela Ángel Polivio Chávez con los estudiantes del subnivel de educación básica superior. Evidenciando la falta de interés y empeño en cuanto a las actividades y trabajos presentados. Resultado del reciclaje estratégico tradicional aplicado en el aula, es decir no existía la aplicación de las tics o algún método innovador que contribuyera al cambio para mejorar la situación del proceso educativo en los estudiantes.

Después de identificar el problema y las alternativas que existen para poder solucionarlo, se realizó una experimentación para conocer las posibilidades de cada actividad planteada, llegando la creación de dos estrategias basadas en el uso tecnológico y sensorial, que tiene como objetivo mejorar la experiencia del aprendizaje en los estudiantes por medio de la activación de los sentidos y emociones.

Para la implementación de las estrategias se planteó realizar un taller, vinculando la teoría con la práctica. Durante su desarrollo, los estudiantes mostraron cierta confusión al inicio, pero conforme se avanzaba con la aplicación, se notó el cambio de ánimo en la mayoría de estudiantes, pues se mostraban motivados, activos e interesados. Demostrando que las estrategias y método de enseñanza planteado por el investigador estaban funcionando.

Aunque el interrogatorio y cuestionarios no tuvieron un resultado 10/10 por cuestiones del incumplimiento de las tareas establecidas o la falta de atención por algunos estudiantes, no fue un problema pues es comprensible ya que son estrategias nuevas, por lo tanto, no están acostumbrados a este tipo de educación. Lo importante de la experimentación fue la obtención de resultados, aunque sean mínimos, pero que demuestran que la innovación puede ayudar a mejorar el proceso de aprendizaje.

Para finalizar, se analizó si la propuesta pedagógica de las dos estrategias: Reconocimiento anatómico por medio del tacto y el uso de los audios 8D, ayudaron al descubrimiento y activación de los sentidos. Dando un resultado positivo pues algunos estudiantes compartieron sus experiencias, dudas y curiosidades con el investigador. Además, se notó un cambio en cuanto a las presentaciones de tareas y participación en clases, concluyendo que la innovación es importante para la evolución y mejoramiento de la educación.

9.2 Recomendaciones

Este proyecto tuvo como objetivo la implementación de nuevas estrategias didácticas, innovadoras y exploratorias para mejorar la experiencia del aprendizaje en los estudiantes, para lograr un cambio en la educación y contribuyan en el desarrollo intelectual. Por medio de su aplicación los resultados obtenidos, que fueron positivos y negativos, de este proceso, plantean las siguientes recomendaciones:

1. Para el desarrollo de las actividades se requiere un espacio amplio, para los estudiantes puedan caminar y explorar de mejor manera, profundizando en cada paso de la actividad, por lo que plantea la autorización del uso de los patios o espacios verdes que tenga la institución educativa.
2. El acceso a internet dentro de la institución es limitado para los estudiantes, por lo que se recomienda que se gestione un proveedor de internet buena calidad para que pueda dar la oportunidad
3. d a que los estudiantes hagan uso de la conexión para las propuestas didácticas.
4. El reconocimiento artístico y de artistas locales debe ser impulsado por los docentes y la educación, para aprender a valorar y respetar nuestra cultura.
5. Enseñar dentro de la asignatura de ECA, la importancia de la enseñanza de la anatomía humana para experimentar nuevas formas de dibujar rostros, manos, cuerpos, que no necesariamente deben ser profesionales, pero que incentiven a los estudiantes con su aprendizaje.
6. La activación sensorial debe ser fundamental en la educación, pues gracias a su implementación los estudiantes generan recuerdos por medio de emociones que los hacen permanentes, por lo tanto, cada actividad debe estar estructurada con una estrategia que la fomente.

7. Experimentar para crear nuevas formas de enseñanza debe ser apoyado y tomado en cuenta por el ministerio e instituto educativo, cualquier estrategia que tenga como finalidad mejorar y ayudar a la educación cuenta, por más pequeña que sea.
8. La capacitación docente es necesaria para la actualización de métodos educativos y adaptación a los nuevos cambios que se presenten, por lo que debería ser obligatorio en la actualidad.
9. Toda estrategia o método innovador, requiere de tiempo y constancia para su eficacia y obtener un resultado significativo, pues los estudiantes necesitan acoplarse a su proceso y contenido
10. Para concluir, el tiempo es fundamental para lograr un mejor desarrollo de las actividades, no se puede resolverlo en cuestión de 20 minutos, por consiguiente, se recomienda realizar la actividad por partes y cuidar del tiempo que se tiene para su ejecución, en caso de no contar con el tiempo necesario, se podría hacer un repaso del tema o temas vistos como un reforzamiento.

10. Referencias bibliográficas

- Abreu, J. (2014). El método de la investigación Research Method. *Daena: International Journal of Good Conscience*, 9(3), 195-204.
- Antúnez del Cerro, N. (2005, 03 29). ¿Qué es arte? Evolución del concepto de arte en los alumnos de la licenciatura de Bellas Artes. *Arte, individuo y sociedad*, 17, 159.
<https://www.redalyc.org/pdf/5135/513551273008.pdf>
- Álvarez, M. (2014, marzo 11). *Las vanguardias artísticas históricas*. RedHistoria. Retrieved octubre 15, 2022, from <https://redhistoria.com/las-vanguardias-artisticas-historicas/>
- Anovo. (2021, febrero 23). *Qué es la música 8D y cómo se consigue ese sonido envolvente*. anovo. Retrieved octubre 34, 2022, from <https://www.anovo.es/que-es-la-musica-8d-y-como-se-consigue-ese-sonido-envolvente/>
- Balderas, I. (2017, 11 8). Aportes de la investigación cualitativa a la investigación educativa. *San Luis Potosí*, 2, 2.
<https://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/0503.pdf>
- Capri, A., & Egger, A. (2008). *La Experimentación en la Investigación Científica*. Visionlearning. Retrieved 12, 2022, from <https://www.visionlearning.com/es/library//49/La-Experimentaci%C3%B3n-en-la-Investigacion-Cient%C3%ADfica/150#:~:text=La%20experimentaci%C3%B3n%20es%20un%20m%C3%A9todo%20de%20investigaci%C3%B3n%20en%20el%20que,esta%20manipulaci%C3%B3n%20sobre%20otras%20var>

- Cava, M. (2017). El rincón de observar, manipular y experimentar. *Publicaciones didácticas*, 2. <https://core.ac.uk/download/pdf/235856444.pdf>
- Cajal, A. (2018). *Investigación de campo*. Retrieved Febrero 02, 2023, from [file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/Investigaci%C3%B3n%20de%20Campo%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/Investigaci%C3%B3n%20de%20Campo%20(1).pdf)
- Canta, S. (2015). *La activación científica. Investigando a los 3 años: Experimentar para aprender* (Licenciatura). Universidad Internacional de la Rioja.
- Cortés, M., & Iglesias, M. (n.d.). *Generalidades sobre metodología de la investigación*. https://www.unacar.mx/contenido/gaceta/ediciones/metodologia_investigacion.pdf
- Comisión Estatal de Derechos Humanos. (2017). *Derecho a la libertad de pensamiento y expresión*. http://cedhvapp2.sytes.net:8080/derechos_humanos/file.php/1/Campanias_2017/10_LibertadDeExpresion.pdf
- Espiner, E., & Viguera, J. (2019). El aprendizaje experiencial y su impacto en la educación actual. *Revista cubana de educación superior*, 4. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142020000300012
- Guzmán, B. (2018). *Arte, educación y desarrollo*. https://www.unescoetxea.org/dokumentuak/arte_educacion_desarrollo.pdf
- Hernández, R. (2017). *Metodología de la investigación* (6th ed.). <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Jiménez, C. (2011). *La importancia de la educación artística en la formación integral del alumno* (Profesor). Unidad pedagógica nacional.

- López, J. (2021, febrero 4). *¿Qué es el audio 8D y cómo lo puedes experimentar?*
digitaltrends. Retrieved diciembre 12, 2022, from
<https://es.digitaltrends.com/cine/que-es-audio-8d-experimentar/>
- López Vílchez, I., (2007). Espacio y vanguardias artísticas. *Arte, Individuo y Sociedad*,
19, 117-133.
- Margalef García, L., & Arenas Martija, A. (2006). ¿Qué entendemos por innovación
educativa? Un propósito del desarrollo curricular. *Perspectiva Educacional*,
Formación de Profesores, (47), 4.
- Macanchí Pico, M. L., Bélgica Marlene O. C., & Campoverde Encalada, M. A. (2020).
Innovación educativa, pedagógica y didáctica. Concepciones para la práctica en
la Educación Superior. *Universidad y Sociedad*, 12(1), 396-403.
- Martínez, M. & Plasencia, C. (2017). *Fundamentos del dibujo y anatomía*.
[https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/97589/IPP-
Mart%C3%ADnez%3BPlasencia%20-
%20Fundamentos%20del%20dibujo%20y%20anatom%C3%ADa.pdf?sequence
=2](https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/97589/IPP-Mart%C3%ADnez%3BPlasencia%20-%20Fundamentos%20del%20dibujo%20y%20anatom%C3%ADa.pdf?sequence=2)
- Ministerio de Educación. (2016). *Educación Cultural y Artística*
[https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/ECA-
completo.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/ECA-completo.pdf)
- Muñoz Martínez, R. (2006, Abril 4). Una reflexión filosófica sobre el arte. *Thémata*, (36),
241-251. <https://institucional.us.es/revistas/themata/36/N4.pdf>
- Navarro, C. (2022). *Música 8D: sus efectos terapéuticos según la ciencia*.
[https://www.cuerpomente.com/salud-natural/terapias-naturales/musica-8d-
aplicaciones-terapeuticas-beneficios_2508](https://www.cuerpomente.com/salud-natural/terapias-naturales/musica-8d-aplicaciones-terapeuticas-beneficios_2508)

- Pérez-Soba, P. (2005). *Una nueva mirada a la educación artística desde el paradigma del desarrollo humano* (Doctorado). Universidad Complutense de Madrid.
- Pedreira, M. (2006). Qué entendemos por experimentación. In *Dialogar con la realidad. Cuadernos Praxis para el profesorado. Educación Infantil. Orientaciones y Recursos* (p. 40). <https://blocs.umanresa.cat/educaciofub/files/2013/11/que-entendemos-por-experimentaci%C3%B3n.pdf>
- Rivas, R. (2015, diciembre 8). Cultura: factor determinante del desarrollo humano. *entorno*, (58), 17. <file:///C:/Users/USER/Downloads/5962.pdf>
- Santerini, M. (2013, Febrero 12). María Montessori. *Revista comillas*, 2. <file:///C:/Users/USER/Downloads/959-Texto%20del%20art%C3%ADculo-3352-1-10-20130425.pdf>
- Salcedo, D., López, J., Fuentes, B., & Salcedo, D. (2022). La percepción sensorial, la cognición, la interactividad y las tecnologías de información y comunicación (TIC) en los procesos de aprendizaje. *Reciamuc*, 394. <file:///C:/Users/USER/Downloads/863-Texto%20del%20art%C3%ADculo-1660-1-10-20220602.pdf>
- Sangro, P. (2015, Agosto 30). Las vanguardias artísticas del siglo XX y su contribución teórica en la definición exhibicionista de la naturaleza del cine. *Anagramas-Universidad de Medellín*, 14(28), 69. <http://www.scielo.org.co/pdf/anqr/v14n28/v14n28a04.pdf>

Salas, E. (2015, 3 24). Diseños preexperimentales en psicología y educación: una revisión conceptual. *Liberabit. Revista de psicología*, 12(1), 138-140.

<https://www.redalyc.org/pdf/686/68627456011.pdf>

Sisalima, B., & Vanegas, M. (2013). *Licenciada en Psicología* (Profesor). Universidad de Cuenca.

Salazar, M. (2018, septiembre 15). Resistencia a los cambios curriculares en la educación a distancia. *Polo del conocimiento*, 3(9), 305.

<file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/739-1997-2-PB.pdf>

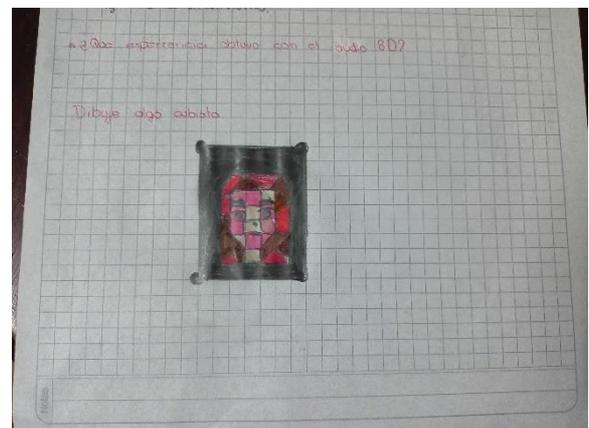
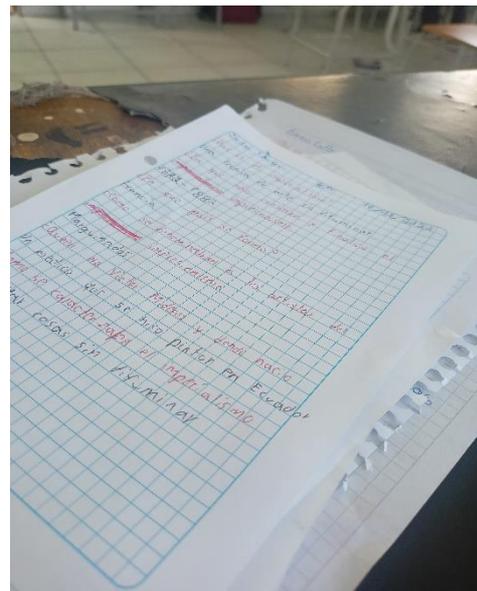
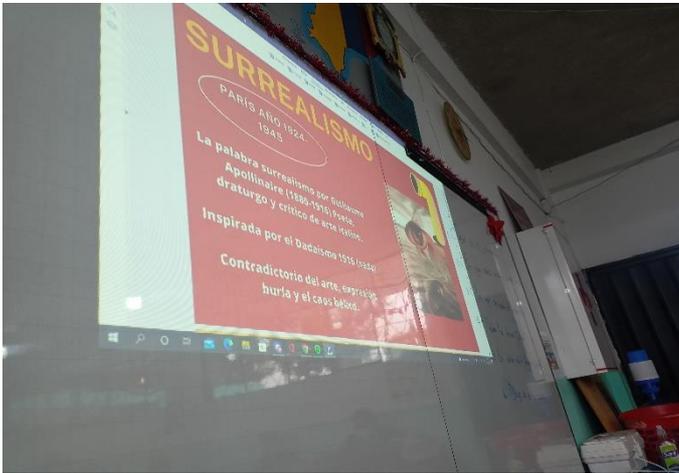
Velasco, R. (2020, 03 19). *Crea música como un profesional con esta licencia gratuita de REAPER*. Soft zone. Retrieved 01 30, 2023, from

<https://www.softzone.es/programas/audio/reaper/>

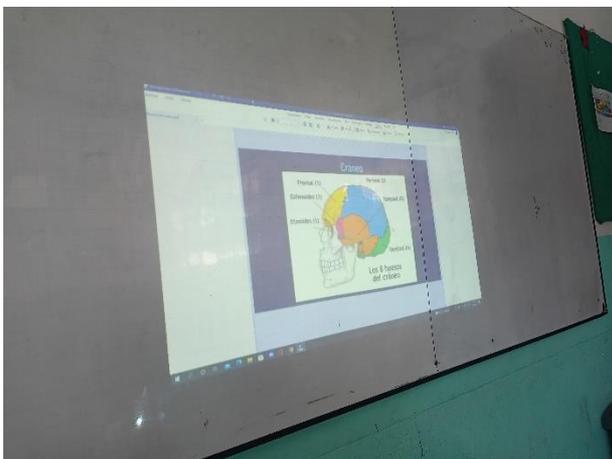
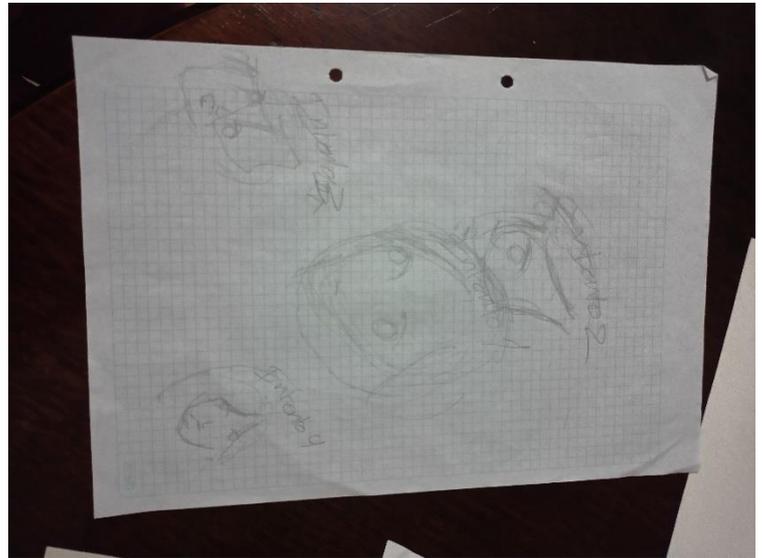
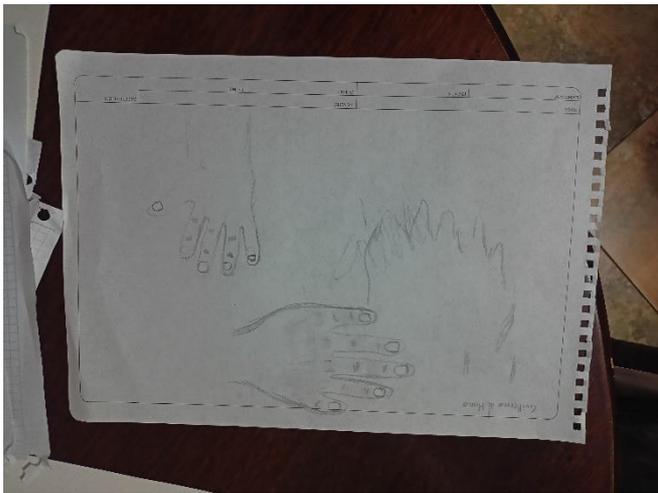
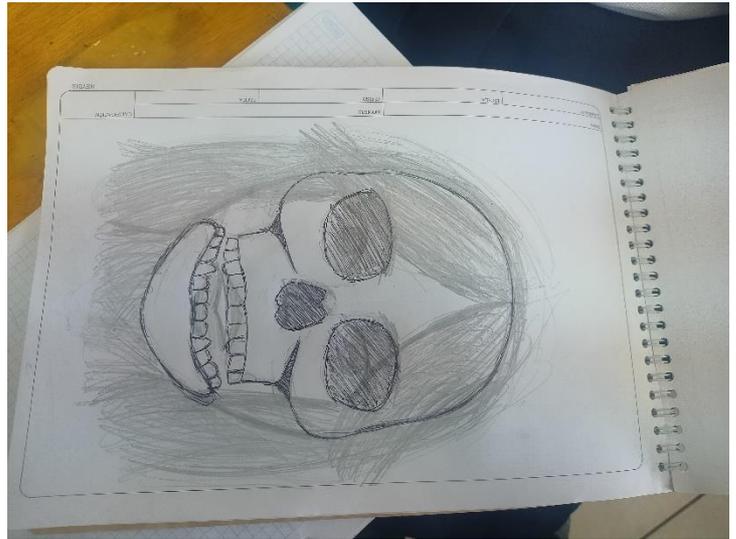
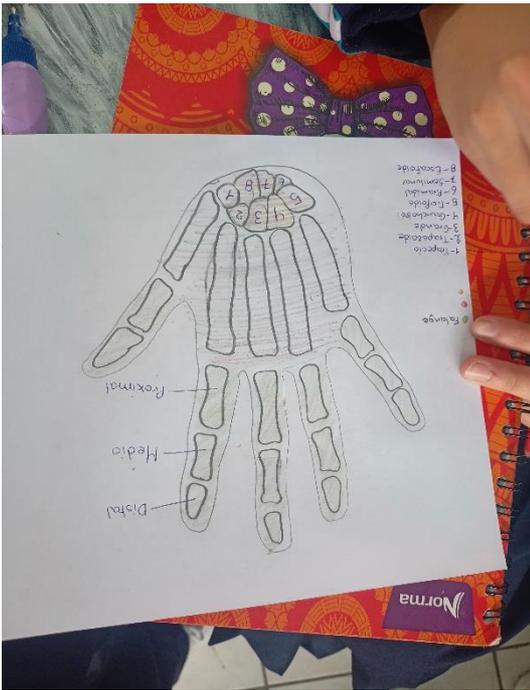
11. Anexos

Anexo 1. Imágenes de las actividades realizadas a los largo del taller

Vanguardias y audios 8D



Reconocimiento anatómico



Anexo. 2 Rubrico de valoración

Esta rúbrica fue necesaria para valorizar a las estrategias didácticas implementadas y su eficacia.

	1.Baja	2.Media	3.Alta	4. Excelente
<ul style="list-style-type: none"> • Existe un mejoramiento de la experiencia del aprendizaje. 				
<ul style="list-style-type: none"> • Obtención de un buen aprendizaje en cuanto a las vanguardias pictóricas y (dividir) reconocimiento anatómico. 				
<ul style="list-style-type: none"> • Obtención de un buen aprendizaje en el reconocimiento anatómico. 				
<ul style="list-style-type: none"> • La actividad de exploración y percepción con el tacto mejoró el reconocimiento facial y de las manos en los estudiantes. 				
<ul style="list-style-type: none"> • Se mejoró el reconocimiento anatómico luego de la actividad exploratoria. 				
<ul style="list-style-type: none"> • Se rompió el miedo a dibujar 				
<ul style="list-style-type: none"> • Se reconocieron y activaron los sentidos (tacto, oído y visión) 				
<ul style="list-style-type: none"> • El uso de la tecnología auditiva ayudó en el proceso de aprendizaje. 				

Anexo 3. Link de los audios 8D

Cubismo: <https://www.youtube.com/watch?v=BszGmP7jxYA>

Surrealismo: <https://www.youtube.com/watch?v=kXWm0NynHcA>

Impresionismo: <https://www.youtube.com/watch?v=yyQq0pvM4yU>

Indigenismo: <https://www.youtube.com/watch?v=dnRz91zL6W4>



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
EDUCACIÓN

**DECLARATORIA DE PROPIEDAD INTELECTUAL Y CESIÓN DE DERECHOS DE PUBLICACIÓN
DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR
DIRECCIONES DE CARRERAS DE GRADO PRESENCIALES - DIRECCIÓN DE BIBLIOTECA**

Yo, *Pamela Alexandra Avila Saquicela*, portador de la cedula de ciudadanía nro. *0350019766*, estudiante de la carrera de Pedagogía de las Artes y Humanidades Itinerario Académico en: Pedagogía de la Matemática en el marco establecido en el artículo 13, literal b) del Reglamento de Titulación de las Carreras de Grado de la Universidad Nacional de Educación, declaro:

Que, todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en el trabajo de Integración curricular denominada *Experimentación didáctica por medio del artes para el descubrimiento y activación de los sentidos* son de exclusiva responsabilidad del suscribiente de la presente declaración, de conformidad con el artículo 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, por lo que otorgo y reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación - UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos, además declaro que en el desarrollo de mi Trabajo de Integración Curricular se han realizado citas, referencias, y extractos de otros autores, mismos que no me tribuyo su autoría.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación - UNAE, la utilización de los datos e información que forme parte del contenido del Trabajo de Integración Curricular que se encuentren disponibles en base de datos o repositorios y otras formas de almacenamiento, en el marco establecido en el artículo 141 Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación.

De igual manera, concedo a la Universidad Nacional de Educación - UNAE, la autorización para la publicación de Trabajo de Integración Curricular denominado *Experimentación didáctica por medio del arte para el descubrimiento y activación de los sentidos* en el repositorio institucional y la entrega de este al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor, como lo establece el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Ratifico con mi suscripción la presente declaración, en todo su contenido.

Azogues, 01 de junio de 2023



Pamela Alexandra Avila Saquicela
C.I.: 0350019766

**CERTIFICACIÓN DEL TUTOR PARA
TRABAJO DE INTEGRACIÓN
CURRICULAR
DIRECCIONES DE CARRERA DE GRADO
PRESENCIALES**

Carrera de: Pedagogía de las Artes y Humanidades

Yo, Paola Silvana Vázquez Neira, tutor del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial denominado “Experimentación didáctica por medio del arte para el descubrimiento y activación de los sentidos” perteneciente a la estudiante Pamela Alexandra Ávila Saquicela, con CI: 0350019766. Doy fe de haber guiado y aprobado el Trabajo de Integración Curricular. También informo que el trabajo fue revisado con la herramienta de prevención de plagio donde reportó el 0 % de coincidencia en fuentes de internet, apegándose a la normativa académica vigente de la Universidad.

Azogues, 03 de marzo de 2023



Firmado electrónicamente por:
PAOL
A
SILV
ANA
VAZQ
UEZ
NEIR
A

Paola Silvana Vázquez Neira

C.I: 0103724951