



REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

FACULTAD DE POSGRADOS

**ARTÍCULOS PROFESIONALES DE ALTO NIVEL
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:**

MAGÍSTER EN EDUCACIÓN INCLUSIVA

TEMA:

**La vida en un cartón- proyecto interdisciplinar en arte, literatura y
tecnología**

Autor:

Wilson Gonzalo Faicán Puchaicela

Tutor:

Jurado Valle Amparo Yenevid

Milagro, 6 de junio de 2025

RESUMEN

El proyecto “La vida en un cartón” se desarrolló como una propuesta educativa interdisciplinaria cuyo objetivo fue el de fomentar la creatividad e innovación en niños y adolescentes mediante la integración de las artes, la literatura y las tecnologías digitales. Se aplicó la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), las técnicas aplicadas fueron el estudio guiado, la resolución de problemas, la experimentación, la resolución creativa y la problemática en realidades sociales. Los participantes exploraron técnicas de las artes plásticas como la pintura, la cerámica, entre otras actividades que les permitió mejorar su apreciación del arte; en el área de la literatura, se trabajó el desarrollo de habilidades comunicativas y críticas mediante la creación de cuentos, libros y cuadernos de artistas, que se complementaron con la ejecución de talleres de títeres y narrativas escénicas; a la par, se integraron competencias digitales, a través de la creación de páginas web, cortometrajes, uso de la inteligencia artificial y la realidad aumentada. Las actividades ejecutadas les permitió a los estudiantes desarrollar sus habilidades artísticas, lingüísticas y tecnológicas en un contexto creativo e innovador adecuado para asumir un rol activo en la creación de nuevos conocimientos.

Palabras claves: educación; arte; creatividad; literatura; tecnología de la información.

ABSTRACT

The project “Life in a cardboard box” was developed as an interdisciplinary educational proposal whose objective was to promote creativity and innovation in children and adolescents through the integration of the arts, literature and digital technologies. The methodology of Project-Based Learning (PBL) was applied, the applied techniques were guided study, problem solving, experimentation, creative resolution and problems in social realities. The participants explored techniques of the plastic arts such as painting, ceramics, among other activities that allowed them to improve their appreciation of art; in the area of literature, the development of communicative and critical skills was worked on through the creation of stories, books and artists' notebooks, which were complemented with the execution of puppet workshops and stage narratives; at the same time, digital skills were integrated through the creation of web pages, short films using artificial intelligence and augmented reality. The activities carried out allowed students to develop their artistic, linguistic and technological skills in a creative and innovative context suitable for assuming an active role in the creation of new knowledge.

Keywords: *education; art; creativity; literature; information technology*

1. INTRODUCCIÓN

El proyecto “La vida en un cartón” se desarrolló como una propuesta interdisciplinaria que utiliza el arte como motor para estimular la creatividad, la innovación y el pensamiento crítico en estudiantes y docentes de la ciudad de Loja (Diario Crónica, 2023). Su implementación fue sugerida en el año 2021, en un contexto marcado por los desafíos de la pandemia, cuando se presentaron mayores dificultades para motivar a los estudiantes a involucrarse en su propio aprendizaje y participar activamente en las actividades educativas que se realizaban bajo la modalidad virtual o híbrida (Duque y Puebla, 2023).

Este proyecto transformó las aulas en espacios de experimentación metodológica, donde las artes plásticas, la literatura y las tecnologías digitales convergieron como herramientas pedagógicas clave. A partir de reflexiones compartidas en las aulas, los estudiantes expresaron su interés en abordar problemáticas sociales, imaginando soluciones a través de narrativas innovadoras (Díaz y Ledesma, 2021; Gajardo y Campos, 2022). Como resultado, el enfoque aplicado dio lugar a la creación de diferentes productos artísticos que consolidaron la pertinencia de implementar una metodología activa y colaborativa para fomentar el desarrollo de competencias digitales, comunicativas y lingüísticas en los participantes.

Partiendo de estos antecedentes, el artículo pretende orientar estrategias para diseñar recursos didácticos interdisciplinares, utilizando la educación cultural artística, la literatura, los títeres, recursos audiovisuales y las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) como instrumentos de apoyo; lo que permitió mejorar en los docentes y estudiantes las competencias digitales, la apreciación del arte y los aprendizajes comunicacionales y lingüísticos.

En la sección de artes plásticas, los jóvenes exploraron diversas técnicas y materiales, que incluyeron la pintura, cerámica y la creación de rompecabezas, además de realizar visitas a

UNEMI

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

museos. Cabe señalar que los estudiantes fueron guiados por artistas profesionales, y tuvieron la oportunidad de desarrollar sus propias obras, aprender a expresar sus ideas y profundizar en su apreciación del arte.

Por otra parte, teniendo en consideración los beneficios de la literatura y el arte en el desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes (Villar, 2023), la literatura constituyó un eje fundamental en el proyecto, ya que se promovió la creación literaria por parte de los estudiantes para potenciar sus habilidades comunicacionales y lingüísticas. Entre los logros se destacan la creación del cuento “Lauro el guerrero”, la elaboración del libro “El no erudito” y la realización de talleres de títeres con narrativas escénicas (Ministerio de Educación, 2024). Así mismo, los estudiantes crearon sus cuadernos de artistas, el cual es un recurso útil para bocetear ideas que serán plasmadas en proyectos. Estos esfuerzos no solo enriquecieron el aprendizaje, sino que también fomentaron la expresión creativa y el desarrollo del pensamiento crítico.

En cuanto a las competencias digitales, constituyeron un recurso fundamental en el proceso creativo, permitiendo que los participantes tengan a su alcance la información y las herramientas para convertirse en creadores de conocimiento y no solo en consumidores. Durante este tiempo, los estudiantes fueron capaces de desarrollar podcasts, construir páginas web, participar en talleres de inteligencia artificial y realidad aumentada, e incluso producir cortometrajes. Estas habilidades no solo ampliaron sus capacidades, sino que también les permitió contribuir activamente a enriquecer el mundo digital y creativo.

La implementación del proyecto “La vida en un cartón” tuvo lugar durante un período comprendido entre los años 2021-2024; las prácticas comenzaron en el año 2021, cuando debido al contexto de la educación virtual o híbrida les permitió a los educadores a cargo experimentaron metodologías que no formaban parte de la estructura tradicional de enseñanza (Universidad Técnica Particular de Loja [UTPL], 2023). Posterior a la pandemia, se iniciaron

UNEMI

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

los diálogos en las aulas con los estudiantes de la Unidad Educativa Teniente Coronel Lauro Guerrero y se planteó la premisa de estimular la apreciación del arte a través de las competencias digitales y los aprendizajes comunicacionales y lingüísticos.

Así mismo, se planteó como problema de investigación: ¿Qué cambiaría de Ecuador, para mejorar su situación luego de la pandemia?, se inició un debate en el aula que proporcionó diversas respuestas de interés, siendo la más recurrente entre los estudiantes es el deseo de crear super héroes o heroínas que salven a la población de la decadencia que aqueja a la sociedad.

Es importante destacar que el proyecto si bien se diseñó bajo un enfoque interdisciplinario y por lo tanto aborda diferentes aristas; el desarrollo del presente artículo se centra en uno de los productos logrados con el uso del arte, la literatura y la tecnología, que involucró la creación de un cuento interdisciplinario que no solo se delimitó en la creación de una historia, sino en crear algunas estrategias y recursos que fueron trabajados en el año lectivo 2022 – 2023 con los estudiantes y docentes.

Con un grupo de jóvenes de bachillerato se formó el club juvenil de la institución, los mismos que se comprometieron en dibujar y escribir ideas, resumiendo lo que sus compañeros manifestaban en las clases de Educación artística. Así nació la historia de “Lauro el guerrero” un joven adolescente que vivía con el miedo de adentrarse en el bosque de ceibos de un pueblo; esta historia narra acontecimientos de Marco como antagonista, un anciano sabio, un cóndor como símbolo de poder y un silbato de arcilla que es una reliquia mágica que salvaría a su pueblo de la injusticia, objeto que fue construido hace mucho tiempo por Naún Briones, el bandolero de Loja.

Con la finalidad de ampliar el alcance del proyecto, se lograron alianzas fundamentales para madurar la idea y fue así que con el apoyo de la Casa de la Cultura Núcleo de Loja en el mes de mayo de 2022 se impartió el taller de Narración Editorial y Creativa, lo que permitió invitar



a estudiantes y docentes de otras instituciones de Loja.

En febrero de 2023, se llevó a cabo una capacitación con los estudiantes con la temática de Inteligencia Artificial. El objetivo del taller fue desarrollar un recurso audiovisual utilizando la IA, que formaría parte del cuento “Lauro el guerrero”. Esta estrategia estuvo diseñada para niños que aún no saben leer, así como para estudiantes con necesidades educativas especiales, quienes requieren diversos recursos metodológicos para una mejor comprensión del cuento. Después de meses de trabajo con docentes y los jóvenes involucrados, el 4 de septiembre de 2023 se realizó el lanzamiento oficial del cuento “Lauro el guerrero”. El evento de lanzamiento tuvo lugar en el auditorio de la CCE Núcleo de Loja, ante un público diverso (UTPL, 2023). Desde esta perspectiva, el objetivo del proyecto se centró en fomentar la creatividad e innovación en niños y adolescentes mediante la integración de las artes, la literatura y las tecnologías digitales. Así como también se buscó incentivar el interés de otras instituciones educativas y su compromiso para incorporar el cuento en sus actividades pedagógicas.

2. METODOLOGÍA

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, considerando que la información concerniente a los resultados alcanzados a partir de la aplicación del proyecto se recopilaron a través de la observación y el registro de evidencia de la ejecución de las actividades (Coello, 2021; Rubina y Rubina, 2021). En este contexto, se trabajó con un tipo de estudio descriptivo y aplicativo, puesto que se previo a la implementación del proyecto “La vida en un cartón” se realizó una descripción detallada de las actividades y la planificación correspondiente para su posterior socialización.

Cabe señalar que al tratarse de un proyecto de nivel aplicado, se tuvo la intención de contribuir con el desarrollo de habilidades creativas entre los participantes y fomentar el aprendizaje activo en el campo del arte, la literatura y la tecnología (Vizcaíno et al., 2023). Por lo tanto, se

aplicó un diseño experimental de corte longitudinal (Calle, 2023; Pérez et al., 20) considerando que el desarrollo del proyecto comenzó en el año 2021 y culminó en el año 2023, periodo en el cual se ejecutaron diversas actividades que van desde la planificación hasta la presentación de los resultados alcanzados.

En este caso, se seleccionó como participantes a los estudiantes del Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Teniente Coronel Lauro Guerrero donde se ejecutó el proyecto como prueba piloto con la que se presentó a la Feria Nacional Crea 2024 (Ministerio de Educación, 2024); sin embargo, también se trabajó con las siguientes instituciones educativas aliadas: Unidad Educativa Marieta de Veintimilla, Escuela de Educación Básica Matilde Hidalgo de Procel, Unidad Educativa Adolfo Valarezo, Unidad Educativa Lauro Damerval, Unidad Educativa Saraguro, Instituto Superior Tecnológico Daniel Álvarez Burneo, y el Museo de Arqueología y Lojanidad de la UTPL.

Considerando el alcance del proyecto, se trabajó con el método heurístico mediante el cual se buscó que los estudiantes asumieran un rol activo sobre su propia formación a través de la ejecución de las diferentes actividades planificadas (Manobanda et al., 2022). Así mismo, se aplicó la metodología pedagógica del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP); para su implementación, en primera instancia se realizó la socialización con los participantes de la estructura deseada para los proyectos interdisciplinarios basada en cuatro ejes fundamentales: los multiproyectos, el relato, superar las dificultades y la movilidad.

Para la organización de los contenidos, los docentes asumieron el rol de guías mientras que los estudiantes desarrollaron sus iniciativas. Por otra parte, para generar resultados más efectivos se trabajó con diferentes técnicas de forma complementaria que incluyeron: el estudio guiado que como su nombre lo dice, precisa del apoyo del docente de manera constante para asegurar que se cumpla a cabalidad todo lo expuesto (Maldonado, 2023), la resolución de problemas, la

UNEMI

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

experimentación, la resolución creativa y la problemática en realidades sociales. Además, se siguió un proceso sistemático que consta de las siguientes etapas:

1. Presentación del tema: Se plantearon diferentes alternativas de temas y se seleccionó en consenso el nombre “La vida en un cartón”. Durante la primera etapa también se formularon preguntas de reflexión sobre la intervención:
 - ¿Qué cambiaría en Ecuador, para mejorar su situación luego de la pandemia?
 - ¿En sus clases se dialoga sobre la historia, hazañas o vida del Patrono de la institución como es el teniente coronel Lauro Guerrero?
 - ¿Le gustaría crear historias fantásticas, usando la inteligencia artificial?
2. Formación de equipos: Se formaron grupos de cuatro y cinco integrantes del BGU, se comenzó con la implementación del proyecto piloto en la Unidad Educativa Teniente Coronel Lauro Guerrero, y se sugirió a las otras instituciones aliadas que formen sus grupos de trabajo.
3. Producto del proyecto: Se crearon diferentes productos con la colaboración de estudiantes, docentes y aliados estratégicos:
 - Obras en pintura, cerámica, la creación de rompecabezas, visitas a museos locales.
 - Un cuento “Lauro el guerrero” y un libro “El no erudito”.
 - Podcasts, creación de páginas web (portafolios digitales), talleres de inteligencia artificial, realidad aumentada y un cortometraje.
4. Planificación: Se planificó la implementación del proyecto para el año lectivo (3 periodos), usando el Currículo Priorizado con Énfasis en Competencias. Durante las dos jornadas semanales en Educación Artística se plantearon estrategias para retroalimentar los proyectos y el uso de los portafolios digitales, lo que permitió dar

un seguimiento a las ideas de los estudiantes. Así mismo, se empleó el sistema educativo no formal para los talleres artísticos.

5. Investigación: En la ejecución del proyecto los estudiantes debieron realizar procesos investigativos para crear los productos logrados. El uso de recurso digitales, libros, podcast, sitios web, recursos educativos abiertos y el acompañamiento de los docentes involucrados, permitieron que los estudiantes desarrollaran procesos de investigación científica.
6. Análisis y síntesis: Se organizaron debates en el aula de clases sobre los proyectos y los alcances logrados, además se utilizaron cuadernos de artistas, portafolios digitales y recursos educativos abiertos para la curación de contenido, lo que permitió gestionar y mejorar los límites de la información.
7. Elaboración del producto: la creatividad se pone en manifiesto en este punto. Luego de tamizar todo el proceso se procede posteriormente a elaborar el producto utilizando las técnicas y estrategias definidas por los docentes y por los grupos de estudiantes.
8. Presentación del producto: Durante el proceso creativo, el aula y los espacios fuera de ella son los testigos del logro del proyecto. Se realizan exposiciones colectivas en la institución, Festivales culturales en Teatros locales, exposiciones en Museos de la ciudad, y el uso de plataformas digitales, redes sociales, permiten socializar los productos para que tengan un mayor impacto.
9. Evaluación: Se implementa estrategias de autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación que promueven métodos de aprendizaje activo.
 - Cabe mencionar que los estudiantes se autoevalúan durante todo el proceso de creación de los proyectos. Se incluyen estrategias formativas donde los debates, las reflexiones de grupo y personales se convierten en su análisis. Se emplea diferentes

medios de acción y expresión como: elementos visuales, táctiles y auditivos; uso de medios sociales y herramientas web; se incluyen ejemplos prácticos, listas de control, uso de diarios de aprendizaje (cuadernos de artistas) y otros más.

- En la coevolución se incluyen insumos relacionados a: las actividades digitales como analógicas; mentorías de apoyo entre iguales y con docentes de apoyo, diarios de aprendizaje (cuadernos de artistas; herramientas TIC; se estimula el uso de diferentes inteligencias o talentos con el uso de los lenguajes del arte; se organiza un aprendizaje cooperativo y también aprendizaje individual etc.
- Para la heteroevaluación se plantearon estrategias TIC: como el uso de sitios web, uso de redes sociales; festivales culturales dentro y fuera de la institución, vista a Museos, talleres de arte y la colaboración con otras instituciones educativas.

3. ANÁLISIS DE RESULTADOS Y DISCUSIÓN

El apartado de resultados de acuerdo a Bermúdez et al., (2021), permite presentar de manera organizada la información relevante de la investigación llevada a cabo, exponiendo los datos más relevantes que se encontraron durante la recolección de información, desde cualquiera de las técnicas e instrumentos aplicados. A partir de los pasos previamente expuestos, la razón que llevó a presentar el proyecto, busca incentivar en el estudiantado conformado por niños y adolescentes, a ser creadores activos de conocimiento, precisandose el potencializar sus habilidades tanto artísticas, linguísticas y tecnológicas, por lo cual, los productos obtenidos como tal del proyecto se detallan a continuación:

En primer lugar, se describe el producto que incentivó a la construcción de un cuento denominado, “Lauro el Guerrero”, consta de seis (6) actividades interdisciplinares, las mismas que se detallan en el siguiente apartado:

1. El rompecabezas del festival

Actividades artísticas trabajadas en los espacios del Festival de Artes Vivas, donde niños realizan trabajos en dibujo, modelado en arcilla, música, e ilustración. El equipo gestor diseña la mitad del rompecabezas para luego entregar a los docentes involucrados. Posteriormente los equipos de trabajo se reúnen para que en colaboración construyan la otra mitad del rompecabezas.

2. Coloree a los personajes

Se incluye esta actividad donde se incentiva a los participantes a colorear a los personajes del cuento, lo que de alguna manera les permite familiarizarse con las características de los mismos, generándoles una idea del rol o función que cumplen dentro del mismo.

3. Diseña y construye el silbato mágico de arcilla

Para esta actividad más de 130 estudiantes participaron en la construcción de un silbato a base de arcilla, el cual se identifica como un símbolo y elemento importante en la historia desarrollada. Durante las clases se logró realizar esta actividad la cual se consideró necesaria con el uso de este material para luego transformarlo en música.

4. Un cuaderno en el museo

La actividad consistió en visitar Museos de la ciudad de Loja con los estudiantes, teniendo como idea central que estos lugares y que se conviertan en espacios de aprendizaje de significativo aporte a la historia y arte. Cabe mencionar que esta actividad se viene realizando hace algunos años y en esta ocasión se logró materializar la gestión para trabajar con el Museo de Arqueología y Lojanidad de la Universidad Técnica Particular de Loja.

5 Diseñar y construir el títere del festival de Artes Vivas

Otra de las actividades que constan en el cuento es la creación de títeres. La actividad se trabajó en las aulas durante el primer trimestre académico. El Festival Internacional de Artes Vivas



(FIAV) se encuentre en marcha, y con el apoyo del Comité Central de Padres de Familia del COMIL 5, se logró financiar el Taller de Títeres. El resultado de este esfuerzo permitió realizar el “Primer Festival de Títeres en el Puente Bolívar”, en noviembre del 2023 con el respaldo del Museo Municipal de la Puerta de la Ciudad y el FIAV. La actividad contó con la participación de más de 500 niños, jóvenes y docentes de diversas instituciones de la provincia de Loja.

6. Crea tu obra literaria.

La creación de esta obra corresponde al sexto producto interdisciplinario, esta se inició posteriormente del análisis de la obra “Lauro el guerrero”, el cual sirvió como inspiración para realizar un nuevo material literario. Con el grupo de jóvenes de bachillerato se planificaron nuevas estrategias y se formularon interrogantes en diferentes ámbitos. Se identificó a partir de esta temática que es reducida la importancia que le dan *a* los valores cívicos e identidad por parte de los estudiantes actualmente. Así mismo los encuestados determinaron que existe el poco interés de parte de los docentes en el uso de la inteligencia artificial en sus clases.

Con las interrogantes presentes, en diciembre de 2023, se efectuaron nuevamente una encuesta a más de 200 estudiantes de la Unidad Educativa Lauro Guerrero, la cual permitió disponer de información sobre el tema, específicamente se utilizó un formulario de Google Drive, diseñado específicamente con dos preguntas:

- ¿En sus clases se dialoga sobre la historia, hazañas o vida de nuestro Patrono como es el teniente coronel Lauro Guerrero? y;
- ¿Le gustaría crear historias fantásticas, usando la inteligencia artificial?

Los resultados obtenidos permitieron determinar la siguiente afirmación: ¿casi el 70% de los estudiantes no conocen la historia del patrono de su institución educativa, lo cual afecta al civismo y al sentido de identidad, no solo en Loja? Además, más del 80% de los estudiantes manifestaron su interés en aprender sobre inteligencia artificial.

UNEMI

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

Con la reflexión necesaria, se dio inicio una nueva iniciativa a la que denominamos “El No Erudito”. El libro interactivo pretende mejorar en docentes y estudiantes la apreciación del arte, las competencias digitales y los aprendizajes comunicacionales y lingüísticos. Los estudiantes no eruditos crearán su segundo libro, demostrando que con una metodología activa y colaborativa se puede abordar retos en la educación y se puede tratar diversos temas de interés. Se logró materializar nuevas alianzas, es así que el 6 de enero de 2024, se recibió la visita del proyecto “La Casa Rodante” desarrollado en Medellín, Colombia. Los representantes de este proyecto compartieron sus conocimientos a través de un taller de Escritura Creativa, al cual asistieron docentes y estudiantes de la provincia interesados en aprender estrategias como la creación narrativa utilizando como elemento central las cartas.

A inicios de marzo, miembros del club juvenil de la institución lograron posicionarse entre los seis mejores proyectos a nivel nacional con la iniciativa "El No Erudito" que fue presentada para el concurso. Este logro se obtuvo en la Segunda Convocatoria de los Retos de Innovación Abierta organizada por la UTPL y el Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información (2024). Motivar a los jóvenes a desarrollar propuestas innovadoras ha sido una de nuestras fortalezas educativas.

El 23 de marzo de 2024, se socializó el Taller de Aprendizaje Interactivo con Inteligencia Artificial, cuyo objetivo fue mejorar continuamente la educación mediante el uso de la tecnología, fundamentando las preguntas planteadas anteriormente. Las instituciones que se han unido a nuestra propuesta son: El Colegio Militar COMIL 5, la Unidad Educativa Marieta de Veintimilla, la Unidad Educativa Adolfo Valarezo, el Colegio Beatriz Cueva de Ayora, la Unidad Educativa Pio Jaramillo, la Unidad Educativa 27 de febrero y el Colegio de Artes Marcos Ochoa Muñoz de Zamora.

UNEMI

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

Las actividades continúan desarrollándose de manera positiva. En esta etapa, se dispone de la participación de estudiantes de la Carrera de Artes de la Universidad Nacional de Loja y jóvenes de la Unidad Educativa Lauro Guerrero, quienes se sumaron activamente a las jornadas, que se extendieron hasta el mes de abril. Durante el taller, se abordaron diversas disciplinas, como las artes plásticas, el modelado en arcilla y la literatura, transformando la experiencia educativa en una aventura creativa y enriquecedora.

Otra idea que se logró realizar se llama “Habla el novato”, el cual se define como un recurso educativo tecnológico bajo el formato de podcast y se difunde a través de la plataforma YouTube, el mismo tiene como objetivo que los estudiantes logren comunicar y reflexionar sus obras y escritos que narran en su cuaderno de artista. En total han sido 25 los podcasts “El no erudito” en el año lectivo, propiciando que los estudiantes fortalezcan estrategias comunicativas y generen contenido para una audiencia que escucha sus proyectos que se realizan en las clases de Educación Cultural y Artística.

Como parte de esta idea, se desarrollaron varias estrategias para desarrollar el pensamiento creativo, presentándose una oportunidad el cuatro de mayo del 2024, para coordinar el taller “Títeres Candilejas”, con los cuales se desarrolló la obra "Sant Jordi", la misma que aportó significativamente al desarrollo de las habilidades comunicativas de los niños y jóvenes, brindándoles una tribuna para expresarse creativamente y mejorar su capacidad de narración.

Al finalizar el mes de mayo, el proyecto recibió un nuevo reconocimiento por parte de IDEARTE Fondos para la Cultura de la CCE, Núcleo de Loja. Este reconocimiento destaca el éxito del proyecto en la consecución de su objetivo: *innovar el trabajo interdisciplinario mediante la creación del libro interactivo “El no erudito”*. Este logro permitió mejorar la apreciación del arte, así como desarrollar competencias digitales y habilidades comunicacionales y lingüísticas tanto en docentes como en estudiantes. Inmediatamente en el

UNEMI

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

mes de junio se dio inicio con un nuevo grupo de niños y adolescentes los talleres de narración creativa, artes plásticas y la producción audiovisual, medios que son parte de la producción interdisciplinar que nos ofrece el libro.

El no erudito es un libro vivo que relata todo un proceso interdisciplinar, dividiéndose en dos partes. En la primera parte se identifica una pasta trabajada en realidad aumentada, biografías de personajes ilustres, poemas y narraciones de los estudiantes de las siete instituciones participantes. En la segunda parte se encuentran:

- Las propuestas interdisciplinares contemplándose las realizadas entre el periodo lectivo 2024 – 2025: y constando de 130 cuentos y 140 historias de vida de los estudiantes de la UE. Lauro Guerrero.
- Productos que se comparten a través de un código QR; el afiche del cortometraje “Tinta y miseria” y la propuesta “La Virtualidad y la Interculturalidad en la Educación: Un Espacio de Inclusión y Aprendizaje Lúdico”.

La narrativa que se siguió, se seleccionó debido a las diversas enseñanzas obtenidas y que ha permitido moldear el proyecto en general, el cual surgió a partir de múltiples interrogantes derivadas en las aulas de clases, siendo posible materializarla en la idea tangible gracias a la colaboración de varias personas y entidades, lo que ha también permitido darle el enfoque innovador. Es importante desataracar que el proyecto logra el Premio Nacional en diciembre del 2024 en el ámbito de Artes en la Feria Nacional CREA del Ministerio de Educación del Ecuador (2024).

Toda la información previa se expone para contextualizar la situación sobre la cual se llevó a cabo “La vida en un cartón”, como una propuesta de proyecto interdisciplinar en arte, literatura y tecnología, aportando a que el lector y futuros investigadores identifiquen como se planteó el mismo de principio a fin (Piñeros, 2023). De igual manera se expone en los apartados

UNEMI

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

siguientes una figura demostrativa de lo que abarcó el ABP:

Figura
Explicación del proceso sobre el ABP aplicado

1



Nota. La infografía presentada refleja el proceso que conllevó el proyecto y la materialización de cada una de las actividades o productos presentadas.

A continuación también se presenta la ficha de evaluación que se empleó para calificar el proyecto, siendo esta herramienta necesaria para presentar de manera específicas aspectos evaluados en un proyecto (Guerrero, 2024), el cual se presenta en una tabla con los respectivos indicadores que en este caso fueron cinco, considerándose pertinententes para valorar su contribución entre el estudiantado:

Tabla 1
Ficha de evaluación del proyecto

Actividades	¿Qué se ha aprendido?	¿Cómo se valora el trabajo individual?	¿Cómo se valora el trabajo en equipo?	¿Qué dificultades se han superado?	¿Qué tiempo se utiliza?
Cuento “Lauro el Guerrero”, recursos	Construir	Los aportes personales	Construir y compartir	Dificultades	Año

UNEMI

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

Libro Erudito	El No	propios Involucrar estudiantes y docentes externos	para publicar	con estudiantes y docentes	otros estudiantes y docentes	institucionales Tecnológicas	lectivo
Multiproyectos		Interdisciplinar los lenguajes del arte y saberes distintos	Temáticas diversas	Trabajo colaborativo entre estudiantes y docentes	Metodologías memorísticas.	Año lectivo	
		A usar metodologías de proyectos y problemas.					
		Aporte Tecnológico					
Crear diarios pedagógicos físicos y tecnológicos		Generar ideas diversas Uso de la tecnología	Creatividad al usar los diarios Debates constantes Creación de contenido	Grupos colaborativos	No utilizar textos de educación artística sin contexto local		Año lectivo
Comunicar y movilizar las ideas		Uso de redes sociales y sitios web Uso de medios de comunicación local	Aprender a comunicar sus ideas	Todos participen del conocimiento y logros	La falta de participación activa.		Año lectivo
Actividades		¿Qué se ha aprendido?	¿Cómo se valora el trabajo individual?	¿Cómo se valora el trabajo equipo?	¿Qué dificultades se ha superado?	¿Qué tiempo se utiliza?	
Cuento “Lauro el Guerrero”, Libro	El No	Construir recursos	Los aportes personales para	Construir y compartir con otros	Dificultades institucionales	Año lectivo	

UNEMI

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

Erudito	propios Involucrar a estudiantes y docentes externos	publicar Temáticas diversas	estudiantes y docentes Proyecto institucional	Tecnológicas	
Multiproyectos	Interdisciplinar los lenguajes del arte y saberes distintos	A usar metodologías de proyectos y problemas.	Trabajo colaborativo entre estudiantes y docentes	Metodologías memorísticas.	Año lectivo
		Aporte Tecnológico			
Crear diarios pedagógicos físicos y tecnológicos	Generar ideas diversas Uso de la tecnología	Creatividad al usar los diarios Debates constantes Creación de contenido	Grupos colaborativos Todos participen del conocimiento y logros	No utilizar textos de educación artística sin contexto local La tecnología como apoyo creativo	Año lectivo
Comunicar y movilizar las ideas	Uso de redes sociales y sitios web Uso de medios de comunicación local	Aprender a comunicar sus ideas		La falta de participación activa. Las redes sociales como medio de aprendizaje	Año lectivo

Nota. Las dimensiones que se presentan en esta ficha de evaluación permiten identificar a detalle el logro obtenido de acuerdo a cada una de las cinco dimensiones trazadas.

Tabla 2

Resultados obtenidos de la aplicación del proyecto

No.	Resultado
1	Diarios pedagógicos digitales, donde más de 300 estudiantes de primero y segundo de bachillerato utilizaron 3 conceptos básicos para construir proyectos: multiproyectos, el relato, superar las dificultades y la movilidad.
2	Se crearon proyectos interdisciplinares como: La “vida en un cartón”, los “Mochileros Pisku”, “Lauro el guerrero”, “Un cuaderno el Museo” “El no erudito” para que sean integrados a A JALONES.
3	El 100% de estudiantes lograron crear contenido
4	Talleres de creación de Sitios Web en colaboración con nuestro aliado GAMEMATH
5	Registros de los Festivales artísticos del proyecto “La vida en un cartón”
6	Registros de la socialización del cuento interactivo “Lauro el Guerrero” a estudiantes, padres de familia, y docentes de la Unidad Educativa Lauro Guerrero y de las instituciones que colaboran al proyecto.
7	Talleres que refuerzan el recurso metodológico a docentes y estudiantes que participan del proyecto. Taller de títeres y narración creativa
8	Ficha de observación del impacto del proyecto utilizando la Biblioteca de la institución.

Nota. Los resultados que se presentan están sustentados con las respectivas evidencias de soporte que pueden ser visualizadas a través de los links incluidos.

4. CONCLUSIONES

El proyecto “La Vida en un Cartón”, a partir de lo evidenciado en el presente artículo y su aplicación desde la materialización de varios subproyectos y actividades, ha demostrado ser una herramienta efectiva para integrar el arte, la literatura y la tecnología en la educación, fomentando la creatividad, el pensamiento crítico y la identidad cultural de los participantes.

A través del uso del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), se ha logrado obtener una metodología inclusiva e interdisciplinaria que enriquece el currículo escolar y promueve el

UNEMI

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

aprendizaje significativo, así como la interacción tanto de docentes como estudiantes, generándose una retroalimentación constante en lo que se materializa.

El enfoque en la integración de las TIC, la producción artística y la literatura ha sido relevante debido a que ha permitido a estudiantes y docentes desarrollar y potenciar sus habilidades creativas, lingüísticas, tecnológicas y sociales, preparándolos para los desafíos del futuro tanto a nivel educativo como a nivel profesional en caso de que se deseen desarrollar o no en el contexto artístico y otros.

A partir de la evidencia percibida en el proyecto, se determina que la adaptación de productos como cuentos interactivos y recursos audiovisuales asegura que los contenidos sean accesibles para personas con diversas necesidades educativas, esto teniendo en consideración que ayuda a contextualizar de que trata el mismo gracias a las actividades que se explican y ejecutan respectivamente, destacando de esta manera el compromiso con la educación inclusiva.

La participación en festivales culturales y el reconocimiento en concursos educativos desde instituciones como el Ministerio de Educación demuestran el valor y la relevancia del proyecto, teniendo en consideración que son a través de los subproyectos intrínsecos en estos que se pueden explorar otras formas de aprendizaje creativo precisamente porque incentiva a la innovación y vinculación con las tecnologías disponibles y las que vienen en camino. De igual manera, gracias a las alianzas con instituciones públicas y privadas, se ha logrado amplificar el alcance e impacto de este proyecto.

5. LISTA DE REFERENCIAS

- Bermúdez, D., Cuenca, P., García, P., Gutiérrez, G., & Portela, A. (1 de Enero de 2021). Sugerencias para escribir análisis de resultados, conclusiones y recomendaciones en tesis y trabajos de grado. *Citas*, 7(1). [https://doi.org/https://doi.org/10.15332/24224529.6608](https://doi.org/10.15332/24224529.6608)
- Calle, S. (2023). Diseños de investigación cualitativa y cuantitativa. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinaria*, 7(4), 1865-1879. [https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7016](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7016)
- Coello, Y. (2021). Realidad y desafíos de la investigación cualitativa en la educación. *Qualitas*, 23(23), 064 - 079. <https://doi.org/https://doi.org/10.55867/qual23.06>
- Diario Crónica. (12 de abril de 2023). *Metodologías artísticas son la clave de Wilson Faicán*. <https://cronica.com.ec/2023/04/12/metodologias-artisticas-son-la-clave-de-wilson-faicanc/>
- Díaz, A., & Ledesma, R. (2021). El arte y la creatividad en niños y jóvenes: procesos de transformación del espacio escolar y público. *Revista Educación*, 45(2), 1-33. <https://doi.org/https://www.redalyc.org/journal/440/44066178025/html/>
- Duque, V., & Puebla, A. (2023). Educación básica: desafíos para la educación ecuatoriana postpandemia. *Mendive. Revista de Educación*, 21(2), 1-13. <https://doi.org/https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/2956>
- Gajardo, K., & Campos, G. (2022). Educación creativa y justicia social: una revisión sistemática orientada a conocer el contexto latinoamericano. *Alteridad. Revista de Educación*, 17(2), 262-276. <https://doi.org/https://doi.org/10.17163/alt.v17n2.2022.07>
- Guerrero, A. (2024). Evaluación de Confiabilidad y Validez del Cuestionario que Mide el Nivel de Satisfacción: Hacia un Modelo Predictivo Efectivo. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinaria*, 8(1), 9991-1000. https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10313
- Maldonado, A. (2023). Implementación de Guía Metodológica de Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguajes para Mejorar el Aprendizaje de las Ciencias en Inglés. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinaria*, 7(5), 6837-6860. https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i5.8268
- Manobanda, L., Vásquez, R., García, N., & Ruminaguo, D. (2022). Aprendizaje Basado en Proyectos como estrategia en la planificación microcurricular de docentes del bachillerato técnico. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinaria*, 6(5), 169-187. https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i5.3067
- Ministerio de educación. (16 de Diciembre de 2024). *Estudiantes de la Unidad Educativa Fiscomisional Teniente Coronel Lauro Guerrero ganan primer lugar en la Feria Nacional CREA*. <https://educacion.gob.ec/estudiantes-de-la-unidad-educativa-fiscomisional-teniente-coronel-lauro-guerrero-ganan-primer-lugar-en-la-feria-nacional-crea/>

UNEMI

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

Ministerio de Educación. (1 de marzo de 2024). *Estudiantes presentaron ideas de innovación y emprendimiento en evento nacional.* <https://educacion.gob.ec/estudiantes-presentaron-ideas-de-innovacion-y-emprendimiento-en-evento-nacional/>

Ministerio de Educación. (2024). *Proyectos ganadores Feria Nacional Crea 2024.* Editorial Ministerio de Educación, <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2024/12/Ganadores-Feria-Nacional-CREA-2024.pdf>.

Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información. (5 de Marzo de 2024).
Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información.
<https://www.telecomunicaciones.gob.ec/>

Pérez, N., Chávez, E., Yáñez, W., & Vásconez, M. (20). Guía didáctica de la inteligencia espacial en el desarrollo del aprendizaje significativo en niños/as de 4 a 5 años en educación inicial y básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinaria*, 6(1), 3134-3151.
https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i1.1710

Piñeros, M. (2023). Análisis Crítico de la Investigación Científica en Evaluación Educativa. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinaria*, 7(5), 9773-9795.
<https://doi.org/https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/8537/12797>

Rubina, A., & Rubina, N. (2021). *Competencias investigativas y redacción de artículos científicos de investigación.* Centro de Investigación y Desarrollo.
<https://doi.org/https://biblioteca.ciencialatina.org/wp-content/uploads/2023/05/Competencias-investigativas-y-redaccion-de-articulos.pdf>

Universidad Técnica Particular de Loja [UTPL]. (4 de noviembre de 2023). *El Museo de Arqueología y Lojanidad invita a la exposición colectiva "La vida en un cartón".*
<https://eventos.utpl.edu.ec/la-vida-en-un-carton>

UTPL. (29 de septiembre de 2023). *"La vida en un cartón", una muestra que cuestiona los modelos educativos.* <https://noticias.utpl.edu.ec/la-vida-en-un-carton-una-muestra-que-cuestiona-los-modelos-educativos-0>

Villar, N. (2023). La importancia del arte en el desarrollo del niño. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinaria*, 7(1), 9718-9728. https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.5086

Vizcaíno, P., Maldonado, I., & Cedeño, R. (2023). Metodología de la investigación científica: guía práctica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinaria*, 7(4), 9723-9762.
https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7658



Ciencia Latina
Revista Multidisciplinar

Fecha: 28/01/2025

Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar

ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea)

Asociación Latinoamérica para el Avance de las Ciencias, ALAC

Editorial

Ciudad de México, México

Código postal 06000

CERTIFICADO DE APROBACIÓN PARA PUBLICACIÓN

Por la presente se certifica que el artículo titulado:

La vida en un cartón- proyecto interdisciplinario en arte, literatura y tecnología y
corresponde a la autoría de:

Wilson Gonzalo Falcán Puchalcela

Ha sido

Arbitrado por pares Académicos mediante el sistema doble ciego y aprobado
para su publicación.

El artículo será publicado en la edición enero-febrero, 2025,
Volumen 9, Número 1.

Verificable en nuestra plataforma: <http://ciencialatina.org/>

Dr. Francisco Hernández García,
Editor en Jefe

Para consultas puede contactar directamente al editor de la revista editor@ciencialatina.org
o al correo: postulaciones@ciencialatina.org

latindex

Google Scholar

Avances
Internacionales
en Investigación

CiteFactor

LivRe

ESJI

REBIUN

REDIB

Dialnet

LatinREV

PLACSO

IEI

ISSN

ROAD

Crossref