



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**  
**SEDE CUENCA**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

LA REALIDAD AUMENTADA COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA  
FORTALECER LA IDENTIDAD CULTURAL EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO  
AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ISIDRO  
AYORA, AÑO LECTIVO: 2023-2024

Trabajo de titulación previo a la obtención del  
título de Licenciado en Ciencias de la Educación Básica

AUTOR: DIEGO FERNANDO BARRERA ALVEAR

TUTOR: LCDO. BRAULIO ELEODORO LIMA MACHUCA, MST.

Cuenca - Ecuador

2024

## II. CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Diego Fernando Barrera Alvear con documento de identificación N° 0106111214, manifiesto que:

Soy el autor y responsable del presente trabajo; y, autorizo a que sin fines de lucro la Universidad Politécnica Salesiana pueda usar, difundir, reproducir o publicar de manera total o parcial el presente trabajo de titulación.

Cuenca, 29 de julio de 2024

Atentamente,



Diego Fernando Barrera Alvear

0106111214

### III. CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

Yo, Diego Fernando Barrera Alvear con documento de identificación N° 0106111214, expreso mi voluntad y por medio del presente documento cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que soy autor de la Propuesta metodológica: “La realidad aumentada como herramienta didáctica para fortalecer la identidad cultural en los estudiantes de séptimo año de educación general básica de la Unidad Educativa Isidro Ayora, año lectivo: 2023-2024”, la cual ha sido desarrollada para optar por el título de: Licenciado en Ciencias de la Educación Básica, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En concordancia con lo manifestado, suscribo este documento en el momento que hago la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Cuenca, 29 de julio de 2024

Atentamente,



Diego Fernando Barrera Alvear

0106111214

#### IV. CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Braulio Eleodoro Lima Machuca con documento de identificación N° 0101687390, docente de la Universidad Politécnica Salesiana, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: LA REALIDAD AUMENTADA COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA FORTALECER LA IDENTIDAD CULTURAL EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ISIDRO AYORA, AÑO LECTIVO: 2023-2024, realizado por Diego Fernando Barrera Alvear con documento de identificación N° 0106111214, obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción Propuesta metodológica que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Cuenca, 29 de julio de 2024

Atentamente,



Lcdo. Braulio Eleodoro Lima Machuca, Mst.

0101687390



## V. DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTO

### DEDICATORIA

A mi mama Celia que siempre ha estado apoyándome e impulsándome a seguir adelante, siendo mi gran motivación para continuar superándome como persona y profesional.

**Diego Barrera**

### AGRADECIMIENTO

A mis queridas hermanas Valeria Alvear y Paola Barrera por siempre estar pendientes y por creer en mí, su apoyo incondicional generó una mayor confianza y anhelo de salir adelante, a mis abuelitos Miguel Alvear + y Celia Parra que con sus consejos me hicieron sentir querido y feliz, finalmente agradecer a mi tutor Mst. Braulio Lima por ser un ejemplo a seguir y guiarme en este proceso educativo.

**Diego Barrera**

## VI. RESUMEN

El trabajo de titulación denominado: **“LA REALIDAD AUMENTADA COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA FORTALECER LA IDENTIDAD CULTURAL EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ISIDRO AYORA, AÑO LECTIVO: 2023-2024”**, tiene como propósito específico proponer una guía didáctica basada en la realidad aumentada para fortalecer la identidad cultural en los estudiantes.

El **conocimiento que se persigue** con esta propuesta didáctica es que los docentes y estudiantes, dispongan de una guía didáctica basada en la realidad aumentada y la apliquen para fortalecer la identidad cultural.

La **problemática que dio origen al estudio** nace del diagnóstico realizado donde se evidencia que el 50% de docentes no utilizan las TICS para la enseñanza de la Identidad cultural, el 80% de estudiantes tiene poco interés y compromiso por la cultura y el 30% de docentes utilizarían la música, pintura, danza, etc., como elementos de diversión mientras se aprenden la identidad cultural.

La **metodología** que se usó para la ejecución de esta propuesta fue la investigación descriptiva que contiene métodos y técnicas cualitativas y cuantitativas, entre los métodos cualitativos se realizaron entrevistas y observación directa. Entre los métodos cuantitativos encuestas y cuestionarios de preguntas. Además, se recurrió a consultas bibliográficas y electrónicas, con el fin de recopilar información y sustentar teóricamente el tema.

El **resultado del estudio** evidencia que el 100% de los docentes, de nuestro objeto de estudio, señalaron que los beneficios de la realidad aumentada es facilitar la interacción con la información y provocar un aprendizaje más interactivo por incorporar novedad y entretenimiento en el proceso de aprendizaje.

**El trabajo, la propuesta metodológica,** está organizado de la siguiente manera: portada, presentación, índice, fundamentación curricular, herramientas de la realidad aumentada: Zapworks, Artvive Spotify y las rubricas de evaluación.

**Palabras clave:** Realidad aumentada, identidad cultural, herramienta didáctica digital, manifestaciones culturales, aprendizaje interactivo.

## ABSTRACT

The degree work called: “AUGMENTED REALITY AS A DIDACTIC TOOL TO STRENGTHEN CULTURAL IDENTITY IN STUDENTS IN THE SEVENTH YEAR OF BASIC GENERAL EDUCATION OF THE ISIDRO AYORA EDUCATIONAL UNIT, SCHOOL YEAR: 2023-2024”, has the specific purpose of proposing a guide Didactics based on augmented reality to strengthen cultural identity in students.

The knowledge pursued with this didactic proposal is that teachers and students have a teaching guide based on augmented reality and apply it to strengthen cultural identity.

The problem that gave rise to the study arises from the diagnosis made where it is evident that 50% of teachers do not use ICT to teach cultural Identity, 80% of students have little interest and commitment to culture and 30% of Teachers would use music, painting, dance, etc., as elements of fun while learning cultural identity.

The methodology used to execute this proposal was descriptive research that contains qualitative and quantitative methods and techniques, among the qualitative methods were interviews and direct observation. Among the quantitative methods are surveys and questionnaires. In addition, bibliographic and electronic consultations were used in order to collect information and theoretically support the topic.

The result of the study shows that 100% of the teachers, of our object of study, indicated that the benefits of augmented reality is to facilitate interaction with information and provoke more interactive learning by incorporating novelty and entertainment in the learning process. .

The work, the methodological proposal, is organized as follows: cover, presentation, index, curricular foundation, augmented reality tools: Zapworks, Artvive Spotify and the evaluation rubrics.

Keywords: Augmented reality, cultural identity, digital teaching tool, cultural manifestations, interactive learning.

## VII. ÍNDICE GENERAL

<b>II. CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN</b> .....	<b>II</b>
<b>III. CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA</b> .....	<b>III</b>
<b>IV. CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN</b> .....	<b>IV</b>
<b>V. DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTO</b> .....	<b>V</b>
<b>DEDICATORIA</b> .....	<b>V</b>
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	<b>V</b>
<b>VI. RESUMEN</b> .....	<b>VI</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>VIII</b>
<b>VIII. PROBLEMA</b> .....	<b>1</b>
Descripción del problema.....	1
Antecedentes .....	5
Importancia y alcances .....	6
Delimitación .....	8
Explicación del problema.....	10
<b>IX. OBJETIVOS</b> .....	<b>11</b>
Objetivo general: .....	11
Objetivos específicos: .....	11
<b>X. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA</b> .....	<b>12</b>

¿Qué es identidad cultural? .....	12
Manifestaciones culturales .....	12
Identidad cultural en el Ecuador.....	13
Folclore ecuatoriano.....	14
Identidad cultural en el ámbito educativo .....	14
Recursos virtuales como herramienta didáctica .....	15
¿Qué es la realidad aumentada? .....	15
Realidad aumentada en la educación .....	16
Beneficios de la realidad aumentada en la educación. ....	16
Elementos que conforman la realidad aumentada.....	16
Zapworks.....	17
Spotify .....	17
Artvive.....	17
<b>XI. METODOLOGÍA.....</b>	<b>19</b>
Tipo de propuesta .....	19
Estructura de la propuesta .....	19
Destinatarios.....	20
Técnicas utilizadas para construir la propuesta.....	20
<b>XII. PROPUESTA METODOLÓGICA .....</b>	<b>21</b>
Validación de la propuesta. ....	71
<b>XIII. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>	<b>77</b>

**XV. BIBLIOGRAFÍA ..... 80**

Referencias ..... 80

**XVI. ANEXOS ..... 85**



## VIII. PROBLEMA

### Descripción del problema

El conjunto de las manifestaciones socioculturales (tradiciones, símbolos, costumbres y valores) que proporciona a los individuos habitantes de una comunidad una razón de pertenencia con sus compañeros se conoce como identidad cultural.

La identidad cultural no es permanente ni fija, puede reestructurarse y estar sujeta al cambio, y ser influenciada de otras culturas. Este intercambio puede suceder de manera amistosa y pacífica, mediante la interacción de prácticas socioculturales o comerciales, donde las personas diferentes formas de pensar, y a la vez influenciarse mutuamente.

Cuando existe desconocimiento de la identidad cultural en los estudiantes conlleva a que tengan poca identidad cultural, ya que existe una escasa difusión y aplicación durante los procedimientos educativos de enseñanza y aprendizaje, generando ausencia de valor o desvalorización, respeto a las distintas costumbres, ideas y creencias propias, produciendo comportamientos distintos, lo cual impedirá ser un ser único a sí mismo pero la singularidad no le garantiza que sea único y que no se confunda con otros seres.

En el objeto de estudio, el 60% de docentes de la Unidad Educativa Isidro Ayora manifiestan que la identidad cultural es el conjunto de manifestaciones socioculturales (creencias, tradiciones, símbolos, costumbres y valores) que le provee a los individuos pertenecientes a una comunidad un sentido de pertenencia y comunión con sus pares; el 30% indican que el conjunto de peculiaridades propias de una cultura o grupo que permiten a los individuos identificarse como miembros de un colectivo, pero también el deseo de diferenciación con otros grupos culturales; el 10% un conjunto de valores, tradiciones, símbolos, creencias y modos de comportamiento que funcionan como elemento cohesionador dentro de un grupo social y actúan como sustrato para que los

individuos que lo forman puedan fundamentar su sentimiento de pertenencia, y el 0% que comprende aspectos tan diversos como la lengua, el sistema de valores y creencias, las tradiciones, los ritos, las costumbres o los comportamientos de una comunidad.

Los obtenidos, anteriormente descritos, indican que el 60% de docentes tienen conocimientos concretos sobre la identidad cultural. Esto es importante, porque en los docentes se mantiene viva la memoria histórica, la misma que se mantiene a la tradición de transmisión a las futuras generaciones, sobre todo niños y adolescentes, no condenan el pasado con el olvido y la indolencia, sino que lo interioricen, practiquen, identifiquen y traten de recuperar esa identidad y que en la medida posible se adquieran la distinción con el lugar que abarca sus sueños.

Para promover y acompañar los aprendizajes se dispone de los métodos y los recursos o materiales didácticos.

La metodología de aprendizaje puede verse como un enfoque estructurado que facilita y dirige el proceso educativo. En esencia, es un conjunto de recursos instrumentales y personales que es necesario organizarse en la práctica educativa para fomentar el aprendizaje. Los medios o recursos didácticos son cualquier herramienta creada y diseñado para simplificar el proceso de enseñanza y aprendizaje, generando ayuda al docente en los procesos de desarrollo de competencias de los estudiantes.

En la era tecnológica que se ha vuelto cada vez más común y de uso cotidiano en la educación es la herramienta de la realidad aumentada, que paulatinamente a evolucionado y llegado a diversos entornos educativos, pero para lograr un éxito, es importante considerar las diferentes necesidades individuales de cada persona que lo vaya a utilizar, el contexto en el cual se vaya aplicar y los recursos que son necesarios para su ejecución.

El objeto de estudio presenta que el 50% de los docentes comprende el uso de la realidad aumentada como al conjunto de tecnologías que permiten que un usuario visualice parte del mundo real a través de un dispositivo tecnológico con información gráfica; el 30% entiende que la realidad aumentada es proyectar una información (como imágenes, gráficos, personajes, textos) en el mundo real, proporcionando una nueva visión del espacio físico; y el 20% de encuestados dicen que la realidad aumentada es la interacción entre ambientes virtuales y el mundo físico.

El 60% de los docentes, de nuestro objeto de estudio, manifiestan que las características de la realidad aumentada es combinar al mundo virtual con lo real; el 40% expresan que es interactuar con todas las capacidades físicas del entorno (tres dimensiones: largo, ancho y alto o profundidad). El 100% los docentes señalaron que los beneficios de la realidad aumentada es facilitar la interacción con la información y provocar un aprendizaje más interactivo. El 60% de los docentes, respecto a ¿Por qué la realidad aumentada produce en la educación interactividad con el entorno? manifiestan por combinar información digital con elementos del ambiente del estudiante; y el 60% indican el incorporar esta novedad y entretenimiento al proceso de aprendizaje.

Respecto a ¿Cómo la realidad aumentada busca introducir a los estudiantes en detalles complementarios a un tema? El 40% argumenta que con el video se activan y también con el uso de la cámara de un dispositivo (Tablet o teléfono inteligente) mostrando las partes de un elemento o su comportamiento; otro 40% manifiestan por la superposición de gráficos e imágenes tridimensionales y un 20% porque los juegos o dinámicas benefician la realidad aumentada en educación motivados de la ramificación, la novedad y el entretenimiento.

Interrogados sobre ¿Qué aplicaciones de la realidad aumentada, le gustaría utilizar en el aprendizaje electrónico de la identidad cultural? los docentes del séptimo año de

Educación General de la Unidad Educativa Isidro Ayora, el 30% mencionan a los proyectos colaborativos válidos para la realidad aumentada, en donde el diseño de contenidos con realidad aumentada es compartido con efecto positivo con otros integrantes de la comunidad estudiantil, el 30% dicen que utilizar la realidad virtual en la cultura; otro 30% dicen utilizar la música, pintura, danza, entre otros, como elementos de diversión mientras se alterna con el aprendizaje y el 10% mediante recreación de hechos históricos o visitas virtuales a espacios culturales.

Respecto a ¿Cuáles de las siguientes opciones de la realidad aumentada implementaría en educación? Los docentes de nuestro objeto de estudio expresaron en un 50% a través de códigos de Geolocalización, formas, imágenes o fotografías; 30 % mediante códigos de identificación (barras o Qr); y 20% por medio de objetos tangibles propios de la realidad en el aula o del ambiente personal del estudiante.

En base a la pregunta ¿Cuáles son las ventajas de la realidad aumentada en educación? los docentes expresan en un 50% que las ventajas se dan por retención de contenidos y aprendizaje mediante “experiencias vividas”; el 30% mediante personalización del aprendizaje, individualizando la experiencia formativa en función del ritmo del estudiante o sus intereses; y el 20% por experimentación práctica de la teoría, simulación de procesos e integración de conceptos con sus explicaciones.

A la pregunta ¿Qué herramientas de la realidad aumentada, o conjunto de tecnologías, utilizaría para fortalecer la identidad cultural? El 70% de docentes indican que el Código Qr es dinámico y el 30% indican el simple uso de Códigos Qr.

La realidad aumentada como tecnología constituye una combinación de información digital y física en tiempo real que puede ser producida por soportes tecnológicos como pueden ser, tables, celulares, entre otros.

## **Antecedentes**

La manera de evidenciar a la realidad aumentada como herramienta didáctica para fortalecer la identidad cultural en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica fue mediante la aplicación de una encuesta que se realizó a 10 profesores de la Unidad Educativa Isidro Ayora donde el 100% los docentes señalaron que los favores de la realidad aumentada es tener una mayor relación de manejo con la información y provocar un aprendizaje más interactivo, descartando la opción del entender conceptos complejos para exponer, identificar nuevos elementos y conocimientos del entorno y promueve la creatividad.

Según la UNESCO los estudiantes ecuatorianos demuestran una disposición favorable hacia las personas de distintos orígenes y culturas según revela el estudio Regional Comparativo y Explicativo 2019.

El presente estudio se centra en las habilidades socioemocionales donde la mayoría de los estudiantes demuestran una aceptación positiva en tres áreas: en primer lugar la aceptación de la diversidad, en segundo lugar a la regulación del comportamiento y en tercer lugar indican coincidir con la empatía.

Se evidenció que las instituciones educativas influyen en el desarrollo de estas habilidades, pero obteniendo un efecto menor a comparación de los logros académicos, lo que sugiere que los centros educativo tomen conciencia y se involucren activamente en fomentar y fortalecer estas habilidades desde las fases iniciales de desarrollo (Instituto Nacional de Evaluación Educativa, 2024).

En el contexto actual que se encuentra el estudiante, la tecnología y el uso que se da en los procesos educativos, es muy importante, debido a que, los nuevos estudiantes nacidos en la era digital, es por eso que las TIC (Tecnologías de la Información y

Comunicación) brindan materiales digitales educativas que mejoran la forma de impartir sus conocimientos, superando los métodos tradiciones.

La Realidad Aumentada es una opción viable en el ámbito educativo, combina elementos virtuales con la realidad en el cual se encuentra el estudiante, no requiere de hardware; basta con disponer de una computadora o un dispositivo móvil, un lector de activación de textos o URL (Cedeño-Muñoz et al., 2021).

Siendo el constructivismo un enfoque teórico, tiene como fundamento al conocimiento que no es transmitido solamente entre docente y estudiante, sino que es construido activamente por el estudiante a través de su experiencia y su interacción con el entorno. Existe un amplio consenso entre los educadores sobre la necesidad de interactividad en la enseñanza, respaldado por la noción de que las personas retienen el 75% de lo que ven, escuchan y hacen. Desde esta perspectiva, la tecnología de realidad aumentada (RA) beneficia el proceso de aprendizaje al proporcionar un alto nivel de interacción (Sacan, 2023; *Realidad virtual en la escuela* | UNESCO,.)

### **Importancia y alcances**

Esta investigación tiene como finalidad principal aplicar la realidad aumentada como herramienta didáctica para fortalecer la Identidad Cultural en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Isidro Ayora, año lectivo: 2023–2024.

Al aprender sobre su identidad cultural, los estudiantes pueden entender cómo el pasado ha influido en el presente y cómo sus acciones pueden moldear el futuro. Esta conexión histórica permite que el alumnado tenga visión mucho más profunda del entorno del que pertenece. El estudio de la identidad cultural implica la revisión y el análisis de diversas expresiones culturales, como arte, música, literatura y tradiciones.

En un universo que cada vez está más interrelacionado, es esencial que las personas adquieran un entendimiento más sólido de su identidad cultural y cómo se relacionan con el panorama global. Esta conciencia les ayuda a ser ciudadanos globales informados y respetuosos de la diversidad cultural. Los temas culturales y sociales son relevantes y significativos para los estudiantes, lo que puede incrementar su motivación y compromiso con el proceso de aprendizaje.

El estudio de la identidad cultural puede integrarse en diversas materias, enriqueciendo el currículo educativo.

Estamos en un entorno que claramente está globalizado. Es por eso por lo que es muy importante que los estudiantes conserven y valoren su identidad cultural, la realidad aumentada brinda una oportunidad de desarrollo y fortalecimiento conectando a los estudiantes con su legado cultural de forma tecnológica, innovadora y atractiva.

La realidad aumentada facilita a los estudiantes observar aspectos del mundo real mediante dispositivos tecnológicos, que proporcionan información gráfica, permite combinar la información digital de nuestras culturas con elementos de su propio entorno, esta experiencia inmersiva y práctica logra que el aprendizaje del estudiante sea mucho más significativo y duradero.

Esta tecnología de la realidad aumentada genera en los estudiantes mucho más motivación y compromiso ya que tiene el potencial para captar su atención generando un compromiso en su proceso de desarrollo cognitivo.

La innovación educativa mejora la calidad de aprendizaje y enseñanza de los alumnos por la razón que se aplica nuevos métodos, tecnologías, maneras creativas y efectivas de acoger los desafíos educativos, que facilite al estudiante generar un aprendizaje más significativo, es por eso que la implementación de la realidad aumentada como una herramienta didáctica en una aula de clase claramente representa una

innovación educativa siendo esta una forma diferente de enseñar la cultura ecuatoriana fortaleciendo la identidad de cada uno de los estudiantes. Ayudando a que los procesos educativos estén actualizados, mientras preparamos a los alumnos para la era digital que está en un firme progreso.

Aprender de una manera diferente e innovadora como es la realidad aumentada ayudará a los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica fortalezcan su identidad cultural a través de los ritmos folclóricos del Ecuador, que no solo contribuirá a enriquecer su comprensión de sí mismos y su patrimonio cultural, sino que también fomentará valores como la paciencia, la empatía y por último el respeto que deben tener hacia otras culturas, preparándolos para ser ciudadanos globales responsables en una sociedad heterogénea y globalizada.

### **Delimitación**

Nuestro objeto de estudio, son los docentes y alumnos del séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Isidro Ayora, año lectivo: 2023-2024, de quienes se determinará primero que recursos y estrategias metodológicas emplean para aprender la identidad cultural, posteriormente

luego propondremos la realidad aumentada como herramienta didáctica tecnológica que sobrepone información digital, como videos e imágenes sobre su entorno real en el cual se encuentra el estudiante mediante dispositivos móviles como gafas de realidad virtual, Tablet y celulares para fortalecer el conocimiento de nuestra identidad. Esta tecnología innovadora no solo capta la atención de los estudiantes, además amplía los horizontes educativos de manera interactiva, nueva y dinámica.

La Unidad Educativa Isidro Ayora está ubicada en la provincia del Azuay cantón Paute parroquia Paute barrio el Calvario en la avenida tres de noviembre e India



Pau, es un centro educativo perteneciente a la zona 6 geográficamente está ubicada en la zona urbana, tipo de educación regular, jurisdicción intercultural, su modalidad es matutina y vespertina, ofrece Educación Inicial y Educación General Básica.

La unidad educativa Isidro Ayora obtiene sus recursos para desarrollar sus actividades de manera fiscal, su inmueble es propio, forma de acceso terrestre, está en el régimen escolar Sierra. La institución educativa cuenta con 45 docentes, 995 estudiantes, 465 estudiantes de género femenino y 530 estudiantes de género masculino, en séptimo año de educación básica consta con 90 estudiantes.

La institución educativa se encuentra en una zona específicamente comercial, donde la actividad económica de las personas se centra en el comercio, a compra y venta de los productos agrícolas.

**Grafico1.** Ubicación geográfica de la Unidad Educativa Isidro Ayora



**Fuente:** (Google Maps,.)

## **Explicación del problema**

Las preguntas de investigación o hipótesis formuladas para abordar nuestro problema de investigación son las siguientes:

¿Los recursos y estrategias metodológicas que emplean los docentes del séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Isidro Ayora inciden fundamentalmente en el aprendizaje de la identidad cultural?

¿Puede la realidad aumentada funcionar como una herramienta educativa para reforzar la identidad cultural en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Isidro Ayora?

¿Es importante fortalecer la identidad cultura, como forma de vida que le permite su permanencia histórica en el tiempo, en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Isidro Ayora?

¿Cómo incide la realidad aumentada, de manera general, en el aprovechamiento académico de los alumnos de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Isidro Ayora?

## **IX. OBJETIVOS**

### **Objetivo general:**

Aplicar la realidad aumentada como herramienta didáctica para fortalecer la identidad cultural en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Isidro Ayora, año lectivo: 2023-2024.

### **Objetivos específicos:**

Identificar si la realidad aumentada como herramienta didáctica se utiliza para fortalecer la identidad cultural en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Isidro Ayora, año lectivo: 2023-2024.

Fundamentar teóricamente la realidad aumentada como estrategia didáctica para fortalecer la identidad cultural en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Isidro Ayora, año lectivo: 2023-2024.

Diseñar una guía didáctica en base a la realidad aumentada para fortalecer la identidad cultural en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Isidro Ayora, año lectivo: 2023-2024.

Validar la guía didáctica en el objeto de estudio.

## X. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Las principales referencias teóricas que sustentarán o fundamentarán nuestro problema investigativo son las siguientes:

### **¿Qué es identidad cultural?**

Son bienes intangibles de costumbres, tradiciones y todo tipo de manifestaciones culturales, formando un conjunto de elementos propios de un conjunto social, que al realizarlas en las diferentes generaciones, las personas se adueñan de ellas como parte de su identidad cultural (Arroyo & Agurto, 2021).

Desde tiempos inmemorables, las personas tienen la necesidad de comunicarse, es decir, de transmitir sus ideas, conocimientos, necesidades y emociones para crear un vínculo con las demás personas. En este sentido nacen las formas de expresión que van proyectando las cualidades culturales de un determinado grupo de personas, dando lugar a lo que en la actualidad se representa como identidad, se manifiesta la esencia de cada ser humano, sus rasgos propios, con lo que se reconoce, con lo que piensa, aquellas creencias que los diferencian (Ballesteros et al., 2024).

### **Manifestaciones culturales**

Las manifestaciones culturales de un lugar específico están asociadas a la participación conjunta de las mismas donde coinciden en, historia, costumbres y tradiciones que se convierten en acciones cotidianas que sean realizadas en una notable mayoría de personas, siendo esta su identidad propia que hacen que sean diferentes de los demás, entre las diferentes manifestaciones culturales tenemos: teatro, gastronomía, vivienda, idioma, , mito transporte, artesanías, magia, , cuento fábula, leyenda, chiste, familia, parentesco, trabajo, fiesta, música, danza, dicho, refrán, aforismo, instrumentos

musicales, religión, creencias populares, manifestaciones que son realizadas en un tiempo determinado asociando a un significado cultural y simbólico (Cevallos et al., 2023).

### **Identidad cultural en el Ecuador**

El Ecuador ha sido un lugar de historia y legados que han dejado los antepasados siendo reconocidos en todo el mundo, un país en donde la población posee características únicas que los hace diferentes a los demás, manteniéndose viva en la memoria de algunos habitantes que de acuerdo a la importancia que se le dé se irán transmitiendo de generación en generación, en conformidad con la identidad se exterioriza, principalmente, a través de una cultura y su forma única de simbolizarse, en consecuencia, abre camino al realce de la propia identidad de las personas (Férrandez, 2021)

La terminología de identidad cultural es desconocida para varias personas y poco utilizada para otras, (Cepeda, 2018) expone que se utiliza para representar las características más importantes y sobre todo propias de un lugar, pueblo o comunidad en particular. Eso que hace diferente a ese lugar de los demás. Pese a esto, no es de gran utilidad poseer un valioso y abundante patrimonio cultural si se desconoce la manera de conservar, defender, en especial darle el valor que se merece. Se requiere que la colectividad sea conocedora de aquello que los distingue y otorgarle el valor y aprecio que se merece.

Si bien es cierto con el transcurso del tiempo se ha ido diluyendo la identidad cultural que los identifica, sin embargo, aún se puede rescatar encaminándose hacia la búsqueda del legado perdido realizando un redescubrimiento y valorización de este.

(Maria Elena Guerrero Salazar, 2021, pág. 339) nos dice que los ecuatorianos deben tener conocimiento de su cultura, de las costumbres, tradiciones, gastronomía, arte, valores, conocer las distintas practicas ancestral como rituales de siembra y cosecha y darle el verdadero valor de pertenencia de nuestro patrimonio, dejando atrás vergüenza

de nuestras raíces para que así las nuevas generaciones se sientan orgullosos por su identidad y seamos un pueblo con raíces activas.

### **Folclore ecuatoriano**

El termino folclore describe las costumbres, creencias, música, danza, artesanías relatos de un pueblo o comunidad. La danza, es el ejercicio de bailar, en otras palabras es la ejecución de movimientos al rítmicos al son de la música. Estas definiciones nos ayudan a entender el concepto de danza folklórica, que se refiere a los bailes típicos y tradicionales de una cultura. La danza folclórica se realiza por un legado de amor y cultura, no está destinada para un cierto grupo, todas las personas lo pueden hacer sin importar la edad, ni tampoco debe ser un profesional de arte de la danza (Obregón, 2019).

El folklore o folclore se refiere a las creencias, prácticas y costumbres tradicionales de un pueblo o cultura, abarcando relatos, artesanías, música y danzas, entre otros aspectos. La danza, por su parte, es la acción de mover el cuerpo al ritmo de la música. Estas definiciones nos ayudan a entender el concepto de danza folklórica, que se refiere a los bailes típicos y tradicionales de una cultura.

### **Identidad cultural en el ámbito educativo**

En el proceso educativo no debe efectuarse apartado de lo cultural, puesto que le añade dinamismo y efectividad al trabajo que desarrollan las instituciones educativas, la identidad es uno de los factores importantes para la educación de los estudiantes, ambas ayudaran a conocer y fomentar la cultura, los saberes y manifestaciones culturales ancestrales, especialmente de la sociedad en la que conforma, también es un elemento fundamental para que los estudiantes desarrollen su aprendizaje de su cultura (Jiménez et al., 2023).

## **Recursos virtuales como herramienta didáctica**

Los recursos virtuales como herramienta didáctica ayuda a impartir conocimientos de una manera fácil e interactiva lo cual causa en los estudiantes un aprendizaje mucho más significativo, son recursos que se pueden adecuar al currículo, logrando fortalecer los procesos académicos, en la actualidad lo virtual se ha globalizado por ende existe una variedad de recursos virtuales que puede ser aplicados en el ámbito educativo, ayudando a buen desarrollo en la ejecución de sus clases (Alberto, 2021) .

### **¿Qué es la realidad aumentada?**

La realidad aumentada tiene como principal característica de ser una plataforma interactiva donde se presenta una relación o combinación de elementos virtuales con el mundo real, los educadores tienen la obligación de incorporar las (TIC) en su salón de clases y así puedan mejorar los procesos educativos (Méndez, 2024).

Como tecnología la realidad aumentada constituye una composición de material digital y física en un entorno real que puede ser producida por soportes tecnológicos como pueden ser, Tablet, celulares. Puede ser incorporado por diferentes niveles ya sea códigos Qr, uso de imágenes, textos, objetos 3D, las tecnologías han evolucionado, ha tomado relevancia lo cual ha llevado a que se creen nuevas herramientas de realidad aumentada, el manejo de un dispositivo electrónico se ha vuelto cotidiano en las personas lo cual ha llevado a que se realicen procesos que llamen la atención de los usuarios, donde les permita crear un entorno en que las personas, pueda interactuar con el mundo virtual desde su propio entorno a través de sus dispositivos. (Montenegro Rueda & Fernández Cerero, 2022).

La tecnología que esta sobresaliendo en la educación es la realidad aumentada se está posicionando para quedarse por mucho tiempo, está inducida por significativos

progresos tecnológicos que poco a poco se van desplegando hardware y software que logran crear material de realidad aumentada sea más accesible, que puede ser manejada tanto por personal docente como estudiantes(Osuna & Pérez, 2017).

### **Realidad aumentada en la educación**

Las herramientas tecnológicas ayudarán a exponer los aprendizajes de una forma significativa y para los estudiantes es de gran valor ya que recibir aprendizajes de una manera nueva, llamativa e innovadora hace que su aprendizaje sea mucho más significativa, logrando alcanzar niveles superiores de excelencia académico incentivando al estudiante a adaptar el conocimiento a través del autoajuste y aprendizaje significativo y colaborativo (Díaz & Espinosa, 2020).

### **Beneficios de la realidad aumentada en la educación.**

Despierta el interés de los estudiantes, también los educadores consigan impartir sus clases de manera innovadora y novedosa, saliendo de una educación tradicional implementar nuevas metodologías en este caso con ayuda de la tecnología, otro beneficio es que en la educación la realidad aumentada su aplicación tiene un gran alcance no se centra en un solo grupo de niños más bien se adapta a las necesidades de cada uno de ellos (Aguirre Herráez et al., 2020).

### **Elementos que conforman la realidad aumentada**

Una cámara que registre la imagen, el procesador que logra que funcione el hardware, un marcador muestra las imágenes procesadas en un modelo 3D, la pantalla se puede observar las imágenes que fueren puestas en el contexto real y por ultimo un activador que son los conectores para la conexión ente lo real y virtual. (Díaz & Espinosa, 2020).



## **Zapworks**

Es una aplicación desarrollada para crear contenido de realidad aumentada, dispone de herramientas online muy variadas, está pensada para personas de poca experiencia en programación, ofrece un software de contenido mixta, virtual y aumentada breves, inmersivas e interactivas para cualquier dispositivo portátil, en la plataformas se puede integrar objetos 3D, imágenes, textos y videos con gran facilidad, cuentan con platillas para una mayor interacción o también se puede comenzar desde cero, los proyectos se generan y guardan automáticamente para publicar en la nube y generar códigos Zap y puedan ser escaneados por cualquier persona, tiene un costo para obtener la versión pro (*ZapWorks*, 2024).

## **Spotity**

Es un servicio de música, videos musicales y podcasts, donde si ingresamos a su plataforma encontraras millones de canciones a las cuales tendremos un acceso gratuito, la función más básica es escuchar música de todos los ritmos a nivel mundial, nos muestra la información como el autor de la canción, se puede buscar las canciones mediante el buscador tanto escrito como escaneo, la aplicación consta con generador de códigos Qr donde facilita su búsqueda (*¿Qué es Spotify?*, 2024).

## **Artvive**

Es una compañía dedicada a la de tecnología de realidad aumentada, enfocada en el arte, tienen como objetivo permitir a las personas puedan conectar el arte tradicional con el arte digital, es una herramienta que da vida a las fotografías, se puede implementar videos, imágenes y textos, mediante el escaneo de la imagen, la aplicación muestra diferentes ilustraciones que logran que la imaginación vuele por todo lo alto, crear

contenidos con esta plataforma es muy accesible y fácil no se necesita ser programador («Artivive (Review)», 2022).

## **XI. METODOLOGÍA**

### **Tipo de propuesta**

Iniciando del problema de estudio, identificado mediante la encuesta aplicada, tabulada, graficada y analizada estadísticamente, a los educadores de Educación General Básica de la Unidad Educativa Isidro Ayora, en el año lectivo 2023-2024, nuestra propuesta es diseñar una guía didáctica en base a la realidad aumentada para fortalecer la identidad cultural en nuestro objeto de estudio

La propuesta es factible tanto en su elección como en su implementación manteniendo una conexión estrecha con los objetivos y el problema identificado.

### **Estructura de la propuesta**

La propuesta de diseñar una guía didáctica en base a la realidad aumentada para fortalecer la identidad cultural en los estudiantes del séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Isidro Ayora, año lectivo: 2023-2024, se organiza de la siguiente forma:

1. Portada o carátula
2. Presentación
3. Índice
4. Fundamentación
5. Herramientas de realidad aumentada para fortalecer la identidad cultural

Zapworks

Artvive

Spotify

6. Rubricas de evaluación

Las herramientas didácticas, citadas previamente, se utilizarán para fortalecer la identidad cultural en el objeto de estudio, abordando la problemática identificada mediante la encuesta realizada a los estudiantes y educandos.

### **Destinatarios**

Los destinatarios de la propuesta metodológica son los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Isidro Ayora, durante el periodo lectivo: 2023-2024.

### **Técnicas utilizadas para construir la propuesta**

Para la recolección de la información de la investigación se trabajó con métodos y técnicas cualitativas y cuantitativas.

Se realizó observaciones y encuestas, a los docentes del séptimo año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Isidro Ayora, durante el periodo lectivo: 2023-2024, además para sustentar los diferentes enfoques teóricos desde los cuales se abordará la problemática planteada acudimos a las referencias bibliográficas y electrónicas.

Para recolectar los datos utilizamos preferentemente la encuesta, la misma que fue aplicada, analizada y graficada (ver anexos).

## XII. PROPUESTA METODOLÓGICA



Autor: Diego Fernando Barrera Alvear

*Ecuador*

# REALIDAD AUMENTADA COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA FORTALECER LA IDENTIDAD CULTURA

- IDIOMA
- JUEGOS TRADICIONALES
- DANZA
- TRADICIONES
- COMIDA TIPICA
- MÚSICA



## 2. PRESENTACION

### PRESENTACIÓN

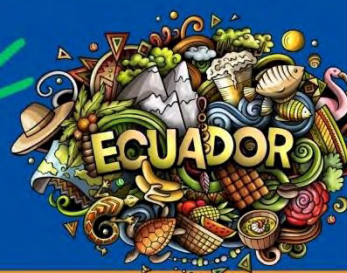
Desde tiempos inmemorables, los seres humanos han tenido la necesidad de comunicarse, es decir, de transmitir sus ideas, conocimientos, necesidades y emociones para crear un vínculo con las demás personas. En este sentido nacen las formas de expresión que van proyectando las cualidades culturales de un determinado grupo de personas, dando paso a lo que hoy en día se conoce como identidad, para (Ballesteros, 2018) la identidad manifiesta la esencia de cada ser humano, sus rasgos propios, con lo que se reconoce, con lo que piensa, aquellas creencias que los difieren.

La utilización de la terminología identidad cultural es desconocida para varias personas y poco utilizada para otras, (Cepeda, 2018) expone que se utiliza para representar las características más importantes y sobre todo propias de un lugar, pueblo o comunidad en particular.

(Bello, 2017) expone que "La realidad aumentada consiste en combinar el mundo real con el virtual mediante un proceso informático, enriqueciendo la experiencia visual y mejorando la calidad de comunicación". Su importancia en la educación deriva de las posibilidades que nos ofrece esta tecnología para enriquecer la información que se presenta, proporcionando una combinación de información digital e información física en tiempo real por medio de distintos soportes tecnológicos como por ejemplo las Tablet o los Smartphone, para crear con ello una realidad nueva.


Las herramientas tecnológicas ayudarán a exponer los aprendizajes de una forma significativa y para los estudiantes es de gran valor ya que recibir aprendizajes de una manera nueva, llamativa e innovadora hace que su aprendizaje sea mucho más significativo. En este contexto, está guía propone algunas herramientas didácticas digitales para fortalecer la identidad cultural.

**Sin confianza y amor no puede haber verdadera educación." Don Bosco**






## 3. INDICE




Fundamentación Curricular .....	2
1. Nombre de la herramienta: Zapworks. ....	4
1.1 Tema: El castellano se Enriquece con las Lenguas Originarias. ....	4
1.2 Objetivo del área de Lengua y Literatura: .....	4
1.3 Destreza con criterio de desempeño (DCD) .....	4
1.4 Pasos para desarrollar la DCD con la estrategia didáctica. ....	4
1.5 Rúbrica. ....	5
2. Nombre de la Herramienta: Zapworks y Artvive.....	6
2.1 Tema: Rituales, hábitos y celebraciones del Ecuador .....	6
2.2 Objetivo del área de Educación Artística: .....	6
2.3 Destreza con criterio de desempeño (DCD).....	6
2.4 Pasos para desarrollar la DCD con la herramienta didáctica.....	7
2.5 Rúbrica.....	7
3. Nombre de la herramienta: Artvive.....	8
3.1 Tema: Juegos populares del Ecuador.....	8
3.2 Objetivo del área de Educación Física.....	8
3.3 Destreza con criterio de desempeño (DCD).....	8
3.4 Pasos para desarrollar la DCD con la herramienta didáctica.....	9
3.6 Rúbrica.....	9





## INDICE

4. Nombre de la herramienta: Zapworks.....	11
4.1 Tema: Platos típicos del ecuador.....	11
4.2 Objetivo del área de Educación Física.....	11
4.3 Destreza con criterio de desempeño (DCD).....	11
4.4 Pasos para desarrollar la DCD con la herramienta didáctica.....	11
4.6 Rúbrica.....	12
5. Nombre de la Herramienta: Spotify.....	13
5.1 Tema: Música e instrumentos folclóricos del Ecuador.....	13
5.2 Objetivo del área de Educación Artística:.....	13
5.3 Destreza con criterio de desempeño (DCD).....	13
5.4 Pasos para desarrollar la DCD con la herramienta didáctica.....	13
5.6 Rúbrica. ....	14
6. Nombre de la Herramienta: Artvive.....	15
6.1 Tema: Danzas Folclóricas del Ecuador.....	15
6.2 Objetivo del área de Educación Artística:.....	15
6.3 Destreza con criterio de desempeño (DCD).....	15
6.4 Pasos para desarrollar la DCD con la herramienta didáctica.....	15
6.6 Rúbrica.....	16





#### 4. FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

### FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

El currículo es un documento fundamental que sirve de guía para el proceso de aprendizaje ya que ayuda a especificar los conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes deben adquirir en cada uno de los niveles educativos, Es una herramienta muy importante para los directivos y docentes al momento de realizar su propuesta educativa teniendo la total libertad para adaptar al currículo las necesidades específicas de su institución y de los estudiantes, cumpliendo objetivos donde la creación de experiencias de aprendizajes significativas y motivadoras cumplan con los estándares educativos y logren objetivos medibles en el desempeño estudiantil (Villavicencio, 2021).

En el currículo los bloques curriculares se encuentran estructurados por subniveles, en relación con los contenidos de historia, identidad y convivencia, donde se desarrollan aprendizajes que reúnan todo el contexto de la sociedad en la que vivimos, tanto en términos temporales como geográficos, sociales y culturales, este bloque se enfoca en la historia e identidad, así como en el conocimiento y apreciación del entorno local y provincial. Su objetivo es ayudar a interiorizar y construir la identidad cultural y el sentido de pertenencia histórica (Villavicencio, 2021).

En las instituciones educativas del país se visualiza diversos inconvenientes que se relacionan con la falta de identidad cultural y más si en ese grupo hay estudiantes con problemas de adaptación. Al ser estos identificados es necesario utilizar diferentes metodologías pedagógicas y conductuales adecuadas a la problemática que presenta para iniciar su inclusión, teniendo como objetivo principal, enseñar e incentivar a los educandos sobre su herencia cultural y no tener problemas con quienes son diferente en ciertos aspectos. Un docente debe seleccionar el material de aprendizaje preciso que capacitará a individuos y grupos a aprender la parte del currículum adecuada a su edad y capacidades.



## 5. HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS DE LA REALIDAD AUMENTADA PARA FORTALECER LA IDENTIDAD CULTURAL

Tema 1: El castellano se enriquece con las lenguas originarias



El Castellano se  
Enriquece con las  
Lenguas Originarias



## 1. Nombre de la herramienta:

Zapworks

### 1.1 Tema:

El castellano se enriquece con las  
Lenguas Originarias



### 1.2 Objetivo del área de Lengua y Literatura:

O.LL.3.2. Valorar la diversidad cultural mediante el conocimiento de las lenguas originarias, para fomentar la interculturalidad en el país.

### 1.3 Destreza con criterio de desempeño (DCD)

LL.3.1.2. Indagar sobre las influencias lingüísticas y culturales que explican los dialectos del castellano en el Ecuador.

### 1.4 Pasos para desarrollar la DCD con la estrategia didáctica

#### a) Anticipación

- Realizar una lluvia de ideas donde los estudiantes mencionen palabras o expresiones del castellano ecuatoriano que creen provienen de lenguas indígenas

#### b) Construcción

- Proporciona recursos utilizando la aplicación de zapworks con hablantes nativos para que los estudiantes conozcan sobre las diferentes lenguas de nuestro país.

#### c) Consolidación

- Realizar un ensayo sobre la importancia de valorar y preservar las lenguas originarias, y cómo la realidad aumentada influyo en su aprendizaje.



# EL CASTELLANO SE ENRIQUECE CON LAS LENGÜAS ORIGINARIAS



## INSTRUCCIONES PARA ESCANEAR LOS CÓDIGOS QR

1. Descargue la aplicación Zappar desde la App Store (iOS) o Google Play Store (Android).
2. Abra la aplicación Zappar y utiliza la cámara de tu dispositivo para escanear el código Zap generado.
3. La experiencia de realidad aumentada se cargará y se presentará en tu dispositivo móvil.




**zappar**

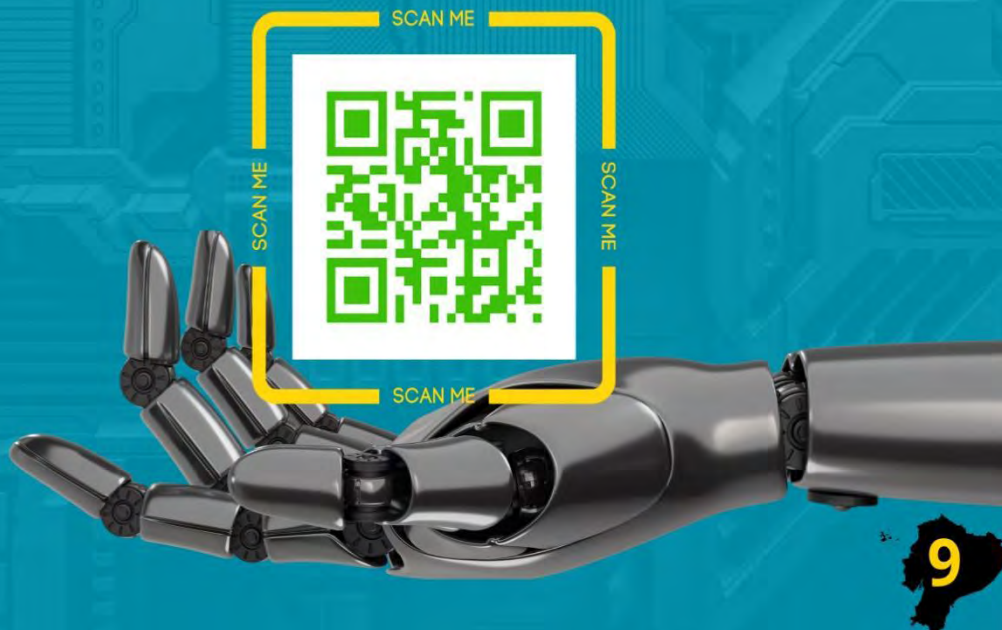






# LENGUAS Y NACIONALIDADES

 Escanea el código y conoce sobre las Lenguas y Nacionalidades.





# LENGUAS Y NACIONALIDADES



**ACHUAR  
CHICHAM**



**SHUAR  
CHICHAM**



**TSA'CHILA  
TSAFIQUI**



**OTAVALO  
KICWA**





## 1.5 Rúbrica

RÚBRICA PARA EVALUAR LA DCD APLICANDO ZAPWORKS					
CRITERIOS	VALORACIONES				
	EXCELENTE 2/2	MUY BUENO 1,5/2	BUENO 1/2	REGULAR 0,5/2	
1	Aplicación didáctica de la herramienta digital: Zapworks	Aplica didácticament e la herramienta digital: Zapworks en el 100%	Aplica didácticament e la herramienta digital: Zapworks en el 75%	Aplica didácticament e la herramienta digital: Zapworks en el 50%	Aplica didácticament e la herramienta digital: Zapworks en el 25%
2	Conoce el idioma de los pueblos nativos del Ecuador	Conoce el idioma de los pueblos nativos del Ecuador en el 100%	Conoce el idioma de los pueblos nativos del Ecuador en el 75%	Conoce el idioma de los pueblos nativos del Ecuador en el 50%	Conoce el idioma de los pueblos nativos del Ecuador en el 25%
3	Escribe palabras de las lenguas originarias del Ecuador	Escribe palabras de las lenguas originarias del Ecuador en el 100%	Escribe palabras de las lenguas originarias del Ecuador en el 75%	Escribe palabras de las lenguas originarias del Ecuador en el 50%	Escribe palabras de las lenguas originarias del Ecuador en el 25%
4	Dialectos del Castellano en Ecuador	Conoce dialectos del Castellano en Ecuador en el 100%	Conoce dialectos del Castellano en Ecuador en el 75%	Conoce dialectos del Castellano en Ecuador en el 50%	Conoce dialectos del Castellano en Ecuador en el 25%
5	Valora la diversidad intercultural del Ecuador	Valora la diversidad intercultural del Ecuador en el 100%	Valora la diversidad intercultural del Ecuador en el 75%	Valora la diversidad intercultural del Ecuador en el 50%	Valora la diversidad intercultural del Ecuador en el 25%
<b>TOTAL</b>		10/10	7,5 /10	5/10	2,5/10

Tema 2: Rituales, hábitos y celebraciones del Ecuador

# Rituales, Hábitos y Celebraciones del Ecuador



**HÁBITOS Y COSTUMBRES**

- JUGAR CARNAVAL
- QUEMA DEL AÑO VIEJO
- NO BAÑARSE EN SEMANA SANTA
- DESAYUNO ECUATORIANO

**RITUALES**



- LEER VELAS
- PACHAMANKA
- RITUAL DE PIPAS
- TEMAZCAL
- LIMPIAS

**CELEBRACIONES**

- MAMA NEGRA
- PASE DEL NIÑO
- INTI RAYMI
- FIESTA DEL YAMOR
- SEMANA SANTA
- FIESTA DE LA CHONTA
- DÍA DE LOS DIFUNTOS

**12**



<b>2. Nombre de la herramienta:</b>		Zapworks y Artvive
<b>2.1 Tema:</b>	Rituales, hábitos y celebraciones del Ecuador	 
<b>2.2 Objetivo del área de Educación Artística:</b>		
OG.ECA.6. Utilizar medios audiovisuales y tecnologías digitales para el conocimiento, el disfrute y la producción de arte y cultura.		
<b>2.3 Destreza con criterio de desempeño (DCD)</b>		
ECA.3.3.10. Indagar sobre los rituales, celebraciones y fiestas más significativos que se dan a lo largo del año en Ecuador, y elaborar documentos en los que se deje constancia de su origen, de los ritos que se siguen, las vestimentas que se utilizan, las danzas que se bailan, los instrumentos que se tocan o los alimentos que se ingieren. CC CD		
<b>2.4 Pasos para desarrollar la DCD con la estrategia didáctica</b>		
<b>a) Anticipación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realizar una lluvia de ideas en base a experiencias donde mencionen las festividades de su comunidad y de sus alrededores.</li> </ul>	
<b>b) Construcción</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Escáner los códigos del guía didáctica sobre los hábitos, costumbres y rituales del Ecuador.</li> <li>Observar el contenido audiovisual y tecnologías digitales de Zapworks para recolectar y documentar información hábitos, costumbres y rituales del Ecuador.</li> <li>Recortar las tarjetas de realidad aumentada y escanear con la aplicación Artvive para conocer sobre la celebración del Ecuador.</li> </ul>	
<b>c) Consolidación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realizar una dramatización sobre un ritual del Ecuador.</li> </ul>	



# RITUALES, HÁBITOS Y CELEBRACIONES DEL ECUADOR



## INSTRUCCIONES PARA ESCANEAR LOS CODIGOS QR

1. Descargue la aplicación Zappar desde la App Store o Google Play Store.
2. Abra la aplicación Zappar y utiliza la cámara de tu dispositivo para escanear el código Zap generado.
3. La experiencia de realidad aumentada se cargará y se presentará en tu dispositivo móvil.



## INSTRUCCIONES PARA ESCANEAR LAS IMAGENES

1. Descargue la aplicación Artvive desde App Store o Google Play para Android.
2. Instala la aplicación y selecciona registro / Inicio de Sesión.
3. Asegúrate de permitir este acceso para que la aplicación pueda funcionar.
4. Apunta la cámara de tu dispositivo hacia la imagen. Asegúrate de que la imagen esté completamente dentro del encuadre de la cámara.
5. La aplicación reconocerá y comenzará a mostrar el contenido de realidad aumentada.








# HABITOS Y COSTUMBRES



 Escanea el código y conoce sobre las Lenguas y Nacionalidades.



Ecuador es un país rico en diversidad cultural, con hábitos y costumbres que reflejan su herencia.



# RITUALES Y COSTUMBRES



LEER VELAS



PACHAMANKA



RITUAL DE  
PIPA







# RITUALES Y COSTUMBRES



TEMAZCAL



LIMPIAS



¿CUAL DE  
TODAS LO  
HAS HECHO?





# CELEBRACIONES DEL ECUADOR



Recorta y scanea las tarjetas culturales con la aplicación Artvive.

La Mama Negra es una colorida y vibrante celebración Ecuador, para honrar a la Virgen de la Merced, es una manifestación cultural única que simboliza la diversidad y el sincretismo religioso del país.



## MAMA NEGRA

Celebración del Ecuador



## INTI RAYMI

Celebración del Ecuador

El Inti Raymi es una antigua ceremonia inca en honor al dios sol, Inti, con coloridos desfiles, danzas tradicionales y rituales que reafirman la herencia cultural andina. Esta festividad es una de las más importantes del calendario andino.





# CELEBRACIONES DEL ECUADOR



## FIESTA DE LA YAMOR

Celebración del Ecuador

Es una celebración tradicional que se lleva a cabo en Otavalo, Ecuador, durante la primera semana de septiembre. Esta festividad, de origen precolombino, honra a la diosa del maíz y marca el final de la cosecha.

Es una celebración tradicional de la región amazónica en la provincia de Pastaza, durante los meses de marzo y abril. Esta festividad honra la cosecha de la chonta, que es fundamental en la dieta y la cultura de las comunidades indígenas amazónicas.



## FIESTA DE LA CHONTA

Celebración del Ecuador





# CELEBRACIONES DEL ECUADOR

La Fiesta del Pase del Niño Viajero es una celebración religiosa y cultural que se realiza en Cuenca, el 24 de diciembre. Esta festividad honra una imagen del Niño Jesús, conocida como el "Niño Viajero", que se dice fue bendecida por el Papa en Roma.



## PASE DEL NIÑO VIAJERO

Celebración del Ecuador



## SEMANA SANTA

Celebración del Ecuador

La Semana Santa es una celebración cristiana que conmemora la Pasión, Muerte y Resurrección de Jesucristo. Se observa la semana previa al Domingo de Pascua y está marcada por diversas actividades litúrgicas y procesiones.

El Día de los Difuntos, celebrado el 2 de noviembre, es una festividad en la que se honra y recuerda a los seres queridos fallecidos, las familias visitan los cementerios para limpiar y decorar las tumbas con flores, velas y ofrendas.



## DÍA DE LOS DIFUNTOS

Celebración del Ecuador



## 2.5 Rúbrica

RÚBRICA PARA EVALUAR LA DCD APLICANDO ZAPWORKS Y ARTVIVE					
CRITERIOS	VALORACIONES				
	EXCELENTE 2/2	MUY BUENO 1,5/2	BUENO 1/2	REGULAR 0,5/2	
1	Aplicación didáctica de la herramienta digital: Zapworks y Artvive	Aplica didácticamente la herramienta digital: Zapworks y Artvive en el 100%	Aplica didácticamente la herramienta digital: Zapworks y Artvive en el 75%	Aplica didácticamente la herramienta digital: Zapworks y Artvive en el 50%	Aplica didácticamente la herramienta digital: Zapworks y Artvive en el 25%
2	Conoce los rituales, hábitos y celebraciones del Ecuador	Conoce los rituales, hábitos y celebraciones del Ecuador en el 100%	Conoce los rituales, hábitos y celebraciones del Ecuador en el 75%	Conoce los rituales, hábitos y celebraciones del Ecuador en el 50%	Conoce los rituales, hábitos y celebraciones del Ecuador en el 25%
3	Indaga sobre los rituales, hábitos y celebraciones del Ecuador	Indaga sobre los rituales, hábitos y celebraciones del Ecuador en el 100%	Indaga sobre los rituales, hábitos y celebraciones del Ecuador en el 75%	Indaga sobre los rituales, hábitos y celebraciones del Ecuador en el 50%	Indaga sobre los rituales, hábitos y celebraciones del Ecuador en el 25%
4	Elabora documentos de constancia sobre las manifestaciones culturales en el Ecuador.	Elabora documentos de constancia sobre las manifestaciones culturales en el Ecuador en el 100%	Elabora documentos de constancia sobre las manifestaciones culturales en el Ecuador en el 75%	Elabora documentos de constancia sobre las manifestaciones culturales en el Ecuador en el 50%	Elabora documentos de constancia sobre las manifestaciones culturales en el Ecuador en el 25%
5	Utiliza medios audiovisuales y tecnologías digitales.	Utiliza medios audiovisuales y tecnologías digitales en el 100%	Utiliza medios audiovisuales y tecnologías digitales en el 75%	Utiliza medios audiovisuales y tecnologías digitales en el 50%	Utiliza medios audiovisuales y tecnologías digitales en el 25%
<b>TOTAL</b>		10/10	7,5 /10	5/10	2,5/10

**Tema 3: Juegos populares / tradicionales del Ecuador**

# Juegos tradicionales del Ecuador



-  HUEVO Y LA CUCHARA
-  ESCARAMUZAS
-  CARRETILLA
-  ENSACADOS
-  ENCANTADOS
-  PALO ENCEBADO

**22**



### 3. Nombre de la herramienta:

Artvive

#### 3.1 Tema: Juegos Populares del Ecuador



### 3.2 Objetivo del área de Educación Física

Reconocer la existencia de diversas prácticas corporales que adquieren sentido y significado en el contexto de cada cultura.

### 3.3 Destreza con criterio de desempeño (DCD)

EF.3.1.1. Identificar y diferenciar las características, proveniencia y objetivos de diferentes tipos de juegos (de relevos, con elementos, cooperativos, acuáticos, populares, en el medio natural, rondas, entre otros) para participar en ellos y reconocerlos como producción de la cultura. CD CS

### 3.4 Pasos para desarrollar la DCD con la estrategia didáctica

a) Anticipación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar un conversatorio preguntándoles sobre los diferentes juegos populares que ellos conocen.</li> <li>• Compartir anécdotas personales relacionadas con estos juegos, fomentando una discusión inicial sobre sus experiencias.</li> </ul>
b) Construcción	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formar grupos de trabajo y que realicen una presentación de un juego popular.</li> <li>• Exponer los trabajos de cada grupo.</li> </ul>
c) Consolidación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Con el cubo de juegos de realidad aumentada realizar el juego que indique el mismo.</li> </ul>

# JUEGOS POPULARES DEL ECUADOR



## INSTRUCCIONES PARA ESCANEAR LAS IMAGENES

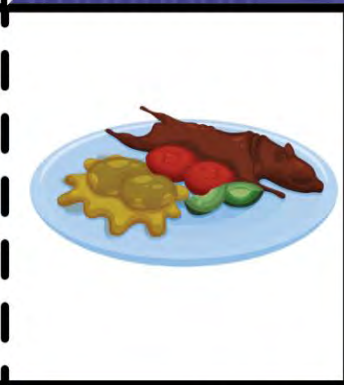
1. Descargue la aplicación Artvive desde App Store o Google Play para Android.
2. Instale la aplicación y selecciona registro / Inicio de Sesión.
3. Asegúrese de permitir este acceso para que la aplicación pueda funcionar.
4. Apunte la cámara de tu dispositivo hacia la imagen. Asegúrate de que la imagen esté completamente dentro del encuadre de la cámara.
5. La aplicación reconocerá y comenzará a mostrar el contenido de realidad aumentada.







Recorta y arma el cubo de los juegos populares luego escanea las imagenes con Artvive.



Ecuador

### 3.5 Rúbrica:

RÚBRICA PARA EVALUAR LA DCD APLICANDO ARTVIVE					
CRITERIOS	VALORACIONES				
	EXCELENTE 2/2	MUY BUENO 1,5/2	BUENO 1/2	REGULAR 0,5/2	
1	Aplicación didáctica de la herramienta digital: Artvive.	Aplica didácticamente la herramienta digital: Artvive en el 100%	Aplica didácticamente la herramienta digital: Artvive en el 75%	Aplica didácticamente la herramienta digital: Artvive en el 50%	Aplica didácticamente la herramienta digital: Artvive en el 25%
2	Reconocer la existencia de diversas prácticas corporales.	Reconocer la existencia de diversas prácticas corporales en el 100%	Reconocer la existencia de diversas prácticas corporales en el 75%	Reconocer la existencia de diversas prácticas corporales en el 50%	Reconocer la existencia de diversas prácticas corporales en el 25%
3	Identifica las características, proveniencia y objetivos de diferentes tipos de juegos populares del Ecuador.	Identifica las características, proveniencia y objetivos de diferentes tipos de juegos populares del Ecuador en el 100%	Identifica las características, proveniencia y objetivos de diferentes tipos de juegos populares del Ecuador en el 75%	Identifica las características, proveniencia y objetivos de diferentes tipos de juegos populares del Ecuador en el 50%	Identifica las características, proveniencia y objetivos de diferentes tipos de juegos populares del Ecuador en el 25%
4	Diferencia las características, proveniencia y objetivos de diferentes tipos de juegos populares del Ecuador.	Diferencia las características, proveniencia y objetivos de diferentes tipos de juegos populares del Ecuador.	Diferencia las características, proveniencia y objetivos de diferentes tipos de juegos populares del Ecuador.	Diferencia las características, proveniencia y objetivos de diferentes tipos de juegos populares del Ecuador.	Diferencia las características, proveniencia y objetivos de diferentes tipos de juegos populares del Ecuador.
5	Participa en los juegos populares del Ecuador.	Participa en los juegos populares del Ecuador en el 100%.	Participa en los juegos populares del Ecuador en el 75%.	Participa en los juegos populares del Ecuador en el 50%.	Participa en los juegos populares del Ecuador en el 25%.
TOTAL		10/10	7,5 /10	5/10	2,5/10



**Tema 4:** Platos típicos del Ecuador

# Platos Tradicionales del Ecuador



Encebollado



Morocho

Ceviche  
cachanlaguaCuy asado  
con papas

Yaguana



Ayampaco



#### 4. Nombre de la herramienta:

Zapworks

#### 4.1 Tema:

Platos típicos del Ecuador



#### 4.2 Objetivo del área de Educación Física

O.ECA.3.2. Explicar algunas características del patrimonio cultural, tangible e intangible, propio y de otros pueblos, a partir de la observación y el análisis de sus características; y colaborar en su conservación y renovación.

#### 4.3 Destreza con criterio de desempeño (DCD)

ECA.3.3.2. Componer murales fotográficos a partir de la recopilación, selección y clasificación de imágenes de grupos familiares reunidos en alguna ocasión especial (cumpleaños, bodas, primeras comuniones, bautizos, comidas de Navidad, vacaciones, etc.).

#### 4.4 Pasos para desarrollar la DCD con la estrategia didáctica

##### a) Anticipación

- Explicar la importancia de la gastronomía en la cultura ecuatoriana.
- Realizar una lluvia de ideas donde cada estudiante mencione los diferentes platos típicos que conocen y han probado en reuniones familiares o eventos especiales.

##### b) Construcción

- Formar grupos de trabajo de 5 personas
- Utilizar la aplicación de zapworks y designar un plato típico ecuatoriano, para que puedan escanear y encontrar la información.
- Realizar un mural fotográfico del plato típico ecuatoriano asignado.

##### c) Consolidación

- Sustentar el trabajo elaborado.



# PLATOS TÍPICOS DEL ECUADOR



## INSTRUCCIONES PARA ESCANEAR LOS CÓDIGOS QR

1. Descargue la aplicación Zappar desde la App Store (iOS) o Google Play Store (Android).
2. Abra la aplicación Zappar y utiliza la cámara de tu dispositivo para escanear el código Zap generado.
3. La experiencia de realidad aumentada se cargará y se presentará en tu dispositivo móvil.





# PLATOS TÍPICOS DEL ECUADOR



Escanea los códigos Qr y prepara tu plato típico del Ecuador



ENCEBOLLADO



AYAMPACO



CUY ASADO  
CON PAPAS



# PLATOS TÍPICOS DEL ECUADOR



CEVICHE  
CACHANLAGUA



MOROCHO



YAGUANA

## 4.5 Rúbrica:

RÚBRICA PARA EVALUAR LA DCD APLICANDO ZAPWORKS					
CRITERIOS		VALORACIONES			
		EXCELENTE 2/2	MUY BUENO1,5/2	BUENO 1/2	REGULAR 0,5/2
1	Aplicación didáctica de la herramienta digital: Zapworks	Aplica didácticamente la herramienta digital: Zapworks en el 100%	Aplica didácticamente la herramienta digital: Zapworks en el 75%	Aplica didácticamente la herramienta digital: Zapworks en el 50%	Aplica didácticamente la herramienta digital: Zapworks en el 25%
2	Explica características del patrimonio cultural del Ecuador.	Explica características del patrimonio cultural del Ecuador en el 100%.	Explica características del patrimonio cultural del Ecuador en el 75%.	Explica características del patrimonio cultural del Ecuador en el 50%	Explica características del patrimonio cultural del Ecuador en el 25%
3	Conoce los ingredientes de los platos típicos del Ecuador.	Conoce los ingredientes de los platos típicos del Ecuador en el 100%	Conoce los ingredientes de los platos típicos del Ecuador en el 75%	Conoce los ingredientes de los platos típicos del Ecuador en el 50%	Conoce los ingredientes de los platos típicos del Ecuador en el 25%
4	Elaboración de collage de los platos típicos del Ecuador.	Elabora un collage de los platos típicos del Ecuador en el 100%	Elabora un collage de los platos típicos del Ecuador en el 75%	Elabora un collage de los platos típicos del Ecuador en el 50%	Elabora un collage de los platos típicos del Ecuador en el 25%
5	Valora la diversidad intercultural del Ecuador.	Valora la diversidad intercultural del Ecuador en el 100%	Valora la diversidad intercultural del Ecuador en el 75%	Valora la diversidad intercultural del Ecuador en el 50%	Valora la diversidad intercultural del Ecuador en el 25%
<b>TOTAL</b>		10/10	7,5 /10	5/10	2,5/10



Tema 5: Música e instrumentos folclóricos del Ecuador





## 5. Nombre de la herramienta:

Spotify



### 5.1 Tema: Música e instrumentos folclóricos del Ecuador

### 5.2 Objetivo del área de Educación Física

- O.EF.3.9. Reconocer la existencia de diversas prácticas corporales que adquieren sentido y significado en el contexto de cada cultura.
- OG.ECA.6. Utilizar medios audiovisuales y tecnologías digitales para el conocimiento, el disfrute y la producción de arte y cultura.

### 5.3 Destreza con criterio de desempeño (DCD)

- EF.3.3.5. Vivenciar, reconocer, valorar y respetar las manifestaciones expresivo-comunicativas propias y de otras regiones, vinculándolas con sus significados de origen (música) para comprender los aportes a la riqueza cultural. CC
- ECA.3.1.10. Describir las creaciones de grupos musicales que utilizan instrumentos creados con materiales naturales y objetos de uso cotidiano.

### 5.4 Pasos para desarrollar la DCD con la estrategia didáctica

a) Anticipación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentar videos y audios de diferentes géneros de música folclórica ecuatoriana.</li> <li>• Explicar la relevancia de la música folclórica en la cultura ecuatoriana, resaltando cómo refleja la historia, las costumbres y la diversidad étnica del país.</li> </ul>
b) Construcción	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear grupos de trabajo donde cada uno investigue músicas de las diferentes regiones con sus instrumentos.</li> <li>• Utilizar la guía didáctica con la herramienta del spotify como medio audiovisual para guiar la actividad.</li> </ul>
c) Consolidación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exposición de sus trabajos investigativos</li> </ul>

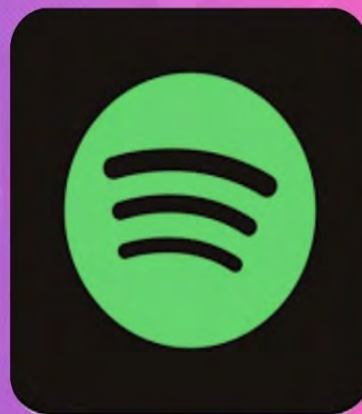


# MÚSICAS E INSTRUMENTOS DEL ECUADOR



## INSTRUCCIONES PARA ESCANEAR LOS CÓDIGOS QR

1. Descargue la aplicación spotify desde Google Play Store.
2. Abra la app de Spotify.
3. Toque en "Buscar" (ícono de lupa) en la parte inferior
4. Toque el ícono de la cámara.
5. Permita que Spotify acceda a tu cámara si es necesario.
6. Apunte la cámara al código de Spotify para escanearlo.
7. Spotify automáticamente abrirá el contenido relacionado con ese código.





# MÚSICA E INSTRUMENTOS DE LA REGIÓN SIERRA

## INSTRUMENTOS



CHARANGO



QUENA

GUITARRA



RONDADOR

ZAMPOÑA



VIOLÍN

FLAUTA

VIOLÍN



# MÚSICA E INSTRUMENTOS DE LA REGIÓN COSTA



## INSTRUMENTOS



**BOMBO**



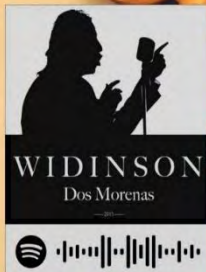
**MARIMBA DE  
CHONTA**



**GUIARRA**



**CAJÓN PERUANO**



**MARACAS**



**GUIRO**



# MÚSICA E INSTRUMENTOS DE LA REGIÓN AMAZÓNICA

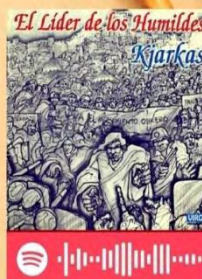
## INSTRUMENTOS



FLAUTA DE  
CARRIZO



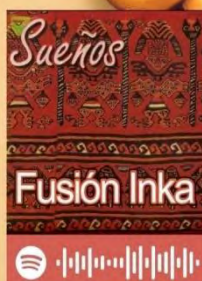
TAMBOR  
CHONTA



MARACA DE  
CHONTA



QUIJADA DE  
BURRO



CASCABEL

TROMPETA DE  
CAZA



BONGÓ



## 5.5 Rúbrica:







RÚBRICA PARA EVALUAR LA DCD APLICANDO SPOTIFY					
CRITERIOS	VALORACIONES				
	EXCELENTE 2/2	MUY BUENO 1,5/2	BUENO 1/2	REGULAR 0,5/2	
1	Aplicación didáctica de la herramienta digital: Spotify	Aplica didácticamente la herramienta digital: Spotify en el 100%	Aplica didácticamente la herramienta digital: Spotify en el 75%	Aplica didácticamente la herramienta digital: Spotify en el 50%	Aplica didácticamente la herramienta digital: Spotify en el 25%
2	Reconocer la existencia de diversas prácticas corporales el contexto de cada cultura del Ecuador.	Reconocer la existencia de diversas prácticas corporales el contexto de cada cultura del Ecuador en el 100%	Reconocer la existencia de diversas prácticas corporales el contexto de cada cultura del Ecuador en el 75%	Reconocer la existencia de diversas prácticas corporales el contexto de cada cultura del Ecuador en el 50%	Reconocer la existencia de diversas prácticas corporales el contexto de cada cultura del Ecuador en el 25%
3	Respeta las manifestaciones expresivo-comunicativas propias y de otras regiones del Ecuador.	Respeta las manifestaciones expresivo-comunicativas propias y de otras regiones del Ecuador en el 100%	Respeta las manifestaciones expresivo-comunicativas propias y de otras regiones del Ecuador en el 75%	Respeta las manifestaciones expresivo-comunicativas propias y de otras regiones del Ecuador en el 50%	Respeta las manifestaciones expresivo-comunicativas propias y de otras regiones del Ecuador en el 25%
4	Utiliza medios audiovisuales y tecnologías digitales para el conocimiento, el disfrute y la producción de arte y cultura.	Utiliza medios audiovisuales y tecnologías digitales para el conocimiento, el disfrute y la producción de arte y cultura en el 100%	Utiliza medios audiovisuales y tecnologías digitales para el conocimiento, el disfrute y la producción de arte y cultura en el 75%	Utiliza medios audiovisuales y tecnologías digitales para el conocimiento, el disfrute y la producción de arte y cultura en el 50%	Utiliza medios audiovisuales y tecnologías digitales para el conocimiento, el disfrute y la producción de arte y cultura en el 25%
5	Relevancia de la música folclórica en la cultura ecuatoriana	Releva la música folclórica en la cultura ecuatoriana en el 100%	Releva la música folclórica en la cultura ecuatoriana en el 75%	Releva la música folclórica en la cultura ecuatoriana en el 50%	Releva la música folclórica en la cultura ecuatoriana en el 25%
<b>TOTAL</b>		10/10	7,5 /10	5/10	2,5/10



## Tema 6: Danzas Folclóricas del Ecuador

# DANZAS FOLCLÓRICAS DEL ECUADOR

**RITMOS FOLCLORICOS**

 SHUAR	 BOMBA DEL CHOTA
 CHOLA CUENCACA	 OTAVALO
 SAN JUANITO	 PASACALLE

**40**

## 6. Nombre de la herramienta:

Artvive

### 6.1 Tema: Danzas Folclóricas del Ecuador



### 6.2 Objetivo del área de Educación Física

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

### 6.3 Destreza con criterio de desempeño (DCD)

- ECA.3.2.18. Interpretar bailes y canciones relacionados con alguna fiesta de especial relevancia para la comunidad. CS

### 6.4 Pasos para desarrollar la DCD con la estrategia didáctica

#### a) Anticipación

- Presentar un video introductorio sobre la diversidad de danzas folclóricas en Ecuador.

#### b) Construcción

- Mostrar los posters de los diferentes bailes de danza ecuatoriana utilizando la aplicación de Artvive.
- Crear un mapa conceptual con las diferentes festividades y sus elementos culturales, como música, danza, vestimenta y significado.

#### c) Consolidación

- Organizar una muestra cultural en la escuela donde los estudiantes presenten sus trabajos, incluyendo interpretaciones en vivo de las diferentes danzas.
- Exhibir los posters interactivos creados con la realidad aumentada por toda la institución.



# DANZAS FOLCLORICAS DEL ECUADOR



## INSTRUCCIONES PARA ESCANEAR LAS IMAGENES

1. Descargue la aplicación Artvive desde App Store o Google Play para Android.
2. Instale la aplicación y selecciona registro / Inicio de Sesión.
3. Asegúrese de permitir este acceso para que la aplicación pueda funcionar.
4. Apunte la cámara de tu dispositivo hacia la imagen. Asegúrate de que la imagen esté completamente dentro del encuadre de la cámara.
5. La aplicación reconocerá y comenzará a mostrar el contenido de realidad aumentada.







 PASACALLE

**EQUADOR**

**43**





# BOMBA DEL CHOTA




**EQUADOR**

**44**





 SAN JUANITO

**EQUADOR**

45





 SHUAR

**EQUADOR**

**46**





 CHOLA CUENCANA

**EQUADOR**

**47**





 OTAVALO

**ECUADOR**

48



## 6.5 Rúbrica:

RÚBRICA PARA EVALUAR LA DCD APLICANDO ARTVIVE				
CRITERIOS	VALORACIONES			
	EXCELENTE 2/2	MUY BUENO 1,5/2	BUENO 1/2	REGULAR 0,5/2
1 Aplicación didáctica de la herramienta digital: Artvive	Aplica didácticamente la herramienta digital: Artvive en el 100%	Aplica didácticamente la herramienta digital: Artvive en el 75%	Aplica didácticamente la herramienta digital: Artvive en el 50%	Aplica didácticamente la herramienta digital: Artvive en el 25%
2 Interpretar bailes relacionados con alguna fiesta de especial relevancia para la comunidad.	Interpretar bailes relacionados con alguna fiesta de especial relevancia para la comunidad en el 100%	Interpretar bailes relacionados con alguna fiesta de especial relevancia para la comunidad en el 75%	Interpretar bailes relacionados con alguna fiesta de especial relevancia para la comunidad en el 50%	Interpretar bailes relacionados con alguna fiesta de especial relevancia para la comunidad en el 25%
3 Interpretar canciones relacionados con alguna fiesta de especial relevancia para la comunidad.	Interpretar canciones relacionados con alguna fiesta de especial relevancia para la comunidad en el 100%	Interpretar canciones relacionados con alguna fiesta de especial relevancia para la comunidad en el 75%	Interpretar canciones relacionados con alguna fiesta de especial relevancia para la comunidad en el 50%	Interpretar canciones relacionados con alguna fiesta de especial relevancia para la comunidad en el 25%
4 Utiliza medios audiovisuales y tecnologías digitales para conocer la cultura	Utiliza medios audiovisuales y tecnologías digitales, para conocer la cultura, en el 100%	Utiliza medios audiovisuales y tecnologías digitales, para conocer la cultura, en el 75%	Utiliza medios audiovisuales y tecnologías digitales, para conocer la cultura, en el 50%	Utiliza medios audiovisuales y tecnologías digitales, para conocer la cultura, en el 25%
5 Valora la diversidad intercultural del Ecuador	Valora la diversidad intercultural del Ecuador en el 100%	Valora la diversidad intercultural del Ecuador en el 75%	Valora la diversidad intercultural del Ecuador en el 50%	Valora la diversidad intercultural del Ecuador en el 25%
<b>TOTAL</b>	10/10	7,5 /10	5/10	2,5/10



Instrucciones para la creación de un nuevo proyecto con Realidad Aumentada.

## INSTRUCCIONES PARA LA CREACIÓN DE UN NUEVO PROYECTO

### ARTVIVE



1. Ve al sitio web de Artvive haz clic en Registrarse
2. Descarga desde la App Store o Google Play Store.
3. Haz clic en "Crear Nuevo Proyecto".
4. Sube la imagen que deseas utilizar como base para tu proyecto esta imagen será la que los usuarios escanearán con la aplicación.
5. Sube el contenido de realidad aumentada que deseas mostrar cuando se escanee la imagen base, puede ser un video, una animación o cualquier otro medio visual compatible.
6. Vinculación de la Imagen Base y el Contenido AR
7. Una vez que estés satisfecho con tu proyecto, haz clic en "Guardar" y luego en "Publicar"

### ZAPWORKS



Zappar

1. Ve al sitio web de [ZapWorks](#).
2. Haz clic en "Sign Up" (Registrarse)
3. Descarga e Instalación de ZapWorks Studio
4. Abre ZapWorks Studio e inicia sesión con tus credenciales.
5. Haz clic en "New Project" (Nuevo Proyecto).
6. Selecciona una plantilla prediseñada o elige comenzar desde cero.
7. Asigna un nombre a tu proyecto
8. Utiliza el visor en vivo para agregar objetos 3D, imágenes, videos y otros activos a tu proyecto.
9. Arrastra y suelta los activos desde la biblioteca de medios a la escena.
10. Utiliza los nodos y el editor de scripts para agregar interactividad a tu proyecto.
11. Una vez que tu proyecto esté completo, haz clic en "Publish" (Publicar) para compilar y subir tu proyecto a la nube de ZapWorks.
12. Genera el "código Zap" asociado a tu proyecto.

### SPOTIFY



1. Abre la app de Spotify.
2. Ve a la canción, playlist, artista, álbum, o podcast que quieras compartir.
3. Haz clic en los tres puntos (•••) para abrir el menú de opciones.
4. Verás una pequeña imagen de código debajo de la carátula. Este es el código de Spotify.
5. Puedes hacer una captura de pantalla de este código para compartirlo.

### Validación de la propuesta.

Se realizó una encuesta de percepción sobre la efectividad y utilidad de la guía didáctica basada en la realidad aumentada, como herramienta didáctica digital, para fortalecer la identidad cultural en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Isidro Ayora.

Los resultados obtenidos en esta validación son los siguientes:

**Cuadro 1.** Pregunta 1: ¿Cómo describiré su experiencia general al utilizar la guía didáctica con realidad aumentada?

INDICADOR	f	%
Totalmente Satisfecho	10	100%
Muy satisfecho	0	0%
Me da igual	0	0%
Poco satisfecho	0	0%
Nada satisfecho	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Autor

**Gráfico 2.** Representación estadística de las respuestas de la pregunta 1



**Fuente:** Autor

**Análisis e interpretación:** Del gráfico observado se desprende, con el porcentaje del 100%, que los docentes, de nuestro objeto de estudio, se sienten totalmente satisfechos usar la guía didáctica digital utilizando herramientas de la realidad aumentada para fortalecer la identidad cultural de manera significativa.



**En la pregunta 2.** ¿Qué elementos de la guía le parecieron más interesantes o útiles? los docentes entrevistados respondieron que la utilización de las herramientas digitales ya que ayuda a que sus clases sean mucho más interactivas, también el acceso directo mediante los códigos Qr, y como se expone las diferentes manifestaciones culturales con la realidad aumentada.

**En la pregunta 3.** ¿Encontró alguna dificultad al momento de utilizar la realidad aumentada? Si su respuesta es sí mencione a continuación, los docentes expresan que no encontraban mayor dificultad al momento de utilizar la realidad aumentada, salvo una docente que dijo tener problemas con la tecnología.

**Cuadro 2.** Pregunta 4: ¿Considera que la inclusión de fotos y videos resultaron útiles para entender mejor las manifestaciones culturales?

INDICADOR	f	%
Totalmente Satisfecho	10	100%
Muy satisfecho	0	0%
Me da igual	0	0%
Poco satisfecho	0	0%
Nada satisfecho	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Autor

**Gráfico 3.** Representación estadística de las respuestas de la pregunta 4



**Fuente:** Autor

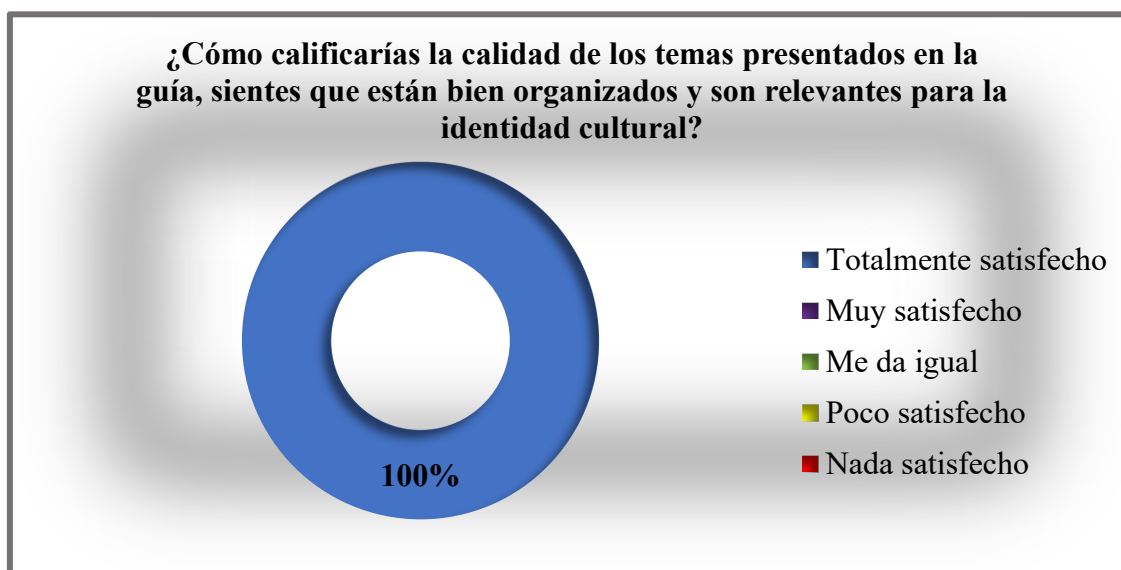
**Análisis e interpretación:** Del gráfico analizado se desprende con un porcentaje del 100% los docentes están totalmente satisfechos y consideran que la inclusión de fotos y videos resultan útiles para entender mejor las manifestaciones culturales.

**Cuadro 3.** Pregunta 5: ¿Cómo calificarías la calidad de los temas presentados en la guía, sientes que están bien organizados y son relevantes para la identidad cultural?

INDICADOR	f	%
Totalmente Satisfecho	10	100,00%
Muy satisfecho	0	0,00%
Me da igual	0	0,00%
Poco satisfecho	0	0,00%
Nada satisfecho	0	0,00%
<b>TOTAL</b>	10	100

**Fuente:** Autor

**Gráfico 4.** Representación estadística de las respuestas de la pregunta 5



**Fuente:** Autor

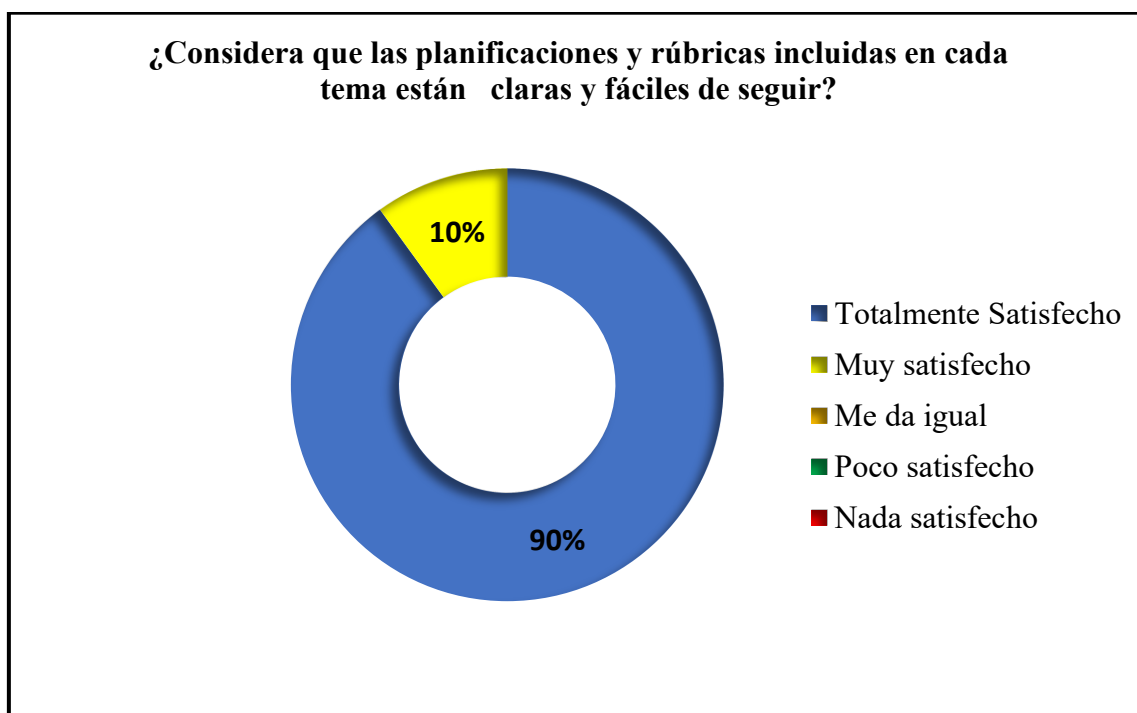
**Análisis e interpretación:** Del gráfico presentado se desprende con un porcentaje del 100% los educadores calificaron la calidad de los temas presentados en la guía, que si sienten que están bien organizados y son relevantes para la identidad cultural como totalmente satisfechos, es decir los temas y como está estructurada en la guía ayuda al estudiante a fortalecer su identidad cultural.

**Cuadro 4.** Pregunta 6: ¿Considera que las planificaciones y rúbricas incluidas en cada tema están claras y fáciles de seguir?

INDICADOR	f	%
Totalmente Satisfecho	9	90,00%
Muy satisfecho	1	10,00%
Me da igual	0	0,00%
Poco satisfecho	0	0,00%
Nada satisfecho	0	0,00%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Autor

**Gráfico 5.** Representación estadística de las respuestas de la pregunta 4



**Fuente:** Autor

**Análisis e interpretación:** Del gráfico observado se desprende con un porcentaje del 90% los docentes indicaron que están totalmente satisfechos con las planificaciones y rúbricas que están incluidas en cada tema mientras que el 10% está muy satisfecho con las planificaciones y rúbricas que están incluidas en cada tema de la guía, lo cual podemos deducir que nuestra guía es aplicable en el salón de clase por los educadores.

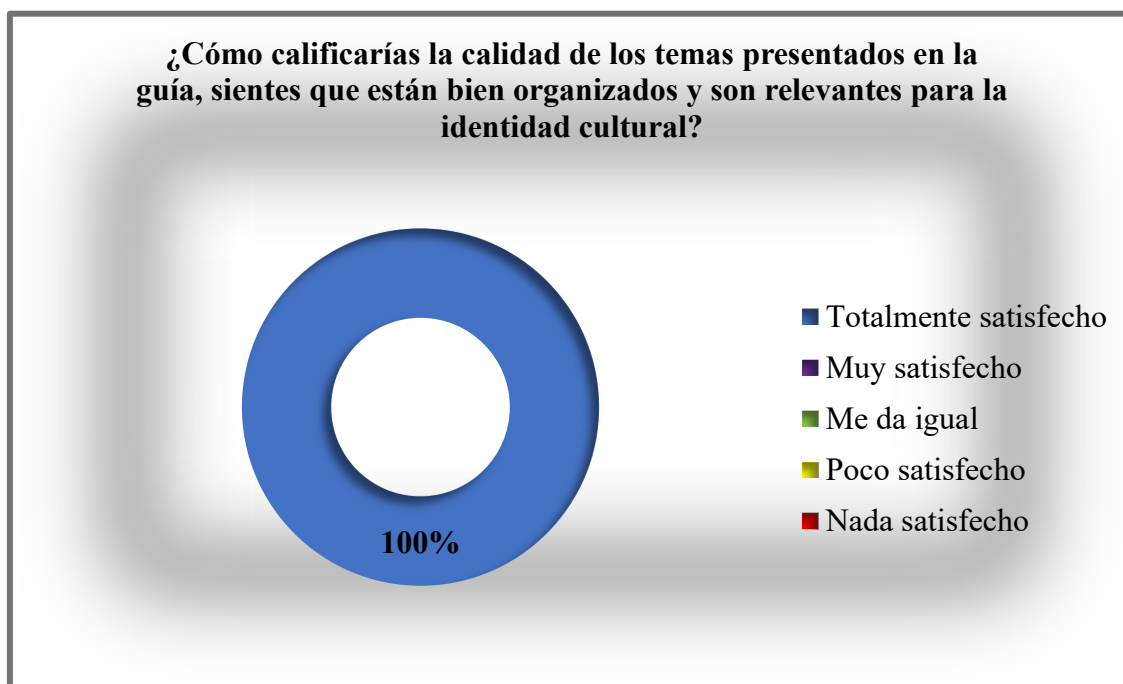


**Cuadro 5.** Pregunta 7: ¿La guía didáctica te ha ayudado a comprender y apreciar mejor tu propia identidad y las manifestaciones culturales del Ecuador?

INDICADOR	f	%
Totalmente Satisfecho	9	90,00%
Muy satisfecho	1	10,00%
Me da igual	0	0,00%
Poco satisfecho	0	0,00%
Nada satisfecho	0	0,00%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Autor

**Gráfico 6.** Representación estadística de las respuestas de la pregunta 5



**Fuente:** Autor

**Análisis e interpretación:** Del gráfico presentado se desprende con un porcentaje del 100% donde los educadores señalaron sobre si la guía didáctica te ha ayudado a comprender y apreciar mejor tu propia identidad y las manifestaciones culturales del Ecuador que están totalmente satisfechos, siendo un resultado favorable ya que cumple con los objetivos de esta investigación.

**En la pregunta 8.** ¿Cree que la guía didáctica podría ser útil para sus estudiantes? ¿Por qué? los docentes expresaron que la guía didáctica va a ser muy útil para los estudiantes por que despierta el interés, aprenden de manera diferente e innovadora, ayuda a que sus clases sean más interactivas y porque los contenidos culturales que se manifiestan ayudaran a fortificar la identidad cultural en el alumnado.

**En la pregunta 9.** ¿Existen algunos aspectos de la guía didáctica que cree que podría mejorarse? Si es así, ¿Cuáles serían? Los docentes encuestados coinciden en que la guía didáctica para fomentar la identidad cultural el alumnado de séptimo año de Educación General Básica está correctamente elaborada.

**En la pregunta 10.** ¿Le gustaría ver otros tipos de contenido o características añadidas en la guía? Por ejemplo, más interactividad, juegos, cuestionarios, etc. Los docentes mencionaron que les gustaría ver otros temas en las manifestaciones culturales, así como también que la guía tenga juegos o cuestionarios.

**En la pregunta 11.** ¿Tienes alguna otra sugerencia o comentario sobre cómo podríamos hacer que la guía sea más efectiva y atractiva para los estudiantes? Los docentes supieron mencionar que la guía didáctica está perfectamente estructurada y que les gusta mucho ya que es algo nuevo que les llama mucho la atención para aplicar a sus estudiantes.

### **XIII. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

Al concluir el trabajo de investigación, los resultados como conclusiones, basadas en los objetivos del estudio, resumimos los siguientes:

El 50% de docentes, del séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Isidro Ayora, no utilizan las TICS para la enseñanza de la identidad cultural, el 80% de estudiantes tiene poco interés y compromiso por la cultura y el 30% de docentes utilizaran entre otros elementos, la música, pintura, danza, como recursos didácticos para enseñar la identidad cultural.

El 100% de los docentes, de nuestro objeto de estudio, señalaron la realidad aumentada tiene como beneficio proporcionar información facilitando una interacción con la misma y provocar un aprendizaje más interactivo por incorporar primicia y diversión en el proceso educativos de aprendizaje.

Entre las plataformas de la realidad aumentada, que les gustaría utilizar en el aprendizaje de la identidad cultural, los docentes objeto de nuestro estudio, en el 30% dicen proyectos colaborativos, 30% utilizar la realidad virtual en la cultura; otro 30% utilizar la música, pintura, danza, etc. y el 10% mediante visitas a espacios culturales y la recreación de obras históricas.

El 60% de los docentes tienen conocimientos concretos sobre que es la identidad cultural. Esto es importante porque en la memoria docente nuestra historia sigue viva y continuará siendo transmitida a las generaciones actuales y futuras.

Al aprender sobre su identidad cultural, los estudiantes pueden entender cómo el pasado ha influido en el presente y cómo sus acciones pueden moldear el futuro. Esta conexión histórica genera que el alumnado tenga una visión profunda de su entorno. El estudio de la identidad cultural implica la revisión y el análisis de diversas expresiones culturales, como arte, música, literatura y tradiciones.



Entre las opciones de la realidad aumentada a implementar en educación, los docentes de nuestro objeto de estudio expresaron en un 50% a través de códigos de Geolocalización, formas, imágenes o fotografías; 30 % mediante códigos de identificación (barras o Qr) y 1 20% por medio de objetos físicos que forman parte de la realidad en el salón de clase o del entorno personal y social del estudiante.

La realidad aumentada como tecnología constituye una mezcla de información física y digital en tiempo real que puede ser producida por soportes tecnológicos como pueden ser, tables, celulares, etc.

El 100%, que los docentes, del séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Isidro Ayora, se sienten totalmente satisfechos usar la guía didáctica digital utilizando herramientas de la realidad aumentada para reforzar de manera significativa la identidad cultural.

### **Recomendaciones:**

Los sujetos de la educación, de la Unidad Educativa Isidro Ayora, deben tomar conciencia e involucrarse activamente en fomentar y fortalecer la identidad cultural desde las fases iniciales de desarrollo.

Es necesario valorar, difundir y transmitir los valores culturales nuestros para que las presentes y futuras generaciones, sobre todo niños y adolescentes, no castiguen el pasado con el olvido y la indiferencia, sino que lo interioricen, practiquen, identifiquen y se incentiven en rescatar esa identidad que lo hace diferente y que en lo posible se impida la indolencia con el lugar que aloja sus sueños.

Para rescatar y valorar la cultura e identidad cultural debemos utilizar la realidad aumentada ya que facilita a los estudiantes visualizar parte de su entorno real mediante dispositivos tecnológicos con información gráfica, permite combinar la información digital de nuestras culturas con elementos de su propio entorno, esta experiencia

inmersiva y practica logra que el aprendizaje del estudiante sea mucho más significativo y duradero.

Los beneficios principales, de la realidad aumentada, es que despierta el interés en los estudiantes, sirve para que los educadores desarrollen sus actividades dentro de las aulas de manera innovadora y novedosa, saliendo de una educación tradicional, desde esta perspectiva, la tecnología de realidad aumentada (RA) beneficia el proceso de aprendizaje.

Los ecuatorianos deben tener conocimiento de su cultura, de las costumbres, tradiciones, gastronomía, arte, valores, conocer las distintas practicas ancestral como rituales de siembra y cosecha y darle el verdadero valor de pertenencia de nuestro patrimonio, dejando atrás vergüenza de nuestras raíces para que así las nuevas generaciones se sientan orgullosos por su identidad y seamos un pueblo con raíces activas.

## XV. BIBLIOGRAFÍA

### Referencias

- Alberto, Z. O. (3 de abril de 2021). Recursos virtuales como herramientas didácticas aplicadas en la educación en situación. *Polo del Conocimiento*, 6(4), 75. doi:10.23857/pc.v6i4.2539
- Bello, C. R. (2017). La realidad aumentada: lo que debemos conocer. 5(2), 257-262. Recuperado el 21 de 01 de 2024, de <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/tia/article/view/11278/pdf>
- Carmen Ballesteros, G. G. (19 de julio de 2018). Análisis de la promoción cultural como herramienta para fortalecer la identidad afro esmeraldeña. *LASALLISTA DE INVESTIGACION*, 15(2), 367-377. doi:10.22507/rli.v15n2a28
- Cepeda, J. (2018). Una aproximación al concepto de identidad cultural a partir de experiencias: el patrimonio y la educación. *Tabanque. Revista pedagógica* , 244-262.
- Fernández, J. (2021). Identidad cultural y derecho a la educación . *Contextos educativos: revista de educación* , 23-39.
- Maria Elena Guerrero Salazar, V. P. (05 de agosto de 2021). La revalorización de la identidad cultural: Un análisis retrospectivo de las principales culturas del Ecuador. *Revista Scientific*, 339. Obtenido de [https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista\\_Scientific/article/view/530/1318](https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/530/1318)
- Márquez Díaz, J. E. (2020). *Realidad aumentada como herramienta de apoyo al aprendizaje de las funciones algebraicas y trascendentes*. Recuperado el 21 de 01 de 2024, de Revista Educación En Ingeniería,.



- Martinez Leticia, M. Y. (2018). IDENTIDAD CULTURAL: UNA ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN PARA LA. Barranquilla Colombia. Obtenido de <https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/127/32692854%20-%2055230869.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Obregón, R. R. (2019). Educación, Política y Valores. *Dilemas Contemporáneos*. Recuperado el 01 de 02 de 2024, de <https://dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/1893/1381>
- Pérez, J. M. (2017). Producción de recursos de aprendizaje apoyados en Realidad Aumentada por parte de estudiantes de magisterio. 23-28. Recuperado el 21 de 01 de 2024, de <https://journals.uco.es/edmetic/article/view/5806/5440>
- Aguirre Herráez, R. G., Guevara Vizcaíno, C. F., Erazo Álvarez, J. C., & García Herrera, D. G. (2020). Realidad aumentada y educación en el Ecuador. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(Extra 5), 415-438.
- Alcaldía de Paute. (s. f.). Recuperado 9 de julio de 2024, de <https://de-de.facebook.com/alcaldiadepaute/posts/pauteinclusivora%C3%BAlelalcaldedetos-apoyamos-a-las-instituciones-de-nuestra-ciuda/528195777822975/>
- Arroyo, J. T., & Agurto, J. N. R. (2021). Fortalecimiento de la identidad cultural en la Educación Básica Regular. *EDUCARE ET COMUNICARE Revista de investigación de la Facultad de Humanidades*, 9(1), Article 1. <https://doi.org/10.35383/educare.v9i1.600>
- Artivive (Review). (2022, julio 10). *Realidad Aumentada*. <https://realtaumentata.altervista.org/artivive-review/>

- Ballesteros, C., Gracia, G., Ocaña, A., & Jácome, C. (2024). Análisis de la promoción cultural como herramienta para fortalecer la identidad afro esmeraldeña1. *Revista Lasallista de Investigación*, 15(2), Article 2.
- Cedeño-Muñoz, G. P., Cedeño-Muñoz, J. C., Nevárez-Zambrano, Y. M., & Zambrano-Cuadros, S. V. (2021). Realidad aumentada como herramienta interactiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje del nivel básico. *Polo del Conocimiento*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i1.2131>
- Cevallos, F. V. O., Costales, Á. X. S., & Chiriboga, M. A. L. (2023). Estado del arte: Manifestaciones Culturales Populares en Ecuador. *Dominio de las Ciencias*, 9(2), Article 2. <https://doi.org/10.23857/dc.v9i2.3423>
- Díaz, J. E. M., & Espinosa, L. A. M. (2020). Realidad aumentada como herramienta de apoyo al aprendizaje de las funciones algebraicas y trascendentes. *Revista Educación en Ingeniería*, 15(29), Article 29. <https://doi.org/10.26507/rei.v15n29.1037>
- Google Maps. (s. f.). Google Maps. Recuperado 11 de mayo de 2024, de <https://www.google.com.ec/maps/place/Unidad+Educativa+Isidro+Ayora/@-2.7801805,-78.767035,910m/data=!3m1!1e3!4m6!3m5!1s0x91cd0c6c77fe15f7:0xdf0d78754b7c3eef!8m2!3d-2.7803957!4d-78.7646184!16s%2Fg%2F11c6dyld71?hl=es&entry=ttu>
- Instituto Nacional de Evaluación Educativa. (2024, mayo 10). *La UNESCO reveló que la mayoría de las y los estudiantes de Ecuador declaran tener una actitud positiva frente a personas de origen y cultura diferentes* | Instituto Nacional de Evaluación Educativa. <https://www.evaluacion.gob.ec/la-unesco-revelo-que-la-mayoria-de>

las-y-los-estudiantes-de-ecuador-declaran-tener-una-actitud-positiva-frente-a-personas-de-origen-y-cultura-diferentes/

- Jiménez, S. A. B., León, C. E. C., Ocaña, H. R. R., & Romero, J. A. G. (2023). Consideraciones sobre cultura, interculturalidad, identidad cultural y educación. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 5(1), 24-32.
- Méndez, L. P. G. (2024). Inteligencia artificial y realidad aumentada: Herramienta coadyuvante a disminuir el sesgo entre realidad y la simulación en las prácticas de enfermería. Revisión sistemática: Inteligencia artificial y realidad aumentada: herramienta coadyuvante a disminuir el sesgo entre realidad y la simulación en las prácticas de enfermería. Revisión sistemática. *Revista Internacional de Pedagogía e Innovación Educativa*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.51660/ripie.v4i1.150>
- Montenegro Rueda, M., & Fernández Cerero, J. (2022). *Realidad aumentada en la educación superior posibilidades y desafíos*. <https://doi.org/10.51302/tce.2022.858>
- Osuna, J. M. B., & Pérez, Ó. M. G. (2017). Producción de recursos de aprendizaje apoyados en Realidad Aumentada por parte de estudiantes de magisterio. *EDMETIC*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v6i1.5806>
- ¿Qué es Spotify? (2024, junio 1). Spotify. <https://support.spotify.com/es/article/what-is-spotify/>
- Realidad virtual en la escuela | UNESCO*. (s. f.). Recuperado 10 de mayo de 2024, de <https://courier.unesco.org/es/articulos/realidad-virtual-en-la-escuela-0>
- Sacan, J. (2023, abril 14). La realidad aumentada en la educación. *Tecnológico Universitario Vida Nueva*. <https://vidanueva.edu.ec/realidad-aumentada-en-la-educacion/>



Villavicencio, P. C. (2021). *Primera Edición, 2021* © Ministerio de Educación Av.

*Amazonas N34-451 y Av. Atahualpa Quito-Ecuador* [www.educacion.gob.ec](http://www.educacion.gob.ec).

*ZapWorks*. (2024, junio 1). GetApp. <https://www.getapp.es/software/113311/zapworks>

## XVI. ANEXOS

## Anexo 1. Aval Institucional de la Unidad Educativa isidro Ayora



**UNIDAD EDUCATIVA "ISIDRO AYORA"**  
Correo: [isidroayorapaute@hotmail.com](mailto:isidroayorapaute@hotmail.com) TELF: 072250  
Paute-Ecuador

---

Paute, 05 de abril de 2024

Doctor  
**XAVIER MERCHÁN Ph.D.**  
Director de la Carrera de Educación Inicial y Básica

De mi Consideración:

Reciba un Cordial Saludo, por medio del presente damos a conocer que el Estudiante: **DIEGO FERNANDO BARRERA ALVEAR** con documento de identificación No.0106111214, ha sido aceptado para que realice su trabajo de titulación intitulado: **LA REALIDAD AUMENTADA COMO HERRAMIENTA DIDACTICA PARA FORTALECER LA IDENTIDAD CULTURAL EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BASICA DE LA ESCUELA ISIDRO AYORA, AÑO 2024**, de acuerdo con el horario previamente establecido, cabe recalcar que el Estudiante **SI** labora en esta Institución.

De antemano agradezco por la gentil atención brindada a la presente.

Atentamente



**SILVIA GUADALUPE VÉLEZ MONRROY**  
RECTORA (E)  
CI. 0103817664



**UNIDAD EDUCATIVA "ISIDRO AYORA"**Correo: [isidroayorapaute@hotmail.com](mailto:isidroayorapaute@hotmail.com)

TELF: 072250 584

Paute-Ecuador

Paute, 24 de junio de 2024

Mgs.

**BRAULIO ELEODORO LIMA MACHUCA.**

Docente

Universidad Politécnica Salesiana

De mi consideración:

A nombre de quienes conformamos la Unidad Educativa " Isidro Ayora", reciba un cordial saludo y agradecimiento por su valiosa contribución a la educación ecuatoriana.

Por medio del presente informo que se ha procedido a realizar la validación del material didáctico que corresponde al proyecto de titulación "LA REALIDAD AUMENTADA COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA FORTALECER LA IDENTIDAD CULTURAL EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ISIDRO AYORA, AÑO LECTIVO: 2023-2024" elaborado por el Sr. Diego Fernando Barrera Alvear con cédula de identidad 010611214.

Luego de revisar y probar los distintos materiales didácticos utilizando la realidad aumentada se considera que dicho material en el aspecto educativo es favorable para el fortalecimiento de la identidad cultural en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica.

Mgs. Silvia Guadalupe Vélez Monroy  
RECTORA





**Anexo 2.** Encuesta para docentes de la Unidad Educativa Isidro Ayora



**CARRERA: EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA**

**ENCUESTA PARA DOCENTES**

**OBJETIVO:** Conocer si en el séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Isidro Ayora, período lectivo: 2023-2024, utilizan la realidad aumentada como estrategia de enseñanza-aprendizaje para fortalecer la identidad cultural.

**Instrucciones:** Responda sinceramente las siguientes interrogantes marcando una X.

**CUESTIONARIO**

**1. ¿Qué es la realidad aumentada?**

a) El contenido generado por computadoras se superpone a la realidad y entonces la realidad "aumenta"	
b) Es el conjunto de tecnologías que permiten que un usuario visualice parte del mundo real a través de un dispositivo tecnológico con información gráfica.	
c) Proyectar una información (como imágenes, gráficos, personajes, textos) en el mundo real, proporcionando una nueva visión del espacio físico.	
d) Incluye componentes digitales en el mundo físico que nos rodea.	
e) Reemplazar lo "real" por un contenido 100% virtual. Es una realidad virtual.	
f) Interacción entre ambientes virtuales y el mundo físico.	

**2. ¿Cuáles son las características de la realidad aumentada?**

a) Combinar el mundo real y el virtual.	
b) Ofrecer una interacción en tiempo real.	
c) Adaptarse al entorno en que se insiere (insertar o introducir, una cosa, en otra).	
d) Interactuar con todas las capacidades físicas del entorno (tres dimensiones: largo, ancho y alto o profundidad)	

**3. ¿Cuáles son los beneficios de la realidad aumentada para el aprendizaje?**

a) Facilitar la interacción con la información y provocar un aprendizaje más interactivo.	
b) Comprender conceptos difíciles de explicar.	
c) Descubrir elementos y procesos del entorno.	
d) Promueve la creatividad.	

**4. ¿Por qué la realidad aumentada produce en la educación interactividad con el entorno?**

a) Amplía la información del entorno educativo en tiempo real.	
b) Combina información digital con elementos del ambiente del estudiante.	
c) Emplea contenidos utilizados en e-learning (proceso de enseñanza-aprendizaje que se lleva a cabo por internet) como revulsivo educativo (provoca reacción en educación).	
d) Incorpora novedad y entretenimiento en el proceso de aprendizaje.	

**5. ¿Cómo la realidad aumentada busca sumergir (introducir) a los estudiantes en detalles complementarios a un tema?**

a) Superposición de gráficos e imágenes tridimensionales.	
b) Descripciones que aumentan la información del estudiante.	
c) Video que se activan cuando se utiliza la cámara de un dispositivo (Tablet o teléfono inteligente) mostrando las partes de un elemento o su comportamiento.	
d) Juegos o dinámicas en donde la realidad aumentada en educación se beneficia del factor motivados de la gamificación, la novedad y el entretenimiento.	

**6. ¿Qué aplicaciones de la realidad aumentada, le gustaría utilizar en el aprendizaje electrónico de la identidad cultural?**

a) Recreación de hechos históricos o visitas virtuales a espacios culturales.	
b) Utilizar la realidad virtual en la cultura.	
c) Utilizar la música, pintura, danza, etc. como elementos de diversión mientras se aprende.	
d) Proyectos colaborativos en donde el diseño de contenidos con realidad aumentada es compartido con otros integrantes de la comunidad estudiantil.	

**7. ¿Cuáles de las siguientes opciones de la realidad aumentada implementaría en educación?**

a) Texto, bien sea una palabra o una frase.	
b) Códigos de Geolocalización, formas, imágenes o fotografías.	
c) Objetos tangibles propios de la realidad en el aula o del ambiente personal del estudiante.	
d) Códigos de identificación (barras o Qr)	

### 8. ¿Cuáles son las ventajas de la realidad aumentada en educación?

a) Incentivar y reforzar la atención.	
b) Retención de contenidos y aprendizaje mediante “experiencias vividas”	
c) Experimentación práctica de la teoría, simulación de procesos e integración de conceptos con sus explicaciones.	
d) Personalización del aprendizaje, individualizando la experiencia formativa en función del ritmo del estudiante o sus intereses.	
e) Seguimiento del aprendizaje, al registrar información de los recorridos realizados por el estudiante y los elementos con que interactúa.	

### 9. ¿Qué es la identidad cultural?

a) Es un conjunto de valores, tradiciones, símbolos, creencias y modos de comportamiento que funcionan como elemento cohesionador dentro de un grupo social y actúan como sustrato para que los individuos que lo forman puedan fundamentar su sentimiento de pertenencia.	
b) Conjunto de peculiaridades propias de una cultura o grupo que permiten a los individuos identificarse como miembros de este grupo, pero también diferenciarse de otros grupos culturales.	
c) Es el conjunto de manifestaciones socioculturales (creencias, tradiciones, símbolos, costumbres y valores) que le provee a los individuos pertenecientes a una comunidad un sentido de pertenencia y comunión con sus pares.	
d) Comprende aspectos tan diversos como la lengua, el sistema de valores y creencias, las tradiciones, los ritos, las costumbres o los comportamientos de una comunidad.	

### 10. ¿Qué herramientas de la realidad aumentada, o conjunto de tecnologías, utilizaría para fortalecer la identidad cultural?

a) Códigos Qr.	f) Código MicroQr	
b) Código <b>Qr estático</b>	g) Código Qr estándar	
c) Código <b>Qr dinámico</b>	h) Código Frame Qr	
d) Audio <b>Qr</b>	i) Código Color Qr code	

### GRACIAS POR SU COOPERACIÓN

Luego de haber sido aplicada la encuesta, en nuestro objeto de estudio, los resultados obtenidos fueron los siguientes:



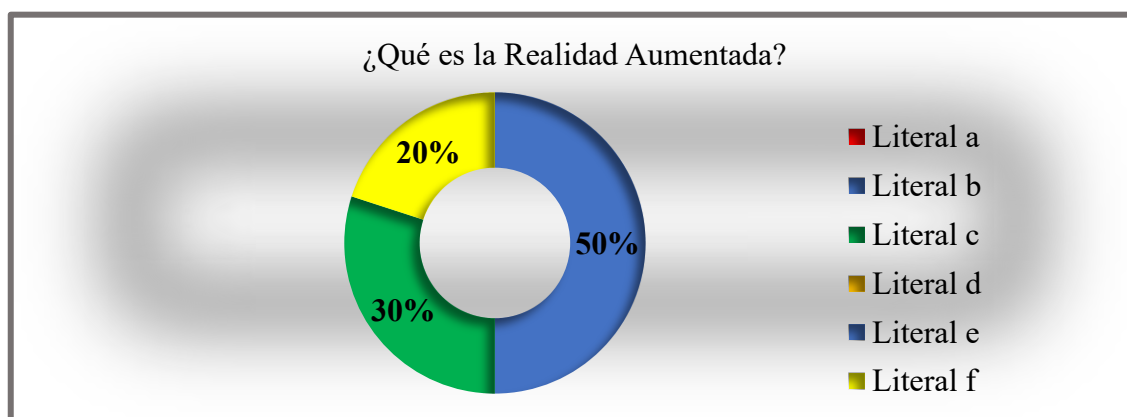
## RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN A LOS DOCENTES

**Cuadro 6.** Pregunta 1: ¿Qué es la realidad aumentada?

INDICADOR	f	%
a) El contenido generado por computadoras se superpone a la realidad y entonces la realidad "aumenta"	0	0%
b) Es el conjunto de tecnologías que permiten que un usuario visualice parte del mundo real a través de un dispositivo tecnológico con información gráfica.	5	50%
c) Proyectar una información (como imágenes, gráficos, personajes, textos) en el mundo real, proporcionando una nueva visión del espacio físico.	3	30%
d) Incluye componentes digitales en el mundo físico que nos rodea.	0	0%
e) Reemplazar lo "real" por un contenido 100% virtual. Es una realidad virtual.	0	0%
f) Interacción entre ambientes virtuales y el mundo físico.	2	20%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100 %</b>

**Fuente:** Autor

**Gráfico 7.** Representación estadística de las respuestas de la pregunta 1



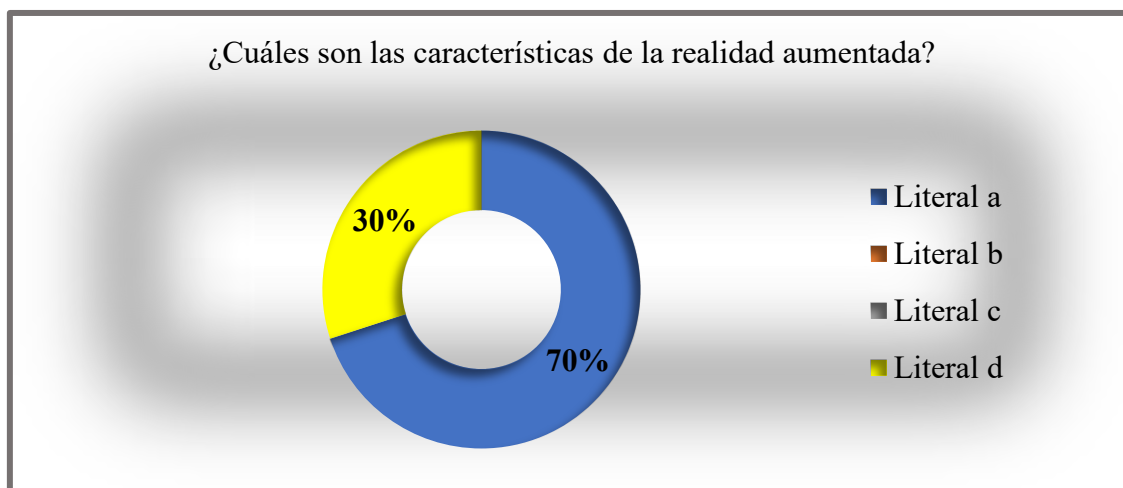
**Fuente:** Autor

**Análisis e interpretación:** Del gráfico observado se desprende con un porcentaje del 50% los docentes entienden como la realidad aumentada al conjunto de tecnologías que permiten que un usuario visualice parte del mundo real a través de un dispositivo tecnológico con información gráfica, el 30% entiende que la realidad aumentada es proyectar una información (como imágenes, gráficos, personajes, textos) en el mundo real, proporcionando una nueva visión del espacio físico, y el 20% de encuestados dicen que la realidad aumentada es la interacción entre ambientes virtuales y el mundo físico. Según las evidencias presentadas proporciona una visión general de como los docentes encuestados entienden y perciben la realidad aumentada.

**Cuadro 7.** Pregunta 2: ¿Cuáles son las características de la realidad aumentada?

INDICADOR	f	%
a) Combinar el mundo real y el virtual.	7	70%
b) Ofrecer una interacción en tiempo real.	0	0%
c) Adaptarse al entorno en que se insiere (insertar o introducir, una cosa, en otra).	0	0%
d) Interactuar con todas las capacidades físicas del entorno (tres dimensiones: largo, ancho y alto o profundidad)	3	30%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Autor

**Gráfico 8.** Representación estadística de las respuestas de la pregunta 2

**Fuente:** Autor

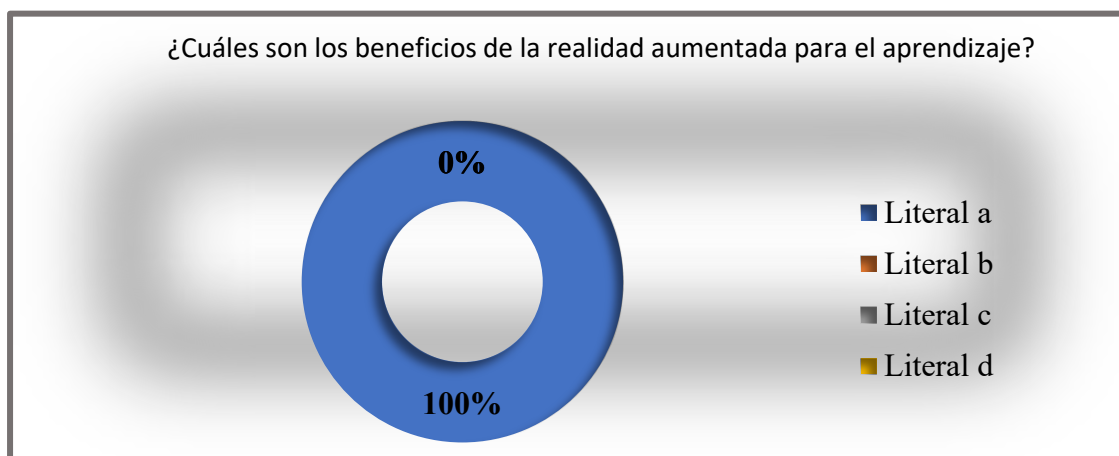
**Análisis e interpretación:** Del gráfico observado se desprende con un porcentaje del 60% los docentes seleccionaron que las características de la realidad aumentada es combinar al mundo virtual con lo real, el 40% eligieron, interactuar con todas las capacidades físicas del entorno (tres dimensiones: largo, ancho y alto o profundidad), mientras que el literal b y c tiene un porcentaje del 0%. Según los resultados presentados se puede concluir que los docentes conocen sobre las características de la realidad aumentada.

**Cuadro 8.** Pregunta 3: ¿Cuáles son los beneficios de la realidad aumentada para el aprendizaje?

INDICADOR	f	%
a) Facilitar la interacción con la información y provocar un aprendizaje más interactivo.	10	100%
b) Comprender conceptos difíciles de explicar.	0	0%
c) Descubrir elementos y procesos del entorno.	0	0%
d) Promueve la creatividad.	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Autor

**Gráfico 9.** Representación estadística de las respuestas de la pregunta 3



**Fuente:** Autor

**Análisis e interpretación:** Del gráfico observado se desprende con un porcentaje del 100% los docentes señalaron que los beneficios de la realidad aumentada es facilitar la interacción con la información y provocar un aprendizaje más interactivo, el 0% escogió comprender conceptos difíciles de explicar, descubrir elementos y procesos del entorno y promueve la creatividad. Según estas evidencias se puede observar que los docentes reconocen los beneficios de la realidad aumentada para el aprendizaje lo que puede implicar proporcionar recursos para que los docentes puedan aprovechar el potencial de la realidad aumentada en el aula con sus estudiantes.

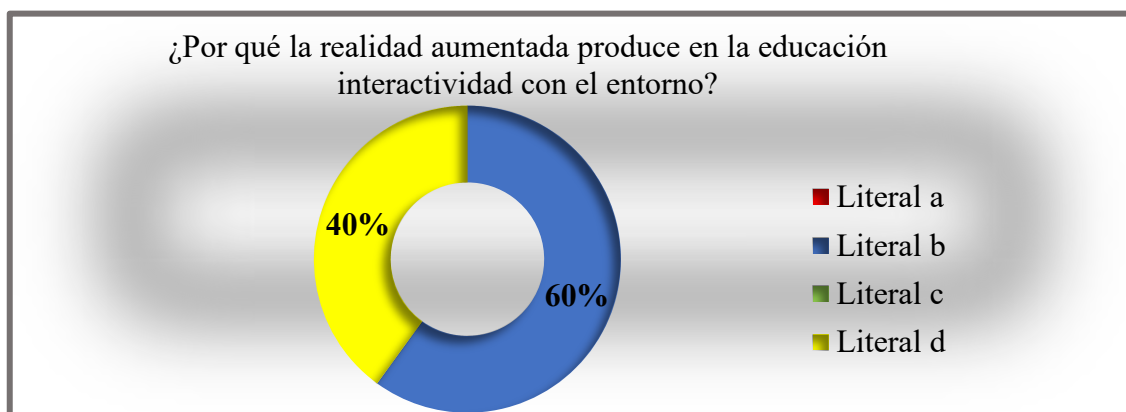


**Cuadro 9.** Pregunta 4: ¿Por qué la realidad aumentada produce en la educación interactividad con el entorno?

INDICADOR	f	%
a) Amplía la información del entorno educativo en tiempo real.	0	0,00%
b) Combina información digital con elementos del ambiente del estudiante.	6	60,00%
c) Emplea contenidos utilizados en e-learning (proceso de enseñanza-aprendizaje que se lleva a cabo por internet) como revulsivo educativo (provoca reacción en educación).	0	0,00%
d) Incorpora novedad y entretenimiento en el proceso de aprendizaje.	4	40,00%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Autor

**Gráfico 10.** Representación estadística de las respuestas de la pregunta 4



**Fuente:** Autor

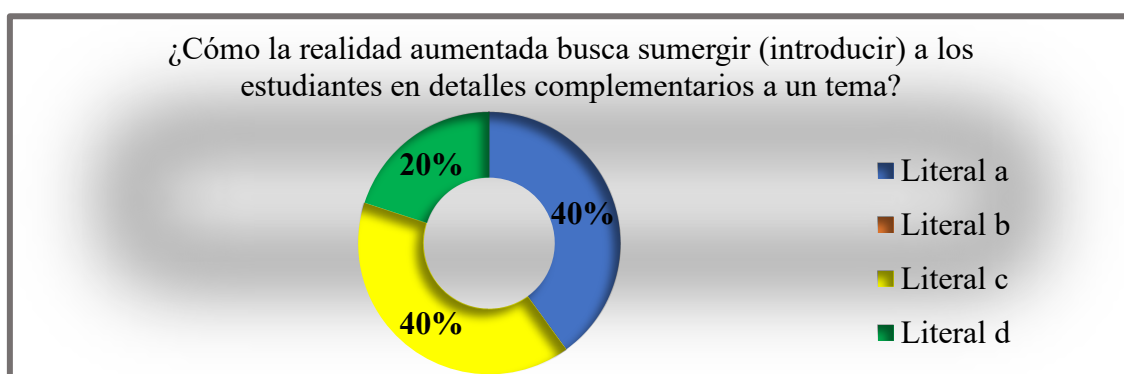
**Análisis e interpretación:** Del gráfico observado se desprende con un porcentaje del 60% los docentes señalaron combina información digital con elementos del ambiente del estudiante como una razón al porque la realidad aumentada produce en la educación interactividad con el entorno, el 40% escogieron incorpora novedad y entretenimiento en el proceso de aprendizaje mientras que el 0% Combina información digital con elementos del ambiente del estudiante y emplea contenidos utilizados en e-learning (proceso de enseñanza-aprendizaje que se lleva a cabo por internet) como revulsivo educativo (provoca reacción en educación. Estos resultados resaltan la importancia de la realidad aumentada en la educación, destacando su capacidad su capacidad para proporcionar interactividad con su entorno y su atractivo como una nueva herramienta de aprendizaje.

**Cuadro 10.** Pregunta 5: ¿Cómo la realidad aumentada busca sumergir (introducir) a los estudiantes en detalles complementarios a un tema?

INDICADOR	f	%
a) Superposición de gráficos e imágenes tridimensionales.	4	40%
b) Descripciones que aumentan la información del estudiante.	0	0%
c) Video que se activan cuando se utiliza la cámara de un dispositivo (Tablet o teléfono inteligente) mostrando las partes de un elemento o su comportamiento.	4	40%
d) Juegos o dinámicas en donde la realidad aumentada en educación se beneficia del factor motivados de la gamificación, la novedad y el entretenimiento.	2	20%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Autor

**Gráfico 11.** Representación estadística de las respuestas de la pregunta 5



**Fuente:** Autor

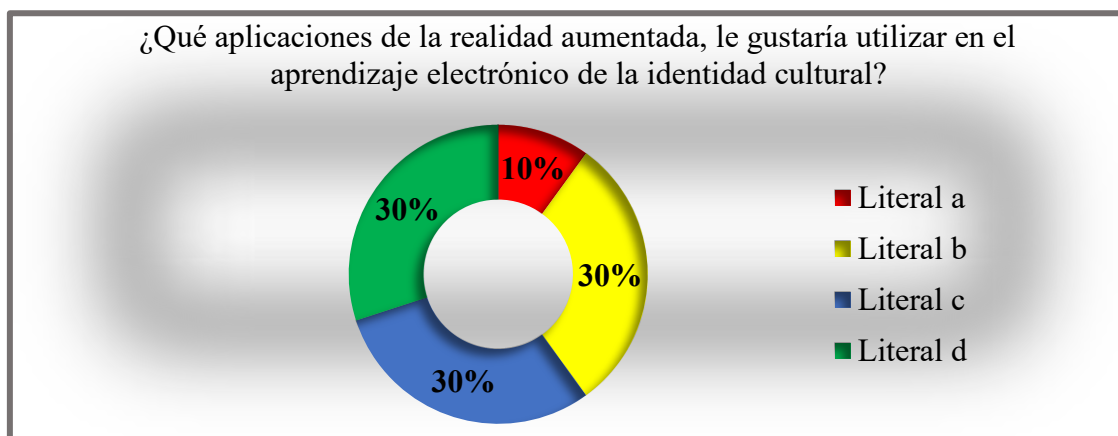
**Análisis e interpretación:** Del gráfico observado se desprende con un porcentaje del 40% donde los docentes señalaron Superposición de gráficos e imágenes tridimensionales, 40% video que se activan cuando se utiliza la cámara de un dispositivo (Tablet o teléfono inteligente) mostrando las partes de un elemento o su comportamiento, 20% juegos o dinámicas en donde la realidad aumentada en educación se beneficia del factor motivados de la gamificación, la novedad y el entretenimiento y 0% descripciones que aumentan la información del estudiante. Estos resultados indican la variedad de formas en las que la realidad aumentada puede introducir en detalles complementarios a un tema, también resaltan los espacios donde puede ser necesario mayor reconocimiento e incorporación de las funcionalidades de la realidad aumentada para maximizar su potencial en el aula de clase.

**Cuadro 11.** Pregunta 6: ¿Qué aplicaciones de la realidad aumentada, le gustaría utilizar en el aprendizaje electrónico de la identidad cultural?

INDICADOR	f	%
a) Recreación de hechos históricos o visitas virtuales a espacios culturales.	1	10%
b) Utilizar la realidad virtual en la cultura.	3	30%
c) Utilizar la música, pintura, danza, etc. como elementos de diversión mientras se aprende.	3	30%
d) Proyectos colaborativos en donde el diseño de contenidos con realidad aumentada es compartido con otros integrantes de la comunidad estudiantil.	3	40%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Autor

**Gráfico 12.** Representación estadística de las respuestas de la pregunta 6



**Fuente:** Autor

**Análisis e interpretación:** Del gráfico observado se desprende con un porcentaje del 30% a proyectos colaborativos en donde el diseño de contenidos con realidad aumentada es compartido con otros integrantes de la comunidad estudiantil, 30% utilizar la música, pintura, danza, etc. como elementos de diversión mientras se aprende, 30% Utilizar la realidad virtual en la cultura, y el 10% recreación de hechos históricos o visitas virtuales a espacios culturales. Estos resultados muestran una gran variedad de aplicaciones en el aprendizaje y fortalecimiento de la identidad cultural, mediante estos resultados pueden guiar el diseño y la implementación de estrategias efectivas para incorporar la realidad aumentada como una herramienta de aprendizaje.

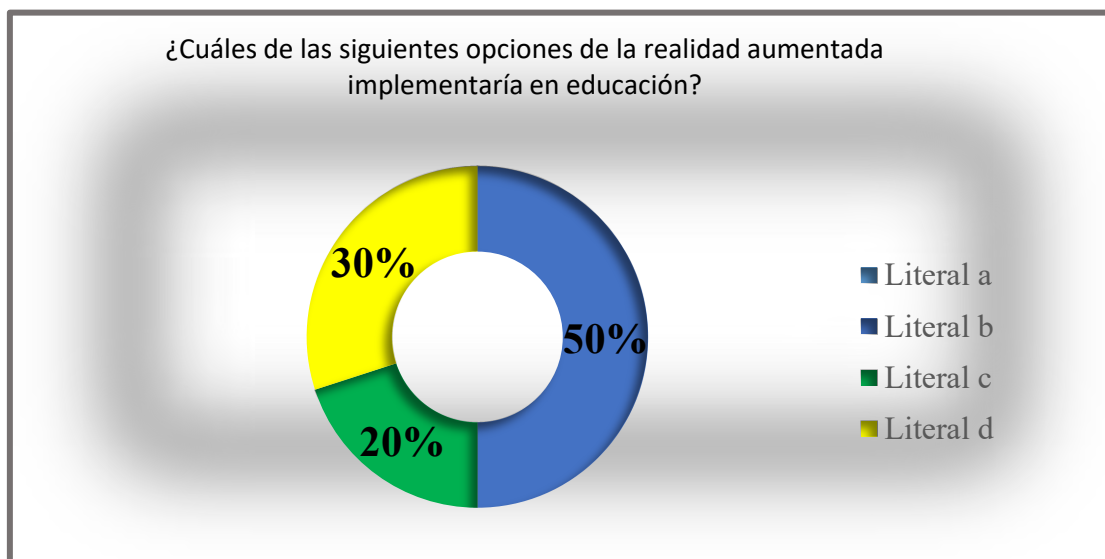


**Cuadro 12.** Pregunta 7: ¿Cuáles de las siguientes opciones de la realidad aumentada implementaría en educación?

INDICADOR	f	%
a) Texto, bien sea una palabra o una frase.	0	0%
b) Códigos de Geolocalización, formas, imágenes o fotografías.	5	50%
c) Objetos tangibles propios de la realidad en el aula o del ambiente personal del estudiante.	2	20%
d) Códigos de identificación (barras o Qr)	3	30%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Autor

**Gráfico 13.** Representación estadística de las respuestas de la pregunta 7



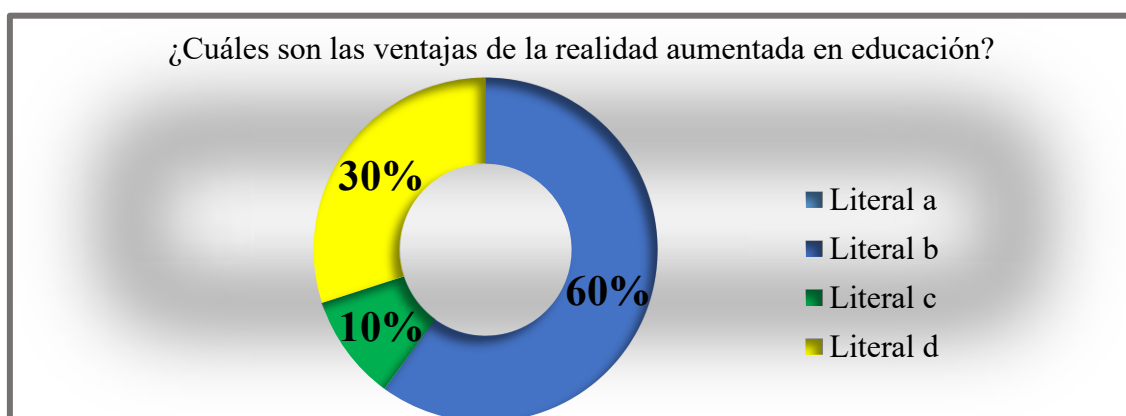
**Fuente:** Autor

**Análisis e interpretación:** Del gráfico observado se desprende con un porcentaje del 50% códigos de Geolocalización, formas, imágenes o fotografías, 30% códigos de identificación (barras o Qr), 20% objetos tangibles propios de la realidad en el aula o del ambiente personal del estudiante y el 0% texto, bien sea una palabra o una frase. En resumen, en base a los resultados se presenta una preferencia por los enfoques visuales, con un énfasis en la interactividad y la conexión con el entorno físico de los estudiantes.

**Cuadro 13.** Pregunta 8: ¿Cuáles son las ventajas de la realidad aumentada en educación?

INDICADOR	f	%
a) Incentivar y reforzar la atención.	0	0%
b) Retención de contenidos y aprendizaje mediante “experiencias vividas”	6	50%
c) Experimentación práctica de la teoría, simulación de procesos e integración de conceptos con sus explicaciones.	1	20%
d) Personalización del aprendizaje, individualizando la experiencia formativa en función del ritmo del estudiante o sus intereses.	3	30%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Autor

**Gráfico 14.** Representación estadística de las respuestas de la pregunta 8

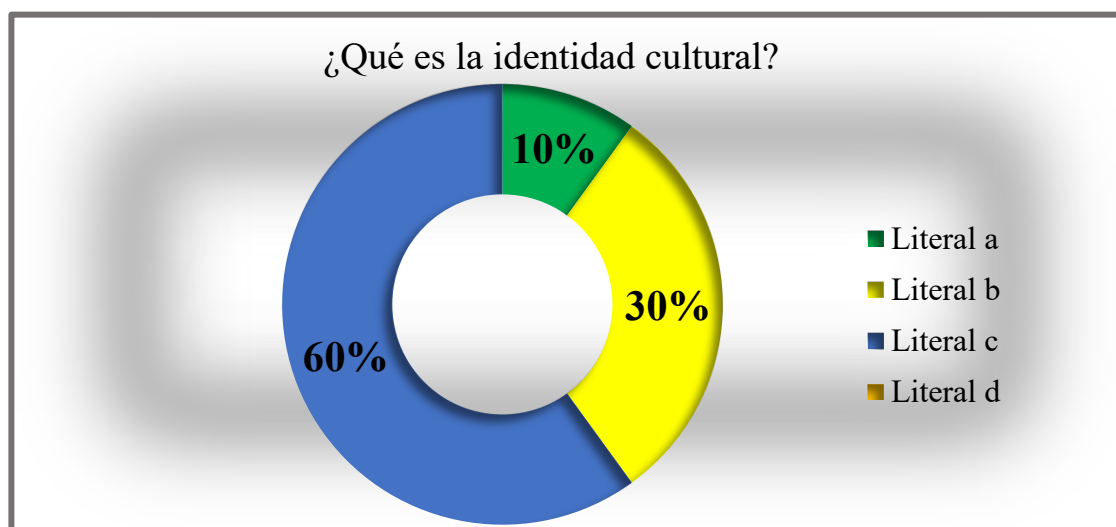
**Fuente:** Autor

**Análisis e interpretación:** Del gráfico observado se desprende con un porcentaje del 60% retención de contenidos y aprendizaje mediante “experiencias vividas”, el 30% personalización del aprendizaje, individualizando la experiencia formativa en función del ritmo del estudiante o sus intereses, el 10% experimentación práctica de la teoría, simulación de procesos e integración de conceptos con sus explicaciones y el 0% personalización del aprendizaje, individualizando la experiencia formativa en función del ritmo del estudiante o sus intereses. Se puede concluir en base a los resultados presentados que prevalece el potencial de la realidad aumentada para la mejora y retención de los contenidos de aprendizaje mediante las experiencias vividas, además de señalan áreas donde puede ser necesario mayor reconocimiento y exploración de las capacidades y beneficios de la realidad aumentada en el contexto educativo.

**Cuadro 14.** Pregunta 9: ¿Qué es la identidad cultural?

INDICADOR	f	%
a) Es un conjunto de valores, tradiciones, símbolos, creencias y modos de comportamiento que funcionan como elemento cohesionador dentro de un grupo social y actúan como sustrato para que los individuos que lo forman puedan fundamentar su sentimiento de pertenencia.	1	10%
b) Conjunto de peculiaridades propias de una cultura o grupo que permiten a los individuos identificarse como miembros de este grupo, pero también diferenciarse de otros grupos culturales.	3	30%
c) Es el conjunto de manifestaciones socioculturales (creencias, tradiciones, símbolos, costumbres y valores) que le provee a los individuos pertenecientes a una comunidad un sentido de pertenencia y comunión con sus pares.	6	60%
d) Comprende aspectos tan diversos como la lengua, el sistema de valores y creencias, las tradiciones, los ritos, las costumbres o los comportamientos de una comunidad.	0	0%
<b>TOTAL</b>	10	100%

Fuente: Autor

**Gráfico 15.** Representación estadística de las respuestas de la pregunta 9

Fuente: Autor

**Análisis e interpretación:** Del gráfico observado se desprende con un porcentaje del 60% Es el conjunto de manifestaciones socioculturales (creencias, tradiciones, símbolos, costumbres y valores) que le provee a los individuos pertenecientes a una comunidad un sentido de pertenencia y comunión con sus pares, el 30% conjunto de peculiaridades propias de una cultura o grupo que permiten a los individuos identificarse



como miembros de este grupo, pero también diferenciarse de otros grupos culturales, el 10% es un conjunto de valores, tradiciones, símbolos, creencias y modos de comportamiento que funcionan como elemento cohesionador dentro de un grupo social y actúan como sustrato para que los individuos que lo forman puedan fundamentar su sentimiento de pertenencia, y el 0% comprende aspectos tan diversos como la lengua, el sistema de valores y creencias, las tradiciones, los ritos, las costumbres o los comportamientos de una comunidad.

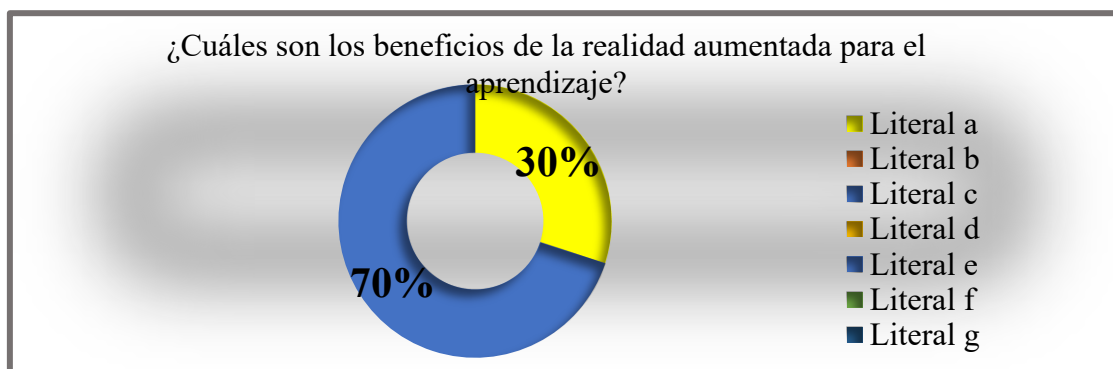
El resultado nos muestra una variedad en la interpretación de que entienden como identidad cultural, destacando la importancia de las manifestaciones socioculturales; sin embargo, también señalan la necesidad de una comprensión más amplia de los diversos aspectos que conforman la identidad cultural y su papel en la sociedad.

**Cuadro 15.** Pregunta 10: ¿Qué herramientas de la realidad aumentada, o conjunto de tecnologías, utilizaría para fortalecer la identidad cultural?

INDICADOR	f	%
a) Códigos Qr.	3	30%
b) Código Qr estático	0	0%
c) Código Qr dinámico	7	70%
d) Audio Qr	0	0%
e) Código microQr	0	0%
f) Código Qr estandar	0	0%
g) Código FrameQr	0	0%
h) Codigo color Qr code	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Autor

**Gráfico 16.** Representación estadística de las respuestas de la pregunta 10



**Fuente:** Autor

**Análisis e interpretación:** Del gráfico observado se desprende con un porcentaje del 70% código Qr dinámico, el 30% códigos Qr, el 0% código Qr estático 0% Audio Qr, el 0% código microQr, el 0% código Qr estándar, el 0% código FrameQr, y el 0% código color Qr code. En conclusión, los resultados presentados indican una preferencia por código Qr dinámico seguido por el Qr estándar, también señala una posible falta de conocimiento o interés en otras variantes de códigos QR entre los docentes encuestados.

**Gráfico 17:** Mgst. Silvia Guadalupe Vélez Monrroy directora de la Unidad Educativa Isidro Ayora



**Fuente:** Autor

**Gráfico 18:** Docentes de la Unidad Educativa Isidro Ayora



**Fuente:** (Alcaldía de Paute)



**Gráfico 19:** Estudiantes de Séptimo año de Educación General Básica



**Fuente:** Autor

**Gráfico 20:** Infraestructura de la Unidad Educativa Isidro Ayora



**Fuente:** Autor