



**Universidad  
Indoamérica**

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA  
INDOAMÉRICA  
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS  
DIGITALES**

**TEMA:**

---

**RECURSOS DIGITALES PARA LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA DE  
ESTUDIANTES DE BACHILLERATO**

---

Trabajo de Investigación previo a la obtención del título de Magister en  
Educación Mención Pedagogía en Entornos Digitales.

**Autor:**

Paúl Bautín Vivar

**Tutora:**

Lic. Karla Romero. M.Sc.

**QUITO – ECUADOR**

**2025**

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,  
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN  
ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo, Paúl Edgardo Bautín Vivar, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre “RECURSOS DIGITALES PARA LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA DE ESTUDIANTES DE BACHILLERATO”, como requisito para optar al grado de Magister en Educación Mención Pedagogía en Entornos Digitales y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Quito, a los --- días del mes de noviembre de 2022, firmo conforme:

Autor: Paúl Edgardo Bautín Vivar

Firma:

Número de Cédula: 1717860520

Dirección: Sto. Domingo de los Tsáchilas – La Concordia – parroquia Monterrey

Correo Electrónico: [paedbautin@hotmail.com](mailto:paedbautin@hotmail.com)

## **APROBACIÓN DE LA TUTORA**

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “RECURSOS DIGITALES PARA LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA DE ESTUDIANTES DE BACHILLERATO” presentado por Paúl Edgardo Bautín Vivar, para optar por el Título Magister en Educación mención Pedagogía en Entornos Digitales.

### **CERTIFICO**

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Ambato, 5 de septiembre del 2025

.....

M.Sc. Karla Romero Coronel

## **DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD**

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Magister en Educación mención Pedagogía en Entornos Digitales, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Ambato, 5 de septiembre del 2025

.....  
Paúl Edgardo Bautín Vivar

1717860520

## **APROBACIÓN TRIBUNAL**

El trabajo de Titulación ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: RECURSOS DIGITALES PARA LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA DE ESTUDIANTES DE BACHILLERATO previo a la obtención del Título de Magister en Educación mención Pedagogía en Entornos Digitales, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Ambato, 5 de septiembre del 2025

---

Lic. Alex Guillermo Medina Herrera, M.Sc.  
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

---

Lic. Lidya Dolores Alulima Alulima, M.Sc.  
VOCAL 1

---

Lic. Karla Romero M.Sc.  
VOCAL 2

## **DEDICATORIA**

Dedico este proyecto de tesis A. DIOS, quien inspiró siempre mi espíritu para la conclusión de mis proyectos académicos y de vida.

A mi madre quien me dio la vida y con su apoyo, consejos me enseñó a no rendirme. A mi amada esposa quien fue incondicional, a mis adorados hijos por ser el motor que me permite continuar, a mis hermanos y demás familiares y a mi estimada tutora M.S.c. Karla Romero, por sus sabias enseñanzas.

*Paúl Edgardo*

## **AGRADECIMIENTO**

Quiero dar gracias a Dios por regalarme esta gran experiencia dentro de mi maestría, gracias a mi Universidad Indoamérica por permitirme adquirir nuevos conocimientos. Gracias a cada uno de mis maestros por ser verdaderos guías en este proceso. Gracias a mi familia, pilar fundamental en mi vida.

*Paúl Edgardo*

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
AUTORIZACIÓN PARA EL REPOSITORIO DIGITAL.....	ii
APROBACIÓN DE LA TUTORA.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL.....	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
RESUMEN EJECUTIVO.....	12
ABSTRACT.....	13
INTRODUCCIÓN.....	14
Planteamiento del problema.....	16
Hipótesis.....	17
Objetivo General.....	18
Objetivos específicos.....	19
CAPÍTULO I.....	20
MARCO TEÓRICO.....	20
Antecedentes.....	20
Tecnología de la información y comunicación.....	21
Tecnología Educativa.....	22
Recursos Digitales.....	23
Definición.....	23
Ventajas de los recursos digitales.....	23
Tipos de recursos digitales.....	24
1. Software de diseño gráfico:.....	26
2. Herramientas de edición multimedia.....	27
3. Aplicaciones de arte digital:.....	27
4. Dispositivos interactivos:.....	27
5. Bibliotecas digitales y bancos de imágenes:.....	28
6. Aplicaciones de realidad aumentada y virtual:.....	28
7. Herramientas de colaboración en línea:.....	28
Características de los recursos digitales interactivos.....	29

Multimedia .....	29
Interactividad.....	29
Accesibilidad .....	29
Flexibilidad.....	30
Modularidad .....	30
Adaptabilidad y reusabilidad.....	30
Interoperabilidad.....	31
Portabilidad.....	31
Recursos digitales en la educación .....	31
Plataformas educativas interactivas.....	31
Aplicaciones móviles interactivas .....	31
Curriculo de bachillerato .....	32
Malla Curricular .....	33
Educación Cultural y Artística .....	34
Definición.....	35
La educación artística en el bachillerato ecuatoriano.....	35
Ventajas del uso de recursos digitales interactivos .....	36
Fomento del aprendizaje autónomo.....	36
Accesibilidad y flexibilidad.....	37
Impacto de los recursos digitales interactivos en el proceso de enseñanza y aprendizaje.....	37
Transformación de métodos educativos tradicionales.....	37
Mejora en la retención de información.....	37
Desafíos y consideraciones en el uso de recursos digitales interactivos .....	38
Brecha digital y accesibilidad.....	38
Dependencia de la tecnología.....	38
Perspectivas futuras de los recursos digitales interactivos .....	38
Integración de tecnologías emergentes.....	38
Colaboración y aprendizaje social.....	39
<b>CAPÍTULO II .....</b>	<b>40</b>
<b>DISEÑO METODOLÓGICO .....</b>	<b>40</b>
Enfoque y Diseño de la Investigación .....	40
Descripción de la Muestra y Contexto de la Investigación .....	40
Proceso de Recolección de los Datos .....	41

Operacionalización de las variables .....	42
Análisis de los resultados .....	47
CAPÍTULO III .....	57
PRODUCTO .....	57
Nombre de la propuesta.....	57
Definición del tipo de propuesta.....	57
Contextualización .....	59
Objetivo de la propuesta.....	59
Objetivos específicos.....	59
Estructura de la Propuesta .....	59
Temario de educación cultural y artística para el LMS.....	61
Determinación de herramientas digitales para el LMS .....	62
Diseño de actividades .....	63
Evaluación de la Propuesta Innovadora .....	82
Valoración de la propuesta .....	83
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	84
Conclusiones.....	84
Recomendaciones.....	85
BIBLIOGRAFÍA.....	87
ÁNEXOS.....	90

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>TABLA 1</b> RESULTADOS PREGUNTA 1 .....	47
<b>TABLA 2</b> RESULTADOS PREGUNTA 2 .....	48
<b>TABLA 3</b> RESULTADOS PREGUNTA 3 .....	49
<b>TABLA 4</b> RESULTADOS PREGUNTA 4 .....	50
<b>TABLA 5</b> RESULTADOS PREGUNTA 5 .....	51
<b>TABLA 6</b> RESULTADOS PREGUNTA 6 .....	52
<b>TABLA 7</b> RESULTADOS PREGUNTA 7 .....	53
<b>TABLA 8</b> RESULTADOS PREGUNTA 8 .....	54
<b>TABLA 9</b> RESULTADOS PREGUNTA 9 .....	55
<b>TABLA 10</b> RESULTADOS PREGUNTA 10.....	56

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>GRÁFICO 1</b> RESULTADOS PREGUNTA 1 .....	47
<b>GRÁFICO 2</b> RESULTADOS PREGUNTA 2 .....	48
<b>GRÁFICO 3</b> RESULTADOS PREGUNTA 3 .....	49
<b>GRÁFICO 4</b> RESULTADOS PREGUNTA 4 .....	50
<b>GRÁFICO 5</b> RESULTADOS PREGUNTA 5 .....	51
<b>GRÁFICO 6</b> RESULTADOS PREGUNTA 6 .....	52
<b>GRÁFICO 7</b> RESULTADOS PREGUNTA 7 .....	53
<b>GRÁFICO 8</b> RESULTADOS PREGUNTA 8 .....	54
<b>GRÁFICO 9</b> RESULTADOS PREGUNTA 9 .....	55
<b>GRÁFICO 10</b> RESULTADOS PREGUNTA 10.....	56

## ÍNDICE DE CUADROS

<b>CUADRO 1</b> TIPOS DE RECURSOS DIGITALES .....	25
<b>CUADRO 2</b> PLAN DE ESTUDIO BACHILLERATO.....	34
<b>CUADRO 3</b> MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN – VARIABLE INDEPENDIENTE. ....	42
<b>CUADRO 4</b> MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN – VARIABLE DEPENDIENTE .....	44
<b>CUADRO 5</b> DISEÑO DE ACTIVIDADES .....	63
<b>CUADRO 6</b> EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA.....	83

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>FIGURA 1</b> ÁRBOL DE PROBLEMAS.....	17
<b>FIGURA 2</b> GUÍA FÍSICA .....	60
<b>FIGURA 3</b> PORTADA PLATAFORMA MLS.....	61

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**

**DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS  
DIGITALES**

**TEMA:** RECURSOS DIGITALES PARA LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA DE  
ESTUDIANTES DE BACHILLERATO

**AUTOR:** Paúl Edgardo Bautín Vivar

**TUTORA:** M.Sc. Karla Romero Coronel

**RESUMEN EJECUTIVO**

En el presente estudio se analiza la implementación de recursos digitales para mejorar el aprendizaje de la educación cultural y artística de los estudiantes de bachillerato. A través de la indagación de fuentes bibliográficas anteriores se establecieron las características, tipos y ventajas didácticas de aplicar recursos tecnológicos digitales para el aprendizaje de la educación artística. Estos recursos y estrategias se aplicaron acorde a lo que establece el currículo de ECA vigente desde 2016. En el presente documento se aplicó una línea de investigación de bibliográfica y de campo, con un enfoque mixto. Para llevar a cabo este estudio la población fueron los estudiantes de 1ro de bachillerato de la U. E. Joaquín Gallegos Lara. Partiendo de las variables de este proyecto, el instrumento de investigación fue una encuesta dirigida a los estudiantes, la misma que fue validada por un experto. A través del análisis de los resultados se pudo establecer que los estudiantes de primero de bachillerato usan frecuentemente recursos digitales, estando dentro de sus preferidos los videos interactivos ya que tornan las clases más interesantes, logrando así mejorar la creatividad, la comprensión de los conceptos artísticos y la motivación. De esta forma se concluyó que se evidencia la oportunidad de proponer actividades dinámicas con el uso de recursos digitales a través de una plataforma MLS para el aprendizaje de educación cultural y artística.

**DESCRIPTORES:** Recursos digitales, educación artística, bachillerato, MLS, creatividad.

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**

**DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS  
DIGITALES**

**THEME: DIGITAL RESOURCES FOR HIGH SCHOOL STUDENTS IN  
THE ARTS**

**AUTOR:** Paúl Edgardo Bautín Vivar

**TUTORA:** Mg. Karla Romero Coronel

**ABSTRACT**

The current research analyzes the implementation of digital resources to enhance learning in cultural and artistic education among high school students. Through a review of previous bibliographic sources, the characteristics, types, and educational benefits of using digital technological resources for teaching and learning in artistic education were established. These resources and strategies were applied in accordance with the ECA curriculum, which has been in force since 2016. This research employed both bibliographic and field research approaches, utilizing a mixed-methods design. The study sample comprised first-year high school students from Unidad Educativa Joaquín Gallegos Lara. The research instrument, a validated survey, was administered to the students under the project's variables. The results analysis revealed that first-year high school students frequently use digital resources, with interactive videos being among their favorites, as they make classes more engaging. Consequently, this promotes creativity, improves the understanding of artistic concepts, and increases motivation. In conclusion, there is a clear opportunity to propose dynamic activities using digital resources on an MLS platform to enhance cultural and artistic education.

**KEYWORDS:** Arts, digital resources, high school, MLS, creativity

## INTRODUCCIÓN

En la era digital, la educación artística enfrentó desafíos y oportunidades que transformaron la manera en que se enseñaba y se aprendía. La incorporación de recursos digitales en el proceso educativo amplió los horizontes creativos de los estudiantes, impactando en el desarrollo de habilidades críticas, la expresión creativa y la motivación estudiantil. Esta integración permitió a los estudiantes acceder a plataformas interactivas, aplicaciones de diseño y herramientas multimedia que fomentaron su creatividad de maneras innovadoras y accesibles.

La Educación Cultural y Artística se concibe como un espacio destinado a impulsar el conocimiento y la participación en el arte y la cultura contemporánea, mediante un permanente diálogo con manifestaciones locales y ancestrales, lo que favorece el aprecio y el respeto por la diversidad cultural y las distintas formas de expresión. Al mismo tiempo, se fundamenta en una serie de principios que orientan la interpretación de los componentes curriculares, objetivos, destrezas con criterios de desempeño y estándares de aprendizaje, que en conjunto configuran la identidad de esta área (MINEDUC, 2016:).

Los recursos tecnológicos proporcionan un espacio para la colaboración y el intercambio cultural, promoviendo habilidades esenciales en una sociedad globalizada. Andrade y Matamoros (2025) reafirman que el uso de recursos digitales en la educación artística impulsa la creatividad, fortalece el trabajo colaborativo y promueve la reflexión crítica, preparando a los estudiantes para un entorno futuro en el que el arte y la tecnología se integran de forma dinámica.

En la actualidad, la importancia de integrar recursos digitales en la educación cultural y artística son vitales en esta área. La analogía entre estas dos formas de expresión que parecieran no relacionadas, a logrado centrar importantes temas de estudio ya que poseen la oportunidad de descubrir novedosas formas de aprendizaje, se ha convertido en un campo de estudio de suma importancia debido a su capacidad para explorar nuevas fuentes creativas generando debates de teorías en el ámbito artístico (Villota y Carvajal, 2023).

Los recursos tecnológicos promueven la inclusión de diversas perspectivas culturales, brindando a los estudiantes la oportunidad de explorar obras y técnicas de diferentes contextos globales. Al mismo tiempo, fomentaron competencias clave como la alfabetización digital, la resolución de problemas y el trabajo colaborativo, destrezas que prepararon a los estudiantes para un entorno laboral y creativo en constante evolución. Aunque los beneficios de incorporar tecnologías en la enseñanza y el aprendizaje artístico resultan claros, aún existe resistencia, pues se teme que se vean afectados aspectos fundamentales de la formación tradicional, como el canto, la danza, la pintura o el modelado. No obstante, más que excluir o reemplazar, el desafío radica en alcanzar un equilibrio adecuado entre ambos enfoques (Giraldes y Pimentel, 2011).

El crecimiento de la tecnología a nivel global exige la incorporación de las Tecnologías de la Información y Comunicación en las aulas, utilizándolas como herramientas didácticas digitales (Quizhpi, 2023). Es así que, en la institución educativa estudiada, se identificaron fortalezas y áreas de mejora relacionadas con la integración de recursos digitales en la educación artística. Entre las fortalezas destacaron la disponibilidad de un laboratorio de computación con acceso a internet y software básico, así como un cuerpo docente comprometido con la innovación pedagógica. Sin embargo, también se observaron limitaciones, como la falta de formación específica para los docentes en herramientas digitales avanzadas. Asimismo, se detectó porcentaje mínimo de baja participación de los estudiantes en actividades relacionadas con el arte digital, lo que evidenció una necesidad de motivación y difusión de estas oportunidades.

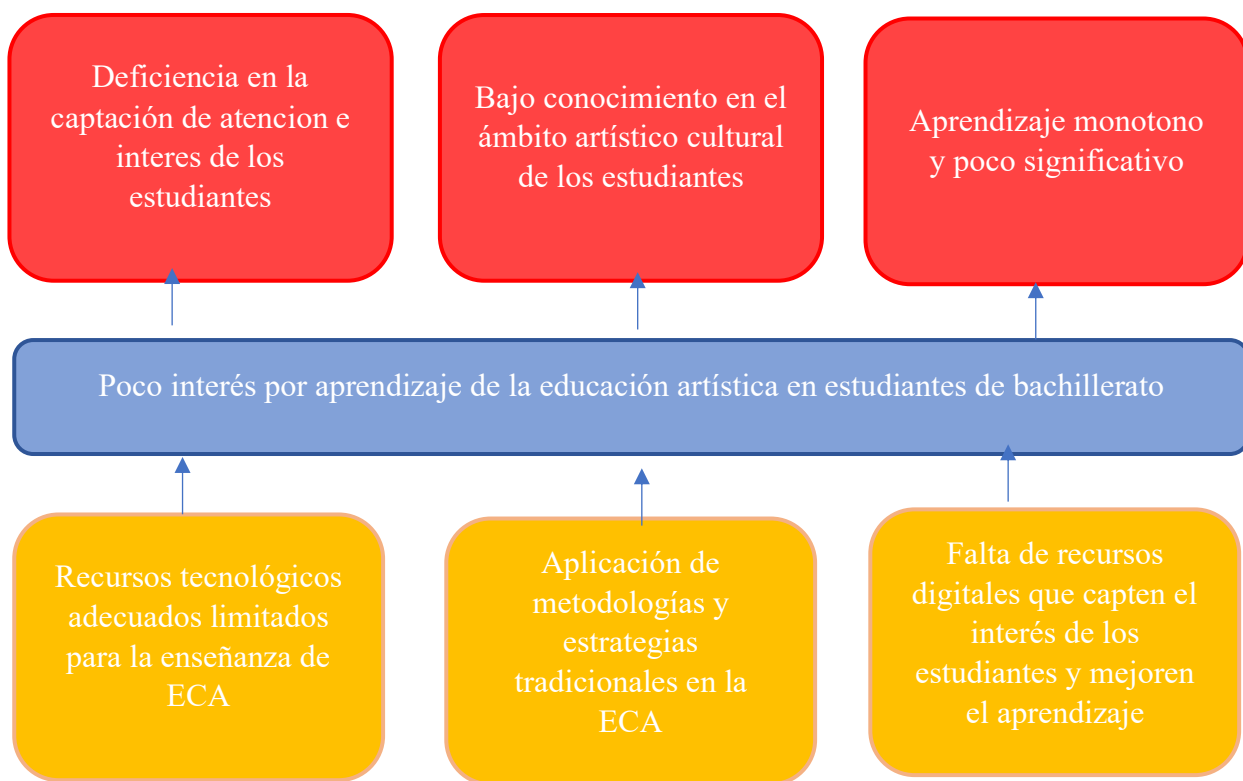
A partir de esta investigación, se propusieron estrategias concretas para superar las barreras identificadas y maximizar el impacto de los recursos digitales en la educación artística. Estas estrategias incluyeron el dominio de recursos tecnológicos del docente, el fortalecimiento de recursos para la educación digital y el diseño de actividades extracurriculares que despertaron el interés de los estudiantes fomentando la creatividad. De esta manera, se buscó no solo adaptar la educación artística a las demandas del siglo XXI, sino también promover un enfoque inclusivo e innovador que beneficiara a toda la comunidad educativa.

## **Planteamiento del problema**

Actualmente, los estudiantes, representantes, y también de ciertos campos de estudio, han apreciado la educación cultural y artística desde el punto de vista equivocado. Esto se debe en gran medida al desinterés, la incomprensión de la importancia que tiene la educación artística en el desarrollo del individuo a nivel cognitivo, creativo y la falta de motivación a través de nuevos métodos de aprendizaje.

Este problema afecta significativamente a nuestros jóvenes, ya que el conocimiento de los conceptos artísticos les proporcionará grandes beneficios, que, desde una edad temprana, promueven el amor por el arte y la cultura que ayudan a crear su identidad. Valorar soportes artísticos favorece a que los jóvenes desarrollen una empatía profunda a través de las experiencias, entender que lo que determina las reacciones y respuestas son contextos individuales. Vintimilla (2019) señala que la educación artística es responsable del desarrollo y la aproximación del individuo a las nuevas formas de expresión. El desarrollo del arte puede integrar más conocimiento y capacidad para transferir e implementar ideas y conocimientos adquiridos a lo largo del proceso educativo. Por lo tanto, la capacitación en esta área puede ser un eje funcional para desarrollar el aprendizaje del niño utilizándolo para cualquier área de conocimiento o asignatura en el aula. Álvarez et al. (2019) nos indican, herramientas como el internet nos ofrece posibilidades muy amplias de mecanismo en línea, estas nos presentan potenciales facilidades como, crear y editar imágenes, consultas web y enciclopedia en línea, presentaciones interactivas y visualización de videos de educación especializada. Esta ruta requerirá el uso de varias alternativas para apoyar la motivación de la práctica artística de los estudiantes, así como planificar actividades de enseñanza con ellas y estimular el aprendizaje sobre la lectura, el arte y la divulgación de sus proyectos artísticos.

**Figura 1.**  
*Árbol de problemas*



Como se evidencia en la Figura N°1 el problema identificado en la U. E. “JOAQUÍN GALLEGOS LARA”, existe un bajo interés por el aprendizaje de educación cultural y artística en los estudiantes de bachillerato. En esta se detallan las causas y efectos de la problemática planteada.

Como primer punto tenemos que para la enseñanza de educación artística en la institución se recurren a métodos tradicionales, lo cual ha venido generando bajo alcance de las destrezas y por ende poco conocimiento en el ámbito artístico cultural, a estos se suma la falta de recursos digitales adecuados que puedan de manera óptima captar el interés de los estudiantes, fenómeno que se evidencio en la encuesta aplicada en el capítulo 2. Así podríamos apreciar que el aprendizaje podría llegar a ser significativo gracias a este aporte.

Se ha podido identificar, que al implementar los recursos tecnológicos en la enseñanza de la educación artística; cierto grupo de estudiantes no logran alcanzar los conocimientos esperados, esto debido a la brecha que algún existe en cuanto al

acceso a estos recursos. Por tal motivo se seguirán empleando metodologías que satisfagan a todo el contexto estudiantil y sean un complemento para sus clases presenciales.

Para finalizar, por parte de los estudiantes se reconoce que el docente maneja criteriosamente los recursos digitales para el aprendizaje de la educación cultural y artística, esto a pesar de las dificultades en la infraestructura y el equipamiento que se evidencia en la institución lo cual no permite aprovechar totalmente las características y beneficio de estos.

En consecuencia, el presente trabajo investigativo se genera la siguiente interrogante ¿Podrían la educación cultural y artística mejorar considerablemente el aprendizaje y la capacidad creativa, de los estudiantes de 1ro de bachillerato de la U. E. “JOAQUÍN GALLEGOS LARA”, ¿con la aplicación de recursos digitales para la enseñanza?.

### **Hipótesis**

La implementación de recursos digitales en la educación cultural y artística mejora considerablemente el aprendizaje y la capacidad creativa, de los estudiantes de 1ro de bachillerato de la U. E. ya que facilita el acceso a la información y experiencias de aprendizaje más dinámicas y personalizadas.

### **Objetivo General**

Implementar el uso de los recursos digitales en el área de educación cultural y artística de estudiantes de 1ro de bachillerato de la Unidad Educativa “Joaquín Gallegos Lara”, provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, catón la Concordia, con el fin de identificar su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje y proponer estrategias que fortalezcan la creatividad, la motivación y el desarrollo de competencias artísticas.

### **Objetivos específicos**

- Analizar el proceso y los recursos de enseñanza de la educación cultural y artística en los estudiantes de 1ro de bachillerato.
- Diseñar actividades considerando el uso de recursos digitales atractivos a través de una plataforma MLS en educación cultural y artística de los estudiantes de 1ro de bachillerato, para el desarrollo de competencias culturales y artísticas.
- Evaluar los resultados de la implementación de recursos digitales en términos de aprendizaje, creatividad y desempeño de los estudiantes de 1ro de bachillerato.

## CAPÍTULO I

### MARCO TEÓRICO

#### **Antecedentes**

La Educación Cultural y Artística tiene como meta el desarrollo y el acercamiento de los seres humanos a encontrar nuevas formas de expresión. Para este caso iniciaremos con un trabajo realizado por Vintimilla (2019) quien manifiesta que el estudio en artes tiene características importantes para transmitir novedosas ideas mediante el aporte de diferentes conocimientos que son adquiridos a lo largo del proceso de aprendizaje. La importancia del desarrollo en esta área sería indispensable para el estudiante viendo como es aplicada en cualquier asignatura en la clase.

Diversos estudios han subrayado el impacto de los recursos digitales en la mejora de la educación artística, fundamentalmente en la enseñanza de manifestaciones artísticas como las artes visuales, la música, el cine y la danza de acuerdo con Romero y García (2018).

En el nivel de bachillerato, la educación cultural y artística tiene un enfoque orientado a la formación integral del estudiante, no solo desde un planteamiento técnico, sino también desde un punto de vista crítico y creativo Pérez (2019).

En este contexto, la presente investigación se orienta a explorar las prácticas actuales de integración de recursos digitales en la educación artística de estudiantes de bachillerato, con el objetivo de identificar las herramientas más efectivas, las metodologías empleadas por los docentes y los principales desafíos que enfrenta.

Tradicionalmente se ha considerado a la educación cultural y artística, un área del conocimiento que involucra la creación y apreciación de variadas formas de expresión como la pintura, la escultura, la música, la danza y el teatro, ha sido

históricamente una de las disciplinas más afectadas por la falta de recursos y equipos adecuados. Sin embargo, la incorporación de tecnologías digitales ha permitido democratizar el acceso a nuevas herramientas y formatos artísticos, favoreciendo la creatividad de los estudiantes y enriqueciendo sus experiencias de aprendizaje según Rodríguez y Fernández (2020).

En particular, las herramientas digitales han mostrado un gran potencial en el campo de las artes visuales y multimedia, promoviendo la composición de obras digitales, la animación y la fotografía digital, y la edición audiovisual, entre otros campos según Martínez y López (2021).

Sin embargo, el uso efectivo de los recursos digitales en la educación artística también enfrenta diversos desafíos. A pesar de la amplia disponibilidad de herramientas tecnológicas, la desigualdad en el acceso a estas tecnologías sigue siendo uno de los principales obstáculos para su desarrollo. En contextos educativos de sectores desfavorecidos, muchos estudiantes y escuelas enfrentan limitaciones significativas en términos de infraestructura tecnológica, lo que dificulta la implementación de métodos pedagógicos que incluyen estas herramientas Hernández (2020).

### **Tecnología de la información y comunicación**

Conforme a las bondades que estas presentan hoy en día definimos a las Tecnologías de la Información como dispositivos donde se almacena, se recupera, se procesa y se transmite la información (Belloch, 2012). Por otra parte, podemos interpretar que en virtud de los grandes avances que las tecnologías han experimentado, se pueden palpar interesantes transiciones sociales a causa de la implementación de los saberes científicos en la construcción de novedosas herramientas (Grande et al., 2016). En sí, el insertarse en las TIC es mucho más que tener un dispositivo, existe una gran diversidad de conceptos con pequeñas diferencias entre estos (Castro et al., 2007).

Las TIC han evidenciado en la historia una gran variedad de términos a la hora de entenderlas y definir las, esto dado por la rápida evolución que han tenido. Los dispositivos tecnológicos, el internet y como no, la informática ha presentado

de forma acelerada sus mejoras tecnológicas, siendo estos los referentes de las TICs, esto ha acarreado consigo un gran impacto social en la actualidad. Su aplicación de uso, ramificación y desarrollo se presenta como lo más característico de su crecimiento, dando como resultado el paso de un simple almacenamiento de información, a la transformación de lo recibido para construcción de conocimiento totalmente nuevo (Grande et al., 2016).

Es necesario una continua formación, como un alto grado de motivación por parte de los docentes para lograr implantar las TIC en los salones de clases. Así mismo es apropiada una reforma curricular que atienda el panorama actual de las áreas específicas, una evolución en cuanto a la metodología y la didáctica (Palau, 2022). Hoy en día estemos a favor o no de las TIC, debemos reconocer que se han establecido en uno de los aportes trascendentales en la sociedad del conocimiento, el mundo en el que nos desenvolvemos es y seguirá siendo cada vez más tecnológico. Desde el ámbito educativo se debe planificar su incorporación de forma planificada tratando de facilitar la inclusión social y digital de las personas (Cabero y Ruiz, 2017).

### **Tecnología Educativa**

En términos de pedagogía la educación es un proceso instructivo, que se integra a un método planificado, organizado y enfocado a obtener cambios en el estudiantado acorde a los fundamentos de la educación y la pedagogía (LedoI & CruzII, 2008). Si hacemos un análisis histórico sobre la tecnología educativa descubrimos que es un área del conocimiento surgido en el siglo pasado, de esta manera concretamos que en la enseñanza se han insertado muchos medios y herramientas. Las cuestiones didácticas y los esfuerzos por dar solución a las problemáticas en la educación se vieron de cierta forma suplida por la tecnología educativa, generando discusiones de sentido y valor en su campo extendidas por varios periodos (Litwin, 2005).

Refiriéndonos a "Tecnología Educativa" se forja un lugar para la investigación desde el ámbito del conocimiento, donde apoyados por la tecnología se crean ambientes para los docentes y la innovación educativa. Este enfoque

acertado de las diferentes conductas eventualmente ha incidido cada vez con más importancia en el ámbito Educativo (Espinosa, 2018). En el campo de la conectividad la tecnología ha reflejado un considerable crecimiento en los equipos y unidades inteligentes, así como destacadas aplicaciones para la educación con las que ya estamos familiarizados y otras las cuales ideamos esperando se dé su desarrollo. En los últimos años hemos palpado el surgimiento de conceptos pedagógicos novedosos apoyados por el uso de la tecnología (Espinoza y Cartagena , 2021).

## **Recursos Digitales**

### **Definición**

Podemos identificar como recursos digitales a los videos, documentos pdf, presentaciones, libros digitales, animaciones, simulaciones, páginas web, redes sociales, etc. Siendo la mayoría de estos necesarios muy importantes para abrir canales de información. Es así que definimos como recursos digitales a todos aquellos elementos dinámicos con excelentes funciones de forma digital, estos tienen la propiedad de poderlos contener y visualizar en todo tipo de equipo tecnológico, así como encontrarlo en la web. No obstante, es importante ser consciente de que existe gran carencia en el desarrollo de habilidades digitales por lo cual es muy poco el aprovechamiento que se le da a los recursos digitales (Amendaño y Quintanilla, 2021)

### **Ventajas de los recursos digitales**

A la hora de obtener información no podemos comparar el texto impreso a leer un texto de forma digital, ya que este segundo está en un formato hipertextual estructurado en una red de vínculos mediante los cuales el usuario puede navegar acorde a sus intereses y necesidades, esta lectura adquiere una característica de personalizada pudiendo ampliar las fuentes de información. De esta forma los recursos digitales tienen aspectos muy importantes que no poseen los recursos convencionales.

Si cabe destacar las ventajas que aportan los recursos digitales aquí tenemos algunos:

- Motiva la lectura ofreciendo a los usuarios presentaciones multimedia novedosas, animaciones, esta motivación sin duda se da al utilizar estos recursos digitales.
- Acercan al usuario a situaciones a las que no se pueden acceder en el mundo real y los dota de un porcentaje de control en el proceso de aprendizaje u obtención de información.
- Permiten un autoaprendizaje sencillo acorde a las posibilidades del usuario, permitiéndole la práctica o revisión de la información las veces que crea prudente accediendo desde un dispositivo electrónico.
- Ofrecen posibilidades de acceso abierto, permitiendo la utilización y también compartirla entre usuarios en la red.
- Mediante la interacción los usuarios mejoran su aprendizaje, convirtiendo a los recursos digitales en participes en la instrucción.
- El internet permite interacción instantánea entre los actores.
- Gracias a los cursos digitales se acerca significativamente a sitios muy alejados.
- Los documentos, información obtenida se almacena y lo mejor se comparte continuamente (Williman et al., 2019).

### **Tipos de recursos digitales**

Al referirnos a recursos digitales descubrimos una lista extensa de posibilidades tecnológicas. Algo contrastante a la idea que teníamos años atrás y proyectándonos a los futuros cambios posteriores (Rabajoli, 2012). Con el fin de un entendimiento preciso de los recursos digitales se ha creado, como resultado de investigaciones anteriores una tabla donde se presentan de forma ordenada (Meneses, 2009).

**Cuadro 1.** Tipos de recursos digitales

<b>Tipos de recursos</b>	<b>Descripciones</b>
<b>Transmisivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bibliotecas digitales, videotecas digitales, audiotecas digitales, enciclopedias digitales.</li> <li>• Tutoriales para apropiación y afianzamiento de contenidos.</li> <li>• Sitios en la red para recopilación y distribución de información.</li> <li>• Sistemas para reconocimiento de patrones (imágenes, sonidos, textos, voz).</li> <li>• Sistemas de automatización de procesos, que ejecutan lo esperado.</li> </ul>
<b>Activos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modeladores de fenómenos o de micromundos.</li> <li>• Simuladores de procesos o de micromundos.</li> <li>• Digitalizadores y generadores de imágenes o de sonido.</li> <li>• Juegos individuales de: creatividad, habilidad, competencia, roles.</li> <li>• Sistemas expertos en un dominio de contenidos.</li> <li>• Traductores y correctores de idiomas, decodificadores de lenguaje natural.</li> <li>• Agentes inteligentes: buscadores y organizadores con inteligencia.</li> <li>• Herramientas de productividad: procesador de texto, hoja de cálculo, procesador gráfico, organizador de información.</li> <li>• Herramientas multimediales creativas: editores de hipertextos, de películas, de sonidos o de música.</li> </ul>
<b>Interactivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos en la red, colaborativos o de competencia, con argumentos cerrados o abiertos, en dos o tres dimensiones.</li> <li>• Sistemas de mensajería electrónica (MSN, AIM, ICQ), pizarras electrónicas, programas de videoconferencias en línea, así como ambientes de CHAT textual o</li> </ul>

	<p>multimedial (video o audioconferencia) que permiten hacer diálogos sincrónicos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistemas de correo electrónico textual o multimedial, sistemas de foros electrónicos, blogs, wikis, moderados</li> </ul>
--	--

**Fuente:** (Meneses, 2009).

Las plataformas de aprendizaje en línea son recursos digitales clave que facilitan el acceso a la educación artística a través de cursos y tutoriales interactivos. Herramientas como Khan Academy y Google Arts & Culture brindan a los estudiantes la oportunidad de explorar temas artísticos de manera autodidacta, ofreciendo desde lecciones de historia del arte hasta talleres prácticos en diversas disciplinas, otorgando a los usuarios el poder aprender a su ritmo y desde cualquier lugar (Barcos y Santos, 2022).

Como nos indica Sosa (2024) la importancia de las herramientas digitales en el trabajo colaborativo docente. Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, 9(17), 499-515. Epub 27 de junio de 2024. <https://doi.org/10.35381/r.k.v9i17.3288> Estos entornos virtuales no solo fomentan el aprendizaje, sino que también facilitan la interacción y el acceso a una variedad de recursos educativos, convirtiéndose en plataformas accesibles y útiles para la formación artística. Plataformas de aprendizaje en línea: Herramientas que ofrecen cursos, tutoriales y recursos interactivos para la enseñanza artística. Ejemplos: Khan Academy, Google Arts. & Culture.

- **Software de diseño gráfico:** Es esencial para la creación de composiciones visuales y la expresión artística en el mundo digital. Programas como Adobe Photoshop, Illustrator y Canva permiten a los artistas crear diseños gráficos, ilustraciones, logotipos y otros proyectos visuales con herramientas avanzadas de edición y manipulación de imágenes. Estos softwares son utilizados tanto por profesionales como por principiantes gracias a su flexibilidad, y su facilidad para adaptarse a las necesidades de los artistas gráficos, brindándoles un espacio para desarrollar su creatividad de manera ilimitada. Gracias a estas herramientas, el diseño gráfico se ha convertido

en un elemento crucial en la industria del arte y la comunicación visual (Sosa, 2024).

- **Herramientas de edición multimedia:** son fundamentales en la creación de contenido audiovisual, permitiendo a los usuarios editar y mejorar sus producciones de video y audio. Programas como Adobe Premiere, Final Cut Pro y Audacity ofrecen un amplio rango de funciones que permiten la manipulación de imágenes en movimiento y sonidos, desde cortar y montar clips hasta añadir efectos y transiciones profesionales. Estas herramientas son esenciales para los creadores de contenido en la actualidad, brindando el poder de crear proyectos audiovisuales complejos que pueden ser utilizados en cine, televisión, redes sociales y otros medios digitales, elevando el nivel de producción artística (Sosa, 2024).
- **Aplicaciones de arte digital:** Ofrecen a los artistas la posibilidad de dibujar y pintar en entornos digitales utilizando tabletas gráficas y otros dispositivos. Herramientas como Procreate, Corel Painter y Krita permiten a los usuarios trabajar con pinceles y técnicas de pintura digital, emulando el trabajo tradicional de un pintor, pero con las ventajas de la tecnología. Estas aplicaciones son ampliamente utilizadas en el campo de la ilustración, el diseño de personajes y la producción de arte conceptual, posibilitando a los artistas emplear con diferentes estilos y efectos sin las limitaciones de los medios físicos. Además, ofrecen una amplia gama de opciones de personalización, lo que fomenta la experimentación creativa (Sosa, 2024).
- **Dispositivos interactivos:** Como tabletas gráficas y pizarras digitales proporcionan una forma intuitiva de interactuar con el software de diseño y arte digital. Equipos como las tabletas Wacom o Huion permiten a los artistas crear obras de arte digital con precisión y control, al simular la experiencia de dibujar sobre papel o lienzo. Las pizarras digitales, por su parte, son herramientas versátiles utilizadas tanto en el ámbito educativo como profesional, permitiendo realizar presentaciones, bocetos y diagramas de manera interactiva. Estos dispositivos enriquecen la experiencia creativa, brindando a los usuarios de manera directa y eficiente explorar sus ideas, mejorando la fluidez en el proceso artístico (Sosa, 2024).

- **Bibliotecas digitales y bancos de imágenes:** Son recursos esenciales para obtener inspiración y referencias visuales. Plataformas como Unsplash y Pixabay ofrecen millones de imágenes gratuitas que pueden ser utilizadas para la creación de contenido artístico, investigación visual o como base para nuevos proyectos. Además, las bibliotecas digitales culturales, que contienen obras de arte históricas y contemporáneas, permiten a los estudiantes y profesionales del arte acceder a una vasta colección de materiales para estudiar y aprender. Estos recursos proporcionan una fuente infinita de imágenes y contenido que puede enriquecer el proceso creativo y educativo, permitiendo explorar una amplia gama de estilos y enfoques artísticos (Sosa, 2024).
- **Aplicaciones de realidad aumentada y virtual:** Están transformando la forma en que los artistas crean y experimentan el arte. Herramientas como Tilt Brush y Oculus Medium permiten a los usuarios sumergirse en entornos 3D y crear obras de arte en un espacio virtual, lo que abre nuevas posibilidades para la expresión artística. La realidad aumentada también permite la aplicación de nuevos elementos digitales sobre el mundo real, así se facilita la creación de instalaciones artísticas interactivas y de vanguardia. Estas tecnologías no solo amplían las capacidades creativas, sino que también ofrecen experiencias inmersivas que pueden ser tanto educativas como transformadoras para los artistas y el público (Sosa, 2024).
- **Herramientas de colaboración en línea:** Facilitan el trabajo conjunto en proyectos artísticos, permitiendo a los creadores compartir ideas y recursos en tiempo real. Plataformas como Miro, Figma y Google Workspace permiten a los artistas colaborar de manera remota en la creación de proyectos visuales, desde la fase de ideación hasta la ejecución final. Estas herramientas permiten una comunicación efectiva, la creación de prototipos y la edición colaborativa de documentos, lo que es especialmente útil en el entorno profesional y educativo. Gracias a estas plataformas, los artistas pueden trabajar en equipo, compartir conocimientos y realizar proyectos conjuntos sin las barreras físicas, lo que fomenta la creatividad colectiva y la innovación (Sosa, 2024).

Cada tipo de recurso representa una oportunidad para enriquecer la educación artística de los estudiantes, al tiempo que responde a las demandas tecnológicas y creativas del siglo XXI.

### **Características de los recursos digitales interactivos**

Partiendo de la experiencia de los usuarios con su entorno digital se evidencian varios aspectos técnicos, educativos y amigables que tienden a estipular las características importantes que deben poseer los recursos digitales, como lo manifiesta Prieto (2012) a continuación.

#### **Multimedia**

Para superar los formatos analógicos debemos aprovechar toda la asistencia multimedia posibles. De igual manera los elementos clave que añaden una dimensión multisensorial a la información como texto y la imagen, el audio, el vídeo y la animación, que también permiten exponerla con una mayor riqueza de matices: presentación gráfica de métodos mediante animaciones, emulación de situaciones experimentales manejando diferentes parámetros, etc. (Prieto, 2012).

#### **Interactividad**

La creación de recursos interactivos suministra bases para el desarrollo de experiencias de aprendizaje más enriquecedoras. Al contemplar la posibilidad de tomar decisiones se apunta a asegura una motivación interna, ejecutando tareas y recibir retroalimentación inmediata o a las mismas. Las estrategias de aprendizaje por ensayo-error son permitidas mediante maniobra directa de variables o parámetros en situaciones de experimentación. El desarrollo de estrategias de aprendizaje individuales partiendo de las experiencias obtenidas en cada paso favorecen una personalización instruccional. Lo que puede facilitar que el estudiante participe en procesos de comunicación y relaciones sociales, indudablemente tiene que ver con la interactividad aplicada (Prieto, 1012).

#### **Accesibilidad**

Los recursos educativos digitales deben ser accesibles. Así esta accesibilidad debe asegurarse en sus tres niveles: Genérico: esto implica que debe ser totalmente accesible al estudiantes con necesidades educativas específicas; Funcional: que garantice que para el estudiantado a el cual va dirigido, presente información de forma clara y usable; y Tecnológico: que no se necesite recursos de especificaciones de alta gama en cuanto a software, dispositivos y periféricos, etc. y que así mismo se pueda acceder desde cualquier sistema operativo: windows, mac, linux, etc (Prieto, 2012).

### **Flexibilidad**

Esta característica nos presenta alternativas diferentes de escenarios de: clases ordinarias, apoyos a alumnos con necesidades educativas, en horario lectivo, no lectivo, en una computadora de la sala de cómputo, en la biblioteca, del aula, de casa, etc. Puede ser da manera individual o de forma grupal, etc. Esto también puede apuntar a poderlo usar independientemente del diseño metodológico utilice el profesor (Prieto, 2012).

### **Modularidad**

El desarrollo de un recurso multimedia con un enfoque modular necesita permitir que sus componentes se separen y se puedan volver a utilizar en diferentes escenarios de aprendizaje, lo que favorece una mayor eficacia pedagógica. Con mayores frecuencias hoy observamos recursos donde una animación específica es atractiva en un momento puntual, mientras que otros elementos no lo son un diseño modular aseguraría la posibilidad de acceder directamente a un elemento específico, lo que maximiza sus oportunidades de aplicación (Prieto, 2012).

### **Adaptabilidad y reusabilidad**

La creación de materiales que los cuales pueden ser modificados por los profesores con facilidad posibilita su ajuste y uso en diferentes circunstancias. Es así que, un test que permite cambiar sencillamente las preguntas y sus respuestas es más adaptable que un test con respuestas fijas (Prieto, 2012).

## **Interoperabilidad**

Los recursos educativos de formato digital tienen la necesidad de estar acompañados de un documento de metadatos que incluya toda la información sobre su utilización pedagógica. De esta manera se facilita su organización en los repositorios compartidos y permitirá que otros los encuentren más adelante (Prieto, 2012).

## **Portabilidad**

Los materiales digitales para la educación necesitan ser compuestos siguiendo criterios de diseño y organización. Esto permitirá que su distribución aumente considerablemente. Pueden ser integrados de manera segura y efectiva en varias plataformas, permitiendo también su utilización de forma local. Muchas veces se olvida que existe un gran número de instituciones sin acceso adecuado a Internet, las cuales requieren insumos para utilizarlos de manera local (Prieto, 2012).

## **Recursos digitales en la educación**

### **Plataformas educativas interactivas**

Estas plataformas incluyen sitios web y aplicaciones que ofrecen cursos en línea, tutoriales interactivos y recursos educativos diseñados para involucrar al usuario de manera activa. Plataformas como Moodle, Khan Academy y Duolingo permiten a los estudiantes acceder a contenido educativo mientras participan en actividades interactivas como cuestionarios, ejercicios y juegos de aprendizaje, adaptándose a su ritmo y estilo de aprendizaje (López Jiménez, David. 2021).

### **Aplicaciones móviles interactivas**

Las aplicaciones móviles interactivas son herramientas accesibles desde dispositivos móviles que ofrecen una experiencia de usuario inmersiva y accesible. Estas aplicaciones, como juegos educativos o herramientas creativas, aprovechan las características del dispositivo, como la pantalla táctil, la geolocalización y los

sensores, para ofrecer una experiencia única e interactiva que fomenta el aprendizaje y la creatividad. Estas aplicaciones se adaptan al contexto del usuario, brindando experiencias personalizadas y colaborativas (Garcia et al., 2016).

Para reforzar la comprensión y estimular al estudiante se han aprovechado las bondades que ofrecen los recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que estos concentran elementos importantes como imagen, sonido y la interactividad. Como ejemplo citaremos a la gamificación, la realidad aumentada, los dispositivos móviles, entre otros, los cuales se podrían cristalizar como fuentes de información y aprendizajes, llegando a descubrir las reales necesidades de los estudiantes. La influencia de los recursos digitales como parte del aprendizaje se han convertido en inspiración de la investigación educativa (Garcia et al., 2016).

En la enseñanza, los apuntes y los textos escolares han constituido siempre un soporte fundamental, en esta nueva era con el fin de enriquecer el ejercicio docente y el aprendizaje de los estudiantes se han ido aplicando herramientas totalmente dinámicas. Una gran gama de dispositivos electrónicos y tecnológicos componen el entorno educativo de los jóvenes estudiantes, la virtualidad y la riqueza de contenidos a la que se puede acceder mediante estos dispositivos forman una base de datos al alcance de la mayoría gracias a la red (Arribas et al., 2014). El ámbito socio-educativo actual es imprescindible el fortalecimiento de habilidades de pensamiento crítico a la hora de obtener información proporcionada por la tecnología. En la educación la planificación del docente se encuentra en constante mejora y dar paso a directrices que estimulen el uso de herramientas digitales (Pérez, 2017).

El internet ha dotado de diversos medios como herramientas para la adquisición de información, independientemente de esto la colaboración y el intercambio han resultado nuevas cualidades que inciden entre quienes forman el proceso educativo (Gavino et al., 2012).

### **Currículo de bachillerato**

Según el currículo nacional aprobado en 2016 y vigente aun, el Bachillerato representa el tercer nivel de educación formal que prosigue y complementa las habilidades desarrolladas en los tres niveles de Educación General Básica, en el cual se refleja una formación holística e interdisciplinaria que va vinculada a principios como la justicia, la innovación y la solidaridad, y permite al alumno integrarse en el Sistema de Educación Superior, facilitando así su proyecto de vida (Torres et al., 2022).

En este nivel se abordan temas vinculados al surgimiento de los movimientos sociales, las revoluciones liberadoras, la expansión, el progreso y sus restricciones, la declaración de los Derechos, así como los distintos usos del lenguaje y sus variedades, las transformaciones de la cultura escrita en la era digital y sus consecuencias.

Además, se analiza la producción artística, los modelos matemáticos, los procesos en física, química, biología, y las contribuciones tecnológicas, económicas y científicas de distintas culturas, con el objetivo de aplicar saberes de diversas áreas en la toma de decisiones adecuadas frente a problemas ambientales, culturales, políticos y sociales complejos.

Por otra parte, se utilizan diferentes herramientas digitales y analógicas para llevar a cabo la investigación de campo, establecer la base técnica y realizar pruebas que sirvan como base para el razonamiento lógico y crítico. Este conocimiento habilita al alumno a cumplir con su papel de ciudadano en un entorno intercultural relacionado con los valores del Buen Vivir y a llevar a cabo iniciativas emprendedoras en espacios de colaboración.

### **Malla Curricular**

La actual Malla Curricular para el Bachillerato fue creada acorde al acuerdo Nro. MINEDUC-ME-2016-00020-A.

El plan de estudios destinado a los diferentes grados y subdivisiones de la enseñanza, la ejecución curricular y las disposiciones generales que son para el beneficio de los educadores. Todos los docentes que forman parte del sistema educativo estatal del país deben adherirse a la estructura curricular renovada para

la costa y sierra; este texto es muy diferente al que se empleaba en años anteriores, ya que el Ministerio efectuó diversas modificaciones para potenciar la calidad educativa en Ecuador.

Cuadro 2 Plan de estudio bachillerato

<b>Plan de Estudios para el nivel de Bachillerato General Unificado (BGU)</b>					
	<b>Áreas</b>	<b>Asignaturas</b>	<b>Cursos</b>		
			<b>1.º</b>	<b>2.º</b>	<b>3.º</b>
<b>TRONCO COMÚN</b>	Matemática	Matemática	5	4	3
	Ciencias Naturales	Física	3	3	2
		Química	2	3	2
		Biología	2	2	2
	Ciencias Sociales	Historia	3	3	2
		Educación para la ciudadanía	2	2	-
		Filosofía	2	2	-
	Lengua y Literatura	Lengua y Literatura	5	5	2
	Lengua Extranjera	Inglés	5	5	3
	Educación Cultural y Artística	Educación Cultural y Artística	2	2	-
	Educación Física	Educación Física	2	2	2
	Módulo interdisciplinar	Emprendimiento y Gestión	2	2	2
	<b>Horas pedagógicas del tronco común</b>			<b>35</b>	<b>35</b>
<b>BACHILLERATO EN CIENCIAS</b>	Horas adicionales a discreción para Bachillerato en Ciencias		5	5	5
	Asignaturas optativas		-	-	15
	<b>Horas pedagógicas totales del Bachillerato en Ciencias</b>		<b>40</b>	<b>40</b>	<b>40</b>
<b>BACHILLERATO TÉCNICO</b>	Horas adicionales para Bachillerato Técnico		10	10	25
	<b>Horas pedagógicas totales del Bachillerato Técnico</b>		<b>45</b>	<b>45</b>	<b>45</b>

Fuente: (MINEDUC, 2016).

### Educación Cultural y Artística

Apegados al currículo vigente. La Educación Cultural y Artística no se debe entender únicamente como un ámbito relacionado con la noción clásica de cultura elevada (es decir, aquella que se restringe a formas específicas del arte tradicional), sino que se considera un tema más amplio, que incluye una variedad de manifestaciones y expresiones culturales incluyendo la música y danza populares, la artesanía, los medios impresos, el cine, la radio, la televisión, los videojuegos, entre otros. En especial, se contempla como un estilo de vida que incorpora la lengua, tradiciones, creencias y la expresión de la identidad tanto de los individuos como de la comunidad, en el marco de la contemporaneidad (MINEDUC, 2016:).

## **Definición**

En la formación de los estudiantes se considera muy importante el desarrollo de la percepción, la memoria, las emociones y por ende la motivación. De esta forma podemos definir a la educación artística como la disciplina capaz de contribuir a la activación del ámbito cognitivo, afectivo y de los aspectos conductuales del ser humano, a través de la práctica y el disfrute de las artes. Es así que dichas experiencias aportan considerablemente emociones que perdurarán y que serán muy enriquecedoras en la construcción de su personalidad, ya que mediante estos recursos artísticos se los estimula considerablemente perpetuando un aprendizaje lúdico y abiertamente expresivo (Pichs y Valladares, 2017).

Dentro del proceso de enseñanza existen varias ideas para definir el proceso de educación en el arte, en este sentido podemos concebir que la educación artística se manifiesta como la analogía entre las artes y la educación dotados de conceptos pedagógicos (García & Miguel, 2022). La educación artística es el proceso instruccional capaz de favorecer al ser humano a enfocar sus ideas, emisiones mediante las experiencias artísticas (Poot, 2012). De esta manera, La Educación Artística debe ser concebida como toda educación siendo su objetivo el que el ser humano se construya mediante la práctica y composición de experiencias artísticas, optando por ideales personales para la vida (López, 2016).

## **La educación artística en el bachillerato ecuatoriano**

En 2016, se implementó un nuevo plan de estudios enfocado en la Educación Cultural y Artística, con directrices concretas para la Educación Básica General y el Bachillerato General Unificado. El documento oficial indica: “El Área de Educación Cultural y Artística se concibe como un ámbito que impulsa el entendimiento y la implicación en la cultura y el arte actuales, en diálogo continuo con manifestaciones culturales locales y tradicionales, promoviendo la apreciación y el respeto por la diversidad de costumbres y modos de expresión” (MINEDUC, 2016).

La Educación Cultural y Artística tiene la capacidad de transformar el aspecto emocional y espiritual de los individuos, la cultura y las artes influyen de

manera significativa (y posiblemente más fácil de evaluar) en aspectos como la salud, el bienestar, la comunidad, la enseñanza y la economía. En este contexto, el ámbito de la formación el área de Educación Cultural y Artística contribuye de manera directa y esencial al desarrollo y la obtención de las competencias establecidas en el perfil de egreso del Bachillerato, ya que brinda a los alumnos:

- Expresar sentimientos e ideas a través de diversos lenguajes creativos.
- Mostrar interés y participar de manera proactiva en la vida cultural y artística local, valorando la diversidad que conlleva pertenecer a una sociedad con múltiples culturas y naciones.
- Fomentar el pensamiento analítico y crítico a través de la valoración y estudio de obras culturales y artísticas de diferentes géneros y tradiciones.
- Apreiciar e incorporar actividades artísticas y culturales actuales en su vida cotidiana y profesional.
- Reconocer y apreciar tanto el patrimonio cultural personal como el global, promoviendo al mismo tiempo la creación de nuevas obras.
- Explorar, estudiar, vivir y experimentar las diversas formas de lenguaje artístico con un enfoque curioso y exploratorio.
- Generar ideas creativas e ingeniosas para abordar desafíos complejos en su vida personal y profesional.
- Cultivar una mentalidad de aceptación y fortaleza, así como habilidades emocionales y personales que faciliten el entendimiento mutuo, así como la aceptación y respeto hacia la diversidad. (MINEDUC, 2016:).

## **Ventajas del uso de recursos digitales interactivos**

### **Fomento del aprendizaje autónomo**

Una de las principales ventajas de los recursos digitales interactivos es que permiten a los usuarios aprender de forma autónoma. La capacidad de interactuar con el contenido de manera individualizada fomenta la curiosidad y la responsabilidad en el aprendizaje, permitiendo que los usuarios avancen a su propio ritmo, repasen conceptos según sea necesario y obtengan retroalimentación instantánea. Esto facilita un aprendizaje más

efectivo y personalizado (Saucedo Domínguez, Enrique Damián, Cardoso Espinosa, Edgar Oliver, & Peinado Camacho, José de Jesús. 2023).

### **Accesibilidad y flexibilidad**

Los recursos digitales interactivos rompen las barreras geográficas y temporales, ya que se pueden acceder desde cualquier lugar y en cualquier momento, siempre que haya una conexión a Internet. Esta accesibilidad es clave para la educación a distancia y la inclusión de personas con diferentes necesidades, ya que permite que todos los usuarios, independientemente de su ubicación o circunstancias, puedan tener acceso a materiales educativos de calidad (Saucedo Domínguez, Enrique Damián, Cardoso Espinosa, Edgar Oliver, & Peinado Camacho, José de Jesús. 2023).

## **Impacto de los recursos digitales interactivos en el proceso de enseñanza y aprendizaje**

### **Transformación de métodos educativos tradicionales**

Los recursos digitales interactivos están cambiando la forma en que los educadores y estudiantes interactúan con el contenido. Los métodos tradicionales de enseñanza, como las clases magistrales o el uso de libros de texto, están siendo complementados y, en algunos casos, reemplazados por experiencias de aprendizaje más dinámicas, participativas e inmersivas. Esto implica que los docentes pueden crear entornos de aprendizaje más flexibles y estimulantes, mientras que los estudiantes tienen más control sobre su aprendizaje (Manyari et al., 2023).

### **Mejora en la retención de información**

La interactividad y la gamificación, características de muchos recursos digitales interactivos, contribuyen a una mejor retención de la información. Los estudios han demostrado que los usuarios retienen mejores los conocimientos cuando están involucrados activamente en el proceso de aprendizaje, ya sea mediante la resolución de problemas, la toma de

decisiones o la participación en simulaciones interactivas. Este tipo de aprendizaje experiencial tiene un impacto positivo en la memoria a largo plazo y la comprensión de conceptos complejos (Manyari et al., 2023).

## **Desafíos y consideraciones en el uso de recursos digitales interactivos**

### **Brecha digital y accesibilidad**

Aunque los recursos digitales interactivos ofrecen grandes oportunidades, también presentan desafíos en términos de acceso. La brecha digital, que se refiere a las diferencias en el acceso a la tecnología entre diferentes grupos sociales, puede limitar la efectividad de estos recursos. Es crucial considerar que no todos los usuarios tienen acceso a dispositivos de alta calidad o una conexión a Internet estable, lo que puede generar desigualdades en el acceso a estos recursos educativos (Albán Lorena et al., 2023).

### **Dependencia de la tecnología**

Sin duda una de las consideraciones significativas es la ascendente dependencia de los recursos tecnológicos. Si bien los recursos digitales interactivos son herramientas poderosas, también existe el riesgo de que los usuarios se vuelvan dependientes de la tecnología para su aprendizaje. Esto podría limitar su capacidad para abordar problemas de manera creativa sin el apoyo de herramientas tecnológicas y reducir el desarrollo de habilidades prácticas que no dependen de dispositivos (Albán Lorena et al., 2023).

## **Perspectivas futuras de los recursos digitales interactivos**

### **Integración de tecnologías emergentes**

El futuro de los recursos digitales interactivos está marcado por la integración de tecnologías emergentes como la inteligencia artificial (IA), la realidad aumentada (AR) y la realidad virtual (VR). Estas tecnologías tienen el potencial de crear experiencias de aprendizaje aún más inmersivas

y personalizadas, adaptándose a las necesidades individuales de los usuarios y proporcionando un entorno de aprendizaje más dinámico y efectivo. La inteligencia artificial, por ejemplo, puede analizar el progreso de los estudiantes y ofrecer recomendaciones personalizadas de contenido, mientras que la realidad aumentada puede permitir experiencias educativas interactivas en el mundo físico (Albán Lorena et al., 2023).

### **Colaboración y aprendizaje social**

En el futuro, se espera que los recursos digitales interactivos favorezcan aún más la colaboración y el aprendizaje social. Las plataformas de aprendizaje en línea y las aplicaciones educativas están cada vez más orientadas a facilitar la interacción entre estudiantes, promoviendo el trabajo en equipo, la resolución de problemas colectivos y el aprendizaje basado en proyectos. Esto prepara a los estudiantes para un entorno laboral cada vez más colaborativo, donde las habilidades de trabajo en equipo y comunicación son esenciales (Albán Lorena et al., 2023).

## **CAPÍTULO II**

### **DISEÑO METODOLÓGICO**

Este capítulo describe las técnicas e instrumentos utilizados para abordar la problematización, fundamentación, diagnósticos y validación de la presente investigación, que tiene como objetivo principal el diseño de actividades con recursos digitales en la educación artística de estudiantes de bachillerato.

#### **Enfoque y Diseño de la Investigación**

La investigación sigue un enfoque cualitativo-cuantitativo (mixto), que permite combinar la recolección y análisis de datos numéricos con la interpretación de fenómenos educativos y culturales. El diseño es descriptivo y exploratorio, ya que se busca caracterizar la implementación de recursos digitales en la educación artística y explorar su impacto en la motivación y aprendizaje de los estudiantes.

#### **Descripción de la Muestra y Contexto de la Investigación**

La muestra está compuesta por 50 estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa “Joaquín Gallegos Lara”, ubicada en la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, cantón La Concordia. La selección fue realizada mediante un muestreo intencional, eligiendo un grupo representativo que permita analizar cómo los recursos digitales influyen en su aprendizaje artístico.

El contexto de la investigación abarca un entorno educativo en el que la integración tecnológica aún enfrenta desafíos relacionados con la disponibilidad de infraestructura y el desarrollo de habilidades digitales tanto en estudiantes como en docentes.

### **Proceso de Recolección de los Datos**

Se utilizaron las siguientes técnicas e instrumentos:

- **Cuestionarios:** Aplicados a estudiantes para recolectar información sobre la aplicación de recursos digitales, su impacto en la enseñanza y el aprendizaje, y la percepción sobre la educación cultural y artística.
- **Entrevistas semiestructuradas:** Realizadas con docentes para profundizar en las estrategias pedagógicas actuales y las limitaciones encontradas en la integración de herramientas digitales.
- **Análisis documental:** Revisión de planes micro curriculares y material didáctico utilizado en las clases de educación artística.

**Operacionalización de las variables.** Cuadro 3 Matriz de Operacionalización – Variable Independiente.

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS		INSTRUMENTOS
VARIABLE INDEPENDIENTE: Recursos Digitales					
<p>Se define como recursos digitales a todos aquellos elementos dinámicos con excelentes funciones de forma digital, estos tienen la propiedad de poderlos contener y visualizar en todo tipo de equipo tecnológico, así como encontrarlo en la web. No obstante, es importante ser consciente de que existe gran carencia en el desarrollo de habilidades digitales por lo cual es muy poco el aprovechamiento que se le da a los recursos digitales (Amendaño &amp; Quintanilla, 2021).</p> <p>Los recursos digitales brindan oportunidades novedosas en los procesos de enseñanza, aprendizaje</p>	Elementos dinámicos	<p>La red</p> <p>Planificación microcurricular</p> <p>Material didáctico</p>	<p>¿Ha implementado Ud. el uso de recursos digitales para el desarrollo de su planificación microcurricular?</p> <p>¿Qué tipo de elementos dinámicos ha incorporado en su planificación para lograr los objetivos de clase?</p> <p>¿Qué recursos digitales considera los más apropiados para mejorar la comunicación y aprendizaje de los estudiantes?</p>	<p>¿El docente en clases ha implementado recursos digitales para el mejor desarrollo de la misma?</p> <p>¿Qué tipo de recursos dinámicos han logrado que asimilen de mejor manera la clase?</p> <p>¿Considera Ud. que el material didáctico del docente ha mejorado con la incorporación de recursos digitales?</p>	Cuestionario

al incluirla imagen, sonido y la interactividad como recursos activos que refuerzan la comprensión y motivación del estudiantado. (Garcia y otros, 2016)	Habilidades digitales	Dispositivos tecnológicos Actividades de clases Evaluaciones	¿Considera Ud. Importante el desarrollo de habilidades digitales?  ¿Qué tipo de dispositivo tecnológico considera apropiado para el desarrollo de sus clases?	¿El docente en clases demuestra dominio de habilidades digitales?  ¿El docente demuestra dominio sobre los dispositivos tecnológicos implementados en clase?  ¿Considera Ud. Importante el desarrollo de habilidades digitales, para lograr una mejor comprensión?	
	Incorporación de elementos para la comprensión	Audiovisuales Material didáctico	¿Cree Ud. ¿Que la incorporación de elementos (imagen, sonido, etc.) mejoran la comprensión y motivación de los estudiantes?  ¿Cómo define sus clases al incorporar elementos dinámicos en su material didáctico?	¿Ud. se ha visto motivado al incorporar elementos como la imagen, el sonido, por parte del docente en las clases?	

**Cuadro 4.** Matriz de Operacionalización – Variable Dependiente

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	
VARIABLE INDEPENDIENTE: Educación Artística					
<p>La educación cultural y artística es, ante todo, educación y, por tanto, como tal, es, en cada persona, un proceso de maduración y aprendizaje que involucra, desde las artes, el desarrollo cognitivo, la voluntad, la afectividad, la operatividad, la proyectividad y la creatividad, encaminado al desarrollo de valores afines al carácter y a la relación significativa de la educación (Tourrián 2015)</p> <p>Podemos definir a la educación artística como la disciplina capaz de contribuir a la activación del ámbito cognitivo, afectivo y de los aspectos conductuales del ser humano, a través de la práctica y el</p>	Las Artes	<p>Expresiones artísticas</p> <p>Conocimiento cultural</p>	<p>¿Considera Ud. ¿La educación en artes como aspecto fundamental para el aprendizaje del estudiante?</p> <p>¿Cree? Ud. que los aspectos culturales son esenciales dentro de la formación de los estudiantes?</p> <p>¿Considera Ud. ¿Que la educación artística es importante en la educación al igual que las otras áreas de conocimiento?</p>	<p>¿El docente propone la educación artística como aspecto indispensable para su aprendizaje?</p> <p>¿Qué tipo de aspectos culturales son compartidos por el profesor en clase?</p> <p>¿Considera Ud. que la educación artística es importante para su formación, como las demás asignaturas?</p>	Cuestionario

<p>disfrute de las artes. (Pichs &amp; Valladares, 2017).</p> <p>La Educación Artística debe ser concebida como toda educación siendo su objetivo el que el ser humano se construya mediante la práctica y composición de experiencias artísticas, optando por ideales personales para la vida (López, 2016).</p>	<p>Desarrollo de valores y Creatividad</p>	<p>Identidad Cultural</p> <p>Respeto consigo y con su entorno</p> <p>Predisposición y disfrute</p>	<p>¿Considera Ud. ¿Que la educación artística aporta identidad cultural en el estudiantado?</p> <p>¿Considera Ud. ¿Que la educación artística ayuda al desarrollo de la creatividad, necesaria para el aprendizaje?</p>	<p>¿El docente propone temas que lo identifique con la cultura ecuatoriana?</p> <p>¿La educación artística le ha ayudado al desarrollo de su creatividad?</p> <p>¿Considera Ud. Importante la participación y predisposición para con las actividades artísticas?</p>	
	<p>Experiencias artísticas y construcción del ser humano</p>	<p>El contexto</p>	<p>¿Cree Ud. ¿Que La práctica de experiencias artísticas generen en el estudiante el disfrute y por ende un aprendizaje significativo?</p> <p>¿Considera Ud. ¿Que la educación cultural y artística aporta significativamente a la formación de los individuos?</p> <p>¿Genera Ud. ¿En su planificación curricular aspectos artísticos,</p>	<p>¿Ha obtenido experiencias artísticas que se acerquen a su contexto?</p> <p>¿Cree Ud. Que la práctica de las artes le ayuden a ser mejor ser humano</p>	

			culturales acordes al contexto en el que se desenvuelve?		
--	--	--	--	--	--

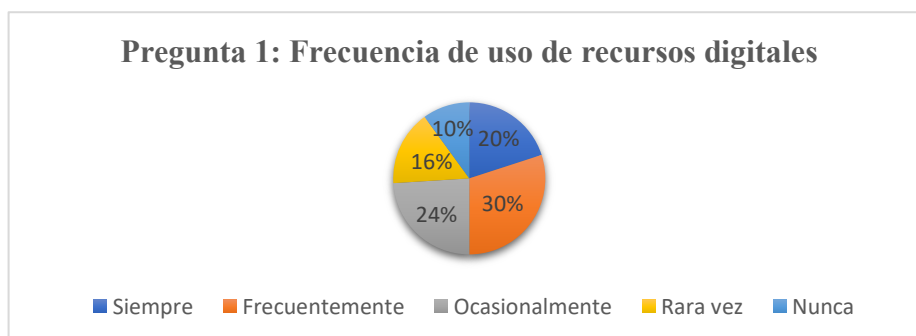
## ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

### Pregunta 1: Frecuencia de uso de recursos digitales

Tabla 1 resultados pregunta 1

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	10	20.00%
Frecuentemente	15	30.00%
Ocasionalmente	12	24.00%
Rara vez	8	16.00%
Nunca	5	10.00%
<b>Total</b>	<b>50</b>	<b>100.00%</b>

Gráfico 1 Resultados pregunta 1



### Análisis

El análisis de la primera pregunta muestra que el 50% de los encuestados usa frecuentemente recursos digitales en su aprendizaje, evidenciando una notable acogida tecnológica. No obstante, un 34% los emplea de forma ocasional o rara vez y un 16% casi nunca, lo que refleja barreras como falta de acceso, infraestructura, motivación o formación docente.

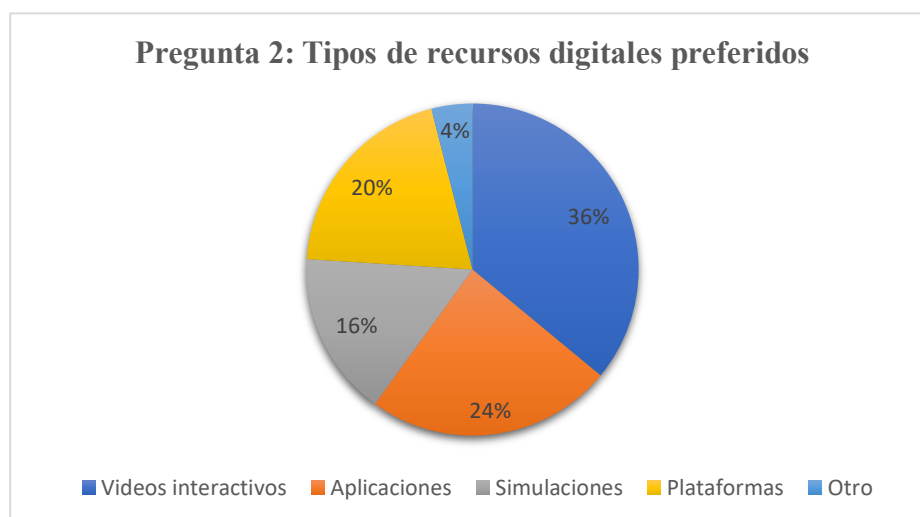
Estos resultados evidencian la necesidad de aplicar políticas y estrategias que promuevan un uso más equitativo, frecuente y efectivo de las tecnologías, especialmente en la enseñanza de la educación cultural y artística.

## Pregunta 2: Tipos de recursos digitales preferidos

Tabla 2 resultados pregunta 2

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Videos interactivos	18	36.00%
Aplicaciones	12	24.00%
Simulaciones	8	16.00%
Plataformas	10	20.00%
Otro	2	4.00%
<b>Total</b>	<b>50</b>	<b>100.00%</b>

Gráfico 2 Resultados pregunta 2



### Análisis

En este caso el análisis evidencia en un (36%) que los videos interactivos son los recursos más utilizados, seguidos por aplicaciones y plataformas con un (44%), lo que refleja preferencia por herramientas visuales y colaborativas. En contraste, los simuladores y otros recursos que reflejan un (20%) los cuales tienen menor uso, posiblemente por falta de acceso o conocimiento.

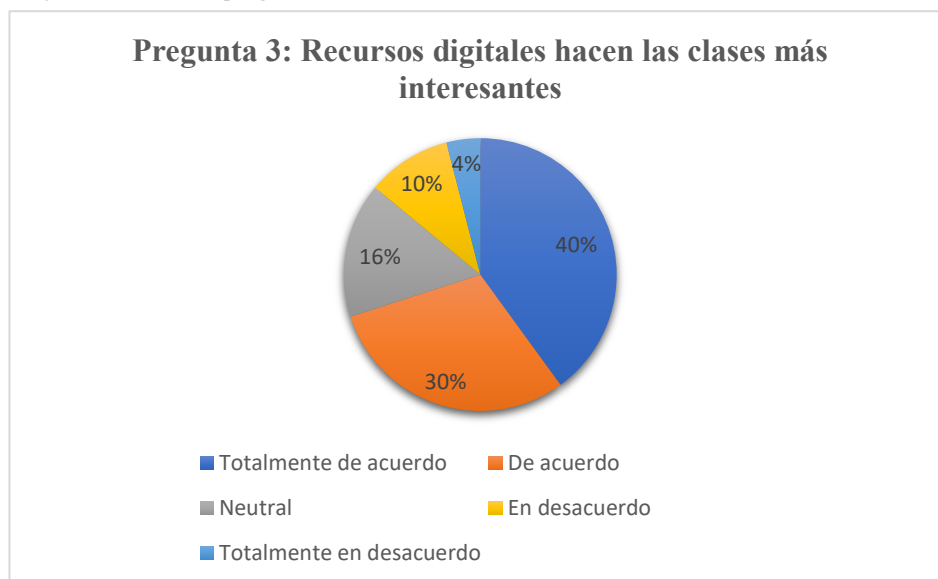
Esto señala la necesidad de diversificar la oferta de recursos digitales para fortalecer el aprendizaje y la creatividad en la educación artística.

### Pregunta 3: Recursos digitales hacen las clases más interesantes

Tabla 3 resultados pregunta 3

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	20	40.00%
De acuerdo	15	30.00%
Neutral	8	16.00%
En desacuerdo	5	10.00%
Totalmente en desacuerdo	2	4.00%
<b>Total</b>	<b>50</b>	<b>100.00%</b>

Gráfico 3 Resultados pregunta 3



### Análisis

El 70% de los encuestados considera que los recursos digitales logran que las clases sean más interesantes, favoreciendo la motivación y el compromiso. Sin embargo, un 20% no percibe mejoras, lo que apunta a limitaciones en el diseño o calidad de los recursos.

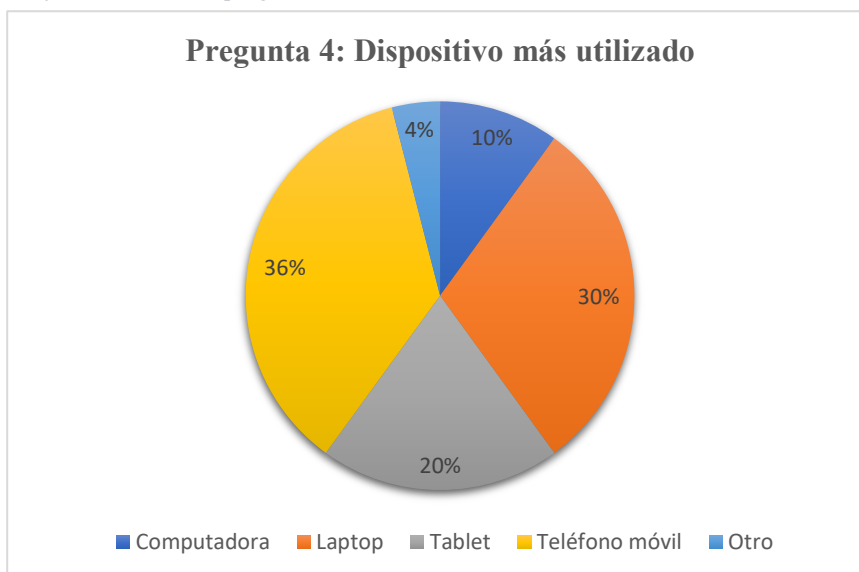
Esto deriva en que, es esencial adaptar estas herramientas a los intereses estudiantiles para lograr mayor efectividad en el aprendizaje de la educación cultural y artística.

#### Pregunta 4: Dispositivo más utilizado

Tabla 4 resultados pregunta 4

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Computadora	5	10.00%
Laptop	15	30.00%
Tablet	10	20.00%
Teléfono móvil	18	36.00%
Otro	2	4.00%
<b>Total</b>	<b>50</b>	<b>100.00%</b>

Gráfico 4 Resultados pregunta 4



#### Análisis

En este análisis identificamos con un (36%) que, el teléfono móvil es el dispositivo más utilizado en el aprendizaje, seguido de laptops (30%) y tablets (20%), reflejando preferencia por equipos portátiles. En cambio, las computadoras de escritorio y otros dispositivos tienen poca utilización con (14%).

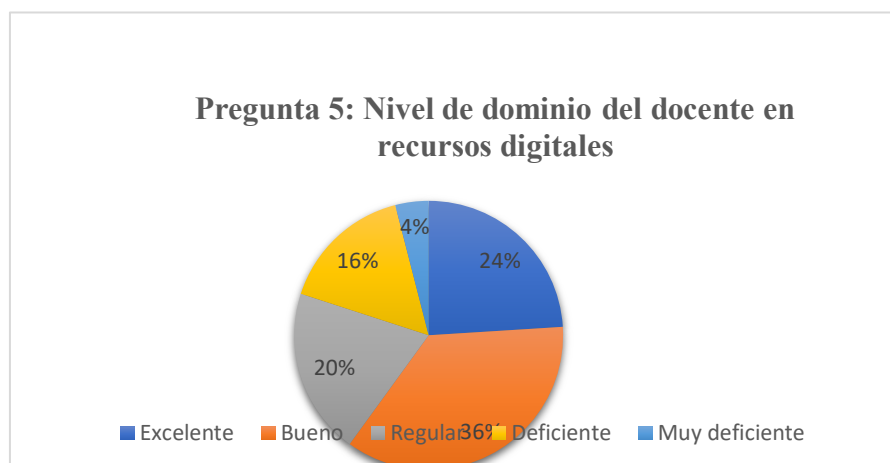
Esto destaca la importancia de diseñar actividades adaptadas a las características de cada dispositivo para beneficio de los estudiantes en el aprendizaje de educación cultural y artística.

### Pregunta 5: Nivel de dominio del docente en recursos digitales

Tabla 5 resultados pregunta 5

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Excelente	12	24.00%
Bueno	18	36.00%
Regular	10	20.00%
Deficiente	8	16.00%
Muy deficiente	2	4.00%
<b>Total</b>	<b>50</b>	<b>100.00%</b>

Gráfico 5 Resultados pregunta 5



### Análisis

Un 60% de los encuestados calificaron el dominio del docente como bueno o excelente, lo que muestra un nivel adecuado de preparación en el uso de herramientas digitales. Sin embargo, el 24% lo calificó como regular o deficiente, indicando la necesidad de más capacitaciones específicas.

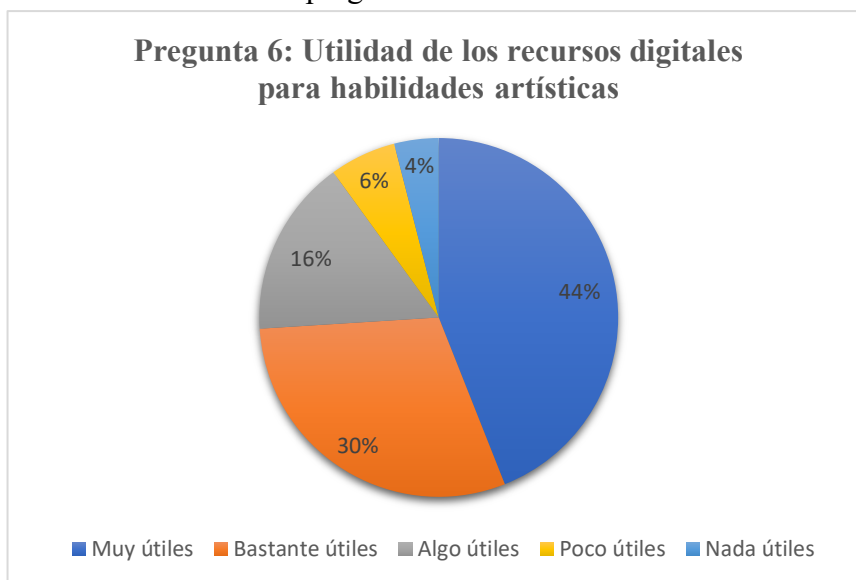
El docente de educación cultural y artística debe poseer una continua capacitación para mantener la relevancia de las tecnologías utilizadas en el aula para sus clases.

## Pregunta 6: Utilidad de los recursos digitales para habilidades artísticas

Tabla 6 resultados pregunta 6

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Muy útiles	22	44.00%
Bastante útiles	15	30.00%
Algo útiles	8	16.00%
Poco útiles	3	6.00%
Nada útiles	2	4.00%
<b>Total</b>	<b>50</b>	<b>100.00%</b>

Gráfico 6 Resultados pregunta 6



### Análisis

Un 74% considera que los recursos digitales son muy útiles o bastante útiles para desarrollar habilidades artísticas y un 10% de los encuestados piensa que tienen poca o ninguna utilidad.

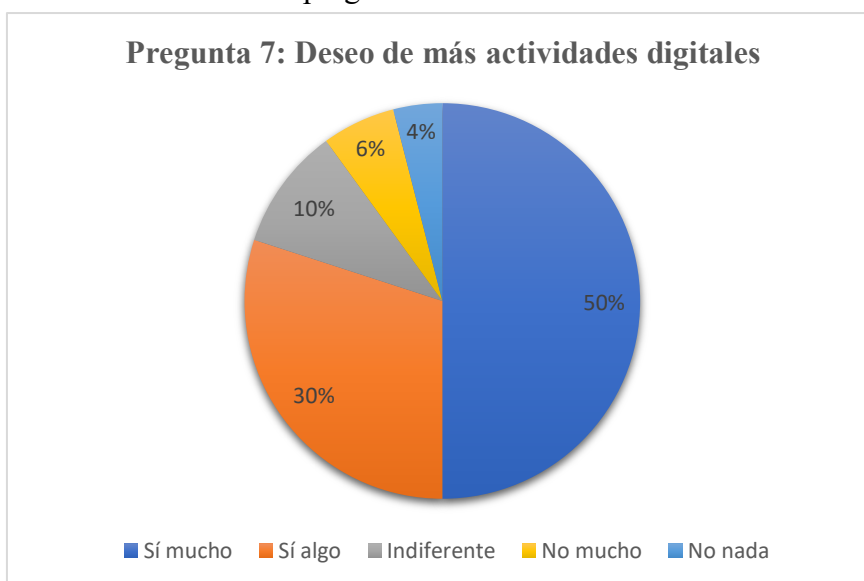
Esto señala que estas herramientas son percibidas como efectivas para mejorar la creatividad y la práctica técnica, pero también se debe mejorar el diseño de las actividades y minimizar las barreras tecnológicas.

## Pregunta 7: Deseo de más actividades digitales

Tabla 7 resultados pregunta 7

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Sí mucho	25	50.00%
Sí algo	15	30.00%
Indiferente	5	10.00%
No mucho	3	6.00%
No nada	2	4.00%
<b>Total</b>	<b>50</b>	<b>100.00%</b>

Gráfico 7 Resultados pregunta 7



### Análisis

El análisis nos muestra que 80% de los encuestados manifestó interés en tener más actividades digitales, evidenciando el deseo de interactuar con herramientas tecnológicas en el contexto artístico.

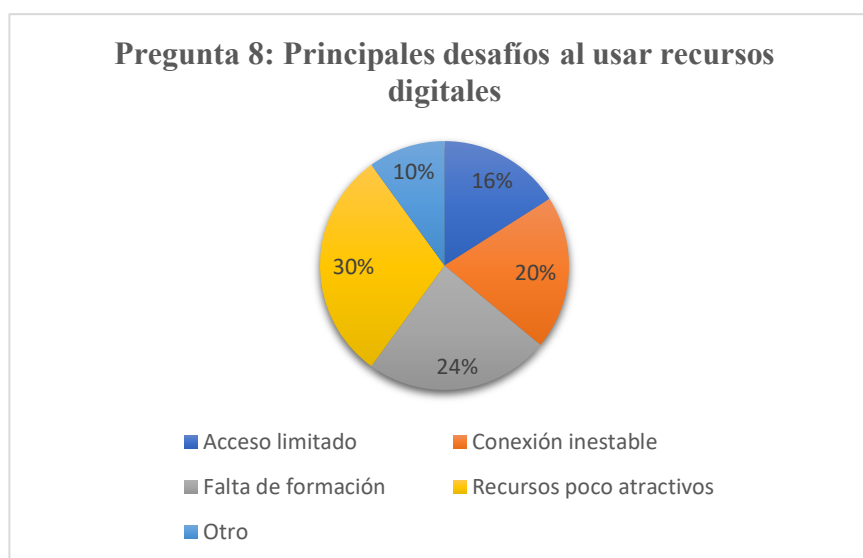
Este resultado es un llamado para diseñar actividades más dinámicas y basadas en tecnologías emergentes que puedan fomentar la creatividad y la participación activa en las clases de educación cultural y artística.

## Pregunta 8: Principales desafíos al usar recursos digitales

**Tabla 8** resultados pregunta 8

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Acceso limitado	8	16.00%
Conexión inestable	10	20.00%
Falta de formación	12	24.00%
Recursos poco atractivos	15	30.00%
Otro	5	10.00%
<b>Total</b>	<b>50</b>	<b>100.00%</b>

**Gráfico 8** Resultados pregunta 8



### Análisis

Los principales desafíos identificados incluyen la falta de formación (24%) y recursos poco atractivos (30%), así mismo un (20%) por conexión inestable, resultando en un (26%) al acceso limitado y otros factores.

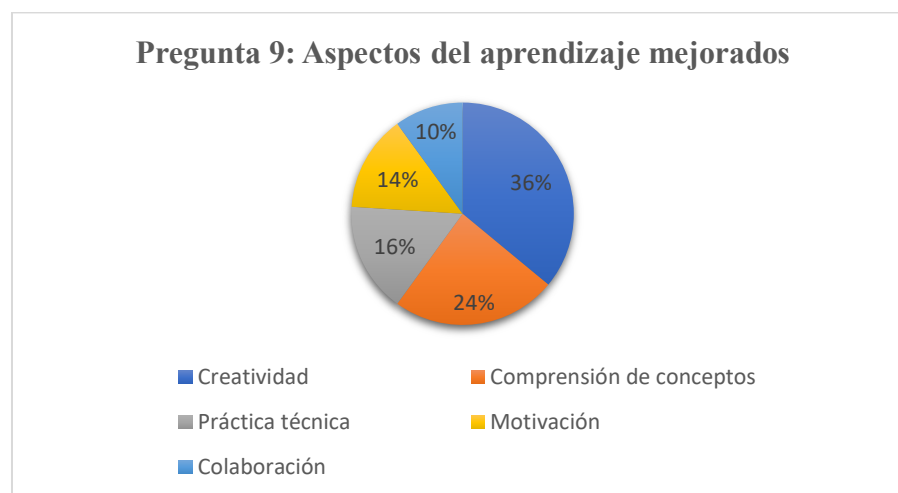
Estos resultados sugieren que, además de invertir en infraestructura, es necesario capacitar a los docentes y diseñar recursos más innovadores para captar la atención de los estudiantes.

## Pregunta 9: Aspectos del aprendizaje mejorados

Tabla 9 resultados pregunta 9

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Creatividad	18	36.00%
Comprensión de conceptos	12	24.00%
Práctica técnica	8	16.00%
Motivación	7	14.00%
Colaboración	5	10.00%
<b>Total</b>	<b>50</b>	<b>100.00%</b>

Gráfico 9 Resultados pregunta 9



### Análisis

La creatividad (36%) y la comprensión de conceptos (24%) son los aspectos del aprendizaje que más se benefician por los recursos digitales. Sin embargo, existe baja valoración de la colaboración (10%).

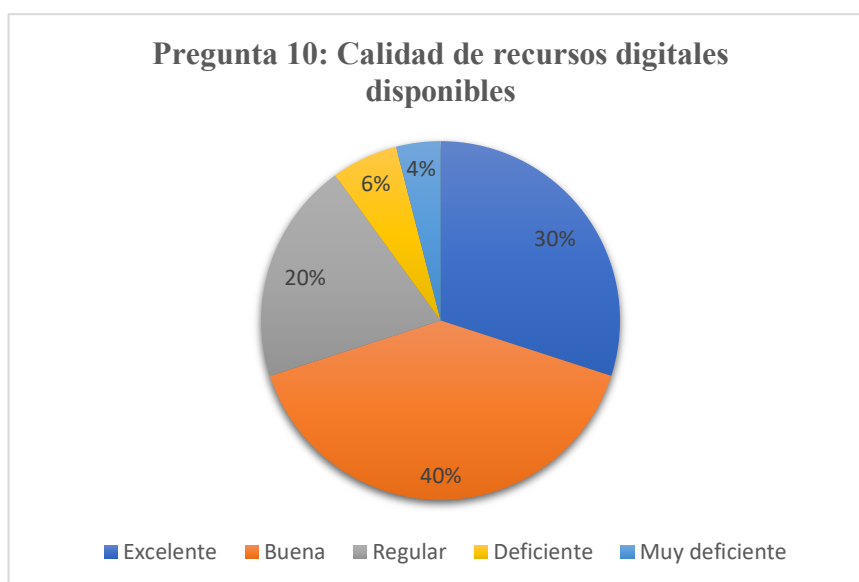
De esta manera identificamos la capacidad de los recursos digitales para enriquecer el pensamiento crítico y promover la originalidad en la producción artística y también se sugiere que se deben diseñar actividades que fomenten más el trabajo colaborativo.

### Pregunta 10: Calidad de recursos digitales disponibles

**Tabla 10** resultados pregunta 10

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Excelente	15	30.00%
Buena	20	40.00%
Regular	10	20.00%
Deficiente	3	6.00%
Muy deficiente	2	4.00%
<b>Total</b>	<b>50</b>	<b>100.00%</b>

**Gráfico 10** Resultados pregunta 10



#### **Análisis**

Aunque un 70% considera que la calidad de los recursos digitales es buena o excelente, un 30% opina que es regular o deficiente.

Esto indica claramente la necesidad de mejorar los estándares de diseño y accesibilidad de los recursos para garantizar que cumplan con las expectativas educativas y artísticas.

## **CAPÍTULO III**

### **PRODUCTO**

A continuación, se presenta una propuesta estructurada para la integración de recursos digitales en la educación artística de estudiantes de bachillerato, incorporando tablas que detallan aspectos clave del plan:

#### **Nombre de la propuesta**

“EDUCARTE, UN ESPACIO CREATIVO”

#### **Definición del tipo de propuesta**

LMS de gestión de aprendizaje de la Educación Artística para los estudiantes de 1<sup>ro</sup> de bachillerato de la U. E. “JOAQUÍN GALLEGOS LARA” de la Parroquia Monterrey del Cantón La Concordia.

Esta propuesta tecnológica tiene como finalidad ampliar y fortalecer las posibilidades de aprendizaje de 1<sup>ro</sup> Bachillerato. Partiendo desde la condición de que, a pesar de que un porcentaje significativo de los estudiantes han utilizado herramientas digitales con frecuencia, está presente una brecha al acceso lo que limita su aprovechamiento. Los recursos más utilizados son videos interactivos y aplicaciones, así recursos como simuladores o plataformas dedicadas no se han experimentado posiblemente por la disponibilidad.

Los recursos digitales se han ido integrando como parte del aprendizaje de la educación artística, es así que también aun los docentes enfrentan desafíos debido a la limitación por la calidad de los recursos disponibles. También es importante que el estudiantado valora positivamente incluir los recursos digitales ya que se consideran útiles mejorando la creatividad, comprensión de conceptos y la práctica.

Se identifico una oportunidad significativa para proponer a los estudiantes actividades donde se integren recursos digitales de forma efectiva en la educación artística, con un gran impacto en la dinámica, la interacción resaltando la oportunidad de diseñar estrategias pedagógicas apropiadas.

Nuestro LMS en educación artística se propuso mediante un enfoque pedagógico; partiendo del análisis del contexto de nuestro entorno educativo, y a partir de esto diseñar estrategias didácticas requeridas por los estudiantes para de esta manera finalmente aplicar estas herramientas en el proceso educativo; concretando en competencias de enseñanza fortalecido del docente y un aprendizaje significativo del estudiante.

#### Datos informativos

- Nombre de la institución: U. E. “Joaquín Gallegos Lara”
- Código AMIE: 23H00834
- Provincia: Sto.Dgo. de los Tsáchilas
- Cantón: La Concordia
- Parroquia: Monterrey
- Dirección: Barrió Bellavista Sector 3 Av. Galo Andrade
- Tipo de Educación: Educación Regular
- Nivel Educativo: Bachillerato
- Tipo de Unidad Educativa: Fiscal
- Zona: Rural
- Régimen escolar: Costa
- Modalidad: Presencial
- Jornada: Matutina
- Número de docentes: 27

- Número de alumnos: 347
- 

### **Contextualización**

La rápida evolución tecnológica ha influido significativamente en la educación artística, introduciendo nuevas metodologías y herramientas que facilitan la expresión creativa y el aprendizaje interactivo.

### **Objetivo de la propuesta**

Integrar recursos digitales mediante la implementación de un MLS que complementen y enriquezcan la instrucción de la educación cultural y artística en el nivel de bachillerato de la Unidad Educativa “Joaquín Gallegos Lara” del cantón la Concordia, promoviendo una educación más dinámica y accesible.

### **Objetivos específicos**

- Seleccionar y adaptar herramientas digitales adecuadas para las disciplinas artísticas del currículo.
- Instruir a los estudiantes en el uso de herramientas digitales para la ECA y la plataforma LMS.
- Evaluar el impacto de la integración de recursos digitales en el aprendizaje y desempeño artístico de los estudiantes.

### **Estructura de la Propuesta**

Esta propuesta metodológica está diseñada mediante conceptos básicos de elaboración de una guía de aprendizaje en la cual se implementan herramientas digitales gratuitas que sean accesibles, útiles y eficaces para que el docente las transmita al estudiantado. De esta manera, se ha considerado para la elaboración de esta propuesta aspectos socio económicos, pedagógicos proporcionando su uso aceptable y que a futuro se socialice de forma adecuada.

El diseño e implementación de este entorno virtual de enseñanza de educación artística permitirá al docente proporcionar un espacio adecuado para el estudiantado, considerando también que serán momentos adicionales a los periodos áulicos, donde mediante la implementación de herramientas digitales novedosas y sobre todo gratuitas las actividades sean prácticas, dinámicas, creativas, además proporcionar toda la información necesaria para las mismas, así como mantener una comunicación acertada entre docente estudiante y que llegue a mejorar el ciclo de aprendizaje en el nivel de bachillerato.

La propuesta se la ha estructurado mediante dos recursos, el primero que es una guía física y también una plataforma MLS.

- **Guía Física:** En este soporte se detalla todas las actividades realizadas con la aplicación de los recursos digitales, donde el docente contará con el contenido de apoyo para ejecutar las actividades planteadas en el LMS.

*Figura 2 Guía física*



- **LMS:** En este espacio se planifica desarrollar todas las actividades citadas en la guía física, proporcionando mediante videos, presentaciones dinámicas los conceptos básicos de los temas pertinentes de educación artística, así como las actividades de las mismas descritas para su ejecución en las diferentes secciones, adicional a eso se proporcionara las herramientas digitales adecuadas, tutoriales, enlaces

de ingreso, con la finalidad de que mediante el uso de las mismas el aprendizaje de los estudiante sea más representativo.

Figura 3 Portada plataforma MLS



### Temario de educación cultural y artística para el LMS

De acuerdo a lo establecido para el aprendizaje de los estudiantes de 1ro de bachillerato contemplado en el currículo la temática debe desarrollarse en cuanto a patrimonio, espacios dedicados al arte y culturas ancestrales, temas de los cuales se procede a diseñar los debidos estudios para posteriormente crear soportes artísticos, mediante el uso de recursos tecnológico digitales.

**Patrimonio:** en este curso el estudiante explora y aprende acerca de la importancia de la conservación y la transmisión del patrimonio que posee el Ecuador, desarrollando diferentes fases de actividades.

- Lectura y conceptualización de patrimonio
- Lectura para conocer la clasificación de patrimonio del Ecuador
- Patrimonio Cultural del Ecuador, clasificación
- Patrimonio Artístico, tipos
- Creación de una infografía sobre patrimonio artístico

**Espacios dedicados al arte:** En esta unidad se enfatiza en el conocimiento de los diversos espacios que podemos crear para la difusión o exposición de las obras artistas creadas por el hombre.

- Lectura de conceptualización de los espacios dedicados al arte

- Clasificación de los espacios dedicados al arte
- Composición de una galería virtual sobre patrimonio del Ecuador con la herramienta artstep

**Culturas ancestrales del Ecuador:** En este tema vamos a estudiar las culturas ancestrales del Ecuador lo cual es importante para preservar la identidad nacional, reconocer la diversidad cultural y fomentar el desarrollo local.

- Lectura sobre importancia de las culturas ancestrales
- Principales culturas ancestrales y sus asentamientos
- Crear un documental de una cultura ancestral del Ecuador

### **Determinación de herramientas digitales para el LMS**

Los recursos digitales para la creación de la siguiente propuesta se seleccionaron acorde a las necesidades de creación de soportes artísticos para el aprendizaje, la posibilidad de crear un entorno dinámico para el aprendizaje de los estudiantes y como apoyo posterior o pre sesión áulica posibilitando la evaluación del desenvolvimiento del estudiante.

- **Moodle Mil aulas:** esta plataforma permite la creación comunidades de aprendizaje en línea. Para nuestros fines se planteará como un entorno para almacenar e intercambiar material educativo con la estructura LMS. Posee la característica de contener la información, actividades educación cultural y artística contempladas en la guía física, proporcionando una conexión instantánea hacia otras plataformas que funcionaran como recursos y herramientas de enseñanza aprendizaje.
- **Prezi:** es una herramienta online que se utilizó para crear presentaciones dinámicas y no lineales, muy diferente a las tradicionales presentaciones de diapositivas por su novedosa navegación y la organización visual, permitiendo una experiencia de presentación más interactiva y atractiva de los temas a estudiar en ECA.
- **Canva:** en esta herramienta se sugirió la creación de soportes artísticos como infografías y videos presentando información de forma más dinámica favoreciendo el aprendizaje.

- **Quizzes:** Esta plataforma nos permite la creación de cuestionarios, los cuales son pruebas cortas que se usan para evaluar conocimientos, habilidades o comprensión sobre unas las temáticas de educación artística.

## Diseño de actividades

*Cuadro 5 Diseño de actividades*

<b>Tema</b>	<b>Nombre de la actividad</b>	<b>Descripción</b>	<b>Tipo de recurso</b>
<b>Patrimonio artístico del Ecuador</b>	<b>Patrimonio artístico</b>	<b>El recurso instruye sobre el patrimonio artístico y su clasificación</b>	<b>Presentación canva</b>
	<b>Abre el cubo</b>	<b>Esta actividad ramificada refuerza los conocimientos en un juego de aciertos</b>	<b>Juego aciertos</b>
	<b>Encuentra las obras de arte</b>	<b>Completa el reto respondiendo las preguntas y avanzando a los niveles siguientes</b>	<b>Sacpe room</b>
	<b>Composición de una infografía de patrimonio artístico</b>	<b>Compone una infografía donde se expone el patrimonio artístico</b>	<b>Infografía</b>
<b>Espacios dedicados al arte</b>	<b>Espacios y escenarios dedicados al arte</b>	<b>El recurso instruye sobre el los espacios dedicados al arte</b>	<b>Presentación prezi</b>
	<b>Responde las preguntas</b>	<b>Responde las interrogantes para reforzar los conocimientos</b>	<b>Quizizz</b>

	<b>Museo nacional del Ecuador</b>	<b>Da un breve paseo por el museo virtual del Ecuador</b>	<b>Simulador 3d</b>
	<b>Galería de patrimonio</b>	<b>Crea una galería con una herramienta virtual simulando una galería</b>	<b>Galería Virtual</b>
<b>Culturas ancestrales del Ecuador</b>	<b>Responde las preguntas</b>	<b>Responde las interrogantes para reforzar los conocimientos</b>	<b>Quizizz</b>
	<b>Culturas ancestrales en el territorio ecuatoriano</b>	<b>Crea un video documental de una cultura ancestral del Ecuador asignada con información específica</b>	<b>Video documental</b>

**GUIA FISICA PARA LA APLICACION DE RECURSOS  
DIGITALES PARA LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA**



**EDUCARTE  
UN ESPACIO CREATIVO**



## ESTRUCTURA DE LA GUÍA FÍSICA DE APRENDIZAJE

### GUÍA DE ESTRATEGIAS DE RECURSOS DIGITALES PARA LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA DE ESTUDIANTES DE BACHILLERATO

#### EDUCARTE – UN ESPACIO CREATIVO

<b>PRIMERA PARTE</b>	<b>Definición del producto</b> <b>Objetivo</b> <b>Introducción</b>
----------------------	--

<b>SEGUNDA PARTE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Metodología</b></li><li>• <b>Introducción de herramientas digitales en la educación artística</b></li><li>• <b>Beneficios y herramientas digitales</b></li><li>• <b>Creación de aula virtual</b></li></ul>
----------------------	---

<b>TERCERA PARTE</b>	<b>Conceptualización</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Educación artística</b></li><li>• <b>Recursos Digitales para la Educación Cultural y Artística</b></li></ul>
----------------------	--

<b>CUARTA PARTE</b>	<b>Autoevaluación</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Glosario</b></li></ul>
---------------------	---

## **PRIMERA PARTE**

Propuesta

Nombre de la propuesta

### **EDUCARTE – UN ESPACIO CREATIVO**

#### **Definición del tipo de propuesta**

El sistema de administración del aprendizaje de la Educación Artística para los estudiantes de 1<sup>ro</sup> bachillerato de la Unidad Educativa "JOAQUÍN GALLEGOS LARA" de la parroquia Monterrey, ubicada en el cantón La Concordia.

Esta propuesta tecnológica tiene como finalidad ampliar y fortalecer las posibilidades de aprendizaje de 1<sup>ro</sup> Bachillerato. Partiendo desde la condición de que, a pesar de que un porcentaje significativo de los estudiantes han utilizado herramientas digitales con frecuencia, está presente aun una brecha al acceso lo que limita su aprovechamiento. Los recursos más utilizados son videos interactivos y aplicaciones, así recursos como simuladores o plataformas dedicadas no se han experimentado posiblemente por la disponibilidad.

Los recursos digitales se han ido integrando como parte del aprendizaje de la educación artística, es así que también aun los docentes enfrentan desafíos debido a la limitación por la calidad de los recursos disponibles. También es importante que el estudiantado valora positivamente incluir los recursos digitales ya que se consideran útiles mejorando la creatividad, comprensión de conceptos y la práctica.

Se identifico una oportunidad significativa para proponer a los estudiantes actividades donde se integren recursos digitales de forma efectiva en la educación artística, con un gran impacto en la dinámica, la interacción resaltando la oportunidad de diseñar estrategias pedagógicas apropiadas.

Nuestro LMS en educación artística se propuso mediante un enfoque pedagógico; partiendo del análisis del contexto de nuestro entorno educativo, y a partir de esto diseñar estrategias didácticas requeridas por los estudiantes para de esta manera finalmente aplicar estas herramientas en el proceso educativo;

concretando en competencias de enseñanza fortalecido del docente y un aprendizaje significativo del estudiante.

### **Objetivo de la propuesta:**

Integrar recursos digitales mediante la integración de un MLS que complementen y enriquezcan la enseñanza de la educación cultural y artística en el nivel de bachillerato de la Unidad Educativa “Joaquín Gallegos Lara” del cantón la Concordia, promoviendo una educación más dinámica y accesible.

### **Objetivos Específicos**

- Designar las actividades para un proceso de aprendizaje mediante la aplicación de herramientas digitales.
- Seleccionar y adaptar herramientas digitales adecuadas para las disciplinas artísticas del currículo.
- Diseñar un entorno educativo dinámico y amigable con facilidad de interacción de los estudiantes.
- Evaluar el impacto de la integración de recursos digitales en el aprendizaje y desempeño artístico de los estudiantes.

### **Introducción**

En la era digital actual, los recursos digitales nos han permitido transformar de forma significativa los métodos de enseñanza y aprendizaje en diversas áreas de conocimiento, incluyendo la educación cultural y artística. La integración de herramientas digitales en el ámbito artístico amplía las posibilidades creativas de los estudiantes, así como también permite acceder de forma dinámica e interactiva al conocimiento.

Plataformas multimedia, aplicaciones de diseño, software de edición, simuladores y entornos virtuales, entre otros, han reinventado la de experimentar y enseñar el arte. Los recursos digitales no solo fortalecen la experiencia educativa, sino que también provocan novedosas formas de expresión y comunicación visual, las cuales se adaptan a las necesidades de las nuevas generaciones y permiten proponer una educación artística inclusiva, innovadora y accesible.

En el nivel de bachillerato, donde los estudiantes comienzan a desarrollar una visión más crítica, técnica y personal de la expresión artística, los recursos digitales se han venido convirtiendo en herramientas claves para promover el aprendizaje del arte. La incorporación de tecnologías digitales en el aula permite explorar nuevas formas de creación y análisis.

Los medios digitales no solo potencian la creatividad y la autonomía del estudiante, sino que también fomentan la apreciación visual, la innovación y la conexión con el entorno digital que los rodea. En este sentido, los recursos digitales no solo complementan la enseñanza tradicional, sino que amplían la proyección del arte como forma de comunicación contemporánea.

## **SEGUNDA PARTE**

### **Metodología e implementación**

La metodología aplicada en esta guía busca combinar la presencialidad con herramientas digitales y de esta forma ofrecer una experiencia educativa más dinámica, colaborativa y significativa, la incorporación de un Sistema de Gestión del Aprendizaje (MLS) en la enseñanza de la educación artística permite enriquecer el proceso formativo al integrar recursos digitales que potencian la creatividad, la investigación y la apreciación del arte.

Las ventajas de este sistema aplicado a la ECA, son necesarias ya que promueve el aprendizaje autónomo y personalizado, amplía el acceso a una diversidad de recursos artísticos, permite el seguimiento del progreso individual y grupal, incentiva la interacción de los estudiantes fuera del aula física, evidencia del proceso creativo y de aprendizaje, así como también se acopla a las posibilidades de cada alumno considerando sus intereses y habilidades.

Es importante que el uso del MLS y las herramientas digitales presentes en esta no sustituyan en un todo la experiencia práctica propia del arte, sino que la complementen. La metodología debe mantenerse flexible para adaptarse a distintos niveles de acceso tecnológico, estilos de aprendizaje y tipos de expresión artística.

## Fases del proceso de aprendizaje



### Fase de Planificación y Diseño

En esta etapa el docente selecciona el MLS (Moodle) para el diseño del aula virtual por unidades o temáticas de educación artística, la carga de los recursos como videos, diapositivas, textos, enlaces externos, museos virtuales y herramientas digitales.

### Fase de Integración al Aula Presencial

Sincronización de las actividades presenciales con las digitales, es importante entender que se trata de un complemento para el aprendizaje de la ECA, mediante el uso de estas herramientas.

### Fase de Desarrollo de Actividades

Actividades asincrónicas: trabajos prácticos, comentarios en foros, entrega de producciones artísticas digitalizadas en horarios post clase. Actividades sincrónicas (opcional): videoconferencias, tutorías o presentaciones virtuales potenciadas con el uso de herramientas integradas o externas (como genially, prezi, Canva, artstep etc.) para la creación colaborativa de murales o exposiciones virtuales.

### Fase de Evaluación y Retroalimentación

Esta debe ser continua mediante rúbricas, retroalimentación personalizada a través de comentarios en las tareas o mensajes directos.

## Fase de Cierre

Esta se dará mediante la presentación de las actividades finales de los estudiantes tanto en el aula física como en la bandeja dentro del MLS.

### **Estrategia de para el aprendizaje de educación artística mediante recursos digitales.**

La selección de recursos digitales según el nivel educativo y la realidad tecnológica de los grupos nos permite generar de forma segura un equilibrio entre el uso de herramientas digitales y el trabajo manual/artístico presencial, se esta manera Fomentamos la creatividad y la libertad expresiva, más allá de la precisión técnica priorizando la participación activa, el disfrute estético y el pensamiento crítico.

## Actividades

### ACTIVIDAD 1 INFOGRAFÍA CANVA

#### 1.- Introducción a la aplicación

##### Introducción a Canva

Canva es una plataforma online la cual permite a los estudiantes y demás personas, sin importar su experiencia, crear infografías novedosas y creativas en cuestión de minutos.

Esta herramienta dota al estudiante de una gran gama de plantillas las cuales puede utilizar, así como también crear sus diseños desde cero apelando a su creatividad y compartirla de forma virtual o física de requerirlo.



#### 2.- Trabajar con la actividad

**Tema de estudio:** Patrimonio artístico del Ecuador.

**Objetivo de la actividad:** Conocer el patrimonio artístico del Ecuador y evidenciarlo mediante la creación de una infografía digital.

**Proceso:**

Realizar una infografía acerca del Patrimonio Artístico del Ecuador usando la herramienta Canva, lo cual fortalecerá el aprendizaje del estudiante acerca del Patrimonio del Ecuador y ayudar en su transmisión y cultivar la identidad.

**Como acceder a Canva**

[https://www.canva.com/es es/](https://www.canva.com/es_es/)

**Tutorial**

<https://www.youtube.com/watch?v=3VMcmLXb-oY>



**Paso 1:**

En primer lugar, revisaremos y analizaremos el material proporcionado donde se encuentra toda la información necesaria sobre patrimonio artístico.

Los estudiantes deben analizar y organizar la información del patrimonio:

- Arquitectura
- Pintura
- Escultura

Los estudiantes ingresaran a la plataforma canva una vez proporcionado el enlace.

Mediante la guía del docente y la visualización del tutorial los estudiantes procederán a diseñar la infografía.

**Paso 2:**

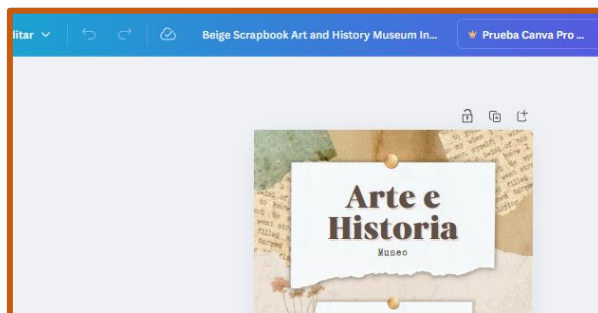
Los estudiantes desarrollan la actividad lúdica de Wordwall Abre el cubo

**Paso 3:**

Los estudiantes deben desarrollar y completar la actividad de Scape room encuentra las obras del museo

**Paso 4:**

En la plataforma canva diseñar una infografía del patrimonio artístico del Ecuador. Una vez diseñado y finalizado los estudiantes compartirán trabajo en la plataforma para su valoración, así como la difusión en sus redes para que sea socializado.



## ACTIVIDAD 2 GALERÍA VIRTUAL ARTSTEP

### 1.- Introducción a la aplicación

#### Introducción a la plataforma artstep

Artsteps es una plataforma virtual gratuita la cual permite a estudiantes y docentes crear ambientes virtuales en tercera dimensión. Esta plataforma permite a los usuarios diseñar espacios virtuales como museos o galerías, y navegar por ellos como si estuvieran en un entorno real. Su interfaz es intuitiva y fácil de usar, lo que facilita la creación de experiencias virtuales atractivas y envolventes, mediante la integración sencilla de imágenes, videos, audios y textos.



### 2.- Trabajar con la actividad

**Tema de estudio:** Espacios y escenarios dedicados al arte.

**Objetivo de la actividad:** Conocer y recrear una galería temática de un de un patrimonio del Ecuador, así como conocer los conceptos básicos sobre museografía.

Realizar una Galería de arte virtual donde se exponga un tema sobre el patrimonio del Ecuador, este puede ser a criterio del estudiante como, por ejemplo:

Patrimonio natural (flora, fauna), patrimonio cultural (pintura, arquitectura, escultura, música nacional, festejos ancestrales).

## Como acceder a Artstep

[https://www.canva.com/es\\_es/](https://www.canva.com/es_es/)

## Tutorial como crear una galería virtual

<https://www.youtube.com/watch?v=3VMcmLXb-oYPaso>



### Paso 1:

En primer lugar, revisaremos y analizaremos el material proporcionado donde se encuentra toda la información necesaria sobre espacios y escenarios dedicados al arte.

### Paso 2:

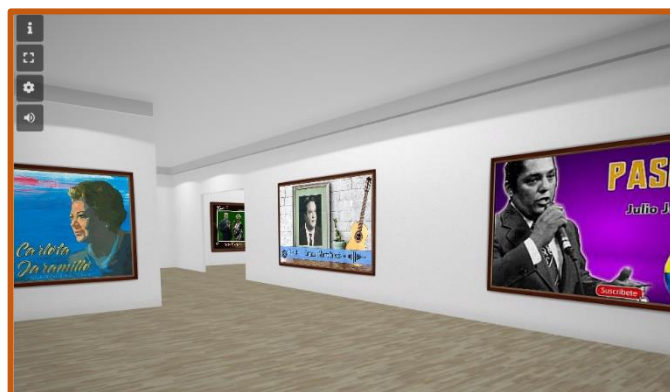
Los estudiantes resolverán la actividad de un Quizizz para reforzar los conocimientos.

### Paso 3:

Los estudiantes experimentaran visitando un museo virtual del ecuador mediante el enlace proporcionado.

### Paso 4:

En la plataforma artstep diseñar una galería virtual de un patrimonio del Ecuador. Una vez finalizada los estudiantes compartirán trabajo en la plataforma para su valoración, así como la difusión en sus redes para que sea socializado.



## ACTIVIDAD 3 VIDEO DOCUMENTAL CANVA

### 1.- Introducción a la aplicación

#### Introducción a Canva

Canva es una plataforma online la cual permite a los estudiantes y demás personas, sin importar su experiencia, crear infografías novedosas y creativas en cuestión de minutos.

Esta herramienta dota al estudiante de una gran gama de plantillas las cuales puede utilizar, así como también crear sus diseños desde cero apelando a su creatividad y compartirla de forma virtual o física de requerirlo.



### 2.- Trabajar con la actividad

**Tema de estudio:** Culturas ancestrales del Ecuador.

**Objetivo de la actividad:** Indagar y valorar las culturas ancestrales del Ecuador a través del estudio de sus manifestaciones históricas, sociales, espirituales y artísticas, con el propósito de producir un documental educativo que rescate, preserve y difunda su legado cultural entre las nuevas generaciones.

#### Como acceder a Canva

[https://www.canva.com/es es/](https://www.canva.com/es_es/)

#### Tutorial

<https://www.youtube.com/watch?v=2aofeJQdnps&t=2s>

#### Paso 1:

Revisaremos y analizaremos el material proporcionado donde se encuentra la información necesaria sobre las culturas ancestrales del Ecuador.

#### Paso 2:

Realizar la actividad quizz con el objetivo de reforzar los conocimientos

#### Paso 3:

Creo un video documental de una cultura ancestral del Ecuador asignada con información específica.

## **TERCERA PARTE**

### **Conceptualización**

#### **Educación Cultural y Artística**

La Educación Cultural y Artística es un área que contempla un proceso formativo que promueve el desarrollo integral del ser humano a través de la apreciación, la creación y la reflexión sobre las manifestaciones artísticas y culturales. Esta área busca no solo el aprendizaje de técnicas y lenguajes artísticos, sino también la formación de ciudadanos sensibles, críticos y conscientes de la diversidad cultural que los rodea. Según la UNESCO (2006), "la educación artística contribuye al desarrollo de la personalidad, la creatividad y la capacidad crítica, elementos esenciales para una ciudadanía activa y democrática".

Este tipo de educación reconoce el arte como un lenguaje universal que permite comunicar ideas, emociones y visiones del mundo, facilitando la construcción de identidades personales y colectivas. Así, se convierte en un espacio para la expresión individual y el diálogo intercultural, fomentando el respeto por la diversidad. Hernández (2008) sostiene que "la educación artística no se reduce a la enseñanza de métodos artísticos, sino que permite a los estudiantes desarrollar una mirada sensible y crítica frente al entorno cultural y social".

Asimismo, la Educación Cultural y Artística fortalece competencias clave como la creatividad, la empatía, la expresión y el pensamiento crítico. A través de la producción artística y la apreciación estética, los estudiantes adquieren habilidades transferibles a otros campos del conocimiento y a la vida cotidiana. Como afirma Eisner (2002), "el arte enseña a ver, a interpretar, a descubrir significados múltiples en la experiencia humana".

En contextos educativos, esta área también cumple un papel importante en la inclusión y la equidad, al permitir que todas las voces sean escuchadas y valoradas desde su contexto cultural. De acuerdo con Nussbaum (2010), una educación que incluye el arte y la cultura "cultiva la capacidad de imaginar la vida de otro ser humano", algo fundamental para la convivencia democrática y la justicia social.

## **Recursos Digitales para la Educación Cultural y Artística**

En el contexto educativo contemporáneo, las herramientas digitales se han convertido en herramientas fundamentales que enriquecen los procesos de enseñanza y aprendizaje, particularmente en áreas como la Educación Cultural y Artística. Estos recursos no solo facilitan el acceso a una amplia variedad de contenidos artísticos y patrimoniales, sino que también transforman las formas de creación, expresión, apreciación y comunicación en el ámbito educativo. Según Cabero (2014), “las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se configuran como mediadores pedagógicos capaces de generar nuevas formas de interacción con el conocimiento artístico y cultural”.

La digitalización de contenidos permite que estudiantes y docentes accedan a museos virtuales, galerías en línea, obras interactivas, bibliotecas digitales, herramientas de diseño, software de edición sonora y visual, entre otros. Estos medios amplían los espacios y formatos tradicionales del arte, fomentando la experimentación y la inclusión de nuevas narrativas culturales. Como afirma Area (2012), “las tecnologías digitales no solo son medios para representar la cultura, sino que constituyen en sí mismas una nueva forma de producción cultural”.

Desde una perspectiva pedagógica, la aplicación de recursos digitales promueve la creación colaborativa, la colaboración activa y el aprendizaje autónomo, aspectos esenciales en la formación artística. Plataformas como Canva, GarageBand, Artsteps, Musescore, o incluso redes sociales educativas, permiten a los estudiantes generar y compartir sus propias obras, recibir retroalimentación y construir procesos creativos colectivos. En este sentido, la cultura digital rompe con la visión pasiva del estudiante, dándole un rol protagónico en la construcción de sentido a través del arte. De acuerdo con Hernández (2010), “la cultura visual digital redefine los modos en que los sujetos se relacionan con las imágenes, el arte y el conocimiento”.

Así mismo, los recursos digitales favorecen el acceso equitativo y diverso a expresiones culturales de distintos contextos geográficos, sociales y étnicos. Esto contribuye a una educación más inclusiva e intercultural, en la que se visibilizan identidades históricamente marginadas y se fomenta el respeto por la diversidad cultural. Como lo destaca la UNESCO (2019), “las nuevas tecnologías desempeñan un papel clave para el crecimiento de la educación artística, al facilitar el acceso y la colaboración”.

## CUARTA PARTE

### Desarrollo del LMS en la plataforma Mil Aulas

DESCRIPCIÓN	GRÁFICAS
<p>Enlace acceso a la plataforma, el usuario que desee observar el curso, puede ingresar en modo invitado al proporcionarle la dirección URL</p>	<p><a href="https://centrodejuegosmaticos.milaulas.com/">https://centrodejuegosmaticos.milaulas.com/</a></p>
<p><b>Paso 1:</b> Se ingresó al sitio de Mil Aulas donde se procedió a crear un sitio y una cuenta. Su nombre fue ecabachillerato</p>	
<p><b>Paso 2:</b> Una vez creada la cuenta se procedió a crear el curso en la pestaña CREAR CURSO, al desplegarse una nueva página y se dio clic en los tres puntos de la parte inferior derecha, seleccionando la opción crear curso. A continuación, se llena la información del curso, nombre, duración y disponibilidad. Se personalizo con portada diseñada para describir el curso.</p>	
<p><b>Paso 3:</b> Se procedió con la edición del curso. Se las secciones, en este curso se generaron 4 secciones, posteriormente se agregaron las actividades y recursos, planteadas en la Guía Física de actividades.</p>	

<p><b>Paso 4:</b> Se cargaron los suficientes recursos para cada sección, cada uno con las debidas indicaciones para el correcto desarrollo.</p>	
<p><b>Paso 5:</b> Se inserto los recursos de presentaciones interactivas, videos y demás medios, con aplicaciones canva, prezi, genially, youtube con información de los temas estudiados.</p>	
<p><b>Paso 6:</b> Los foros se realizó de la también añadiendo contenidos en él se describieron los pasos del foro.</p>	
<p><b>Paso 7:</b> Se dio clic en el botón de tarea, en esta aquí se llenaron los campos del nombre de la actividad, el procedimiento de las actividades a realizar utilizando los recursos digitales.</p>	
<p><b>Paso 8:</b> En el apartado participantes se activó la opción de auto matrícula para posteriormente compartir el enlace y guiar a los estudiantes en el laboratorio de cómputo y acceso de invitados.</p>	

## VISUALIZACIÓN DE LOS TEMAS ESTUDIADOS DE ECA EN LA PLATAFORMA

En las secciones creadas en la estructura del LMS, se distribuyó de forma ordenada y acorde al desarrollo de las temáticas de ECA.

Es así que en la primera sección de la plataforma LMS fue dedicada a la portada de presentación de esta y a una entusiasta bienvenida a los estudiantes con el fin de motivarlos y sobre todo captar su atención, las siguientes tres secciones están destinadas a las temáticas de estudio, PATRIMONIO ARTÍSTICO, ESPACIOS DEDICADOS AL ARTE Y CULTURAS ANCESTRALES, en estas se encuentran detalladas la temática y sobre todo el material proporcionado mediante las bondades de los recursos digitales como:

Presentaciones el canva, prezi, videos instructivos, juego educativo en wordwall, un scape room en genially y los enlaces de acceso a las herramientas para realizar la actividad y los enlaces de un tutorial para guiarse a la hora de realizar los trabajos.

### VISUALIZACIÓN DE LA PRIMERA SECCIÓN PORTADA Y BIENVENIDA



The screenshot displays the LMS interface for the course 'EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA 1RO BACH JGL'. The top navigation bar includes 'Página Principal', 'Área personal', 'Mis cursos', and 'Administración del sitio'. The left sidebar menu lists various sections under 'EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA', with 'BIENVENIDA' highlighted. The main content area features a large banner with the course title and a colorful graphic. Below the banner is a 'BIENVENIDA' section with a video thumbnail and a welcome message.

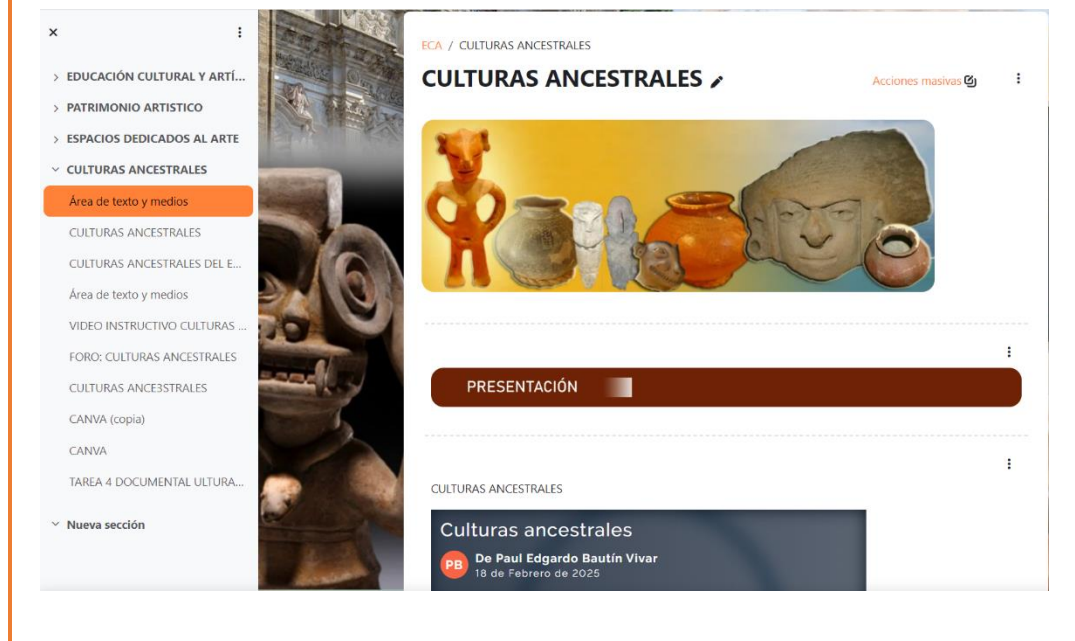
## VISUALIZACIÓN DE LA SEGUNDA SECCIÓN PATRIMONIO ARTÍSTICO

The screenshot displays the ECA website interface. At the top, there are navigation links: 'Página Principal', 'Área personal', 'Mis cursos', and 'Administración del sitio'. A user profile 'AU' is visible in the top right corner. A sidebar menu on the left is open, showing a tree structure with 'PATRIMONIO ARTÍSTICO' selected. The main content area features a header 'PATRIMONIO ARTÍSTICO' with a sub-header 'Patrimonio Artístico del Ecuador'. Below this is a large image of an ornate cathedral interior. Text below the image describes Ecuadorian art from the colonial period (16th-19th centuries), mentioning the influence of European architectural styles and indigenous work. A 'Mobiliario escolar' button is visible at the bottom right of the text area.

## VISUALIZACIÓN DE LA TERCERA SECCIÓN ESPACIOS DEDICADOS AL ARTE

The screenshot displays the ECA website interface for the 'ESPACIOS DEDICADOS AL ARTE' section. The navigation bar and sidebar are consistent with the previous screenshot. The main content area has a header 'ESPACIOS DEDICADOS AL ARTE' and a sub-header 'PRESENTACIÓN'. Below the header is a large image of a gallery wall with several framed artworks, including a prominent yellow and black face sculpture. A 'PRESENTACIÓN' button is visible below the image. At the bottom, there is a post by 'De Paul Edgardo Bautín Vivar' dated '1 de Abril de 2025'.

## VISUALIZACIÓN DE LA CUARTA SECCIÓN CULTURAS ANCESTRALES



### Evaluación de la Propuesta Innovadora

Con el objetivo de establecer el alcance de los resultados mediante la implementación del LMS de recursos digitales utilizado en la educación artística, podemos evidenciar en el siguiente cuadro las aptitudes básicas que se plantean para el proceso de evaluación mediante las mediciones de criterios con relación a habilidades y competencias artísticas. Por otra parte, se genera una interacción a nivel social, cultural, artístico y digital. Es importante realizar los debidos procesos indagatorios para pronosticar posibles efectos que ocasionen su uso acorde al nivel de educación en que se lo implemente acorde la variedad de habilidades que posee el estudiantado; por otro lado, es muy importante considerar las posibles debilidades, fortalezas para el aprovechamiento de la plataforma lo cual responde a los requerimientos de cada alumno.

*Cuadro 6 Evaluación de la propuesta*

<b>Tipo de Competencia</b>	<b>Criterio de evaluación</b>
Apreciación estética y crítica	Promueve la comprensión de conceptos artísticos y culturales Estimula el análisis crítico de obras y manifestaciones culturales Facilita la expresión artística mediante diversos lenguajes y técnicas Promueve la experimentación e innovación artística
Manejo de recursos Tecnológicos	Favorece el uso significativo de TIC para el aprendizaje artístico Garantiza la inclusión digital y la accesibilidad
Desarrollo individual	Estimula la valoración del patrimonio cultural propio y ajeno Desarrolla actitudes de respeto, empatía y conciencia intercultural Desarrolla la creatividad e innova constantemente
Aprende a aprender	Planifica, organiza y gestiona sus tiempos y actividades de aprendizaje de forma autónoma Reflexiona sobre sus propios procesos de aprendizaje, identificando fortalezas, debilidades y estrategias útiles Utiliza fuentes diversas y confiables para obtener información útil para su aprendizaje

### **Valoración de la propuesta**

Finalmente se pudo valorar la propuesta la cual se realizó por parte de los usuarios, que en este caso fueron los estudiantes de bachillerato, aquí se determinó la funcionalidad y la calidad del contenido del LMS. La propuesta cumple con todos los aspectos importantes citados en la investigación. Esta propuesta apunta de manera criteriosa a las necesidades del contexto en el que se enmarca, aplicando criteriosamente los recursos educativos tecnológicos en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Como se indica en el anexo 4.

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### Conclusiones

- El análisis de los resultados obtenidos revela que los estudiantes de primer año de bachillerato tienen una interacción moderada con los recursos digitales en su proceso educativo artístico. Si bien un porcentaje significativo utiliza estas herramientas con frecuencia, aún existe una brecha de acceso y uso ocasional que limita su aprovechamiento. Los recursos más utilizados son los videos interactivos y las aplicaciones, evidenciando una preferencia por materiales visuales y dinámicos que apoyen la comprensión y creatividad. Sin embargo, otros recursos como simulaciones o plataformas especializadas son menos explorados, lo que podría deberse a una falta de familiaridad o disponibilidad
- El diagnóstico del proceso de educación artística en los estudiantes de primer año de bachillerato revela un panorama en transición, donde los recursos digitales han comenzado a integrarse como parte del aprendizaje. El Docente de ECA, aunque cuentan con un nivel adecuado de dominio de estas herramientas, enfrentan desafíos relacionados con la limitación en la calidad de los recursos disponibles. Por otro lado, los estudiantes valoran positivamente la inserción de recursos digitales, considerándolos útiles en la mejora de la creatividad, la comprensión de conceptos y la práctica técnica.
- Con base en los resultados obtenidos, se evidencia una oportunidad significativa para proponer actividades que integren recursos digitales de manera efectiva en la educación artística, ante lo cual se diseñó una plataforma LMS donde se implementan estos recursos los cuales son un apoyo a las secciones presenciales dotándolo de características híbridas a la enseñanza de la educación cultural y artística.

## Recomendaciones

- Es sugerible realizar un diagnóstico continuo y detallado del acceso y uso de recursos digitales a los estudiantes de primer año de bachillerato, con el objetivo de identificar áreas de oportunidad y fortalecer el proceso educativo. Es fundamental implementar encuestas y observaciones periódicas para entender las preferencias y desafíos que enfrentan los estudiantes al utilizar estas herramientas. Basándose en los resultados, se deben desarrollar estrategias para diversificar el tipo de recursos disponibles, priorizando aquellos que combinen elementos visuales, auditivos e interactivos, como videos, simulaciones y plataformas colaborativas.
- Se recomienda fortalecer el proceso de educación artística mediante la integración de metodologías innovadoras que combinen recursos digitales y técnicas pedagógicas efectivas. Es esencial la capacitación periódica de los docentes, enfocadas en el diseño de actividades digitales que promuevan tanto el aprendizaje individual como el colaborativo. Estas capacitaciones deben incluir el manejo de herramientas digitales, estrategias de enseñanza activa y el diseño de actividades interactivas que fomenten la participación estudiantil. También se sugiere implementar un sistema de retroalimentación constante entre estudiantes y docentes, con la finalidad de evaluar la efectividad de los recursos utilizados y hacer ajustes oportunos.
- Se sugiere diseñar e implementar un plan de actividades que utilice recursos digitales de manera estratégica en la enseñanza de la educación artística. Este plan debe incluir proyectos específicos que aprovechen herramientas como aplicaciones de diseño, plataformas de aprendizaje colaborativo y simuladores interactivos para potenciar la creatividad y el desarrollo de habilidades técnicas. Es crucial que estas actividades sean inclusivas y adaptables a los dispositivos que los estudiantes utilizan con mayor frecuencia, como teléfonos móviles y laptops. Además, se sugiere que las actividades digitales sean complementadas con elementos de gamificación

y aprendizaje basado en proyectos, fomentando así la participación activa y la motivación intrínseca de los estudiantes.

## DIRECCIÓN PROPUESTA PRACTICA MLS



<https://ecabachillerato.milaulas.com>

## BIBLIOGRAFÍA

- Albán Lorena, López , R., y Tapia, T. (2023). Recursos didácticos. *Mendive, revista de educación*, 21(4), 11.
- Amendaño, J. P., y Quintanilla, P. F. (2021). Competencias y recursos digitales para la enseñanza aprendizaje en educación básica superior. *Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo INDTEC, C.A.*, 4.
- Andrade, S. M., y Matamoros, A. A. (2025). Recursos digitales y la enseñanza aprendizaje. *Revista Ñeque*, 8(21), 225.
- Arribas, J. C., Gutiérrez, S. M., Gil, M. C., y Santos, A. C. (2014). RECURSOS DIGITALES AUTÓNOMOS MEDIANTE REALIDAD AUMENTADA. *Revista Iberoamericana de Educación a*, 3.
- Belloch, C. (2012). Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje. *Departamento de Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación. Universidad de Valencia.*, 3.
- Cabero, J., y Ruiz, J. (2017). Las Tecnologías de la Información y Comunicación para la inclusión: reformulando la brecha digital. *REVISTA INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACION EDUCATIVA*, 1-10.
- Castro, S., Guzmán, B., y Casado, D. (2007). LAS TIC EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE. *Rvista de educacion Laurus*, 4.
- Espinosa, P. P. (2018). La Tecnología Educativa en la Pedagogía del siglo XXI: una visión en 3D. *Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa (RIITE)*, 1.
- Espinoza, P., y Cartagena , F. (2021). Tecnologías avanzadas para afrontar el reto de la innovación educativa. *RIED Revista Iberoamericana de Educación a distancia*, 3.
- García, A., Muñoz, V., y Repiso. (2016). Recursos digitales para la mejora de la enseñanza y el aprendizaje. *Universidad de Salamanca*, 1.
- García, F. J., y Miguel, I. N. (2022). Arte y educación artística una reflexión sobre la creatividad y la interdisciplinariedad de los lenguajes artísticos. *Artseduca*, 4-5.

- Gavino, S., Fuertes, L., y Defranco, G. (2012). Recursos Digitales para el Aprendizaje del Dibujo Tecnológico. *Revista Iberoamericana en Educación y Educación en Tecnología*, 1.
- Grande, M., Cañón, R., y Cantón, I. (2016). TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION Y LA COMUNICACIÓN: EVOLUCION DEL CONCEPTO Y CARACTERÍSTICAS . *REVISTA INTERNACIONAL DE INVESTIGACION E INNOVACION EDUCATIVA*, 3-5-9-10.
- LedoI, M. V., y CruzII, C. R. (2008). Tecnología educativa, medios y recursos de enseñanza-aprendizaje. *Educación Médica Superior*.
- Litwin, E. (2005). *Tecnologías educativas en tiempos de Internet*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- López, J. m. (2016). EDUCACIÓN ARTÍSTICA: SUSTANTIVAMENTE “EDUCACIÓN” Y ADJETIVAMENTE “ARTÍSTICA”. *Educación XXI*, 5.
- Manyari, S., Vargas, J., y Cruz, I. (2023). Recursos digitales favorecen el proceso de enseñanza y aprendizaje en tiempos de pandemia. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(27).
- María Dolores Álvarez-Rodríguez, M. d.-M.-B. (2019). Enseñanza artística mediante TIC en la Educación Secundaria Obligatoria. Análisis de herramientas docentes en línea. *Revista de Educación a Distancia*, 3.
- Meneses, E. Q. (2009). Recursos didácticos digitales: medios innovadores para el trabajo colaborativo en línea. *Revista Electrónica@ Educare*, 3.
- Muñoz, J. M., y Bustingorry, S. O. (2012). Educación Artística para la Formación Integral. Complementariedad entre Cultura Visual e Identidad Juvenil. *Estudios pedagógicos*, 4.
- Palau, S. D. (2022). Evolución de la docencia con TIC en el área de la Expresión Plástica y Visual de la Facultad de Magisterio de la Universitat de València, entre 1980 – 2010. Convergencias hasta 2020. *Artseduca*, 12.
- Pérez, I. (2017). Creación de Recursos Educativos Digitales: Reflexiones sobre Innovación Educativa con con TIC. *Revista Internacional de Sociología de la Educación*, 23.
- Pichs, M. A., y Valladares, A. L. (2017). La educación artística en la educación inicial. Un requerimiento de la formación del profesional. *Adalia Lisett Rojas Valladares*, 3.

- Poot, C. G. (2012). La importancia de la educación artística en la formación integral del alumno. *UPN - 042*. UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL, CD. DEL CARMEN.
- Prieto, F. P. (27 de marzo de 2012). *Diseño de recursos digitales educativos*. Diseño de recursos digitales educativos: <https://canaltic.com/blog/?p=889>
- Rabajoli, G. (enero de 2012). *webinar*. webinar: <https://www.webinar.org.ar/sites/default/files/actividad/documentos/Graciela%20rabajoli%20Webinar2012.pdf>
- Sosa, A. B. (2024). Las herramientas digitales y su importancia en el trabajo colaborativo docente. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 9(17), 17.
- Vintimilla, M. P. (2019). LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA Y SUS PROBLEMAS: CONSIDERACIONES. *Revista de Investigación y Pedagogía del Arte*, 5-6.
- Williman, A., Condado, C., Realini, S., y Dimuro, J. (febrero de 2019). *Plan ceibal*. Plan ceibal: <https://rea.ceibal.edu.uy/elp/ocw-rea-laboratorio-de-objetos-de-aprendizaje/index.html>

## ANEXOS



### UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

#### DIRECCION DE POSGRADO

#### MAESTRIA EN EDUCACION CON MENCIÓN EN PEDAGOGIA EN ENTORNOS DIGITALES

Encuesta dirigida a estudiantes de 1ro de bachillerato de la U.E. "JOAQUIN GALLEGOS LARA" Provincia de Sto. Domingo de los Tsáchilas, Cantón La Concordia.

#### DATOS GENERALES

Nombre: Paúl Edgardo Bautin Vivar Nivel de Instrucción: Tercer Nivel

Especialidad: Diseño Gráfico Teléfono: 0992327962

Correo electrónico: [paedbautin@hotmail.com](mailto:paedbautin@hotmail.com) Fecha: mayo de 2025

#### OBJETIVO

Esta encuesta se planteo con el objetivo de conocer los resultados al emplear el diseño de una guía de aprendizaje implementando los recursos digitales en la educación artística, de los estudiantes de 1ro bachillerato de la U.E. "JOAQUIN GALLEGOS LARA" Provincia de Sto. Domingo de los Tsáchilas.

#### INSTRUCCIONES

- Lea detenidamente cada una de las preguntas
- Encierre las respuestas que a su criterio sean correctas.
- Tiempo estimado 10 minutos.

1. **¿Con qué frecuencia usas recursos digitales (videos, imágenes, plataformas) en tus clases de educación artística?**

- Siempre
- Frecuentemente
- Ocasionalmente
- Rara vez
- Nunca

2. **¿Qué tipo de recursos digitales prefieres utilizar para aprender sobre arte?**

- Videos interactivos

- Aplicaciones de diseño o edición digital
  - Simulaciones o animaciones
  - Plataformas en línea (LMS, blogs, etc.)
3. **¿Consideras que los recursos digitales hacen que las clases de arte sean más interesantes y motivadoras?**
- Totalmente de acuerdo
  - De acuerdo
  - Ni de acuerdo ni en desacuerdo
  - En desacuerdo
  - Totalmente en desacuerdo
4. **¿Qué dispositivo utilizas con mayor frecuencia para interactuar con recursos digitales en las clases de arte?**
- Computadora de escritorio
  - Laptop
  - Tablet
  - Teléfono móvil
5. **¿Cómo calificas el nivel de dominio del docente en el uso de recursos digitales en la clase de arte?**
- Excelente
  - Bueno
  - Regular
  - Deficiente
  - Muy deficiente
6. **¿Qué tan útiles consideras los recursos digitales para desarrollar habilidades artísticas como dibujo, música o diseño?**
- Muy útiles

- Bastante útiles
- Algo útiles
- Poco útiles
- Nada útiles

7. **¿Te gustaría que se implementen más actividades interactivas utilizando recursos digitales en las clases de arte?**

- Sí, mucho
- Sí, algo
- Me es indiferente
- No, no mucho
- No, nada

8. **¿Qué desafíos encuentras al usar recursos digitales en tus clases de educación artística?**

- Falta de acceso a dispositivos tecnológicos
- Conexión a internet limitada o inestable
- Falta de formación para utilizar los recursos
- Recursos digitales poco atractivos o relevantes

9. **¿Qué aspecto del aprendizaje artístico mejora más con los recursos digitales?**

- Creatividad
- Comprensión de conceptos artísticos
- Práctica técnica
- Motivación para aprender
- Colaboración con compañeros

10. **¿Cómo calificas la calidad de los recursos digitales disponibles para las clases de educación artística?**

- Excelente
- Buena



UNIDAD EDUCATIVA  
" JOAQUÍN GALLEGOS LARA "



AMIE 23H00834/ Resolución N.º 00478-R, 10/05/2017

Dirección: Vía la Concordia - Puerto Nuevo entre Av. Galo Andrade Salas y Abacá Ecuador

Email: [ramonc.castro@educacion.gob.ec](mailto:ramonc.castro@educacion.gob.ec); teléfono 3853-008-0999108131

Monterrey 1/02/2025

*Lic. Paúl Bautín*

DOCENTE DEL AREA DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA DE LA U.E. "JOAQUIN GALLEGOS LARA"

*Presente. –*

De mi consideración:

En Calidad de Rector (e), de la Unidad Educativa "Joaquín Gallegos Lara" de la parroquia Monterrey para expresar un cordial saludo augurando éxito en sus labores diarias.

Estimado compañero, ante la solicitud presentada para la aplicación de una **Encuesta dirigida a estudiantes de 1ro de bachillerato de la U.E. "JOAQUIN GALLEGOS LARA", con objetivo de conocer los resultados al emplear el diseño de una guía de aprendizaje implementando los recursos digitales en la educación artística.**

Autorizo la aplicación de la misma para que los resultados obtenidos de la misma sean provechosos en la consecución de su propuesta educativa.

Seguros de lo valioso de su proyecto, auguro muchos éxitos.

*Atentamente,*

  
**Msc. Ramón Castro T.**  
**RECTOR (e)**





**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**  
**DIRECCION DE POSGRADO**

**MAESTRIA EN EDUCACION CON MENCIÓN EN PEDAGOGIA EN ENTORNOS DIGITALES**

**Título de la propuesta: Guía de aprendizaje implementando los recursos digitales en la educación artística, de los estudiantes de 1ro bachillerato de la U.E. "JOAQUIN GALLEGOS LARA" Provincia de Sto. Domingo de los Tsáchilas.**

**1. Datos personales del Especialista**

Fecha: 12 de mayo de 2025

Nombres y apellidos: Alfredo Javier Domínguez Alava

Grado académico (área): Maestría en Educación

Experiencia en el área: Educación

**2. Autovaloración del especialista**

Marque con una "X" los criterios

Fuentes de argumentación de los conocimientos	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos técnicos sobre la propuesta	x		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas a la propuesta.	x		
Referencias de propuestas similares en otros contextos (Otros que se requiera de acuerdo con la particularidad de cada trabajo)	x		
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>		

Observaciones: Muy bien desarrolladas las competencias digitales

**3. Valoración de la Propuesta**

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta	X				
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados	X				
Otros que quieran ser puestos a consideración del especialista					

Observaciones: Muy claras y pertinentes

**MA:** Muy adecuado    **BA:** Bastante adecuado    **A:** Adecuado    **PA:** Poco adecuado  
**I:** Inadecuado

Att.

*Alfredo Domínguez*  
MSc. Alfredo Javier Domínguez Alava





