



Recursos digitales y la enseñanza aprendizaje en la asignatura educación cultural artística

Digital resources and teaching-learning in the subject of cultural and artistic education

Recursos digitais e ensino-aprendizagem na disciplina educação artística cultural

ARTÍCULO ORIGINAL



Sonia Maritza Andrade Guerrero
sonia.andradegerrero7367@upse.edu.ec

Ángel Alberto Matamoros Dávalos
amatamoros@upse.edu.ec

Universidad Estatal Península de Santa Elena. La Libertad, Ecuador

Escanea en tu dispositivo móvil
o revisa este artículo en:

<https://doi.org/10.33996/revistaneque.v8i21.186>

Artículo recibido: 14 de enero 2025 / Arbitrado: 20 de febrero 2025 / Publicado: 5 de mayo 2025

RESUMEN

Los recursos digitales amplían el acceso al arte y fomentan un aprendizaje interactivo en la educación artística. El objetivo de la presente investigación fue determinar la eficacia de una propuesta didáctica basada en el uso de recursos digitales en la enseñanza de la Educación Cultural Artística en estudiantes de décimo año de Educación Básica de una institución ecuatoriana. Se implementó un enfoque cuantitativo con un diseño cuasiexperimental, utilizando una muestra de 30 alumnos. Para la recolección de datos, se empleó la observación como técnica principal, apoyada en un instrumento de escala de estimación. Se concluye que integrar recursos digitales como propuesta didáctica en la educación artística fomenta la creatividad, la colaboración y la reflexión crítica; las herramientas usadas permitieron explorar el arte digital, coreografías y proyectos interdisciplinarios; las presentaciones interactivas consolidaron el aprendizaje. Con un 83% de desempeño satisfactorio o superior, esta metodología promueve un aprendizaje dinámico y significativo, preparando a los estudiantes para un futuro donde arte y tecnología convergen.

Palabras clave: Aprendizaje significativo; Creatividad; Educación artística; Interdisciplinariedad; Recursos digitales

ABSTRACT

Digital resources expand access to art and foster interactive learning in arts education. The objective of this research was to determine the effectiveness of a teaching approach based on the use of digital resources in teaching Cultural Arts Education to tenth-grade elementary school students at an Ecuadorian institution. A quantitative approach with a quasi-experimental design was implemented, using a sample of 30 students. Observation was used as the primary technique for data collection, supported by a rating scale instrument. It is concluded that integrating digital resources as a teaching approach in arts education fosters creativity, collaboration, and critical reflection; the tools used allowed for the exploration of digital art, choreography, and interdisciplinary projects; and the interactive presentations consolidated learning. With an 83% satisfactory or higher performance rate, this methodology promotes dynamic and meaningful learning, preparing students for a future where art and technology converge.

Key words: Meaningful learning; Creativity; Art education; Interdisciplinarity; Digital resources

RESUMO

Os recursos digitais expandem o acesso à arte e incentivam a aprendizagem interativa na educação artística. O objetivo desta pesquisa foi determinar a eficácia de uma proposta didática baseada no uso de recursos digitais no ensino da Educação Artístico-Cultural em alunos do décimo ano da Educação Básica de uma instituição equatoriana. Foi implementada uma abordagem quantitativa com um desenho quase-experimental, utilizando uma amostra de 30 estudantes. Para a coleta de dados, utilizou-se a observação como técnica principal, apoiada por um instrumento de escala de estimativa. Conclui-se que a integração de recursos digitais como proposta didática na educação artística estimula a criatividade, a colaboração e a reflexão crítica; As ferramentas utilizadas permitiram-nos explorar a arte digital, coreografias e projetos interdisciplinares; apresentações interativas consolidaram o aprendizado. Com desempenho satisfatório de 83% ou superior, esta metodologia promove uma aprendizagem dinâmica e significativa, preparando os alunos para um futuro onde a arte e a tecnologia convergem.

Palavras-chave: Aprendizagem significativa; Criatividade; educação artística; Interdisciplinaridade; Recursos digitais

INTRODUCCIÓN

En el ámbito educativo contemporáneo, los recursos digitales han surgido como herramientas clave para transformar y enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje. En el caso específico de la asignatura de Educación Cultural Artística, la integración de tecnologías digitales abre nuevas posibilidades para potenciar la creatividad, facilitar el acceso a contenidos artísticos y desarrollar competencias fundamentales en los estudiantes. El uso de plataformas digitales, aplicaciones especializadas y recursos audiovisuales promueve el aprendizaje autónomo, fomenta la exploración de nuevas formas de expresión artística, la interacción colaborativa entre estudiantes y docentes enriquece las experiencias de los estudiantes y prepara a las nuevas generaciones para un entorno donde el arte y la tecnología confluyen de manera dinámica (Sierralta et al., 2024).

La enseñanza artística tradicional, centrada en técnicas bidimensionales como la pintura y la escultura, se ve complementada por herramientas digitales que amplían las fronteras creativas hacia áreas como el modelado 3D, la animación y el diseño gráfico. Estas tecnologías permiten a los estudiantes experimentar con medios innovadores, acceder a obras artísticas de alcance global y compartir sus creaciones en plataformas digitales, promoviendo una educación más inclusiva y alineada con las demandas del siglo XXI (Alonso y Sánchez, 2025).

En el contexto educativo actual, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación (2023a), destaca la relevancia de integrar tecnologías digitales en las aulas como una herramienta fundamental para garantizar que la educación sea reconocida como un derecho humano esencial. El Informe de seguimiento de la educación en el mundo 2023, Informe GEM por sus siglas en inglés, Global Entrepreneurship Monitor, señala que el uso adecuado de estas tecnologías puede transformar las estrategias de enseñanza-aprendizaje, facilitando un acceso más equitativo y adaptado a las necesidades de los estudiantes. Este enfoque no solo considera las herramientas digitales como recursos complementarios, sino como elementos clave para enriquecer la experiencia educativa y promover un aprendizaje más interactivo y significativo (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, 2023b).

El informe enfatiza que la tecnología debe percibirse como un medio, nunca como un fin en sí misma, y que su implementación debe priorizar el interés superior de los alumnos sobre cualquier consideración comercial. Además, subraya la importancia de mantener la dimensión humana en

la educación, evitando que la tecnología sustituya la interacción entre docentes y estudiantes. La Organización de las Naciones Unidas para la Educación (2023a), insiste en que la tecnología debe complementar, no reemplazar, el papel del profesorado, ya que ninguna herramienta digital puede suplir la humanidad y el impacto de un maestro.

Teniendo en cuenta estos elementos, resulta fundamental que los docentes reciban formación continua y actualizaciones permanentes para utilizar de manera efectiva estas herramientas. Asimismo, es esencial establecer políticas claras que regulen su implementación, garantizando que las tecnologías digitales no solo complementen los procesos educativos, sino que contribuyan a la creación de entornos de aprendizaje más inclusivos y equitativos. Esto permitirá que todos los estudiantes desarrollen competencias digitales esenciales para enfrentar los desafíos de un mundo cada vez más interconectado (Pila y Bosquez, 2024).

En Ecuador, la implementación de herramientas digitales en la enseñanza artística enfrenta diversas limitaciones. Según Escala et al. (2024), más del 50% de los docentes considera que las políticas educativas actuales presentan restricciones significativas para su aplicación efectiva. Entre los principales desafíos se encuentran la falta de recursos materiales idóneos y la escasez de financiamiento, lo que dificulta la adecuación de infraestructuras y la adquisición de tecnología necesaria. Además, la resistencia al cambio por parte de algunos miembros del profesorado y la falta de formación docente en el uso de tecnologías digitales son obstáculos recurrentes (Cadme, 2023).

Por otra parte, aunque las tecnologías digitales han demostrado su potencial para enriquecer la enseñanza artística, su uso ha disminuido drásticamente tras el regreso a la presencialidad, destacando la necesidad de una mayor inversión en infraestructura digital y capacitación docente para su aplicación sostenida. Estas limitaciones subrayan la urgencia de promover la formación continua y alianzas estratégicas entre instituciones educativas y culturales para superar estos desafíos (Vintimilla, 2019).

Teniendo en cuenta lo antes expuesto, se requiere analizar ¿qué herramientas digitales contribuyen al desarrollo de habilidades artísticas en los estudiantes? ¿cómo impacta el uso de recursos digitales en el desarrollo integral de los estudiantes en el contexto de la enseñanza artística? De ahí que el objetivo de la presente investigación fue determinar la eficacia de una propuesta didáctica basada en el uso de recursos digitales para un aprendizaje significativo integrador en la enseñanza de la Educación Cultural Artística en estudiantes de décimo año de Educación Básica de una institución ecuatoriana.

MÉTODO

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con un diseño cuasiexperimental, lo que permitió evaluar de manera rigurosa la efectividad de la intervención didáctica basada en recursos digitales, evaluada mediante la recolección y análisis de datos cuantitativos.

La población del estudio estuvo constituida por 570 estudiantes de Educación Básica de una institución educativa ecuatoriana, cuyo nombre se mantiene en reserva para garantizar la seguridad y la confidencialidad de los participantes. Para el desarrollo de la investigación, se seleccionó una muestra representativa de 30 estudiantes de décimo grado de Educación Básica.

La recolección de datos se llevó a cabo mediante la técnica de observación, utilizando como instrumento una escala de estimación diseñada para evaluar diversos aspectos del proceso de enseñanza-aprendizaje. Este método permitió obtener información cuantitativa sobre el desempeño académico y la participación activa de los estudiantes durante las actividades propuestas. Gracias a este enfoque, se logró una visión integral del impacto generado por la intervención didáctica implementada, proporcionando datos clave para el análisis y la evaluación de su efectividad.

La investigación se estructuró en tres fases claramente definidas: a) Planificación de la propuesta didáctica: se diseñó una intervención basada en el uso de recursos digitales, dirigida específicamente a estudiantes de décimo grado de Educación Básica para la asignatura de Educación Cultural y Artística; b) Aplicación de la propuesta: la implementación se llevó a cabo en un total de 10 sesiones, con una frecuencia de dos sesiones por semana, con el objetivo de integrar los recursos digitales de manera gradual y efectiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje y c) Evaluación de la propuesta, que se desarrolló en paralelo a las dos últimas sesiones de la intervención, utilizando la escala de estimación previamente mencionada como instrumento de recolección de datos. La información obtenida fue tabulada y organizada en Excel para facilitar su posterior análisis y la interpretación de los resultados.

Este enfoque permitió garantizar una ejecución ordenada y una evaluación sistemática de la efectividad de la propuesta didáctica.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Los resultados de esta investigación se organizan en tres secciones clave que reflejan el proceso metodológico y su impacto: a) la revisión documental, que aborda las características y beneficios de los recursos digitales en el contexto del proceso de enseñanza-aprendizaje; b) la propuesta didáctica implementada, la cual incorporó de manera estratégica dichos recursos para enriquecer la asignatura de Educación Cultural y Artística; y c) la evaluación de la intervención, donde se analizó su efectividad mediante la aplicación de una escala de estimación. Este enfoque estructurado permitió identificar las fortalezas y oportunidades de mejora de la propuesta y generar evidencia cuantitativa sobre su contribución al aprendizaje de los estudiantes.

Revisión documental

Para implementar el uso de recursos digitales en el aula, se tuvo acceso a una amplia variedad de estrategias, plataformas y herramientas disponibles en la web, las cuales resultan especialmente útiles tanto para actividades presenciales como a distancia, por lo que se requiere que el docente deba diseñar recursos y actividades que se ajusten a los objetivos de la asignatura, el plan de estudio, el nivel académico y las necesidades específicas de los estudiantes. En el ámbito de la Educación Cultural y Artística, la investigación documental realizada identificó varios recursos tecnológicos destacados, los cuales fueron empleados en el presente estudio. Entre ellos se encuentran:

Genial.ly: Según lo destacado por Ponce y Ochoa (2021), es una herramienta versátil que facilita la creación de diversos recursos visuales, como imágenes, presentaciones e infografías. Además, permite desarrollar contenido interactivo mediante la incorporación de animaciones, lo que resulta efectivo para captar la atención del usuario. La plataforma ofrece una amplia gama de recursos, incluyendo la creación de imágenes animadas, plantillas con diseños atractivos y contenidos educativos como cuestionarios (quiz) y juegos. Estas características permiten a los usuarios diseñar materiales personalizados que se ajustan a sus necesidades específicas, potenciando así la experiencia de aprendizaje o comunicación visual.

También se destaca por su facilidad de uso, ya que no requiere conocimientos avanzados de diseño o programación, lo que la hace accesible tanto para docentes como para estudiantes. Además, su capacidad para integrar multimedia, videos, audios y enlaces, enriquece aún más las creaciones,

ofreciendo un entorno dinámico y atractivo para el aprendizaje interactivo.

YouTube: Según Castelló y Barrilero (2021), es una plataforma de alojamiento y compartición de vídeos en línea que permite a los usuarios subir, visualizar, comentar y compartir una amplia variedad de contenidos, que van desde reseñas hasta música y blogs. En el ámbito educativo, YouTube tiene una relevancia significativa, ya que ofrece acceso a una gran cantidad de recursos didácticos y tutoriales que pueden complementar el aprendizaje formal. Los docentes pueden aprovechar esta plataforma para crear contenido interactivo y atractivo, fomentar la participación activa de los estudiantes y facilitar el aprendizaje autodirigido. Además, su accesibilidad y diversidad de formatos la convierten en una herramienta valiosa para enriquecer el proceso educativo y adaptarse a las necesidades de los estudiantes.

Canva: Según Ruiz y Intriago (2022), es una plataforma de diseño gráfico en línea que permite crear contenidos visuales como presentaciones, infografías y materiales educativos de manera sencilla y atractiva. En la enseñanza-aprendizaje, esta herramienta desempeña un papel crucial al facilitar la elaboración de recursos visuales que no solo mejoran la comprensión y la motivación de los estudiantes, sino que fomentan la creatividad y el trabajo colaborativo. La importancia de Canva en la educación radica en su capacidad para democratizar el diseño, permitiendo a docentes y estudiantes, independientemente de su experiencia en diseño gráfico, crear materiales profesionales y visualmente impactantes. Además, su amplia gama de plantillas y elementos gráficos adaptados a diversos temas y niveles educativos simplifica la creación de recursos didácticos personalizados, lo que resulta especialmente útil para atender las necesidades específicas de cada grupo de aprendizaje.

Otro beneficio destacado es su enfoque colaborativo, que permite a los equipos trabajar en tiempo real, compartir ideas y recibir retroalimentación instantánea, lo que enriquece el proceso educativo y promueve la participación activa de los estudiantes. Asimismo, la integración de inteligencia artificial en Canva optimiza el diseño de materiales, ofreciendo sugerencias y automatizando tareas repetitivas, lo que ahorra tiempo y permite a los docentes centrarse en la enseñanza. Por eso, no solo es una herramienta de diseño, sino un recurso educativo esencial que transforma la forma en que se crean y comparten los materiales de aprendizaje, fomentando un entorno más dinámico, interactivo y efectivo en el aula.

Padlet: Según Pin et al. (2024), es una herramienta digital que permite la creación de murales colaborativos en línea, donde los usuarios pueden insertar y compartir diversos tipos de contenidos,

como textos, imágenes, videos y enlaces. Su importancia en el ámbito educativo radica en su capacidad para fomentar la colaboración, la creatividad y el aprendizaje activo en un entorno interactivo y seguro. En el contexto académico facilita la organización de proyectos grupales, la recopilación de recursos y el intercambio de ideas, promoviendo un aprendizaje más participativo y dinámico. Además, su interfaz intuitiva y personalizable permite a los docentes adaptar las actividades a las necesidades específicas de sus estudiantes, mientras que las opciones de privacidad garantizan un entorno seguro para el aprendizaje.

Entre las aplicaciones más destacadas en la educación se encuentran los proyectos colaborativos, que permiten a los estudiantes trabajar juntos para recopilar información, organizar conceptos e interactuar con los contenidos, lo que fomenta el trabajo en equipo y el pensamiento crítico; los portafolios digitales individuales donde evidencien su progreso y aprendizaje, posibilitando la evaluación continua por parte del docente; paisajes de aprendizaje, que pueden integrarse en estrategias gamificadas mediante retos, insignias y actividades personalizadas que motivan a los estudiantes a explorar los contenidos según sus intereses y habilidades; clubes de lectura o debates, promoviendo el análisis crítico y la expresión oral o escrita y hacen posible la realización de evaluaciones interactivas con herramientas integradas como encuestas o cuestionarios, contribuyendo a la retroalimentación inmediata y fomentando la participación activa durante las clases.

Por estas razones, Padlet es una herramienta versátil e innovadora que transforma el proceso de enseñanza-aprendizaje al integrar recursos tecnológicos en un entorno colaborativo e interactivo. Su flexibilidad y facilidad de uso lo convierten en un recurso esencial para docentes que buscan adaptar sus prácticas pedagógicas a las demandas del siglo XXI.

Scratch: De acuerdo a lo expresado por Molina et al. (2024), es un lenguaje de programación visual que permite a los usuarios, especialmente a niños y principiantes, crear proyectos interactivos como juegos, animaciones, historias, diseños artísticos de manera sencilla y divertida, en el campo educativo además de permitir la enseñanza en programación también fomenta la creatividad, el pensamiento crítico y la colaboración entre estudiantes, permitiendo que aprendan de forma activa y participativa.

Soundtrap: Según Knapp et al. (2023), es una plataforma de creación musical en línea que permite a los usuarios grabar, editar y producir música de forma colaborativa, desde el navegador

sin necesidad de instalar software adicional, dicha plataforma está diseñada para ser accesible tanto para principiantes como para músicos experimentados y además facilita la colaboración en tiempo real, lo que permite a varios usuarios trabajar juntos en proyectos musicales desde diferentes ubicaciones; en el contexto educativos posibilita explorar la producción musical, fomentar la creatividad y desarrollar habilidades de trabajo en equipo, al mismo tiempo que proporciona una herramienta versátil para proyectos interdisciplinarios en diversas asignaturas.

Propuesta didáctica basada en el uso de recursos digitales

La propuesta se implementó a lo largo de 10 sesiones, con una frecuencia de dos encuentros semanales. El enfoque principal fue el uso de recursos digitales para estimular la creatividad, potenciar la expresión artística y fomentar la apreciación cultural. Para lograrlo, se integraron herramientas tecnológicas y actividades prácticas diseñadas para promover un aprendizaje significativo, fomentar la interdisciplinariedad, culminando en la presentación de proyectos finales, integrando diversas disciplinas artísticas.

En la Tabla 1 se detalla que, durante la primera semana, se emplearon dos recursos digitales: Genial.ly y YouTube. En la primera sesión, se introdujo el tema Arte y Cultura Digital mediante una presentación interactiva en Genial.ly, que abordó el impacto de la tecnología en el arte. Además, se facilitó un debate grupal sobre cómo los recursos digitales transforman las expresiones culturales y se proyectó un video en YouTube sobre arte digital. Como actividad de aprendizaje, los estudiantes crearon un mural en Genial.ly, incorporando imágenes, textos explicativos y enlaces a videos de YouTube para enriquecer el contenido del mural.

En la sesión dos, se empleó Canva para un taller práctico en el que los estudiantes crearon diseños básicos vinculados a un tema cultural local. Además, se reflexionó en grupo sobre el uso de herramientas digitales como medio artístico. Como actividad, los participantes elaboraron una infografía sobre arte y cultura digital, integrando elementos visuales y textuales.

Tabla 1. Propuesta didáctica basada en el uso de recursos digitales.

Sem.	Sesión	Recurso	Tema	Contenido	Actividad de aprendizaje
1	1	Genial.ly Youtube	Introducción al Arte y Cultura Digital	<ul style="list-style-type: none"> Impacto de la tecnología en el arte. Incidencia de los recursos digitales en la transformación de las expresiones culturales. 	Creación del mural con Genial.ly, incluyendo enlaces a vídeos relevantes de YouTube.
	2	Canva	Exploración de Herramientas Digitales	<ul style="list-style-type: none"> Creación de diseños básicos relacionados con un tema cultural local. Uso de herramientas digitales como medio artístico. 	Diseño de infografía.
2	3	Padlet	Creación Artística Colaborativa	<ul style="list-style-type: none"> Conceptos básicos de arte colaborativo. Trabajo en equipo. 	Proyecto artístico digital: Mural colaborativo.
	4	Youtube Scratch	Apreciación Artística	<ul style="list-style-type: none"> Análisis de obras digitales y estudio de elementos visuales y simbólicos presentes en ellas. Diseños generativos. 	Creación de historias interactivas.
3	5	Choreographic: Dance Formation	Expresión Corporal y Tecnología	<ul style="list-style-type: none"> Introducción a herramientas digitales para coreografías o expresión corporal. 	Creación de coreografías colaborativas.
	6	Soundtrap	Música Digital	<ul style="list-style-type: none"> Composición musical básica utilizando recursos digitales. 	Creaciones musicales individuales o grupales.
4	7	Libre	Proyecto Final	<ul style="list-style-type: none"> Interdisciplinaridad y creatividad en las artes visuales, la música y la danza. 	Planificación de proyectos finales.
	8				
5	9 10	Libre	Presentación		Presentación de proyectos finales ante la clase.

En la segunda semana, durante la sesión tres, se exploró el arte colaborativo, destacando sus conceptos básicos y la relevancia del trabajo en equipo en el ámbito artístico. Los estudiantes se organizaron en grupos para desarrollar un proyecto artístico digital, utilizando Padlet como plataforma para compartir avances y recibir retroalimentación tanto del docente como de sus compañeros. La sesión cuatro, se centró en la apreciación artística, utilizando videos educativos de YouTube para analizar obras digitales reconocidas y debatir sobre sus elementos visuales y simbólicos. Además,

se exploró el tema de los diseños generativos a través de Scratch, donde los estudiantes crearon historias interactivas como actividad de aprendizaje, integrando conceptos técnicos y creativos.

En la tercera semana, durante la sesión cinco, se abordó la expresión corporal con la aplicación Choreographic: Dance Formation. Esta herramienta digital permitió a los estudiantes desarrollar coreografías colaborativas, basadas en un tema cultural, explorando cómo la tecnología puede enriquecer la creación coreográfica. En la sesión seis, se trabajó con Soundtrap, una plataforma que facilita la composición musical. Los estudiantes aprendieron la manera en que los recursos digitales pueden potenciar la creación musical, culminando en producciones tanto individuales como grupales que reflejaron su comprensión y habilidades en el ámbito sonoro.

Durante la cuarta semana, en las sesiones siete y ocho, los estudiantes se organizaron en seis grupos de cinco integrantes para planificar sus proyectos finales. Estos debían ser interdisciplinarios, integrando de manera creativa las artes visuales, la música y la danza, lo que permitió explorar la interconexión entre diversas formas de expresión artística. Los equipos tuvieron libertad para seleccionar las herramientas digitales que mejor se adaptaran a sus necesidades, como aplicaciones de diseño gráfico, software de edición musical o plataformas para coreografías. Este proceso fomentó la investigación, la experimentación y la colaboración, promoviendo un aprendizaje dinámico y creativo.

En la quinta semana, durante las sesiones nueve y diez, los grupos presentaron sus proyectos de manera interactiva, utilizando recursos digitales para exponer su proceso creativo y los resultados finales. Estas presentaciones permitieron exhibir el trabajo realizado y reflexionar sobre el aprendizaje obtenido a lo largo de las sesiones. Durante esta etapa, se empleó una escala de estimación, mencionada en el apartado del método, para evaluar el desempeño de los estudiantes.

Los resultados evidenciaron que la propuesta didáctica basada en recursos digitales logró fomentar la creatividad, la colaboración y la interdisciplinariedad entre los estudiantes. A lo largo de las sesiones, los participantes exploraron herramientas como Genial.ly, Canva, Padlet, Scratch, Soundtrap y Choreographic, integrando artes visuales, música y danza en proyectos finales interdisciplinarios. Las presentaciones interactivas no solo mostraron sus creaciones, sino también reflejaron un aprendizaje significativo, destacando la importancia de la tecnología en la expresión y apreciación artística.

Evaluación de la propuesta

Para la evaluación de la propuesta se utilizó una escala de estimación en la que se consideró, la creatividad, el uso de herramientas digitales, colaboración entre el grupo, presentación y reflexión crítica.

En la Figura 1, se presenta el resultado del análisis de los datos, que revela un desempeño notable de los estudiantes en las diferentes dimensiones evaluadas. En términos de creatividad, el 50% de los estudiantes alcanzó un nivel excelente, mientras que el 33% obtuvo un nivel bueno. Esto indica que la mayoría de los participantes (83%) demostraron habilidades creativas sobresalientes o satisfactorias, lo que refleja el éxito de la propuesta en fomentar la innovación y la expresión artística.

En cuanto al uso de herramientas digitales, el 66% de los estudiantes logró un nivel excelente, y el 17% un nivel bueno. Esto significa que el 83% de los participantes manejó eficientemente las herramientas digitales, destacando su capacidad para adaptarse y aprovechar la tecnología en sus proyectos. En la dimensión de colaboración en grupo, también se observó un 66% de estudiantes con un nivel excelente y un 17% con un nivel bueno, lo que suma un 83% de desempeño satisfactorio o superior. Esto subraya la efectividad de las actividades grupales para promover el trabajo en equipo y la interacción entre pares.

En las presentaciones, el 50% de los estudiantes alcanzó un nivel bueno y el 33% un nivel excelente, totalizando un 83% de desempeño positivo. Esto indica que los estudiantes no solo lograron comunicar sus ideas de manera clara, sino que también utilizaron recursos digitales de forma efectiva para enriquecer sus exposiciones. Finalmente, en la reflexión crítica, el 50% obtuvo un nivel bueno y el 33% un nivel excelente, sumando un 83% de desempeño satisfactorio o superior. Esto sugiere que los estudiantes fueron capaces de analizar y evaluar críticamente su propio proceso de aprendizaje y el de sus compañeros.

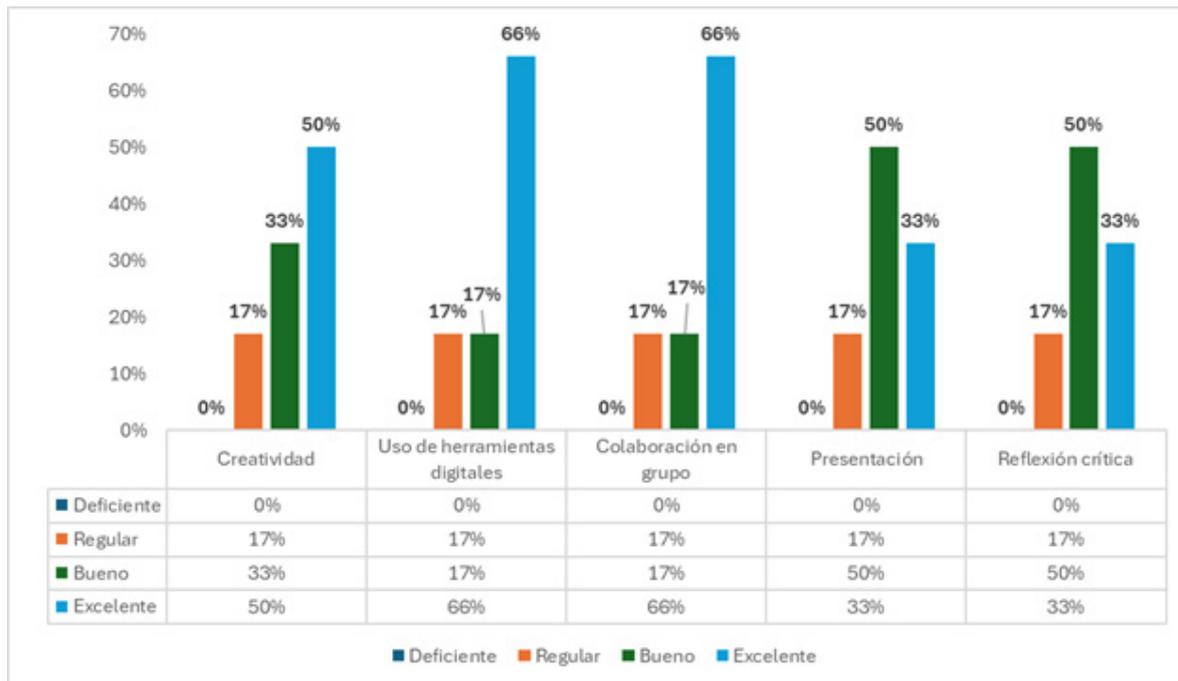


Figura 1. Evaluación de la propuesta relacionada con la creatividad, el uso de herramientas digitales, la colaboración, la presentación y la reflexión crítica.

Estos resultados reflejan un impacto altamente positivo de la propuesta didáctica. La ausencia de calificaciones deficientes en todas las dimensiones y el predominio de niveles buenos y excelentes, entre el 83% y el 100%, demuestran que los estudiantes desarrollaron habilidades clave en creatividad, uso de herramientas digitales, colaboración, presentación y reflexión crítica. Este enfoque alcanzó sus objetivos y proporcionó un modelo efectivo para integrar la tecnología en la educación artística, promoviendo un aprendizaje integral y significativo.

Los datos presentados sugieren que la propuesta incidió de manera positiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, ya que integró recursos digitales que fomentaron la creatividad y la colaboración, aspectos esenciales en la educación en la actualidad porque al combinar artes visuales, música y danza, los estudiantes desarrollan habilidades técnicas, aprenden a trabajar en equipo, a reflexionar sobre su propio proceso creativo y a apreciar diversas formas de expresión artística. Además, el uso de recursos digitales interactivos estimula su interés y motivación, facilitando un aprendizaje más significativo y dinámico que conecta con sus experiencias y realidades.

Discusión

Los hallazgos de esta propuesta coinciden con investigaciones previas sobre la integración de tecnología en la educación artística, Correa y Osorio (2024) y Berrio (2024), destacan que los recursos digitales democratizan el arte y promueven la reflexión crítica, lo cual se alinea con los resultados obtenidos en las sesiones de análisis de obras digitales y diseño de historias interactivas en Scratch. Ambos autores enfatizan la necesidad de cuestionar normas establecidas en el entorno digital para fomentar la curiosidad y la experimentación, aspectos que se reflejaron en la capacidad de los estudiantes para integrar conceptos técnicos y creativos en sus proyectos.

El uso de Canva como herramienta para vincular diseños con contextos culturales locales coincide con lo señalado por Bernal (2023), quien resalta que las plataformas digitales como Canva facilitan la creación colaborativa y el intercambio de ideas, fortaleciendo habilidades comunicativas. Asimismo, Sifuentes et al. (2021), en su estudio sobre Padlet respaldan su eficacia para fomentar la interacción entre estudiantes y docentes, ya que funciona como un espacio dinámico para compartir avances y recibir retroalimentación, tal como se observó en los proyectos colaborativos de esta propuesta.

La integración de herramientas como Choreographic: Dance Formation y Soundtrap para explorar la expresión corporal y musical refleja las ideas de Beck et al. (2024) y Knapp et al. (2023), quienes argumentan que la tecnología enriquece el arte al permitir la convergencia de disciplinas. Esto se evidencia en los proyectos interdisciplinarios de los estudiantes, donde combinaron danza, música y artes visuales, demostrando una comprensión holística del arte como proceso multidimensional.

En cuanto al enfoque interdisciplinario, los resultados coinciden con Núñez et al. (2025), que destacan cómo la integración de disciplinas artísticas estimula el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Los proyectos finales que combinaron arte, música y danza reflejan iniciativas similares a las descritas por Bayas et al. (2025), donde la interconexión entre áreas fomenta un aprendizaje auténtico y contextualizado.

Por otra parte, el éxito cuantitativo de la propuesta, con un desempeño satisfactorio en todas las dimensiones, se alinea con el estudio de Solórzano et al. (2025), que identifican que el uso de herramientas digitales mejora significativamente la creatividad y la accesibilidad en la educación artística. Además, la ausencia de calificaciones deficientes respalda lo planteado por Calero et al.

(2024), quien sostiene que la tecnología, cuando se integra pedagógicamente, elimina barreras y promueve resultados equitativos.

En conjunto, estos hallazgos refuerzan la perspectiva de que la educación artística mediada por tecnología no solo amplía las oportunidades creativas, sino que prepara a los estudiantes para un entorno donde el arte y la innovación digital son interdependientes.

CONCLUSIÓN

La propuesta evidenció que la integración de recursos digitales en la educación artística fomenta la creatividad, la colaboración y la reflexión crítica, preparando a los estudiantes para un futuro donde la tecnología y el arte convergen de manera dinámica.

El uso de Canva permitió a los estudiantes crear diseños vinculados a su contexto cultural, fomentando la creatividad y la expresión artística. La reflexión grupal sobre el uso de herramientas digitales como medio artístico promovió una comprensión más profunda de su potencial, fortaleciendo su habilidad para comunicar ideas de manera efectiva. La exploración del arte colaborativo destacó la importancia del trabajo en equipo en el ámbito artístico. El uso de Padlet como plataforma para compartir avances y recibir retroalimentación facilitó la interacción entre estudiantes y docentes.

El análisis de obras digitales a través de videos de YouTube y la creación de historias interactivas en Scratch permitieron a los estudiantes desarrollar una apreciación artística crítica, fomentando la integración de conceptos técnicos y creativos, el pensamiento innovador y la capacidad de los estudiantes para expresarse a través de medios digitales, consolidando su comprensión del arte como un proceso multidimensional. La aplicación Choreographic: Dance Formation permitió a los estudiantes explorar la expresión corporal y la creación coreográfica, demostrando cómo la tecnología puede enriquecer el arte del movimiento y reforzaron la capacidad de los estudiantes para integrar diferentes formas de expresión artística.

La planificación de proyectos finales interdisciplinarios, que combinaron artes visuales, música y danza, permitió a los estudiantes explorar la interconexión entre diversas formas de expresión artística. La libertad para seleccionar herramientas digitales adecuadas fomentó la investigación, la

experimentación y la colaboración, promoviendo un aprendizaje dinámico y creativo. Este enfoque interdisciplinario demostró ser efectivo para desarrollar habilidades integrales en los estudiantes. Las presentaciones interactivas de los proyectos finales no solo permitieron a los estudiantes exhibir su trabajo, sino también reflexionar sobre su proceso de aprendizaje, consolidaron el aprendizaje significativo y la capacidad de los estudiantes para autoevaluarse críticamente.

Los resultados de la evaluación, con un 83% de desempeño satisfactorio o superior en creatividad, uso de herramientas digitales, colaboración, presentación y reflexión crítica, reflejan el éxito de la propuesta. La ausencia de calificaciones deficientes y el predominio de niveles buenos y excelentes demuestran que este enfoque no solo alcanzó sus objetivos, sino que también proporciona un modelo efectivo para integrar la tecnología en la educación artística, promoviendo un aprendizaje integral y significativo.

CONFLICTO DE INTERESES. Los autores declaran que no existe conflicto de intereses para la publicación del presente artículo científico.

REFERENCIAS

- Alonso, A. y Sánchez, B. S. (2025). Human, Physical and Technological Pedagogical Resources in University Teaching of the Arts. The Case of UMH. *Qualitative Research in Education*, 14(1), 56-76. <https://doi.org/10.17583/qre.12849>
- Bayas, R. F., Aguaguiña, S. d. C., Dillon, S. D. y Moyano, L. L. (2025). La danza como expresión cultural y su impacto en el desarrollo cognitivo. *Esprint Investigación*, 4(1), 142-153. <https://doi.org/10.61347/ei.v4i1.101>
- Beck, S., Doerr, N., Kurzhals, K., Riedlinger, A., Schmierer, F., Sedlmair, M. y Koch, S. (2024). Choreovis: planning and assessing formations in dance choreographies. *Computer Graphics Forum*, 43(2), 101-110. <https://doi.org/10.1112/cgfor.12849>
- Bernal, J. (2023). *Aprendizaje interactivo. Ideas didácticas y tecnológicas (1a ed.)*. Ediciones de la U.
- Berrio, J. (2024). Alrededor de una nueva fogata: Cómo los fanáticos y las comunidades en línea redefinen el arte de contar historias en la era digital. *Revista Académica Ethesis*(17), 21-39. <https://doi.org/10.37127/25393995.223>
- Cadme, F. G. (2023). Políticas educativas en artes: un análisis del sistema en el Ecuador. *Reincisol*, 2(4), 360-377. [https://doi.org/10.59282/reincisol.V2\(4\)360-377](https://doi.org/10.59282/reincisol.V2(4)360-377)
- Calero, G., Valle, D., Rojas, T. y Muñoz, P. (2024). Aula sin barreras: Una perspectiva innovadora. *Digital Publisher CEIT*, 9(2), 830-843. <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.2.2405>
- Castelló, A. y Barrilero, C. (2021). La estrategia de contenidos en YouTube de los principales anunciantes españoles. *aDResearch ESIC International Journal of Communication Research*, 25(25), 44-69. <https://doi.org/10.7263/adresic-025-03>
- Correa, L. y Osorio, J. (2024). Laboratorios de investigación-creación: Una convergencia entre las Humanidades Digitales, la arqueología de los medios y las prácticas artísticas. *La Palabra*(48), 1-12. <https://doi.org/10.19053/uptc.01218530.n48.2024.18323>

- Escala, N., Herrera, M. Á., Guitert, M. y Romeu, T. (2024). Experiencias educativas que integran artes y tecnologías digitales en el currículo. *Revista Andina de Educación*, 7(2), 000720. <https://doi.org/10.32719/26312816.2024.7.2.0>
- Knapp, D. H., Powell, B., Smith, G. D., Coggiola, J. C. y Kelsey, M. (2023). Soundtrap usage during COVID-19: A machine-learning approach to assess the effects of the pandemic on online music learning. *Research Studies in Music Education*, 45(3), 571-584. <https://doi.org/10.1177/1321103X221149374>
- Molina, Á., Adamuz, N., Bracho, R. y Torralbo, M. (2024). Computational thinking with Scratch: A tool to work on geometry in the fifth grade of primary education. *Sustainability*, 16(1), 110. <https://doi.org/10.3390/su16010110>
- Núñez, W. P., Orozco, R. D., Tigse, E. F. y Obregón, B. L. (2025). Estrategias de aprendizaje creativo e impacto de las Bellas Artes en la formación pedagógica. *Dominio de las Ciencias*, 11(1), 1266-1282. <https://doi.org/10.23857/dc.v11i1.4239>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, I. C. y I. C. (2023a). Aprendizaje digital y transformación de la educación. Abrir las oportunidades de aprendizaje digital para todos. UNESCO. <https://www.unesco.org/es/digital-education>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, I. C. y I. C. (2023b). Informe GEM 2023: Tecnología en la educación. ¿Una herramienta en los términos de quién? UNESCO. https://www.unesco.org/gem-report/sites/default/files/medias/fichiers/2023/07/2023reportflyer_SP.pdf
- Pila, Y. M. y Bosquez, V. A. (2024). Herramientas digitales como estrategia didáctica en la asignatura de Química en estudiantes de bachillerato. *MQRInvestigar*, 8(4), 7595-7618. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.4.2024.7595-7618>
- Pin, Á. M., Sornoza, D., Orejuela, I. y Vera, D. (2024). Uso de Padlet en la Motivación y el Aprendizaje Colaborativo en Ciencias Naturales: Un Estudio Descriptivo en la Educación Básica Superior. *Arandu UTIC*, 11(2), 1878-1899. <https://doi.org/10.69639/arandu.v11i2.378>
- Ponce, D. H. y Ochoa, S. C. (2021). Genial. ly como estrategia de aprendizaje en estudiantes de educación General Básica. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(4), 136-155. <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v6i4.1495>
- Ruiz, L. G. y Intriago, W. I. (2022). El uso de la herramienta tecnológica canva como estrategia en la enseñanza creativa de los docentes de la escuela fiscal lorenzo luzuriaga. *Revista científica multidisciplinaria arbitrada YACHASUN*, 6(11), 75-90. <http://editorialibkn.com/index.php/Yachasun/article/view/230>
- Sierralta, K., Sierralta, S., Guerra, Y. B. y Moreno, P. P. (2024). Habilidades digitales y sus potencialidades para el desarrollo de las competencias artísticas en estudiantes. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 9(17), 317-336. <https://doi.org/10.35381/r.k.v9i17.3227>
- Sifuentes, G., Pacchioni, G., La Cruz, E. y Arcelles, J. E. (2021). Uso de Padlet como herramienta para la evaluación y seguimiento de los aprendizajes en un curso-taller de Formación General en Arte y Diseño en modalidad a distancia. *En Blanco y Negro*, 12(1), 8-20. <https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/enblancoynegro/article/view/24671>
- Solórzano, N. A., Moncayo, R. M., Herrera, R. C. y Mérida, E. J. (2025). Wordwall y la Analítica del Aprendizaje para Evaluar el Rendimiento Académico de los estudiantes en Educación Artística. *MQRInvestigar*, 9(1), e136-e136. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.9.1.2025.e136>
- Vintimilla, M. P. (2019). La educación artística y sus problemas: consideraciones en torno al caso de Ecuador. *Revista de investigación y pedagogía del arte*(6), 1-17. <https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/revpos/article/view/2850>