



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

**TRABAJO DE TITULACIÓN**

UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR



**UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN ENTORNOS DIGITALES**

**TRABAJO DE TITULACIÓN**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS  
DIGITALES**

**TEMA**

**Herramientas digitales educativas en el aprendizaje y enseñanza de Educación  
Cultural y Artística**

**Autor/es:**

Ing. Ana María Abad Jiménez

Ing. Evelin Janeth Moran Rosero

**Tutor/a:**

PhD. María Alejandrina Nivela

**ECUADOR**

2023



La Universidad para todos



### DEDICATORIA

Con mi especial agradecimiento y amor dedico este trabajo y particularmente a Dios por darme la oportunidad de vivir e iluminar mi camino. a mis queridos padres y a toda mi familia que con sus buenos consejos, apoyo moral y material han ayudado alcanzar esta gran meta. A mi especialmente a mi querido esposo Darwin que ya no está conmigo pero desde el cielo me ilumina y a mis tres preciosos hijos.

ANA MARIA.

El presente proyecto de titulación está dedicado primeramente a Dios por siempre guiarme en mi camino, a mis hijos Scarleth y Cristhian que son mi motivo de superación personal y profesional, a mis hermanos que me han apoyado en todo momento, a mis padres que desde el cielo me cuidan, a mis amigas porque siempre he contado con su apoyo en los momentos más difíciles, mi gratitud total a grandes seres humanos quienes me apoyaron en este duro camino y fueron quienes me motivaron a iniciarlo compañeros y amigos al Sr. José Luis Cujano, al Señor Teófilo Castillo y su esposa Gabriela un Dios les pague.

EVELIN MORAN.



### **AGRADECIMIENTO**

Dejamos constancia de nuestro sincero como profundo agradecimiento a la Sra. PhD. Nivelá Cornejo María Alejandrina, digna catedrática

De la UBE y Director de este trabajo de Tesis por su apreciable aporte y correcta orientación para la obtención de los resultados aquí obtenidos.

A todos los demás señores docentes de la UBE que colaboraron desinteresadamente pero profesionalmente en nuestra formación.



## RESUMEN

La falta de formación adecuada y actualizada en el uso de herramientas digitales es un obstáculo común en varios países, lo que dificulta que docentes y estudiantes las utilicen en el aprendizaje y enseñanza de educación cultural y artística; en Ecuador, en un colegio del Cantón Joya de los Sachas de la provincia de Orellana, los estudiantes han experimentado pérdida de interés en las clases y falta de motivación. En este contexto, se desarrolló esta tesis la cual tiene por objetivo proponer herramientas digitales educativas efectivas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de octavo año de educación Básica. Metodológicamente se sustentó en el enfoque mixto, con diseño secuencial, tipo convergente, se diseñaron y aplicaron encuestas y cuestionarios a 4 docentes y 81 estudiantes que conformaron la muestra. Los resultados del diagnóstico muestran que casi nunca o nunca se hace uso de aplicaciones móviles; teniendo que en un 68.72%, casi nunca estos docentes descubren encuentran reseñas, o aportan calificaciones sobre ubicaciones; con respecto al uso de Google Arts y culture, el 47.74% de los profesores casi nunca a través de esta herramienta muestran exposiciones o videos con visitas guiadas, o exposiciones artísticas. Además, casi nunca se hace uso efectivo de plataformas educativas para el proceso de enseñanza aprendizaje de la Educación Cultural y Artística. Surge de esta manera la propuesta de Capacitación docente sobre herramientas digitales educativas efectivas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística que tomó en consideración los resultados del diagnóstico inicial; la misma quedó estructurada en 10 sesiones, observando los elementos emergidos del discurso docente. Los resultados permiten concluir sobre la necesidad de la implementación del plan de capacitación propuesto.

**Palabras clave:** Herramientas digitales, proceso educativo, Educación Cultural y Artística.



## ABSTRACT

The lack of adequate and updated training in the use of digital tools is a common obstacle in several countries, which makes it difficult for teachers and students to use them in the learning and teaching of cultural and artistic education; In Ecuador, in a school in the Joya de los Sachas Canton in the province of Orellana, students have experienced loss of interest in classes and lack of motivation. In this context, this thesis was developed, which aims to propose effective educational digital tools to improve the teaching and learning process of the subject of Cultural and Artistic Education in students in the eighth year of Basic Education. Methodologically, it was based on the mixed approach, with a sequential design, convergent type, surveys and questionnaires were designed and applied to 4 teachers and 81 students who made up the sample. The results of the diagnosis show that mobile applications are rarely or never used; Considering that in 68.72%, these teachers almost never discover reviews, or provide ratings on placements; Regarding the use of Google Arts and culture, 47.74% of teachers almost never use this tool to show exhibitions or videos with guided tours, or artistic exhibitions. Furthermore, effective use of educational platforms is almost never made for the teaching-learning process of Cultural and Artistic Education. In this way, the proposal for teacher training on effective educational digital tools to improve the teaching and learning process of the subject of Cultural and Artistic Education arises, which took into consideration the results of the initial diagnosis; It was structured in 10 sessions, observing the elements that emerged from the teaching discourse. The results allow us to conclude on the need to implement the proposed training plan.

**Keywords:** digital tools, educational process, Cultural and Artistic Education.



## ÍNDICE GENERAL/FIGURAS/TABLAS/ANEXOS

### ÍNDICE GENERAL

COPIA INFORME DE SIMILITUD (ANTIPLAGIO).. **¡Error! Marcador no definido.**

CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR (ES)

**¡Error! Marcador no definido.**

AVAL DEL TUTOR DE LA TESIS ..... **¡Error! Marcador no definido.**

DEDICATORIA .....ii

AGRADECIMIENTO ..... iii

RESUMEN..... i

v

ABSTRACT.....v

ÍNDICE GENERAL/FIGURAS/TABLAS/ANEXOS ..... vi

ÍNDICE GENERAL ..... vi

ÍNDICE DE TABLAS ..... xii

ÍNDICE DE FIGURAS ..... xiii

LISTADO DE ANEXOS..... xiv

INTRODUCCIÓN ..... 1

Justificación ..... 1

Planteamiento del problema ..... 2

Precisión del tema..... 2

Objeto de la investigación ..... 2

Objetivo general..... 2

Planteamientos hipotéticos, preguntas científicas ..... 3



Declaración de las variables o categorías de la investigación .....	3
Objetivos específicos de la investigación .....	3
Identificación de los métodos a emplear.....	4
Métodos Teóricos .....	4
Métodos Empíricos.....	4
Métodos matemáticos y estadísticos.....	5
Declaración de la población y muestra .....	5
Declaración del tipo de investigación.....	5
Principales aportes .....	6
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica .....	6
Importancia.....	6
Necesidad social .....	7
Novedad.....	8
Actualidad científica .....	8
Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación .....	9
<b>CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>10</b>
1.1 Antecedentes.....	10
1.1.1 A nivel internacional .....	10
1.1.2 En Ecuador .....	11
1.2. Fundamentación teórica.....	13
1.2.1. Herramientas Digitales Educativas. Conceptualización.....	13
1.2.2. Historia de la tecnología educativa.....	14



1.2.3. Clasificación de las herramientas digitales educativas.....	20
1.2.4. Proceso de enseñanza y aprendizaje de educación cultural y artística .....	28
1.3. Fundamentación epistemológica .....	29
1.4. Fundamentación sociológica .....	29
1.5. Fundamentación psicológica .....	30
1.6. Fundamentación legal.....	31
1.6.1 Constitución política del Ecuador .....	31
1.6.2 Ley Orgánica de Educación Intercultural .....	31
<b>CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO.....</b>	<b>33</b>
2.1. Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías.....	33
2.1.1 Definición nominal.....	33
2.1.2 Definición conceptual.....	33
2.1.3 Definición operacional .....	33
2.2. Enfoque de la Investigación.....	37
2.3. Alcance de la investigación .....	37
2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación .....	38
2.5. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación .....	38
2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.....	39
2.7. Delimitación de la población y la muestra. Justificación del tipo de muestreo...	40
Población .....	40
Muestra .....	40



2.8. Estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas para procesar y cuantificar los datos empíricos y para su interpretación.....	41
2.9. Estrategia investigativa o proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación de acuerdo al alcance e intereses de la investigación.....	41
2.9.1. Etapas de diagnóstico inicial .....	42
2.9.2. Modelación de la propuesta.....	42
2.9.3. Etapa del diagnóstico final o validación (teórica o empírica) .....	42
2.10. Análisis de los resultados de la etapa de diagnóstico inicial .....	43
<b>CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.....</b>	<b>52</b>
<b>3.1 PROPUESTA .....</b>	<b>57</b>
3.1.1 Nombre de la propuesta.....	57
3.1.2 Justificación e importancia .....	57
3.1.3 Objetivos de la propuesta .....	59
3.1.4 Duración .....	59
3.1.5 Lugar.....	60
3.1.6 Cobertura o población destinataria .....	60
3.1.7 Agentes responsables.....	60
3.1.8 Estructura general de la propuesta.....	60
Sesión 1. Introducción a las herramientas digitales educativas relevantes para la Educación Cultural y Artística .....	67
Sesión 2. Exploración de plataformas y recursos digitales para la enseñanza de la asignatura Educación Cultural y Artística .....	69



Sesión 3. Diseño de actividades y proyectos digitales interactivos para fomentar la participación y el compromiso de los estudiantes .....	71
Sesión 4. Integración de herramientas digitales en el plan de estudios de Educación Cultural y Artística .....	73
Sesión 5. Uso de herramientas de creación y edición de contenido digital para enriquecer las lecciones .....	75
Sesión 6. Evaluación del aprendizaje utilizando herramientas digitales y retroalimentación efectiva .....	77
Sesión 7. Promoción de la creatividad y la expresión artística a través de herramientas digitales .....	79
Sesión 8. Desarrollo de habilidades de manejo de herramientas digitales en el contexto de la Educación Cultural y Artística .....	81
Sesión 9. Uso responsable y ético de las herramientas digitales en el contexto de la Educación Cultural y Artística .....	82
Sesión 10. Exploración de buenas prácticas y ejemplos de implementación exitosa de herramientas digitales en la enseñanza de la asignatura .....	84
CONCLUSIONES .....	86
RECOMENDACIONES .....	88
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	89
ANEXOS .....	¡Error! Marcador no definido.

**¡Error! Marcador no definido.**

ANEXO 1. CRONOGRAMA ..... ¡Error! Marcador no definido.



ANEXO 2. CUESTIONARIO APLICADO A ESTUDIANTES; **Error! Marcador no definido.**

ANEXO 3. MATRIZ DE ANÁLISIS DE DATOS BIBLIOGRÁFICOS .....; **Error! Marcador no definido.**

ANEXO 3. ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA; **Error! Marcador no definido.**

ANEXO 5. EVIDENCIA FOTOGRÁFICA.....; **Error! Marcador no definido.**

ANEXO 6. VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS ..; **Error! Marcador no definido.**

TRIBUNAL PROYECTO DE TITULACIÓN.....; **Error! Marcador no definido.**



## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Cuadro de operacionalización de las variables.....	35
Tabla 2 Resultados de Variable 1. Dimensión1: Aplicaciones móviles, en todas las sub dimensiones.....	44
Tabla 3 Resultados de Variable 1, Dimensión 2 Plataformas educativas, en todas las sub dimensiones.....	46
Tabla 4 Resultados de Variable 2. Dimensión1: Planificación, en todas las sub dimensiones.....	48
Tabla 5 Resultados de Variable 2. Dimensión2: Implementación, todas las sub dimensiones.....	49
Tabla 6 Resultados de Variable 2. Dimensión3: Evaluación, todas las sub dimensiones..	50
Tabla 7 Respuestas a la pregunta 1 .....	52
Tabla 8 Respuestas a la pregunta 2.....	53
Tabla 9 Respuestas a la pregunta 3.....	54
Tabla 10 Respuestas a la pregunta 4.....	55
Tabla 11 Respuestas a la pregunta 5.....	56
Tabla 12 Contenidos programáticos de la propuesta.....	61
Tabla 12 Guía de observación con criterios de evaluación de la propuesta .....	66



## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.....	45
Figura 2.....	47
Figura 3.....	48
Figura 4.....	50
Figura 5.....	51



**LISTADO DE ANEXOS**

ANEXO 1. CRONOGRAMA .....	107
ANEXO 2. CUESTIONARIO APLICADO A ESTUDIANTES.....	110
ANEXO 3. MATRIZ DE ANÁLISIS DE DATOS BIBLIOGRÁFICOS.....	113
ANEXO 3. ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA .....	114
ANEXO 5. EVIDENCIA FOTOGRÁFICA.....	115
ANEXO 6. VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS .....	120
TRIBUNAL PROYECTO DE TITULACIÓN.....	133



## INTRODUCCIÓN

### Justificación

La tecnología en los últimos tiempos se ha convertido en un eje importante para el uso de la sociedad (Herrera & Ochoa, 2022), pero esta enfrenta desafíos en términos de acceso y conectividad, debido a que existen disparidades significativas en cuanto a la disponibilidad de infraestructura digital y acceso a internet en distintas regiones y comunidades (Fundación Telefónica, 2023), lo que dificulta que docentes y estudiantes accedan y utilicen herramientas digitales educativas en el aprendizaje de educación cultural y artística, limitando las oportunidades de desarrollo en este ámbito. Por otro lado, la falta de formación adecuada y actualizada en el uso de estas herramientas es un obstáculo común en varios países (Area et al., 2020), ya que muchos docentes carecen de las habilidades y conocimientos necesarios para aprovechar plenamente estas herramientas en la enseñanza de educación cultural y artística.

A nivel internacional, existen diferencias lingüísticas y culturales que pueden afectar la integración de herramientas digitales educativas en el aprendizaje de educación cultural y artística (Torrice et al., 2022). Algunas herramientas y recursos pueden estar disponibles solo en ciertos idiomas o pueden no ser culturalmente relevantes para determinadas comunidades, lo que limita la accesibilidad y efectividad de las herramientas digitales en contextos internacionales diversos.

La falta de herramientas eficientes de colaboración y comunicación en el proceso de enseñanza y aprendizaje limita la interacción entre los estudiantes, obstaculizando la construcción colectiva del conocimiento (Yepes, 2023). Esto afecta negativamente la experiencia de aprendizaje de los estudiantes y reduce su capacidad para adquirir y aplicar conocimientos de manera significativa. La integración de herramientas digitales educativas puede verse obstaculizada por problemas técnicos y de accesibilidad, lo que genera frustración y estrés en los estudiantes. Es necesario abordar y superar estos desafíos para promover la participación, la construcción colectiva del conocimiento y una experiencia de aprendizaje enriquecedora.

En un colegio del Cantón Joya de los Sachas de la provincia de Orellana, los estudiantes de octavo año de educación general básica se encuentran sin herramientas y recursos tecnológicos, lo que ha llevado a una pérdida de interés en las clases sincrónicas y falta de motivación. En este



contexto, la integración de herramientas de colaboración y comunicación en recursos virtuales es crucial para mejorar la eficiencia y la colaboración interna de la institución.

### **Planteamiento del problema**

¿Cuáles son las herramientas digitales educativas efectivas para mejorar el aprendizaje y enseñanza de la asignatura de Educación Cultural y Artística, en los estudiantes de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa del cantón Joya de los Sachas de la Provincia de Orellana?

### **Precisión del tema**

La precisión del problema asociado al uso de herramientas digitales educativas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Educación Cultural y Artística incluiría aspectos tales como la identificación de las necesidades y desafíos específicos de la educación cultural y artística en relación con la integración de herramientas digitales; la exploración de las herramientas digitales disponibles y su aplicabilidad en el contexto de la educación cultural y artística, así como la evaluación de sus beneficios y limitaciones; el estudio de las estrategias pedagógicas eficaces para la integración de las herramientas digitales en el currículo de Educación Cultural y Artística.

Este estudio tiene se vincula con la línea de investigación: Innovación y Tecnologías Aplicadas, esta relación se da a través del análisis y la exploración de cómo las herramientas digitales pueden ser utilizadas de manera innovadora y efectiva en el campo de la Educación Cultural y Artística, lo cual implica investigar las posibilidades y aplicaciones de las tecnologías digitales, así como su impacto en los procesos de enseñanza y aprendizaje en este ámbito educativo.

### **Objeto de la investigación**

Herramientas Digitales Educativas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Educación Cultural y Artística.

### **Objetivo general**

Proponer herramientas digitales educativas efectivas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de octavo año de educación Básica.





### **Planteamientos hipotéticos, preguntas científicas**

1.¿Cuál ha sido la evolución teórica de las diferentes herramientas digitales educativas en el contexto del proceso de enseñanza y aprendizaje de la educación cultural y artística?

2.¿Cuáles son las herramientas digitales educativas usadas por los docentes en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística con los estudiantes de octavo año de educación Básica?

3.¿Qué herramientas digitales educativas son efectivas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de octavo año?

### **Declaración de las variables o categorías de la investigación**

**Variable 1 Independiente:** Herramientas digitales educativas.

**Variable 2 Dependiente:** Proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística.

### **Objetivos específicos de la investigación**

1.Analizar desde una visión teórica evolutiva las diferentes herramientas digitales educativas en el contexto del proceso de enseñanza y aprendizaje de educación cultural y artística.

2.Examinar las herramientas digitales educativas usadas por los docentes en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística con los estudiantes de octavo año de educación Básica.

3. Establecer herramientas digitales educativas efectivas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de octavo año de educación Básica.



### **Identificación de los métodos a emplear**

Para abordar el tema: "Herramientas digitales educativas efectivas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística", se pueden emplear diversos métodos de investigación, en atención a los objetivos y enfoque específico.

#### ***Métodos Teóricos***

a. **Histórico Lógico:** Ayuda al estudio del objeto, tomando en cuenta tanto el tiempo como el espacio en donde se ubica la investigación, luego se establecerá la relación entre ambos. Además, proporcionará una base sólida para comprender el contexto en el que se han desarrollado y las razones detrás de sus características actuales (Pereyra, 2022). Este método permitirá desarrollar el objetivo específico 1.

b. **Análisis-síntesis:** Este componente ayudará a descomponer el tema de integración de herramientas digitales educativas efectivas en sus componentes individuales para comprender mejor su funcionamiento y características (Portilla & Honorio, 2022). Se podrá analizar las diferentes herramientas disponibles, examinar sus características y funcionalidades, identificar sus fortalezas y debilidades, y luego sintetizar estos análisis para obtener una visión general y comprensión más completa de cómo se pueden integrar de manera efectiva.

#### ***Métodos Empíricos***

a. **Observación científica:** Va a consistir en observar los hechos y casos, tomar información y registrarla para su posterior análisis.

b. **Encuestas:** Diseñar y aplicar una encuesta dirigida a los docentes de 8vos años para examinar las herramientas digitales educativas usadas por ellos en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística con los estudiantes de octavo año de educación Básica. También otra encuesta dirigida a los estudiantes con la finalidad de poder establecer cuáles de las herramientas digitales educativas son efectivas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística.



### ***Métodos matemáticos y estadísticos***

En este método se tabulará y analizará los datos obtenidos en la encuesta aplicada en la investigación realizada a los estudiantes de los 8vos. Años. Se hará uso de la estadística descriptiva para describir y resumir los datos mediante medidas de tendencia central como la media, mediana y moda y medidas de dispersión como la desviación estándar y el rango.

### **Declaración de la población y muestra**

**Institución:** Unidad Educativa "Ciudad de Ibarra" ubicada en el cantón Joya de los Sachas de la Provincia de Orellana. Ecuador.

**Población:** el total de estudiantes de octavo año, de 3 paralelos, es de 100 y el total de docentes es de la asignatura de Educación Cultural y Artística es de 4.

**Muestra:** es un subconjunto de la población y para obtener su tamaño se aplican fórmulas, para este estudio se aplica la siguiente: **Tamaño de Muestra =  $Z^2 * (p) * (1-p) / c^2$** ,

Donde:

Z = Nivel de confianza (95% o 99%)

p = 0.5

c = Margen de error (0.04 =  $\pm 4$ )

Al aplicar la fórmula anterior, con un nivel de confianza del 95% se obtiene un total de **81 estudiantes y 4 docentes**, como son tres paralelos, se seleccionarán 27 estudiantes en cada uno, aplicando un muestreo aleatorio simple estratificado, debido a que la población se divide en paralelos o grupos llamados estratos, donde cada paralelo comparte características similares. Luego, se seleccionará una muestra aleatoria de cada paralelo.

### **Declaración del tipo de investigación**

El presente trabajo está enfocado hacia la investigación mixta; es decir, cuantitativa y cualitativa. El enfoque cuantitativo permite recopilar y analizar datos numéricos para obtener información objetiva (Acosta, 2023) sobre el impacto de las herramientas digitales en el rendimiento académico de los estudiantes, la participación en clase, la retención de conocimientos y otros aspectos medibles.



Por otro lado, el enfoque cualitativo permite profundizar en la comprensión de las experiencias, percepciones y opiniones (Rojas, 2022) de los docentes y estudiantes, así como del contexto donde se implementan. Esto puede incluir entrevistas, observaciones participantes y análisis de contenido de documentos relacionados con la educación cultural y artística.

Al respecto, se analizará desde una visión teórica evolutiva las diferentes herramientas digitales educativas en el contexto del proceso de enseñanza y aprendizaje de educación cultural y artística; de esta forma se contempla una revisión sistemática de literatura desde una perspectiva cualitativa. También, se procederá a examinar las herramientas digitales educativas usadas por los docentes en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística con los estudiantes de octavo año de educación Básica; para ello se realizará una investigación descriptiva, de campo, no experimental transversal, apoyada en el enfoque cuantitativo. Posteriormente, desde una investigación de tipo proyectiva se establecerán herramientas digitales educativas efectivas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de octavo año de educación Básica.

### **Principales aportes**

Los principales aportes radican en la posibilidad de ofrecer un análisis desde una visión teórica evolutiva sobre las diferentes herramientas digitales educativas en el contexto del proceso de enseñanza y aprendizaje de educación cultural y artística; además se presentará de manera descriptiva cómo los docentes utilizan estas herramientas; y se ofrecerá una propuesta didáctica basada en herramientas digitales educativas efectivas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de octavo año de educación Básica.

### **Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica**

#### ***Importancia***

Entre su importancia se exalta que permiten a los estudiantes acceder a una amplia variedad de recursos y materiales relacionados con la Educación Cultural y Artística, entre los cuales se pueden incluir imágenes, videos, música, obras de arte, ejemplos de proyectos, entre otros. El



acceso a estos materiales enriquecedores puede ayudar a los estudiantes a desarrollar una comprensión más profunda de los conceptos y temas artísticos, y nutrir su creatividad. También ofrecen oportunidades interactivas y participativas para los estudiantes, a través de actividades prácticas, como la creación de obras de arte digitales, la exploración de museos virtuales, o la colaboración en proyectos artísticos en línea.

Esto fomenta la participación de los aprendices y les brinda la posibilidad de expresarse y experimentar con diversas formas artísticas. Las herramientas digitales educativas pueden adaptarse a las necesidades y habilidades individuales, estas permiten diferentes niveles de dificultad, actividades adaptadas a diferentes estilos de aprendizaje, retroalimentación instantánea y la posibilidad de avanzar a su propio ritmo, lo cual facilita la personalización del aprendizaje y permite explorar y desarrollar sus habilidades artísticas de acuerdo con sus propias capacidades y preferencias.

Con relación a la colaboración y conectividad, estas herramientas promueven la posibilidad de compartir proyectos, recibir comentarios y trabajar en colaboración con otros compañeros de clase o incluso con artistas y expertos en el campo. Esto fomenta el aprendizaje social y la creación de redes, y brinda a los estudiantes la oportunidad de conectarse con personas que comparten sus intereses y pasiones artísticas. De esta forma, las herramientas digitales educativas desempeñan un papel fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Al integrar estas herramientas de manera efectiva en el currículo, se puede mejorar la experiencia educativa y potenciar el desarrollo artístico y cultural.

### ***Necesidad social***

La necesidad social de investigar las herramientas digitales educativas en la Educación Cultural y Artística radica en varios aspectos relacionados con la promoción de la inclusión y equidad, la ampliación de las posibilidades de aprendizaje, el desarrollo de habilidades digitales y competencias del siglo XXI, y la promoción de la innovación pedagógica.

Las herramientas digitales educativas pueden ayudar a superar las barreras geográficas y socioeconómicas, brindando acceso a recursos y oportunidades educativas a un mayor número de estudiantes, esto es especialmente relevante en el campo de la Educación Cultural y Artística,



donde las herramientas digitales pueden permitir que estudiantes de diversos contextos y culturas exploren y participen en experiencias artísticas enriquecedoras. También ofrecen una variedad de recursos multimedia, interactivos y personalizables que pueden enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje, mediante la oportunidad de explorar diferentes formas de expresión artística, experimentar con tecnologías emergentes y acceder a una amplia gama de recursos y obras de arte.

La investigación y exploración de herramientas digitales educativas en el contexto de la Educación Cultural y Artística puede impulsar la innovación y la actualización pedagógica, pueden ayudar a los educadores a descubrir nuevas formas de enseñar y aprender, adaptadas a las necesidades y características de los estudiantes actuales. Al investigar y utilizar estas herramientas de manera efectiva, se puede mejorar la calidad y relevancia de la educación artística y cultural, preparando a los alumnos para un mundo digital y globalizado.

#### ***Novedad***

La investigación en este campo es fundamental para comprender cómo utilizar de manera efectiva estas herramientas en el contexto de la Educación Cultural y Artística, identificar las mejores prácticas, evaluar su impacto y adaptarlas a las necesidades y características de los estudiantes. Además, permite estar al tanto de las últimas tendencias y avances tecnológicos, lo que contribuye a la innovación y actualización pedagógica. La novedad de investigar sobre este tema también radica en su capacidad para transformar y enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje, promoviendo la inclusión, el desarrollo de habilidades digitales y competencias del siglo XXI, y la conexión con el arte y la cultura en un entorno digital.

#### ***Actualidad científica***

En la actualidad, las herramientas digitales están cada vez más presentes en los entornos educativos y ofrecen nuevas oportunidades para potenciar el aprendizaje en el área de Educación Cultural y Artística. La investigación en Herramientas Digitales Educativas permite analizar cómo estas tecnologías pueden facilitar el acceso y la participación de los estudiantes en experiencias artísticas y culturales, especialmente en contextos donde los recursos físicos son limitados.

La actualización constante de las herramientas digitales educativas está marcada por su capacidad para mejorar la enseñanza y el aprendizaje, fomentar la participación y la



personalización, y adaptarse a las necesidades y características de los estudiantes. Estas herramientas están en constante evolución y ofrecen nuevas oportunidades para mejorar la calidad y la eficacia de la educación.

### **Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación**

En este estudio se realiza una investigación que permite recopilar información para ser utilizada en el análisis de datos obtenidos de la muestra y así poder Proponer herramientas digitales educativas efectivas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de octavo año de educación Básica. La presente investigación se desarrolla por capítulos:

Primero está la Introducción, la cual describe el problema, su planteamiento, contextualización, justificación, la formulación, las interrogantes, se delimita el objeto de investigación, y los objetivos, de igual manera las categorías, la importancia, necesidad y novedad del estudio y sus principales aportes al contexto científico. Seguidamente se presenta el CAPITULO I, donde se señalan los Antecedentes Investigativos, las fundamentaciones correspondientes, la Red de inclusiones y se aborda el marco teórico en base a las categorías fundamentales, los antecedentes histórico-evolutivos del problema tratado, soluciones y aportes de otros autores, el enfoque teórico-conceptual asumido para el tratamiento del problema.

En el CAPITULO II se detalla la metodología de investigación utilizada, se determina la población y la muestra, así como la operacionalización de variables, técnicas y procedimientos utilizados para recolectar y procesar la información. Y en el CAPITULO III, se presenta la propuesta y su validación (teórica o empírica) así como el análisis cualitativo y cuantitativo de los resultados y se interpreta los mismos. Por último, se detallan las conclusiones que surgen, así como las indagaciones teóricas y empíricas realizadas. Las recomendaciones de acciones a desarrollar en lo futuro, así como el establecimiento de la propuesta surgida de la investigación realizada para su aplicación en la institución educativa motivo de nuestra investigación.



## CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

### 1.1 Antecedentes

#### 1.1.1 A nivel internacional

Como estudio antecedente a nivel internacional, realizado en México, se tiene la publicación titulada: “B-learning para Mejorar el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje” (Ramírez & Peña, 2022), cuyo objetivo fue analizar antecedentes en el campo de la investigación sobre la implementación del B-Learning, con el propósito de garantizar mejoras en el proceso de enseñanza y aprendizaje a Nivel Medio Superior. Metodológicamente fue realizada mediante el método sistemático, paradigma hermenéutico, enfoque cualitativo, de tipo documental informativo, y diseño tópico. Se empleó una investigación documental con una matriz del estado del arte y una matriz analítica del estado del arte. Como resultados se encontró una gran variedad de estudios enfocados al aprendizaje en línea e híbrido; no obstante, el contexto y perfiles de los estudiantes alteraron significativamente los resultados y contribuyeron con información para algunos vacíos de conocimiento, tal como la insuficiencia en el desarrollo de competencias docentes para su implementación.

Otro antecedente es el estudio realizado en Colombia, titulado: “Relación arte/tecnología como herramientas para mejorar los procesos de enseñanza de la educación artística en estudiantes de Educación Primaria del contexto rural” (Bacca & Sierra, 2022), muestra los resultados de una intervención pedagógica que involucró fotografía digital, videoarte y realidad aumentada con el apoyo de programas como Quiver, Windows Movie Maker, editor de video Windows 10 y Padlet, para mejorar los procesos educativos en 26 estudiantes de quinto grado en Colombia. Con metodología mixta, corte descriptivo.

Como resultados se mostró que la tecnología contribuye a la creatividad en la medida que el estudiante explora nuevas formas de resolver y propone ejercicios que enriquecen su sensibilidad y pensamiento crítico. Las metodologías que se abordan en relación con el arte/tecnología permiten espacios de interacción, reflexión y posicionamiento ante nuevas manifestaciones artísticas. El diario de campo como instrumento sistematizador genera en el



docente interrogantes que deben ser tenidos en cuenta para mejorar sus metodologías de enseñanza-aprendizaje de la educación artística.

En Perú se realizó el estudio titulado: “Herramientas digitales más eficaces en el proceso enseñanza-aprendizaje” (Padilla et al., 2022), el cual se planteó como objetivo interpretar las herramientas digitales más eficaces en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la educación secundaria. Se realizó siguiendo una metodología cualitativa con método hermenéutico; para la recolección de datos fue aplicada una entrevista semiestructurada a 9 profesionales expertos. Se concluyó que las herramientas digitales como las de Google, WhatsApp, Kahoot, Jamboard, y Padlet se ajustan cada vez mejor al proceso pedagógico y se están usando con más frecuencia en la actualidad; en consecuencia, se sugirió utilizar estas herramientas como elemento positivo para la educación.

El artículo realizado en Chile, titulado: “Entornos virtuales de aprendizaje: variables que inciden en las prácticas pedagógicas de docentes de enseñanza básica en el contexto chileno” (Ibaceta & Villanueva, 2021) mediante una investigación cualitativa, realizada mediante la aplicación de entrevistas semiestructuradas a seis docentes; se planteó como objetivo conocer, analizar y comprender sus prácticas de enseñanza y evaluación, profundizando en los factores que inciden directa o indirectamente en ellas. Como resultados evidenciaron que las características personales, conocimientos, concepciones y percepciones sobre diferentes dimensiones educativas, influyen directamente en las prácticas y plataformas utilizadas en la educación. Además, como factores intervinientes en las prácticas pedagógicas en entornos virtuales están el contexto y las políticas de cada institución.

### ***1.1.2 En Ecuador***

Como estudio antecedente desarrollado en Ecuador se tiene la tesis titulada: “Herramientas digitales relacionadas con las destrezas del área de Educación Cultural y Artística” (Quizhpi, 2023) la cual se planteó objetivos tendientes a aportar a la solución de la problemática, tales como: analizar estas herramientas según el tema propuesto en cada destreza de la asignatura, comprobar la funcionalidad de cada herramienta digital y compilar en una guía pedagógica para ser usada por los docentes. Como metodología se siguió un enfoque de investigación – acción de tres fases.



Como resultado, esta investigación propone seis herramientas, para preparar las planificaciones y aplicarlas en los diferentes momentos de la clase para la construcción del conocimiento o consolidación del aprendizaje. Concluye que las herramientas digitales, son una excelente opción para potenciar las destrezas y habilidades del área de Educación Cultural y Artística; estas permitirán a los estudiantes desarrollar habilidades como la creatividad, el pensamiento crítico, la colaboración, la comunicación, la empatía y también brindarán a los docentes, nuevas oportunidades para crear experiencias de aprendizaje más efectivas e interactivas.

La tesis titulada: “Estrategias virtuales para el aprendizaje de Educación Cultural y Artística” (Zambrano, 2022) constituye otro antecedente para el presente estudio; como objetivo se planteó: determinar estrategias virtuales para favorecer el aprendizaje de la asignatura de educación cultural y artística de los estudiantes de octavo año de educación general básica de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Guardiania de la Lengua “Abraham Calazacón”, como metodología siguió un enfoque mixto, con nivel descriptivo.

Como resultados, este estudio determinó que, para la enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística, se deben utilizar herramientas digitales aplicando estrategias como: enseñanza virtual (Kahoot, Genially), aprendizaje basado en entornos virtuales (YouTube,) y participación e interacción en entornos virtuales (Foros, Blogger). Se identificó que el conocimiento del uso de herramientas digitales y aplicación de estrategias virtuales por parte de los estudiantes es inferior al 30% y de docentes es inferior al 60%. Concluyó que la aplicación de la guía diseñada aporta en el uso de estrategias virtuales, el aprendizaje activo y cooperativo, la organización de contenidos, el fortalecimiento de la parte emocional, el trabajo en grupo, la resolución de problemas, y el compartir de información.

Otra investigación antecedente la constituye la tesis titulada: “Herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de los séptimos años de Educación General Básica de la Unidad Educativa Tarqui, Calderón, D. M. Q., Período 2019-2020” (Palacios, 2021), la cual tuvo por objetivo: determinar herramientas digitales que contribuyan al proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de séptimo año de la mencionada institución educativa. La metodología utilizada fue la propia de una investigación bibliográfica documental.





Como resultados se analizaron siete plataformas virtuales, las cuales mostraron resultados positivos para la motivación y aprendizaje de alumnos de primaria, y tres herramientas para planificación docente. Concluye que la afiliación de estas herramientas es factible; sin embargo, el docente debe desempeñar su rol de mediador y reconozca la intención para utilizarlas en el proceso educativo.

## **1.2. Fundamentación teórica**

### ***1.2.1. Herramientas Digitales Educativas. Conceptualización***

Las herramientas digitales educativas son recursos tecnológicos diseñados para facilitar y enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje (Cueva et al., 2019). Estas herramientas se basan en el uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para ofrecer aportes a la experiencia educativa y promover el desarrollo de habilidades y competencias en los estudiantes y en los docentes, de tal manera que favorezca el intercambio de información y construcción de conocimientos (Villarreal et al., 2019).

Diferentes teóricos han realizado conceptualizaciones sobre este constructo, entre ellos se encuentran: Seymour Papert, Marc Prensky, y Howard Gardner; cada uno aporta su enfoque y visión particular sobre cómo estas herramientas pueden potenciar el aprendizaje y mejorar la experiencia educativa de los estudiantes; sin embargo, es necesario considerar que el campo de las tecnologías es amplio y en constante evolución, por lo que existen otras teorías y enfoques que también aportan a esta conceptualización.

Seymour Papert reconocido teórico de la educación y la tecnología, desarrolló la idea de "construccionismo" (Papert, 2005). Para él, las herramientas digitales educativas son recursos que permiten a los estudiantes construir conocimiento activamente a través de la exploración, la experimentación y la creación. Estas herramientas deben fomentar la participación activa de los aprendices y permitirles ser creadores de su propio aprendizaje.

Por su parte Marc Prensky introduce el concepto de "nativos digitales" y el de "inmigrantes digitales" (Prensky, 2001). Según él, las herramientas digitales educativas son aquellas que se adaptan a las habilidades y competencias de los nativos digitales; es decir, aquellos que han nacido



y crecido en un entorno digital (Prensky, 2015). Es importante mencionar que estas herramientas deben ser interactivas, intuitivas y promover la motivación y el aprendizaje autónomo.

Desde la perspectiva de Howard Gardner, quien es reconocido por su teoría de las inteligencias múltiples (Gardner, 2016), plantea que las herramientas digitales educativas deben ser diseñadas para abordar y desarrollar diferentes tipos de inteligencia, como la lingüística, lógico-matemática, espacial, musical, interpersonal, intrapersonal, entre otras. Estas herramientas deben ofrecer distintas modalidades de aprendizaje y permitir a los estudiantes desarrollar sus fortalezas individuales.

### ***1.2.2. Historia de la tecnología educativa***

Con el objetivo de estudiar en detalle el impacto de la tecnología en la educación actual y en los procesos de enseñanza y aprendizaje, es preciso distanciar y estudiar los distintos procesos de la evolución de la tecnología educativa. Para lo cual, es posible indicar la visión de una serie de ideas que han establecido de manera determinante las técnicas de enseñanza en los distintos entornos educativos.

La tecnología educativa surgió como una disciplina pedagógica en los Estados Unidos de América, tiene sus orígenes en la década de 1950, después de la Segunda Guerra Mundial, durante este período, hubo una necesidad de explorar nuevas formas de enseñanza y aprendizaje debido al rápido avance tecnológico y los cambios en la sociedad (Parra & León, 2020). En ese momento, la tecnología educativa se enfocaba principalmente en el uso de medios audiovisuales. Así, la historia de la tecnología educativa se remonta a muchos años atrás (González, 2021), considerando que a medida que la tecnología avanza, ha ido impactando cada vez más el ámbito educativo. De hecho, la tecnología educativa comenzó a desarrollarse a principios del siglo XX con la introducción de proyectores de diapositivas y películas educativas, estos recursos audiovisuales permitieron a los profesores presentar imágenes y videos para complementar las clases (Area, 2009).

En la década de 1960, con la llegada de las computadoras, la tecnología educativa dio un gran salto adelante, se desarrollaron programas de enseñanza por computadora que permitían a los estudiantes aprender de manera interactiva y a su propio ritmo (Escribano, 2020). Posteriormente,



en la década de 1980, se comenzaron a utilizar sistemas de gestión del aprendizaje (LMS, por sus siglas en inglés) para administrar y distribuir contenido educativo en línea, estos sistemas permitieron a los estudiantes acceder a materiales de estudio y realizar actividades en línea (Añón & Torrano, 2021).

Con la llegada de Internet en la década de 1990, la tecnología educativa se expandió aún más, se desarrollaron plataformas de aprendizaje en línea que ofrecían cursos completos y recursos educativos en línea; también, se introdujeron herramientas de colaboración en línea que permitían a los estudiantes y profesores interactuar y trabajar juntos a distancia (Figueroa & Santillán, 2021). En los últimos años, la tecnología educativa ha experimentado un rápido avance. Se han desarrollado aplicaciones móviles, realidad virtual, inteligencia artificial y otras tecnologías para mejorar la experiencia educativa (Gisbert et al., 2023). Estas herramientas permiten a los estudiantes acceder a contenido educativo en cualquier momento y lugar, personalizar su aprendizaje y recibir retroalimentación instantánea.

#### **1.2.2.1. Evolución de la tecnología educativa tras la revolución Industrial.**

La industrialización marcará la evolución de la tecnología educativa a través de la invención de dos objetos que hoy en día nos resultan de lo más cotidiano. El empleo del grafito para la escritura se materializó en la aparición del lápiz en 1790. Más tarde su producción mecanizada llevó a su uso escolar en todo el mundo. Cincuenta años después se inventó la pizarra como medio para compartir el conocimiento con todo el alumnado al mismo tiempo. Aunque su uso ha evolucionado a través de los distintos materiales empleados, su aparición fue determinante en la evolución de las tecnologías para la educación, ya que cambió para siempre la organización del aula (Calderón, 2019). La evolución de la tecnología educativa tras la Revolución Industrial ha sido significativa, puesto que a medida que se producía el avance industrial, también surgían nuevas formas de enseñanza y aprendizaje.

De esta forma, con la invención de la imprenta en 1450 por Johannes Gutenberg se revolucionó la forma en la cual se producían y distribuían los libros, esto permitió una mayor difusión del conocimiento y facilitó el acceso a la información, debido a que los libros se convirtieron en una herramienta importante para la educación (Borsuk, 2020). Posteriormente, a



principios del siglo XX, se introdujeron proyectores de diapositivas y películas educativas en las aulas, seguidamente, los programas de enseñanza por computadora; así, la revolución industrial supuso un cambio radical en la sociedad debido a la introducción de nuevas máquinas y formas de producción, donde la educación también se vio afectada por este proceso de transformación tecnológica (González et al., 2021). Antes de la revolución industrial, el sistema educativo estaba basado principalmente en la memorización y el aprendizaje a través de la repetición, los recursos educativos eran limitados y la enseñanza era predominantemente expositiva, verbal; sin embargo, tras la revolución industrial empezaron a introducirse diferentes innovaciones tecnológicas que impactaron la educación.

Por ejemplo, la imprenta permitió la producción masiva de libros de texto y materiales educativos a bajo costo, lo que facilitó el acceso a la educación para las clases medias y bajas (Restrepo, 1999). Por su parte, la electricidad permitió la introducción de nuevos recursos audiovisuales como proyectores, y más tarde la radio y la televisión, estos medios facilitaron la enseñanza a través de la visualización, las máquinas de escribir y las primeras calculadoras mecánicas aumentaron la productividad y facilitaron la elaboración y entrega de trabajos académicos. Por otro lado, el desarrollo del motor de vapor revolucionó el transporte, facilitando el acceso a las escuelas y universidades, permitiendo la masificación educativa de manera presencial (Tobón, 2006). Estos cambios supusieron un movimiento hacia formas más activas y visuales de enseñanza, complementando el aprendizaje a través de la lectura y la memorización; favoreciendo diversos estilos para aprender; sin embargo, fue con la llegada de la computadora cuando la tecnología educativa dio un salto aún mayor.

#### **1.2.2.2. Evolución de las tecnologías educativas en la era digital.**

El uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el aula comenzó su desarrollo en el siglo XX mediante el empleo de los medios de comunicación en el aula, mediante los cuales se favorecía el interés del alumnado por los contenidos educativos y se crean nuevos espacios de interacción para el aprendizaje. Posteriormente, el entorno web ha abierto nuevos caminos para la evolución de las tecnologías educativas, las herramientas digitales favorecen el aprendizaje colaborativo, basado en la interacción entre el alumnado y los



profesionales de la educación, el uso de pizarras digitales, computadoras y dispositivos móviles es una realidad en el entorno educativo (Gómez & García, 2023).

La evolución de la tecnología educativa tras la era digital ha tenido impacto, con el avance de las TIC, se han desarrollado nuevas herramientas y recursos que han transformado la forma en la cual se enseña y se aprende, han permitido el acceso a la educación de manera más amplia y flexible, y han enriquecido las experiencias de aprendizaje a través de recursos interactivos, colaborativos y personalizados. Durante la era digital, se han implementado diversas tecnologías educativas, como el aprendizaje en línea, los recursos digitales interactivos, la colaboración en línea, la personalización del aprendizaje, y la realidad virtual y aumentada, entre otras (Coll et al., 2023).

De esta manera, la aparición de plataformas de aprendizaje en línea ha permitido que los estudiantes accedan a cursos y materiales educativos desde cualquier lugar y en cualquier momento, lo cual ha facilitado la educación a distancia y la capacitación continua, ofreciendo una amplia variedad de cursos y recursos educativos en diferentes áreas de conocimiento, donde los estudiantes pueden inscribirse en cursos de su interés y acceder a ellos a través de Internet, lo que elimina la barrera de la ubicación geográfica (Taladriz, 2021), esto es especialmente beneficioso para aquellos que viven en áreas remotas o que tienen dificultades para acceder a instituciones educativas tradicionales.

Además, las plataformas de aprendizaje en línea permiten a los estudiantes aprender a su propio ritmo, ellos pueden acceder al contenido y realizar las actividades en el momento que les resulte más conveniente, lo que brinda flexibilidad y autonomía en su proceso de aprendizaje (González & Granera, 2021). Estas plataformas también ofrecen una amplia gama de recursos educativos, como videos, lecturas, ejercicios interactivos y evaluaciones, donde los estudiantes pueden acceder a estos materiales en cualquier momento, permitiendo repasar conceptos, profundizar en temas específicos y practicar habilidades (Osma, 2023), todo mediante interacción en línea con profesores y otros estudiantes a través de foros de discusión, chats y videoconferencias promueve el intercambio de ideas y el trabajo colaborativo.



En cuanto a la capacitación continua, las plataformas de aprendizaje en línea brindan oportunidades para el desarrollo profesional y la adquisición de nuevas habilidades, donde los profesionales pueden acceder a cursos específicos para mejorar sus competencias en áreas específicas o para adaptarse a los cambios en el mercado laboral (Gárate & Cordero, 2019). En estas se ofrecen diferentes modalidades de aprendizaje, como cursos en video, tutoriales interactivos y actividades prácticas, lo cual permite a los profesionales aprender de manera efectiva y aplicar lo que han aprendido en situaciones laborales reales; también permiten la posibilidad de estudiar a su propio ritmo, lo que conlleva a equilibrar la vida laboral y personal mientras se continúa con el desarrollo profesional.

Otro aspecto de la evolución experimentada lo constituyen los numerosos recursos digitales interactivos que han sido creados, como, por ejemplo, aplicaciones móviles, simulaciones y juegos educativos, entre otros, estos recursos ofrecen experiencias de aprendizaje más inmersivas y atractivas, fomentando la participación de los estudiantes (Cordero, 2022). Las aplicaciones móviles educativas han abierto nuevas posibilidades para el aprendizaje, estas permiten a los estudiantes acceder a contenidos educativos de manera interactiva y en cualquier momento y lugar.

Por su parte, las simulaciones son otro recurso digital interactivo que ofrece una experiencia de aprendizaje inmersiva, estos recursos permiten a los estudiantes explorar conceptos y fenómenos de una manera más práctica y visual, donde ellos pueden experimentar con diferentes variables y ver cómo afectan los resultados, lo que les brinda una comprensión más profunda de los conceptos y promueve el pensamiento crítico (Garrido, 2023). Por otro lado, los juegos educativos son una forma divertida y efectiva de aprender, debido a que están diseñados especialmente para enseñar conceptos y habilidades de manera interactiva y entretenida (Vargas, 2022), permitiendo a los aprendices involucrarse, resolver problemas, tomar decisiones y superar desafíos, lo que refuerza su aprendizaje de una manera lúdica y motivadora.

También en la era digital, las herramientas de colaboración en línea, como los entornos virtuales de aprendizaje y las videoconferencias, han permitido que los estudiantes y los profesores se conecten y trabajen juntos sin importar su ubicación geográfica, promoviendo la cooperación y el intercambio de ideas (Castro & Fuentes, 2019), donde los estudiantes pueden colaborar entre sí,



compartir recursos y participar en actividades de aprendizaje de manera similar a como lo harían en un entorno físico. Las videoconferencias son otra herramienta de colaboración en línea que ha ganado popularidad en los últimos años, estas permiten a los aprendices y docentes comunicarse y colaborar a través de video y audio en tiempo real (Alcivar et al., 2023), facilitando la interacción cara a cara, promoviendo una mayor conexión y participación.

Entre otros aspectos, la tecnología educativa ha facilitado la adaptación y personalización del aprendizaje según las necesidades individuales de los estudiantes, para ello se han desarrollado sistemas de aprendizaje adaptativo que pueden ajustar el contenido y la dificultad de las actividades según el rendimiento y las preferencias de cada estudiante (Valdivia & Noguera, 2022), utilizando tecnología y algoritmos para recopilar datos sobre el progreso y el desempeño de los estudiantes, estos datos se utilizan para comprender las fortalezas y debilidades de cada uno de ellos, y así adaptar el contenido y las actividades de aprendizaje de manera individualizada.

Existen diferentes enfoques para implementar sistemas de aprendizaje adaptativo, algunos utilizan algoritmos de inteligencia artificial y aprendizaje automático para analizar los datos y generar recomendaciones personalizadas, otros usan modelos pedagógicos predefinidos para adaptar el contenido y las actividades (Díaz et al., 2023). De esta forma, se pueden ajustar el contenido y la dificultad de las actividades de varias maneras; por ejemplo, pueden ofrecer contenido adicional o recursos de apoyo a los estudiantes que necesitan más ayuda, de igual manera, pueden presentar desafíos más difíciles o actividades avanzadas a los estudiantes que muestran un mayor nivel de competencia.

La personalización del aprendizaje a través de la tecnología educativa tiene varios beneficios, en primer lugar, permite a los estudiantes aprender a su propio ritmo y de acuerdo con sus propias necesidades, lo cual puede aumentar la motivación y el compromiso con el aprendizaje (Celi et al., 2021), ya que los aprendices se sienten más involucrados y tienen una mayor sensación de control sobre su propio proceso de adquisición de conocimientos. Además, la adaptación y personalización del aprendizaje puede ayudar a cerrar las brechas de aprendizaje y mejorar los resultados académicos al proporcionar a cada uno las actividades y los recursos adecuados para su



nivel de conocimiento y habilidades, se puede garantizar que todos tengan la oportunidad de alcanzar su máximo potencial.

Por otro lado, la realidad virtual y aumentada han abierto nuevas posibilidades en la educación, estas tecnologías permiten a los estudiantes sumergirse en entornos virtuales y tener experiencias prácticas y realistas en diferentes campos del conocimiento (Lion, 2022). La realidad virtual (RV) es una tecnología que crea una simulación digital inmersiva en la que los usuarios pueden interactuar con un entorno tridimensional generado por computadora (Toca & Carrillo, 2019), esta tecnología permite a los estudiantes experimentar de manera práctica y realista conceptos abstractos o difíciles de comprender.

Por su parte, la realidad aumentada (RA) combina elementos virtuales con el entorno real, permitiendo a los alumnos interactuar con objetos virtuales superpuestos en el mundo real a través de dispositivos como teléfonos inteligentes o tabletas (Astudillo, 2019). Así, la realidad virtual y aumentada ofrece varias ventajas en el ámbito educativo; estas tecnologías hacen que el aprendizaje sea más inmersivo y atractivo, lo que puede aumentar la motivación de los estudiantes y su compromiso con el contenido; por ejemplo, pueden explorar lugares remotos, como museos o sitios históricos, sin tener que realizar viajes físicos.

### ***1.2.3. Clasificación de las herramientas digitales educativas***

Las herramientas digitales educativas ofrecen diversos beneficios, como la personalización del aprendizaje, la interactividad, el acceso a recursos educativos en línea, la colaboración entre estudiantes y la retroalimentación instantánea (Aparicio, 2023). Estas herramientas pueden incluir aplicaciones móviles, software en línea, plataformas educativas, programas de gestión del aprendizaje, aplicaciones de realidad virtual y aumentada, y herramientas de gamificación, entre otros (Ramos, 2021).

#### **1.2.2.1. Aplicaciones móviles.**

Algunas aplicaciones móviles populares incluyen WhatsApp, Telegram, Twitter, Instagram, Facebook, TikTok, YouTube, Spotify, Netflix, Google Maps, entre otras (Velandia, 2023). WhatsApp es una aplicación de mensajería instantánea que permite enviar mensajes de texto, hacer llamadas y compartir archivos multimedia, se ha convertido en una de las aplicaciones



de mensajería más populares a nivel mundial, con miles de millones de usuarios en todo el mundo, también permite realizar llamadas de voz y vídeo de forma gratuita a través de una conexión a Internet, esto ha facilitado la comunicación entre personas de diferentes países sin incurrir en cargos adicionales por llamadas internacionales (Ortiz, 2023).

WhatsApp también ofrece la posibilidad de compartir archivos multimedia, como fotos, vídeos, documentos y ubicaciones, los usuarios pueden crear grupos de chat para comunicarse con varias personas al mismo tiempo, lo que es útil para organizar eventos, discutir temas en común o simplemente mantenerse en contacto con amigos y familiares (Campo, 2020). La aplicación ha introducido varias funciones adicionales a lo largo de los años, como las historias, que permiten compartir fotos y videos que desaparecen después de 24 horas, y la encriptación de extremo a extremo, que garantiza la privacidad y seguridad de las conversaciones.

Telegram, es una aplicación de mensajería instantánea similar a WhatsApp, pero con algunas características adicionales que la hacen única. Fue lanzada en 2013 por los hermanos Pavel y Nikolai Durov, y desde entonces ha ganado popularidad en todo el mundo, esta ofrece características de privacidad y seguridad, chats secretos, grupos y canales, bots interactivos y sincronización multiplataforma (Shum, 2021). Esta aplicación ofrece un alto nivel de privacidad y seguridad en las conversaciones, para ello utiliza encriptación de extremo a extremo en las conversaciones secretas (Viollier & Ortega, 2019), lo que significa que solo los participantes de la conversación pueden leer los mensajes, no almacena datos personales de los usuarios y permite la autodestrucción de mensajes. Brinda la opción de tener chats secretos, que son conversaciones cifradas que no se almacenan en sus servidores (Sánchez, 2020).

Al igual que WhatsApp, permite la creación de grupos de chat donde varias personas pueden comunicarse al mismo tiempo, ofreciendo la función de canales, que son similares a las cuentas de redes sociales y permiten a los usuarios transmitir mensajes a un número ilimitado de seguidores. Telegram es conocida por su plataforma de bots, que permite a los desarrolladores crear aplicaciones interactivas dentro de la aplicación, estos pueden realizar una variedad de funciones, como ofrecer noticias, juegos, recordatorios, traducciones y mucho más (Ramírez et al., 2023), también admite compartir una amplia variedad de archivos, incluyendo fotos, videos,



documentos, música y más, donde los archivos se pueden enviar y recibir rápidamente, incluso en chats grupales. Está disponible en múltiples plataformas, incluyendo dispositivos móviles (Android e iOS), computadoras de escritorio (Windows, macOS y Linux) y navegadores web (Forcada Sanz, 2020), lo cual permite a los usuarios acceder a sus conversaciones y archivos desde cualquier dispositivo.

Por su parte, la aplicación Twitter es una plataforma de redes sociales y microblogging que permite a los usuarios publicar y leer mensajes cortos llamados "tweets". Fue creado en 2006 por Jack Dorsey, Biz Stone y Evan Williams, ofrece una variedad de características, como la capacidad de seguir a otros usuarios, retuitear mensajes, utilizar hashtags y mencionar a otros usuarios. Entre sus características se evidencia que los usuarios pueden compartir mensajes de hasta 280 caracteres, que pueden incluir texto, enlaces, imágenes y videos, también pueden retuitear mensajes de otros usuarios para compartirlos con sus seguidores, y ver sus tweets en su línea de tiempo. Cuenta con los llamados hashtags, que son palabras o frases precedidas por el símbolo "#" que se utilizan para etiquetar temas o conversaciones específicas, sirven para buscar tweets relacionados con un hashtag específico, también se pueden incluir para aumentar su visibilidad.

Los usuarios pueden mencionar a otros usuarios en sus tweets al incluir sus nombres de usuario precedidos por el símbolo "@"; por ejemplo, "@ejemplo" (Sampietro et al., 2020). Esto permite a los usuarios dirigirse a otros usuarios específicos o iniciar conversaciones con ellos. Twitter muestra las tendencias actuales basadas en los temas más populares o discutidos en el momento. Además, se pueden adjuntar imágenes, videos y GIFs a sus tweets para compartir contenido visual con los seguidores. Ofrece opciones para las empresas, incluyendo la posibilidad de crear cuentas verificadas, promocionar tweets y realizar campañas publicitarias segmentadas (Guallar & Traver, 2020).

La aplicación Instagram, es definida como una red social muy popular centrada en compartir fotos y videos, con características como filtros, historias y la posibilidad de seguir a otros usuarios. Fue lanzada en 2010 y desde entonces se ha convertido en una plataforma muy utilizada en todo el mundo (Dent et al., 2020). Algunas características clave de Instagram incluyen: la posibilidad de compartir fotos y videos en el perfil para que los seguidores los vean, se pueden



aplicar filtros y editar las imágenes antes de compartirlas; ofrece la función de "Historias", donde los usuarios pueden compartir fotos y videos que desaparecen después de 24 horas; se pueden seguir a otras cuentas para ver sus publicaciones en su feed; permite la interacción social, los usuarios pueden dar "me gusta" a las publicaciones de otros usuarios, dejar comentarios y enviar mensajes directos, así como etiquetar a otros usuarios en sus publicaciones y mencionarlos en los comentarios (Marín & Botey, 2022).

Instagram ofrece una pestaña de "Explorar" donde los usuarios pueden descubrir contenido nuevo basado en sus intereses y las cuentas que siguen, esta función utiliza algoritmos para mostrar publicaciones relevantes y populares. También cuenta con IGTV, una función que permite a los usuarios subir y ver videos más largos en la plataforma, se pueden seguir canales y ver videos de personas y marcas que les interesan. Se puede compartir en otras plataformas; es decir, los usuarios pueden vincular sus cuentas de Instagram con otras redes sociales, como Facebook y Twitter, para compartir sus publicaciones en múltiples plataformas (Marín & Botey, 2022).

Por su parte, la red social Facebook, es una aplicación muy popular que permite a los usuarios conectarse con amigos y familiares, compartir actualizaciones, fotos y videos, y participar en grupos y eventos. Fue lanzada en 2004 por Mark Zuckerberg y desde entonces se ha convertido en una de las plataformas más utilizadas (Shum, 2021). A través de Facebook cada usuario tiene un perfil personal donde puede agregar información sobre sí mismo, como su nombre, foto de perfil, datos de contacto y detalles personales, donde es posible personalizar la privacidad para controlar quién puede ver la información (Véliz, 2021).

El feed de noticias es una sección de la página principal de Facebook donde los usuarios pueden ver las actualizaciones de sus amigos y las páginas que siguen, utiliza un algoritmo que muestra las publicaciones más relevantes y populares en el feed de noticias de cada usuario (Wilson, 2020). Permite compartir actualizaciones de estado, fotos, videos, enlaces y otros tipos de contenido en el perfil, se pueden etiquetar a amigos y agregar ubicaciones a las publicaciones (Gómez, 2020).

Facebook permite a los usuarios unirse a grupos con intereses similares y participar en discusiones, compartir contenido y organizar eventos, los cuales son una forma de invitar a amigos



a actividades y mantenerse al tanto de los eventos próximos. También cuenta con Messenger, una aplicación de mensajería instantánea que permite enviar mensajes de texto, hacer llamadas de voz y video, y compartir fotos y archivos con amigos. También, ofrece herramientas de publicidad para que las empresas y las personas promocionen sus productos, servicios y páginas (Shum Xie, 2021).

La aplicación TikTok, es definida como una plataforma de redes sociales que se ha vuelto extremadamente popular especialmente entre los jóvenes, la cual ha ganado debido a su formato de video único, su algoritmo de recomendación inteligente y su enfoque en la creatividad y la expresión personal (Galloway, 2021). Centrada en la publicación de videos cortos y virales de hasta 60 segundos, donde los usuarios pueden crear y compartir contenido creativo debido a que la plataforma ofrece una variedad de herramientas de edición, como filtros, efectos especiales, música de fondo y funciones de velocidad, donde los usuarios pueden mostrar sus talentos, habilidades y creatividad a través de videos musicales, bailes, comedia, tutoriales, desafíos y más. La aplicación también ofrece tendencias virales que los usuarios pueden unirse y participar (Ji, 2021).

Cuenta con un algoritmo de recomendación inteligente que muestra videos a los usuarios en función de sus preferencias y comportamientos de visualización. La página de inicio de cada usuario se personaliza para mostrar contenido relevante y entretenido, lo que hace que la experiencia sea altamente adictiva (Ji, 2021). Posibilita la interacción social debido a que los usuarios pueden seguir a otros usuarios, darle gusta a los videos, dejar comentarios y compartir contenido con sus seguidores.

También pueden interactuar a través de duetos, donde pueden grabar un video a pantalla dividida con otro usuario, ya través de reacciones, donde pueden responder a un video con su propia grabación. La aplicación YouTube es definida como una plataforma en línea que permite a los usuarios cargar, ver y compartir videos. Fue fundada en febrero de 2005 y desde entonces se ha convertido en uno de los sitios web más populares en Internet (Gutierrez, 2022). Los usuarios pueden crear sus propios canales y cargar sus propios videos para compartir con el mundo, también pueden suscribirse a canales de otros usuarios para recibir notificaciones cuando se publiquen nuevos videos. Ha tenido un gran impacto en la cultura y la sociedad, ya que ha originado que



personas talentosas se den a conocer y se conviertan en creadores de contenidos exitosos. Como plataforma social, también permite a los usuarios interactuar entre sí a través de comentarios, me gusta, compartir videos y suscripciones.

Por su parte, Spotify, es una aplicación de transmisión de música que ofrece a los usuarios acceso a una amplia biblioteca de canciones y la posibilidad de crear listas de reproducción personalizadas, también funciones de descubrimiento de música, compartición social, modos sin conexión y opciones de suscripción tanto gratuitas como premium (Dent et al., 2020). Permite a los usuarios acceso a millones de canciones de diferentes géneros y artistas, estas se pueden buscar y reproducir, explorar listas de reproducción y estaciones de radio curadas por expertos, tiene una función de descubrimiento de música que recomienda canciones y artistas en función de los gustos musicales. Utiliza algoritmos y datos de escucha para ofrecer las recomendaciones. Tiene funciones sociales que permiten a los usuarios seguir a otros y ver lo que están escuchando, compartir canciones, listas de reproducción y álbumes en otras plataformas de redes sociales como Instagram y Twitter (Mendez, 2022).

La aplicación Netflix, es una plataforma de transmisión de video que ofrece una amplia variedad de películas, series de televisión y documentales para ver en línea. Su enfoque en la recomendación personalizada y su inversión en contenido original han contribuido a su popularidad y éxito en la industria del entretenimiento. Fue fundada en 1997 y se ha convertido en una de las principales empresas de entretenimiento en el mundo (Jacobsen, 2021).

Utiliza la tecnología de streaming para permitir a los usuarios ver contenido de forma instantánea a través de Internet en sus dispositivos (Kohatsu, 2020), como computadoras, teléfonos inteligentes, tabletas y televisores inteligentes. Utiliza algoritmos y análisis de datos para ofrecer recomendaciones de contenido basadas en los intereses y hábitos de visualización de cada usuario (Pajuelo, 2021), esto permite descubrir nuevas películas y programas de televisión que pueden ser de su interés.

Por su parte, la aplicación Google Maps es una aplicación de mapas y navegación que proporciona direcciones e información sobre el tráfico en tiempo real y recomendaciones de lugares cercanos, es útil y versátil para la planificación de viajes y la exploración de áreas



desconocidas. La aplicación utiliza datos de mapas en línea y GPS para brindar información precisa y actualizada. Una de sus características destacadas es la capacidad de proporcionar direcciones paso a paso, con lo cual los usuarios pueden ingresar su ubicación actual y el destino deseado y la aplicación mostrará la ruta más rápida o conveniente para llegar allí (Barrera & Ungria, 2021).

Además de las direcciones, Google Maps ofrece información sobre el tráfico en tiempo real y recibir sugerencias de rutas alternativas en caso de congestión o demoras, también ofrece recomendaciones de lugares cercanos (Bastidas & Burgos, 2021). Los usuarios pueden descubrir restaurantes populares, atracciones turísticas, tiendas y otros lugares de interés en su área. La aplicación muestra reseñas, horarios de apertura y calificaciones de otros usuarios para ayudar a tomar decisiones informadas sobre dónde ir.

#### **1.2.2.2. Plataformas educativas.**

Existen muchas herramientas digitales educativas disponibles (Laro, 2020), la elección de la herramienta adecuada dependerá de las necesidades específicas de los estudiantes y los objetivos de enseñanza y aprendizaje de la asignatura. Es importante explorar y evaluar varias opciones para determinar cuál es la más adecuada para cada contexto educativo, algunas herramientas digitales educativas son: Moodle, Zoom, Google Classroom, Kahoot, y Edmodo, entre otras.

Moodle, es una plataforma de aprendizaje en línea diseñada para proporcionar a educadores, administradores y estudiantes un sistema integrado único. Es un sistema de gestión del aprendizaje (LMS, por sus siglas en inglés) de código abierto que permite crear y gestionar espacios de aprendizaje en línea adaptados a las necesidades de los alumnos. Permite a los educadores crear contenido educativo, como lecciones, actividades y evaluaciones, y organizarlos en módulos temáticos, los estudiantes pueden acceder a los cursos, participar en actividades interactivas, realizar tareas y comunicarse con sus profesores y compañeros de clase.

Una de las ventajas de Moodle es su flexibilidad y personalización, mediante la cual los educadores pueden adaptar la apariencia y estructura de sus cursos, así como ajustar los permisos y configuraciones según sus necesidades. También se pueden integrar herramientas externas, como foros de discusión, videoconferencias y repositorios de archivos, para enriquecer la experiencia de



aprendizaje. Es utilizado en una amplia variedad de contextos educativos, desde escuelas y universidades hasta empresas y organizaciones.

Por su parte, Zoom es una plataforma de videoconferencia que se utiliza ampliamente en el ámbito educativo, aunque originalmente fue diseñada como una herramienta de comunicación y colaboración en línea, muchas instituciones educativas lo utilizan como una plataforma para impartir clases virtuales, realizar reuniones educativas y facilitar la interacción entre profesores y estudiantes (Paredes, 2023). Los usuarios pueden organizar y participar en reuniones en línea, presentaciones, conferencias y eventos virtuales. La plataforma ofrece diversas funciones, como compartir pantalla, chat en grupo, grabación de reuniones, encuestas y pizarras virtuales.

También admite la integración con calendarios y aplicaciones de terceros. Una de las características destacadas de Zoom es su capacidad para alojar reuniones con un gran número de participantes, puede admitir desde unas pocas personas hasta millas de asistentes, lo que lo hace adecuado para eventos masivos y conferencias. Zoom ofrece también opciones de seguridad y privacidad, como contraseñas de reunión, salas de espera virtuales y control de acceso, estas características ayudan a proteger la privacidad de los participantes y garantizar una experiencia segura en línea (Folse, 2020).

Google Classroom es una plataforma de gestión del aprendizaje que permite a los profesores crear aulas virtuales, asignar tareas, compartir recursos y comunicarse con los estudiantes (Gómez, 2019). Dentro de cada aula virtual, se pueden compartir materiales de estudio, como documentos, presentaciones y enlaces a recursos externos, también publicar anuncios y establecer fechas límite para las tareas. Los estudiantes pueden completar las tareas directamente en la plataforma y enviarlas para su revisión, a su vez, los profesores pueden proporcionar retroalimentación y calificaciones.

Kahoot, es una herramienta de gamificación que permite a los profesores crear cuestionarios interactivos de preguntas de opción múltiple, encuestas, desafíos de discusión y juegos de aprendizaje para motivar a los estudiantes, es una plataforma en línea que ofrece una forma divertida y participativa de aprendizaje. Los cuestionarios pueden ser diseñados para evaluar el conocimiento de los estudiantes, repasar conceptos clave o introducir nuevos temas. Los



estudiantes pueden unirse a través de sus dispositivos móviles o computadoras. Durante un Kahoot, las preguntas se presentan en la pantalla principal y los estudiantes seleccionan sus respuestas en sus dispositivos, el sistema puntúa las respuestas correctas y muestra una clasificación en tiempo real, lo que crea una experiencia competitiva y emocionante.

Por su parte, Edmodo, es una plataforma de aprendizaje en línea que facilita la comunicación y colaboración entre profesores y estudiantes, además de la gestión de tareas y recursos educativos, se utiliza principalmente en entornos educativos para permitir a los profesores crear aulas virtuales (Zurita et al., 2020), donde pueden compartir contenido, asignar tareas, realizar evaluaciones y comunicarse con los estudiantes de manera segura, crear perfiles y establecer aulas virtuales para cada una de sus clases.

La comunicación entre profesores y estudiantes se facilita en Edmodo a través de mensajes directos y publicaciones en el muro del aula (Bayas, 2021), los estudiantes pueden realizar preguntas, participar en discusiones y colaborar con sus compañeros de clase, los profesores pueden proporcionar retroalimentación y orientación a través de comentarios en las tareas y mensajes privados. También ofrece gamificación para motivar a los estudiantes, como insignias y puntos que se pueden otorgar por logros académicos; y acceder a una amplia biblioteca de recursos educativos compartidos por otros profesores de la comunidad Edmodo.

#### ***1.2.4. Proceso de enseñanza y aprendizaje de educación cultural y artística***

Este proceso implica la adquisición de conocimientos, habilidades y competencias relacionadas con las diferentes manifestaciones artísticas y culturales, se lleva a cabo a través de una serie de pasos que involucran la planificación, la implementación y la evaluación de actividades educativas (Gómez, 2022). En el primer paso los docentes deben diseñar un currículo que incluya los contenidos, objetivos y actividades relacionados con el arte y la cultura, esto implica seleccionar los temas a tratar, definir los recursos y materiales necesarios, y establecer los métodos de enseñanza y evaluación (España & Viguera, 2021).

Una vez que se ha realizado la planificación, se pasa a la etapa de implementación, durante esta fase, los docentes guían a los estudiantes a través de diversas actividades que integran herramientas digitales tales que permitan explorar y experimentar con diferentes formas de



expresión artística, estas actividades pueden incluir la realización de obras de arte, la participación en presentaciones o exposiciones, la asistencia a eventos culturales, entre otros. Durante el proceso de enseñanza y aprendizaje de educación cultural y artística, es fundamental fomentar la creatividad y la expresión personal de los estudiantes, se les brinda la oportunidad de desarrollar su imaginación, explorar nuevas ideas y descubrir su propio estilo artístico (Campos, 2023); además, se promueve la apreciación y comprensión de las diferentes formas de arte y cultura, así como el respeto por la diversidad cultural.

La evaluación es otra parte importante del proceso de enseñanza y aprendizaje de educación cultural y artística, en esta fase los docentes utilizan diferentes métodos y recursos para la evaluación, entre los cuales se incluyen herramientas digitales (Cabero & Martínez, 2019). La cual medir el progreso de los estudiantes y determinar su comprensión y habilidades artísticas, esto puede incluir la evaluación de proyectos artísticos, la participación en discusiones y debates, la realización de pruebas escritas o la presentación de trabajos individuales o en grupo.

### **1.3. Fundamentación epistemológica**

Epistemológicamente esta tesis se fundamenta en bases filosóficas y teóricas del conocimiento; es decir en cómo se adquiere el conocimiento relacionado con el uso efectivo de Herramientas Digitales Educativas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Educación Cultural y Artística. En este contexto, se cuenta con diversas teorías y enfoques que buscan responder preguntas fundamentales, específicamente a la interrogante: ¿Cómo se construye el conocimiento en la Educación Cultural y Artística? Y como respuesta se tiene:

La construcción del conocimiento en la Educación Cultural y Artística se basa en la experiencia directa, la observación, el análisis, la investigación, la reflexión y el diálogo (Sarmiento, 2023). Estos procesos permiten a los estudiantes adquirir un conocimiento profundo y significativo sobre las manifestaciones culturales y artísticas, así como desarrollar habilidades de apreciación, interpretación y creación en este ámbito.

### **1.4. Fundamentación sociológica**

La sociología de la educación se centra en el estudio de las interacciones sociales y los procesos educativos en el contexto de la sociedad, en el caso de la educación cultural y artística,



la sociología es relevante para comprender cómo estas herramientas impactan en los procesos de enseñanza y aprendizaje en este ámbito. Se puede analizar cómo el acceso a las herramientas digitales y la capacitación en su uso pueden variar según factores socioeconómicos y culturales, lo cual puede ayudar a identificar desigualdades y desarrollar estrategias para promover un acceso equitativo a estas herramientas. Las herramientas digitales pueden facilitar la colaboración y la comunicación entre estudiantes, docentes y artistas, tanto dentro como fuera del aula, al respecto se pueden analizar cómo estas interacciones influyen en la construcción del conocimiento y en las dinámicas de aprendizaje en el ámbito cultural y artístico.

El uso de estas herramientas puede implicar cambios en la forma de enseñar y aprender la educación cultural y artística, en este sentido, la sociología puede investigar cómo estos cambios impactan en los roles de los docentes, en los métodos de enseñanza y en la relación entre los estudiantes y los contenidos. En atención a estos planteamientos, la tesis se fundamenta en la Teoría socioconstructivista, según la cual el aprendizaje consiste en un proceso social y colaborativo donde los aprendices construyen su conocimiento mediante la interacción con los demás compañeros y con el contexto, considerando el papel de la sociedad y la cultura (Vigotsky, 1979).

### **1.5. Fundamentación psicológica**

La fundamentación psicológica podría abordar cómo las herramientas digitales educativas en la educación cultural y artística se basan en teorías y conceptos psicológicos relacionados con el aprendizaje, la motivación, los procesos cognitivos y emocionales, y el desarrollo humano, para ello se puede fundamentar en teorías psicológicas del aprendizaje, como el conectivismo (Siemens & Downes, 2008), para comprender cómo las herramientas digitales pueden facilitar y mejorar los procesos de aprendizaje en la educación cultural y artística.

Desde la psicología se puede analizar cómo las herramientas digitales pueden ayudar a aumentar la motivación y el engagement de los estudiantes en el aprendizaje de la educación cultural y artística, al respecto se pueden considerar teorías como la autodeterminación (Deci & Ryan, 1985). La perspectiva psicológica del desarrollo humano puede proporcionar un marco para comprender cómo las herramientas digitales pueden adaptarse a las diferentes etapas del desarrollo



cognitivo y emocional de los estudiantes en la educación cultural y artística; al respecto se puede fundamentar en la teoría de inteligencia emocional (Goleman, 2001).

## **1.6. Fundamentación legal**

### ***1.6.1 Constitución política del Ecuador***

Se fundamenta en el Art. 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.

### ***1.6.2 Ley Orgánica de Educación Intercultural***

La Ley Orgánica de Educación Intercultural en Ecuador establece los principios y fundamentos de la educación en el país, algunos aspectos relevantes de esta ley que podrían fundamentar el uso de herramientas digitales educativas en el aprendizaje y enseñanza de educación cultural y artística son:

Art. 2.- Principios.- La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo: ... h. Interaprendizaje y multiaprendizaje.- Se considera al interaprendizaje y multiaprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo; ... n. Comunidad de aprendizaje: La educación tiene entre sus conceptos aquel que reconoce a la sociedad como un ente que aprende y enseña y se fundamenta en la comunidad de aprendizaje entre docentes y educandos, considerada como espacios de diálogo social e intercultural e intercambio de aprendizajes y saberes.

Art. 6.- Obligaciones. La principal obligación del Estado es el cumplimiento pleno, permanente y progresivo de los derechos y garantías constitucionales en materia educativa, y de los principios y fines establecidos en esta Ley. El Estado tiene las siguientes obligaciones adicionales: j. Garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.



La Universidad para todos





## CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO

### 2.1. Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías

#### 2.1.1 Definición nominal

**Variable 1 Independiente:** Herramientas digitales educativas.

**Variable 2 Dependiente:** Proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística.

#### 2.1.2 Definición conceptual

**Variable 1 Independiente: Herramientas digitales educativas.**

Son herramientas basadas en el uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para ofrecer aportes a la experiencia educativa y promover el desarrollo de habilidades y competencias en los estudiantes y en los docentes, de tal manera que favorezca el intercambio de información y construcción de conocimientos (Villarreal et al., 2019).

**Variable 2 Dependiente: Proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística.**

Es un proceso que implica la adquisición de conocimientos, habilidades y competencias relacionadas con las diferentes manifestaciones artísticas y culturales, se lleva a cabo a través de una serie de pasos que involucran la planificación, la implementación y la evaluación de actividades educativas (Gómez, 2022).

#### 2.1.3 Definición operacional

**Variable 1 Independiente: Herramientas digitales educativas.**

Esta variable se define operacionalmente a través de dos dimensiones con sus respectivas subdimensiones e indicadores tal como se muestra en la tabla 1. La primera dimensión corresponde a las Aplicaciones móviles, medida a través del uso de WhatsApp y Telegram, Facebook, Instagram, TikTok, YouTube, Google Maps, y Google Arts y culture. Y la segunda dimensión: Plataformas educativas, medida a través del uso de Moodle, Zoom, Google Classroom, Kahoot y, Edmodo.



**Variable 2 Dependiente: Proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística.**

Esta variable es medida por 3 dimensiones con sus respectivas subdimensiones e indicadores tal como se muestra en la tabla 1. La primera dimensión es la planificación, medida mediante la selección de contenidos y objetivos, la definición de recursos y materiales, y, el establecimiento de métodos de enseñanza; la segunda dimensión, conocida como implementación, es medida por la experimentación con diferentes formas de expresión artística, y el fomento de la creatividad y expresión personal de los estudiantes; la tercera dimensión, corresponde a la evaluación de actividades educativas, medida a través del progreso de los estudiantes, y la determinación de sus habilidades artísticas.



**Tabla 1**

*Cuadro de operacionalización de las variables*

Variables	Dimensiones	Sub-dimensiones	Indicadores
Herramientas digitales educativas	Aplicaciones móviles	WhatsApp y Telegram	Comparte archivos multimedia, como fotos, vídeos, documentos y ubicaciones
			Crea grupos de chat
			Realiza videollamadas grupales
		Facebook, Instagram, TikTok	Publica fotos o videos
			Se comunica e interactúa con estudiantes y docentes
			Participa en grupos con intereses similares, participando en discusiones, compartiendo contenido y organizando eventos
		YouTube	Crea canales propios
			Carga sus propios vídeos
		Google Maps	Interactúa con estudiantes y docentes
			Descubre atracciones turísticas, tiendas y otros lugares de interés en su área.
			Encuentra reseñas, horarios y calificaciones de otros usuarios
		Google Arts y culture	Aporta calificaciones sobre ubicaciones
			Muestra exposiciones o videos con visitas guiadas
			Da a conocer museos, eventos y exposiciones artísticas
Plataformas educativas	Moodle	Transforma imágenes particulares en obras de arte	
		Crea contenido educativo	
	Zoom	Adapta la apariencia y estructura de los cursos	
		Integra herramientas externas, como foros de discusión, videoconferencias y repositorios de archivos	
		Organiza y participa en reuniones en línea, presentaciones, conferencias y eventos virtuales	
Google Classroom	Maneja las diversas funciones, como compartir pantalla, chat en grupo, grabación de reuniones, encuestas y pizarras virtuales		
	Crea aulas virtuales		
		Comparte recursos y se comunica	



Variables	Dimensiones	Sub-dimensiones	Indicadores	
Proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística	Planificación	Kahoot	Crea cuestionarios interactivos	
			Promueve juegos de aprendizaje como elemento motivante	
		Edmodo	Crea aulas virtuales	
			Ofrece gamificación para motivar a los estudiantes	
		Selección de contenidos y objetivos	de	Selecciona los temas a estudiar
			y	Plantea objetivos claros y alcanzables
	Definición de recursos y materiales		Define los recursos y materiales de trabajo	
	Implementación	Establecimiento de métodos de enseñanza	de	Establece el tiempo de uso
			de	Plantea actividades a desarrollar
			de	Plantea actividades a desarrollar
		Experimentación con diferentes formas de expresión artística	de	Escoge métodos de enseñanza
			de	Define formas de evaluación
			de	Realiza obras de arte
		Fomento de la creatividad y expresión personal de estudiantes	de	Participa en presentaciones o exposiciones
			de	Asiste a eventos culturales
de			Brinda oportunidad de desarrollar la imaginación, explorar nuevas ideas y descubrir el propio estilo artístico.	
Evaluación de actividades educativas	Medición del progreso de los estudiantes	de	Promueve la apreciación y comprensión de las diferentes formas de arte y cultura, así como el respeto por la diversidad cultural	
		de	Realiza pruebas orales o escritas	
		de	Presentación de trabajos individuales o en grupo	
Determinación de habilidades artísticas	de	Evalúa proyectos artísticos		
	de	Favorece la exposición de trabajos artísticos o culturales		



## 2.2. Enfoque de la Investigación

Esta investigación se sustenta en el enfoque mixto; esto es, en el cuantitativo y el cualitativo, aplicando el diseño secuencial, en dos etapas o fases; en la primera etapa se aplican instrumentos para recolectar datos que son analizados haciendo uso de la estadística descriptiva; por tanto, esta etapa corresponde a un estudio cuantitativo; en la segunda fase aplican técnicas, instrumentos y formas de análisis del enfoque cualitativo. El enfoque secuencial ofrece la posibilidad de tener una comprensión más compleja del objeto en estudio.

Para la primera etapa de la investigación se aplican encuestas, cuestionarios, pruebas estandarizadas u otras herramientas cuantitativas; posteriormente, los datos recogidos son descritos mediante técnicas estadísticas con la finalidad de identificar patrones, relaciones y tendencias. En la segunda fase se utilizan métodos y técnicas cualitativas como entrevistas, observaciones participantes o análisis de contenido. Esto ofrece la posibilidad de manera más profunda las experiencias, percepciones y significados que tienen los actores educativos participantes del estudio con relación al fenómeno investigado, lo cual puede conllevar a identificar temas emergentes, una codificación cualitativa de datos y el surgimiento de relaciones entre distintas las categorías estudiadas.

## 2.3. Alcance de la investigación

En atención a los objetivos propuestos en la investigación, su alcance es de nivel descriptivo y aplicada, ya que en el estudio se propone: 1. Analizar desde una visión teórica evolutiva las diferentes herramientas digitales educativas en el contexto del proceso de enseñanza y aprendizaje de educación cultural y artística. 2.Examinar las herramientas digitales educativas usadas por los docentes en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística con los estudiantes de octavo año de educación Básica. Y 3. Establecer herramientas digitales educativas efectivas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de octavo año de educación Básica.

La investigación aplicada relacionada con estudios cuyo objetivo conlleve a dar una posible solución a determinados problemas prácticos o a la aplicación de conocimientos científicos en situaciones contextuales (Latorre et al., 2021). Su finalidad es aplicar de forma práctica el conocimiento, tratar retos o perfeccionar procesos particulares de distintos campos, como por ejemplo el educativo (Mila et al., 2022).



Involucra el uso de métodos científicos para el desarrollo de soluciones prácticas a situaciones problemáticas particulares; para el caso de esta investigación, se pretende ofrecer un aporte al problema relacionado con el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de octavo año de educación Básica. Lo cual implica el intercambio de ideas y trabajo conjunto entre investigadores, docentes, directivos y otros interesados, con el propósito de ofrecer conocimientos que se puedan aplicar de manera directa en la praxis educativa, por ejemplo, el objetivo 3 de este estudio consiste en establecer herramientas digitales educativas efectivas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de octavo año de educación Básica.

#### **2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación**

En atención a los objetivos de investigación, se asume el tipo convergente secuencial; debido a que este pretende hacer converger los hallazgos de la etapa cuantitativa con los de la cualitativa, con la finalidad de llegar a una razón más compleja del fenómeno en estudio, el cual está relacionado con el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de octavo año de educación Básica.

#### **2.5. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación**

En el contexto de la presente investigación sobre las herramientas Digitales Educativas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de octavo año de educación Básica, se aplican diversos métodos de investigación los cuales son utilizados para recabar información y estudiar este fenómeno en su contexto natural. Seguidamente, se presentan los métodos de investigación empleados:

-Revisión bibliográfica. A través de este método se realiza una revisión bibliográfica de la literatura académica relacionada con las herramientas Digitales Educativas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de octavo año de educación Básica, con el objetivo de analizar desde una visión teórica evolutiva las diferentes herramientas digitales educativas en el contexto del proceso de enseñanza y aprendizaje de educación cultural y artística.

Estudio de casos: Se analizan casos específicos con el objetivo de examinar las herramientas digitales educativas usadas por los docentes en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística con los estudiantes de octavo



año de educación Básica. El caso de estudio corresponde a la Unidad Educativa "Ciudad de Ibarra" ubicada en el cantón Joya de los Sachas de la Provincia de Orellana. Ecuador.

Encuestas y cuestionarios: Se diseñan y aplican encuestas y cuestionarios a docentes, directivos y estudiantes participantes, para examinar las herramientas digitales educativas usadas por los docentes en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística con los estudiantes de octavo año de educación Básica.

Entrevistas: Se realizarán entrevistas individuales o grupales a expertos, docentes y directivos educativos para obtener información que conlleve a establecer herramientas digitales educativas efectivas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de octavo año de educación Básica. Con este método se busca explorar experiencias, perspectivas y recomendaciones de los participantes, proporcionando una visión global y contextualizada del tema.

## **2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada**

Para el desarrollo de esta investigación se aplican los instrumentos siguientes: un cuestionario, una matriz de análisis de datos bibliográficos y una entrevista semiestructurada.

El cuestionario (anexo 2), es aplicado para recabar información para examinar las herramientas digitales educativas usadas por los docentes en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística con los estudiantes de octavo año de educación Básica, el cual corresponde al objetivo específico 2 del presente estudio. Este cuestionario es aplicado a los estudiantes de la muestra; el mismo está conformado por 42 ítems con escala tipo Likert de cinco alternativas: siempre, casi siempre, algunas veces, casi nunca y nunca.

La matriz de análisis de datos bibliográficos (anexo 3) es aplicada para encontrar información destinada a analizar desde una visión teórica evolutiva las diferentes herramientas digitales educativas en el contexto del proceso de enseñanza y aprendizaje de educación cultural y artística. Esta matriz de análisis constituye una herramienta útil para organizar y analizar los datos bibliográficos de forma sistemática. La misma, está conformada por filas y columnas que representan diferentes variables y categorías relacionadas con los datos bibliográficos.

Sus filas están destinadas a presentar la información sobre los documentos o fuentes bibliográficas estudiadas, por su parte, las columnas muestran los diferentes aspectos o



características de esos documentos; tales como, autor, año de publicación, título, palabras clave, los fundamentos teóricos evolutivos y las herramientas educativas digitales usadas por los docentes en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística, desde la perspectiva de diversos autores. La finalidad de esta matriz es la de organizar los datos bibliográficos de una forma estructurada, para analizarlos de manera que se evidencien patrones, tendencias o relaciones entre los documentos.

La entrevista semiestructurada (anexo 4) tiene la finalidad de obtener información de tipo cualitativo para dar cumplimiento al objetivo de establecer herramientas digitales educativas efectivas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de octavo año de educación Básica. Esta entrevista está conformada por cinco preguntas abiertas y será aplicada a los docentes que conforman la muestra de la investigación.

## **2.7. Delimitación de la población y la muestra. Justificación del tipo de muestreo**

### ***Población***

Esta investigación está orientada exclusivamente al área de Educación Cultural y Artística; por tanto, se han considerado 4 (cuatro) docentes como parte de la población de estudio; asimismo, la población de estudiantes la conforman 100 alumnos de octavo año de educación general básica (EGB), específicamente de la Unidad Educativa "Ciudad de Ibarra" ubicada en el cantón Joya de los Sachas de la Provincia de Orellana. Ecuador.

### ***Muestra***

Para el cálculo de la muestra de docentes se tiene una población de 4 sujetos, la cual es pequeña, por tanto, la muestra queda constituida por la misma cantidad de personas; de igual manera, para determinar la muestra de estudiantes se ha utilizado la herramienta de la calculadora de muestras de la plataforma QuestionPro®, la cual otorga una muestra representativa, con un alto nivel de confianza y margen adecuado.

Se tomó una población de 100 estudiantes de octavo año, de 3 paralelos y la calculadora arrojó el tamaño de la muestra que estaría constituida por 81 sujetos. Para obtener resultados proporcionales, el tamaño de la muestra se dividió para los tres paralelos, dando un promedio de 27 aprendices a ser seleccionados por cada curso. El tipo de muestreo empleado en este estudio es el muestreo estratificado; el cual es un método utilizado para certificar que cada estrato (paralelo) esté representado en la muestra, esto admite conseguir resultados más



puntuales y ajustados. Se tomaron 27 estudiantes en cada uno, aplicando un muestreo aleatorio simple estratificado, donde todos los paralelos comparten características semejantes.

### **2.8. Estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas para procesar y cuantificar los datos empíricos y para su interpretación**

Para examinar las herramientas digitales educativas usadas por los docentes en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística con los estudiantes de octavo año de educación Básica, se emplean las siguientes técnicas estadísticas:

-Medidas de tendencia central como frecuencias, porcentajes de respuestas y la media, para resumir las principales características de los datos.

-Tablas de frecuencia, para organizar y presentar los datos de acuerdo con los valores, útiles para visualizar la distribución de las variables con sus dimensiones, sub dimensiones e indicadores.

-Gráficos para representar de manera intuitiva la distribución de datos, en este caso se usan gráficos de barras.

### **2.9. Estrategia investigativa o proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación de acuerdo al alcance e intereses de la investigación**

Etapas seguidas en el proceso investigativo y su propósito:

En la primera etapa, que corresponde a la de diagnóstico, se recolectan datos cuantitativos para examinar las herramientas digitales educativas usadas por los docentes en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística con los estudiantes de octavo año de educación Básica.

Para la segunda fase del diseño de investigación, se recaban datos cualitativos para cumplir los otros dos objetivos específicos:

- Analizar desde una visión teórica evolutiva las diferentes herramientas digitales educativas en el contexto del proceso de enseñanza y aprendizaje de educación cultural y artística.

- Establecer herramientas digitales educativas efectivas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de octavo año de educación Básica.



Luego de ser recopilados los datos cualitativos, se lleva a cabo el estudio y análisis, que implica una interpretación y comprensión más detallada de los datos, cuya finalidad consiste en presentar las conclusiones y recomendaciones de la investigación.

### ***2.9.1. Etapas de diagnóstico inicial***

Esta etapa se propone examinar las herramientas digitales educativas usadas por los docentes en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística con los estudiantes de octavo año de educación Básica.

### ***2.9.2. Modelación de la propuesta***

La propuesta para presentar en este estudio comprende una guía con herramientas digitales educativas efectivas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de octavo año de educación Básica.

### ***2.9.3. Etapa del diagnóstico final o validación (teórica o empírica)***

Esta etapa de validación teórica pretende validar conceptos y teorías surgidos en el marco teórico con evidencia empírica, esto se puede realizar de dos formas: a través de validación teórica o empírica. Para esta investigación se hace uso de la validación teórica; para realizarla, se hace una comparación de teorías y hallazgos con otros estudios previos relacionados con las herramientas digitales educativas efectivas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de octavo año de educación Básica, tomando en cuenta acuerdos y desacuerdos. Esta acción conlleva a validarlos en el contexto del conocimiento existente y analizar su contribución.



## 2.10. Análisis de los resultados de la etapa de diagnóstico inicial

En este apartado se presenta los resultados del diagnóstico causal correspondiente al diagnóstico inicial que consistió en examinar las herramientas digitales educativas usadas por los docentes en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística con los estudiantes de octavo año de educación Básica.

Para la variable 1: Herramientas digitales educativas, como se muestra en la tabla 2 y en la figura 1, los estudiantes expresaron con relación al uso de WhatsApp y Telegram, que sus docentes en su mayoría, solo algunas veces comparte archivos multimedia como fotos, vídeos, documentos y ubicaciones y realiza videollamadas grupales; mientras que casi nunca crean grupos de chat, ubicando a esta sub dimensión en la alternativa casi nunca, con una media del 38.68%. Con respecto al uso de Facebook, Instagram, TikTok, los alumnos manifestaron que algunas veces, con una media del 37.86% los docentes publicaron fotos o videos, se comunicaron o interactuaron, o participaron en grupos de interés.

Con referencia a la sub dimensión: uso de YouTube, la media más alta fue obtenida en la alternativa nunca con un 35.49%, observando que nunca interactúan a través de este medio y que casi nunca crean canales o cargan sus propios videos. Con respecto al uso de Google Maps, se obtuvo que la media más alta se ubicó en casi nunca, con un 68.72%; es decir, casi nunca estos docentes descubren atracciones turísticas, tiendas y otros lugares de interés en su área, encuentran reseñas, horarios y calificaciones de otros usuarios, o aportan calificaciones sobre ubicaciones. Con respecto al uso de Google Arts y culture, la media más alta se ubicó en la alternativa casi nunca, con el 47.74%; esto es, los profesores casi nunca a través de esta herramienta muestran exposiciones o videos con visitas guiadas, dan a conocer museos, eventos y exposiciones artísticas; y nunca transforman imágenes particulares en obras de arte. Por tanto, se puede afirmar que casi nunca o nunca se hace uso de aplicaciones móviles.



**Tabla 2**

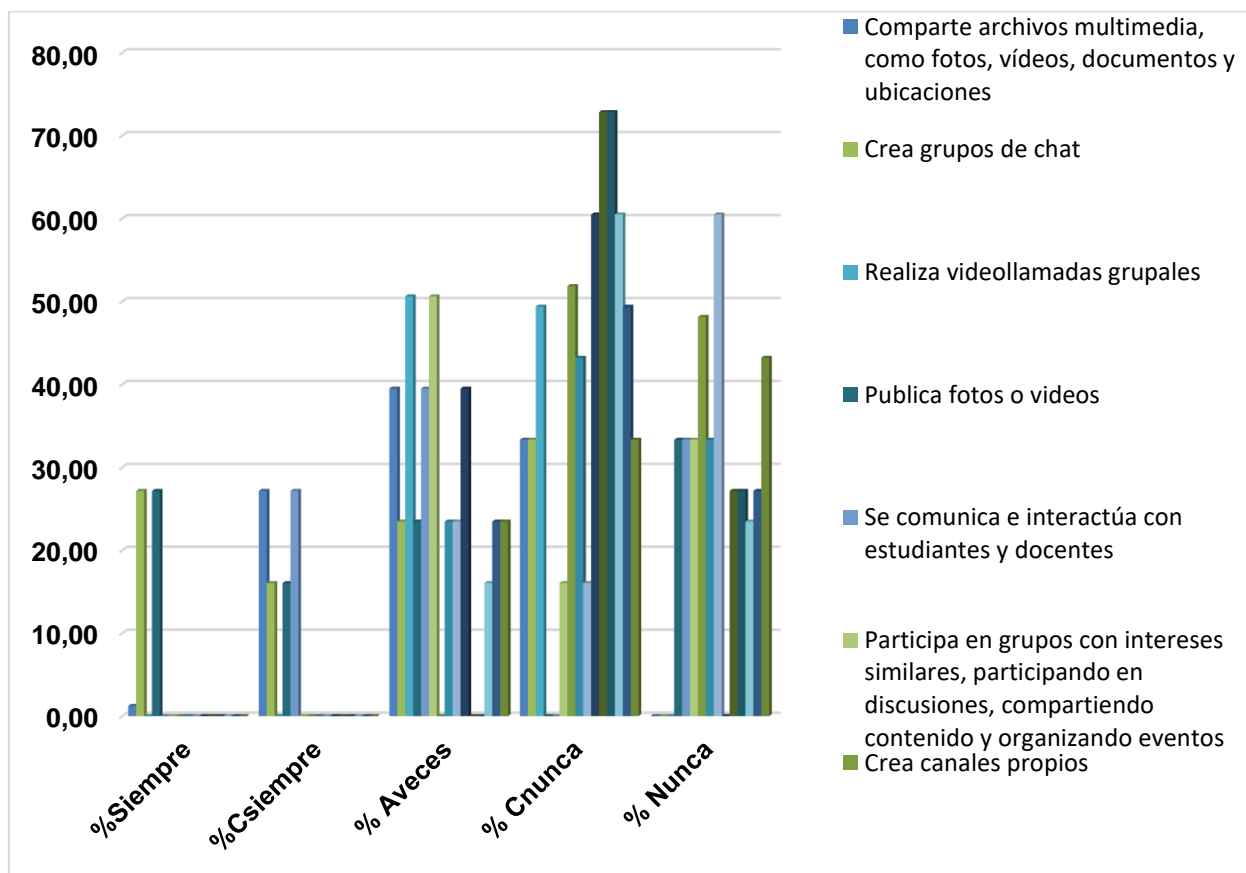
*Resultados de Variable 1. Dimensión1: Aplicaciones móviles, en todas las sub dimensiones*

Ítem	V1D1SD1. WhatsApp y Telegram	Alternativas				
		% S	%CS	%AV	%CN	%N
1	Comparte archivos multimedia, como fotos, vídeos, documentos y ubicaciones	0.00	27.16	39.51	33.33	0.00
2	Crea grupos de chat	27.16	16.05	23.46	33.33	0.00
3	Realiza videollamadas grupales	0.00	0.00	50.62	49.38	0.00
	<b>Media</b>	9.05	14.40	37.86	38.68	0.00
Ítem	V1D1SD2. Facebook, Instagram, TikTok	Alternativas				
		% S	%CS	%AV	%CN	%N
4	Publica fotos o videos	27.16	16.05	23.46	0.00	33.33
5	Se comunica e interactúa con estudiantes y docentes	0.00	27.16	39.51	0.00	33.33
6	Participa en grupos con intereses similares, participando en discusiones, compartiendo contenido y organizando eventos	0.00	0.00	50.62	16.05	33.33
	<b>Media</b>	9.05	14.40	37.86	5.35	33.33
Ítem	V1D1SD3. YouTube	Alternativas				
		% S	%CS	%AV	%CN	%N
7	Crea canales propios	0.00	0.00	0.00	51.85	48.15
8	Carga sus propios vídeos	0.00	0.00	23.46	43.21	33.33
9	Interactúa con estudiantes y docentes	0.00	0.00	23.46	16.05	60.49
	<b>Media</b>	0.00	0.00	11.73	27.78	35.49
Ítem	V1D1SD4. Google Maps	Alternativas				
		% S	%CS	%AV	%CN	%N
10	Descubre atracciones turísticas, tiendas y otros lugares de interés en su área.	0.00	0.00	39.51	60.49	0.00
11	Encuentra reseñas, horarios y calificaciones de otros usuarios	0.00	0.00	0.00	72.84	27.16
12	Aporta calificaciones sobre ubicaciones	0.00	0.00	0.00	72.84	27.16
	<b>Media</b>	0.00	0.00	13.17	68.72	18.11
Ítem	V1D1SD5. Google Arts y culture	Alternativas				
		% S	%CS	%AV	%CN	%N
13	Muestra exposiciones o videos con visitas guiadas	0.00	0.00	16.05	60.49	23.46
14	Da a conocer museos, eventos y exposiciones artísticas	0.00	0.00	23.46	49.38	27.16
15	Transforma imágenes particulares en obras de arte	0.00	0.00	23.46	33.33	43.21
	<b>Media</b>	0.00	0.00	20.99	47.74	31.28

Nota. Elaboración propia a partir de los datos del cuestionario del diagnóstico inicial

**Figura 1**

Gráfico de barras de la Variable 1. Dimensión 1: Aplicaciones móviles, en todas las sub dimensiones



Como se observa en la tabla 3, y la figura 2, para la dimensión 2: plataformas educativas, se tiene que los estudiantes en su mayoría opinaron en un promedio del 40.74%, que los docentes algunas veces usan Moodle para crear contenido educativo, adaptan la apariencia y estructura de los cursos, o integran herramientas externas, como foros de discusión, videoconferencias y repositorios de archivos; de forma similar, con respecto al uso de Zoom, en un promedio del 48.15% expresaron que algunas veces organizan y participan en reuniones en línea, presentaciones, conferencias y eventos virtuales; no obstante, casi siempre manejan las diversas funciones, como compartir pantalla, chat en grupo, grabación de reuniones, encuestas y pizarras virtuales

Para el uso de Google Classroom, con una media de 72.84% opinaron que algunas veces los profesores crean aulas virtuales y comparten recursos o se comunican. Se observa además que los alumnos en igual promedio que el anterior, opinan que sus docentes casi nunca

usan Kahoot para crear cuestionarios interactivos o promover juegos de aprendizaje; así mismo, con un 61.11% de promedio, casi nunca utilizan Edmodo para la creación de aulas virtuales o para ofrecer gamificación como elemento motivante. Esto significa que casi nunca se hace uso efectivo de plataformas educativas.

**Tabla 3**

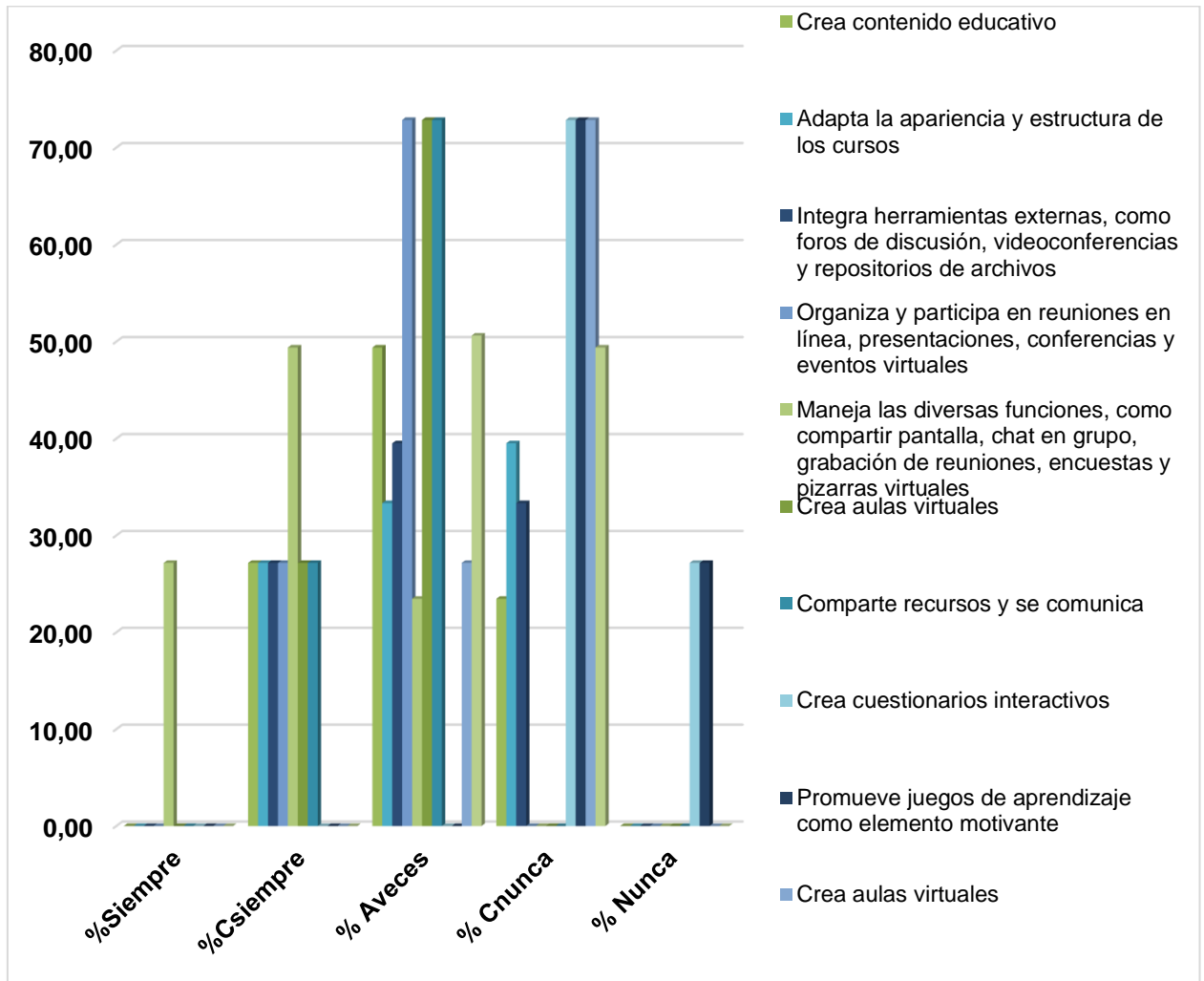
*Resultados de Variable 1, Dimensión 2 Plataformas educativas, en todas las sub dimensiones*

Ítem	V1D2SD1. Moodle	Alternativas				
		% S	%CS	%AV	%CN	%N
16	Crea contenido educativo	0.00	27.16	49.38	23.46	0.00
17	Adapta la apariencia y estructura de los cursos	0.00	27.16	33.33	39.51	0.00
18	Integra herramientas externas, como foros de discusión, videoconferencias y repositorios de archivos	0.00	27.16	39.51	33.33	0.00
	<b>Media</b>	0.00	27.16	40.74	32.10	0.00
Ítem	V1D2SD2. Zoom	Alternativas				
		% S	%CS	%AV	%CN	%N
19	Organiza y participa en reuniones en línea, presentaciones, conferencias y eventos virtuales	0.00	27.16	72.84	0.00	0.00
20	Maneja las diversas funciones, como compartir pantalla, chat en grupo, grabación de reuniones, encuestas y pizarras virtuales	27.16	49.38	23.46	0.00	0.00
	<b>Media</b>	13.58	38.27	48.15	0.00	0.00
Ítem	V1D2SD3. Google Classroom	Alternativas				
		% S	%CS	%AV	%CN	%N
21	Crea aulas virtuales	0.00	27.16	72.84	0.00	0.00
22	Comparte recursos y se comunica	0.00	27.16	72.84	0.00	0.00
	<b>Media</b>	0.00	27.16	72.84	0.00	0.00
Ítem	V1D2SD4. Kahoot	Alternativas				
		% S	%CS	%AV	%CN	%N
23	Crea cuestionarios interactivos	0.00	0.00	0.00	72.84	27.16
24	Promueve juegos de aprendizaje como elemento motivante	0.00	0.00	0.00	72.84	27.16
	<b>Media</b>	0.00	0.00	0.00	72.84	27.16
Ítem	V1D2SD5. Edmodo	Alternativas				
		% S	%CS	%AV	%CN	%N
25	Crea aulas virtuales	0.00	0.00	27.16	72.84	0.00
26	Ofrece gamificación para motivar a los estudiantes	0.00	0.00	50.62	49.38	0.00
	<b>Media</b>	0.00	0.00	38.89	61.11	0.00

Nota. Elaboración propia a partir de los datos del cuestionario del diagnóstico inicial

**Figura 2**

Gráfico de barras de la Variable 1. Dimensión 2: Plataformas educativas, en todas las sub dimensiones



Para la variable 2: Proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística, en su dimensión 1: planificación; se muestra en la tabla 4 y en la figura 3, que la mayoría de los estudiantes, con una media de 61.11%, opinó que algunas veces realiza una selección de contenidos y objetivos; también, en un 53.09%, que los docentes algunas veces definen recursos y materiales de trabajo; y en un promedio del 59.67%, opinaron que los profesores algunas veces establecen métodos de enseñanza variados. Esto quiere decir, que algunas veces estos docentes hacen una planificación efectiva de las actividades académicas a utilizar en el proceso educativo.

Tabla 4

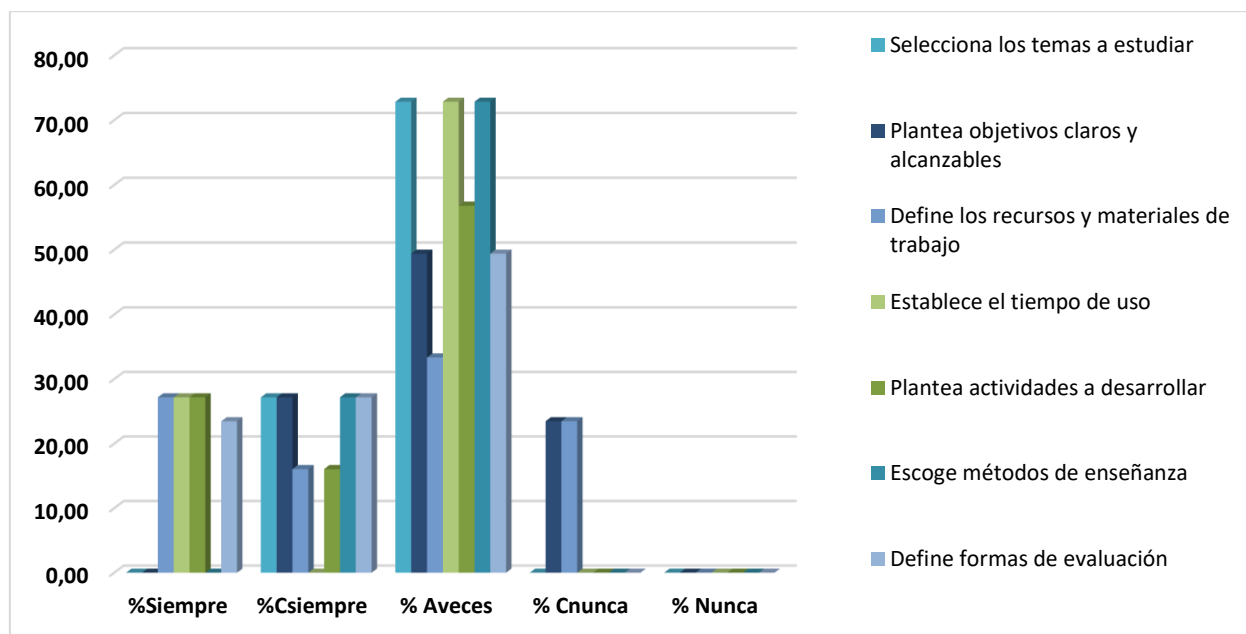
Resultados de Variable 2. Dimensión1: Planificación, en todas las sub dimensiones

Ítem	V2D1SD1. Selección de contenidos y objetivos	Alternativas				
		% S	%CS	%AV	%CN	%N
27	Selecciona los temas a estudiar	0.00	27.16	72.84	0.00	0.00
28	Plantea objetivos claros y alcanzables	0.00	27.16	49.38	23.46	0.00
	<b>Media</b>	0.00	27.16	61.11	11.73	0.00
Ítem	V2D1SD2. Definición de recursos y materiales	Alternativas				
		% S	%CS	%AV	%CN	%N
29	Define los recursos y materiales de trabajo	27.16	16.05	33.33	23.46	0.00
30	Establece el tiempo de uso	27.16	0.00	72.84	0.00	0.00
	<b>Media</b>	27.16	8.02	53.09	11.73	0.00
Ítem	V2D1SD3. Establecimiento de métodos de enseñanza	Alternativas				
		% S	%CS	%AV	%CN	%N
31	Plantea actividades a desarrollar	27.16	16.05	56.79	0.00	0.00
32	Escoge métodos de enseñanza	0.00	27.16	72.84	0.00	0.00
33	Define formas de evaluación	23.46	27.16	49.38	0.00	0.00
	<b>Media</b>	16.87	23.46	59.67	0.00	0.00

Nota. Elaboración propia a partir de los datos del cuestionario del diagnóstico inicial

Figura 3

Gráfico de barras de la Variable 2. Dimensión 1: Planificación, en todas las sub dimensiones



En la tabla 5 y figura 4 se muestra con relación a la dimensión 2: implementación, que en promedio el 53.09% de los docentes solo algunas veces realiza la experimentación con diferentes formas de expresión artística; de igual forma, con una media igual a la anterior,



algunas veces fomentan la creatividad y expresión personal de los estudiantes; esto es, el 49.38% solo algunas veces brinda oportunidad de desarrollar la imaginación, explorar nuevas ideas y descubrir el propio estilo artístico; y, el 56.79% algunas veces promueve la apreciación y comprensión de las diferentes formas de arte y cultura, así como el respeto por la diversidad cultural. Este resultado sugiere que estos docentes solo algunas veces implementan las actividades planificadas para el proceso de enseñanza aprendizaje de la Educación Cultural y Artística.

**Tabla 5**

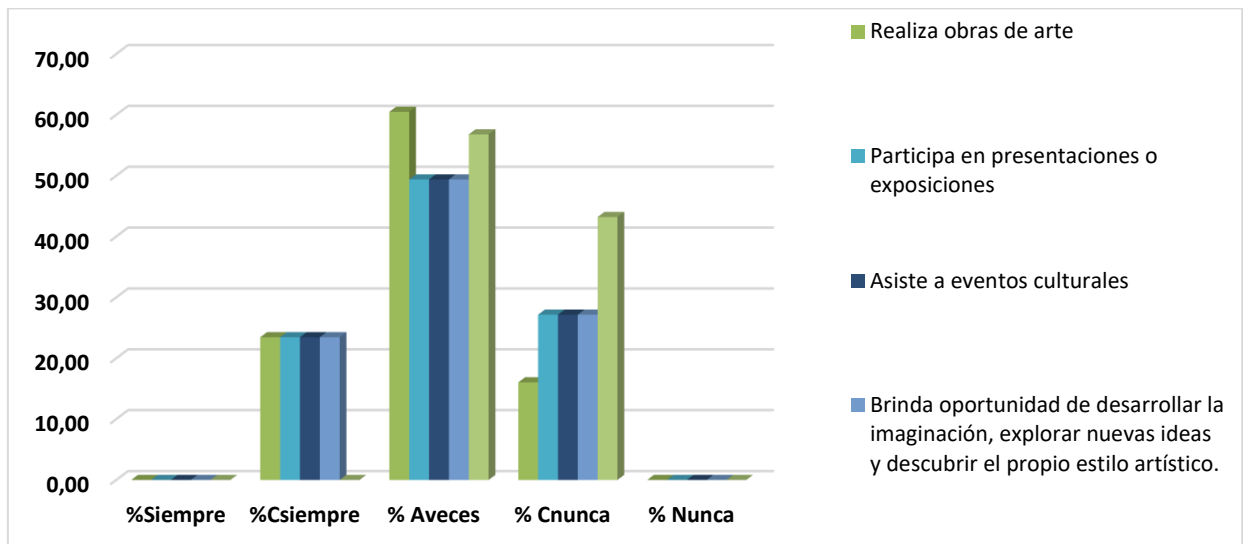
*Resultados de Variable 2. Dimensión2: Implementación, todas las sub dimensiones*

Ítem	V2D2SD1. Experimentación con diferentes formas de expresión artística	Alternativas				
		% S	%CS	%AV	%CN	%N
34	Realiza obras de arte	0.00	23.46	60.49	16.05	0.00
35	Participa en presentaciones o exposiciones	0.00	23.46	49.38	27.16	0.00
36	Asiste a eventos culturales	0.00	23.46	49.38	27.16	0.00
	<b>Media</b>	0.00	23.46	53.09	23.46	0.00
Ítem	V2D2SD2. Fomento de la creatividad y expresión personal de estudiantes	Alternativas				
		% S	%CS	%AV	%CN	%N
37	Brinda oportunidad de desarrollar la imaginación, explorar nuevas ideas y descubrir el propio estilo artístico.	0.00	23.46	49.38	27.16	0.00
38	Promueve la apreciación y comprensión de las diferentes formas de arte y cultura, así como el respeto por la diversidad cultural	0.00	0.00	56.79	43.21	0.00
	<b>Media</b>	0.00	11.73	53.09	35.19	0.00

Nota. Elaboración propia a partir de los datos del cuestionario del diagnóstico inicial

**Figura 4**

Gráfico de barras de la Variable 2. Dimensión 2: Implementación, en todas las sub dimensiones



En la tabla 6 y figura 5 se muestra con relación a la Dimensión 3: Evaluación, que, en promedio, el 64.81% de los profesores solo algunas veces realiza la medición del progreso de los estudiantes, usando para ello pruebas orales o escritas o la presentación de trabajos individuales o grupales; de forma semejante, con una media del 72.22% algunas veces determina las habilidades artísticas de los estudiantes. Este resultado sugiere que el proceso de evaluación de la Educación Cultural y Artística, sólo algunas veces es realizado de forma efectiva.

**Tabla 6**

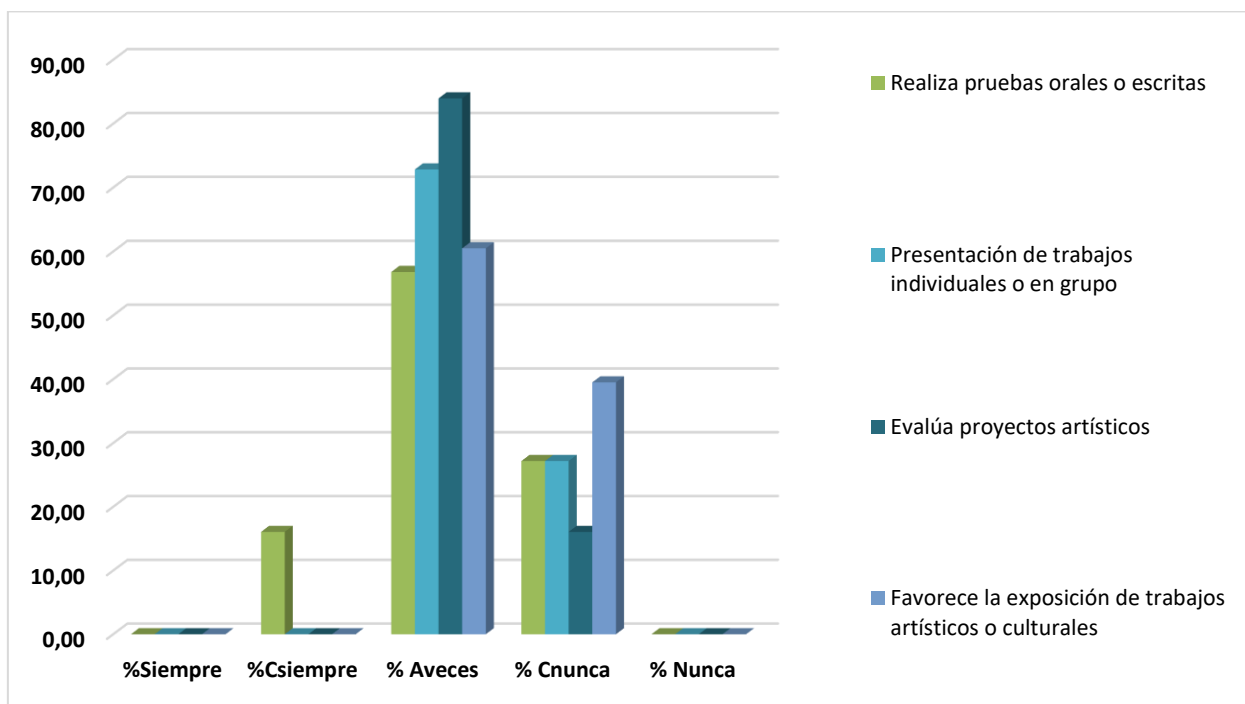
Resultados de Variable 2. Dimensión 3: Evaluación, todas las sub dimensiones

Ítem	V2D3SD1. Medición del progreso de los estudiantes	Alternativas				
		% S	%CS	%AV	%CN	%N
39	Realiza pruebas orales o escritas	0.00	16.05	56.79	27.16	0.00
40	Presentación de trabajos individuales o en grupo	0.00	0.00	72.84	27.16	0.00
	<b>Media</b>	0.00	8.02	64.81	27.16	0.00
Ítem	V2D3SD2. Determinación de habilidades artísticas	Alternativas				
		% S	%CS	%AV	%CN	%N
41	Evalúa proyectos artísticos	0.00	0.00	83.95	16.05	0.00
42	Favorece la exposición de trabajos artísticos o culturales	0.00	0.00	60.49	39.51	0.00
	<b>Media</b>	0.00	0.00	72.22	27.78	0.00

Nota. Elaboración propia a partir de los datos del cuestionario del diagnóstico inicial

**Figura 5**

Gráfico de barras de la Variable 2. Dimensión 3: Evaluación, en todas las sub dimensiones



**Fuente:** Datos de la investigación



### CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

La entrevista semiestructurada aplicada para establecer herramientas digitales educativas efectivas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de octavo año de educación Básica, dirigida a proponer herramientas digitales educativas efectivas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de octavo año de educación Básica.

#### Preguntas:

1. El uso de herramientas digitales educativas efectivas en los procesos de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística debe cumplir ciertas condiciones clave, ¿cuáles cree usted deben ser estas condiciones?

Las respuestas a esta interrogante se presentan en la tabla 7.

**Tabla 7**

*Respuestas a la pregunta 1*

Docente	Respuesta	Palabras clave
D1	Las herramientas digitales deben ofrecer una amplia variedad de recursos multimedia, como imágenes, videos y audios, para enriquecer la experiencia de aprendizaje cultural y artística. Deben permitir a los estudiantes explorar y comprender los aspectos culturales y artísticos	Recursos multimedia; enriquecer la experiencia
D2	Es importante que las herramientas digitales promuevan la creatividad y la expresión artística de los estudiantes, permitiéndoles crear y compartir sus propias obras y proyectos, crear y experimentar con los conceptos culturales y artísticos de manera práctica y dinámica	Promoción de la creatividad; crear y experimentar
D3	Estas herramientas deben facilitar la colaboración entre los estudiantes, permitiéndoles trabajar juntos en la exploración y creación de proyectos culturales y artísticos	Facilitar la colaboración; exploración y creación
D4	Las herramientas digitales deben ofrecer opciones de evaluación y seguimiento del progreso de los estudiantes, permitiendo a los docentes identificar áreas de mejora y adaptar su enseñanza	Opciones de evaluación

Nota. Elaboración propia a partir de las respuestas de la entrevista



Según las respuestas dadas por los docentes, las condiciones que ellos creen deben ser consideradas para el uso de herramientas digitales educativas efectivas en los procesos de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística son aquellas que se relacionan con: los recursos multimedia; el enriquecimiento de la experiencia; la promoción de la creatividad; crear y experimentar; facilitar la colaboración; y, la exploración y creación.

2. ¿Qué elementos de la planificación e implementación del proceso educativo se deben considerar para usar herramientas digitales educativas que conlleven a mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de octavo año?

Las respuestas a esta interrogante se presentan en la tabla 8.

**Tabla 8**

*Respuestas a la pregunta 2*

Docente	Respuesta	Palabras clave
D1	Es fundamental planificar y diseñar actividades que integren las herramientas digitales de manera coherente con los contenidos de Educación Cultural y Artística. Esto implica seleccionar recursos digitales que permitan explorar y comprender aspectos culturales y artísticos de manera significativa para los estudiantes de octavo año.	Diseño de actividades; seleccionar recursos digitales
D2	La implementación de herramientas digitales educativas debe promover la participación activa de los estudiantes, fomentando su creatividad y expresión artística. Es importante que los estudiantes puedan utilizar las herramientas digitales para crear y compartir sus propias obras y proyectos culturales y artísticos.	Promover la participación
D3	La accesibilidad y adaptabilidad de las herramientas digitales es esencial para asegurar que todos los estudiantes puedan beneficiarse de su uso. Las herramientas deben ser intuitivas, fáciles de usar y ofrecer opciones de adaptación para atender las necesidades individuales de los estudiantes de octavo año.	Opciones de adaptación
D4	La retroalimentación y la evaluación son elementos clave en el proceso educativo. Las herramientas digitales deben proporcionar retroalimentación inmediata y efectiva a los estudiantes, permitiéndoles recibir comentarios sobre su desempeño y progreso en relación con los objetivos de aprendizaje de Educación Cultural y Artística.	Retroalimentación inmediata

Nota. Elaboración propia a partir de las respuestas de la entrevista

Tal como se observa en la tabla 8, según las respuestas dadas por los docentes, los elementos de la planificación e implementación del proceso educativo se deben considerar para usar herramientas digitales educativas que conlleven a mejorar el proceso de enseñanza





y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de octavo año se relacionan con: el diseño de actividades; seleccionar recursos digitales; Promover la participación; Opciones de adaptación; y, Retroalimentación inmediata.

3. ¿Qué elementos de la evaluación de las actividades educativas se deben considerar para usar herramientas digitales educativas durante el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística?

Las respuestas a esta interrogante se presentan en la tabla 9.

**Tabla 9**

*Respuestas a la pregunta 3*

Docente	Respuesta	Palabras clave
D1	Al utilizar herramientas digitales educativas en la evaluación de las actividades de Educación Cultural y Artística, es importante considerar la capacidad de las herramientas para recopilar y analizar datos sobre el desempeño de los estudiantes. Esto nos permite obtener información precisa sobre su comprensión y habilidades en el área.	Recopilar y analizar datos
D2	La retroalimentación instantánea que proporcionan las herramientas digitales es un elemento clave en la evaluación. Los docentes deben considerar cómo estas herramientas permiten brindar comentarios específicos y constructivos a los estudiantes, lo que les ayuda a mejorar su aprendizaje.	Comentarios específicos y constructivos
D3	La adaptabilidad de las herramientas digitales es esencial en la evaluación. Deben permitir a los docentes personalizar las actividades y los criterios de evaluación para que se ajusten a los objetivos y estándares de Educación Cultural y Artística establecidos para los estudiantes de octavo año.	Personalización de las actividades; criterios de evaluación
D4	La integración de herramientas digitales en la evaluación debe considerar la diversidad de habilidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes. Es importante que las herramientas permitan evaluar diferentes formas de expresión artística y cultural, y que brinden oportunidades para que los estudiantes demuestren su comprensión de manera creativa.	Estilos de aprendizaje; diversidad de habilidades

Nota. Elaboración propia a partir de las respuestas de la entrevista

Como se presenta en la tabla 9, según las respuestas dadas por los docentes, los elementos de la evaluación de las actividades educativas se deben considerar para usar herramientas digitales educativas durante el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística se relacionan con: la recopilar y analizar datos;



los comentarios específicos y constructivos; la personalización de las actividades; criterios de evaluación; los estilos de aprendizaje; y la diversidad de habilidades.

4. ¿Cuáles herramientas digitales educativas cree usted que serían efectivas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de octavo año?

**Tabla 10**

*Respuestas a la pregunta 4*

Docente	Respuesta	Palabras clave
D1	Considero que las siguientes herramientas digitales educativas serían efectivas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de octavo año: plataformas de creación y edición de videos, aplicaciones interactivas de arte y cultura, recursos en línea para explorar obras de arte y museos virtuales, y herramientas de diseño gráfico para la creación de proyectos artísticos.	Plataformas de creación y edición de videos, aplicaciones interactivas de arte y cultura, recursos en línea para explorar obras de arte y museos virtuales, y herramientas de diseño gráfico para la creación de proyectos artísticos
D2	En mi opinión, las herramientas digitales educativas que podrían ser efectivas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de octavo año incluyen: programas de edición de música y sonido, aplicaciones de realidad virtual para visitar lugares culturales y artísticos, plataformas de colaboración en línea para proyectos artísticos y herramientas de animación para la creación de videos y presentaciones.	Programas de edición de música y sonido, aplicaciones de realidad virtual para visitar lugares culturales y artísticos, plataformas de colaboración en línea para proyectos artísticos y herramientas de animación para la creación de videos y presentaciones
D3	Creo que las siguientes herramientas digitales educativas podrían ser útiles para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de Educación Cultural y Artística: aplicaciones de dibujo y pintura digital, plataformas de creación de cómics y animaciones, recursos en línea para explorar diferentes estilos artísticos y herramientas de realidad aumentada para interactuar con obras de arte.	Aplicaciones de dibujo y pintura digital, plataformas de creación de cómics y animaciones, recursos en línea para explorar diferentes estilos artísticos y herramientas de realidad aumentada para interactuar con obras de arte
D4	En mi experiencia, las herramientas digitales educativas que considero efectivas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de octavo año son: programas de edición de fotografía y video, aplicaciones de diseño gráfico para la creación de carteles y folletos, plataformas de creación de música y sonido, y recursos en línea para explorar diferentes manifestaciones culturales y artísticas.	Programas de edición de fotografía y video, aplicaciones de diseño gráfico para la creación de carteles y folletos, plataformas de creación de música y sonido, y recursos en línea para explorar diferentes manifestaciones culturales y artísticas

Nota. Elaboración propia a partir de las respuestas de la entrevista





Como se presenta en la tabla 10, según las respuestas dadas por los docentes, las herramientas digitales educativas que serían efectivas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de octavo año se relacionan con: las plataformas de creación y edición de videos, aplicaciones interactivas de arte y cultura, recursos en línea para explorar obras de arte y museos virtuales, y herramientas de diseño gráfico para la creación de proyectos artísticos; los programas de edición de música y sonido, aplicaciones de realidad virtual para visitar lugares culturales y artísticos, plataformas de colaboración en línea para proyectos artísticos y herramientas de animación para la creación de videos y presentaciones.

5. ¿Qué elementos cree usted debe contener una guía con herramientas digitales educativas efectivas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de octavo año de educación Básica?

Las respuestas a esta interrogante se presentan en la tabla 11.

**Tabla 11**

*Respuestas a la pregunta 5*

Docente	Respuesta	Palabras clave
D1	Una guía con herramientas digitales educativas efectivas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de octavo año de educación Básica debe contener una selección de aplicaciones y recursos en línea que permitan explorar diferentes manifestaciones culturales y artísticas, actividades prácticas que fomenten la creatividad y la expresión artística, opciones de evaluación que brinden retroalimentación inmediata y adaptabilidad para atender las necesidades individuales de los estudiantes.	Aplicaciones y recursos en línea, actividades prácticas, evaluación, retroalimentación inmediata, y adaptabilidad
D2	En mi opinión, una guía con herramientas digitales educativas efectivas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de octavo año debe incluir recursos multimedia, como imágenes, videos y audios, que enriquezcan la experiencia de aprendizaje. También debería proporcionar actividades interactivas que promuevan la participación activa de los estudiantes y opciones de evaluación que permitan evaluar diferentes formas de expresión artística y cultural.	Recursos multimedia, actividades interactivas, participación, evaluación
D3	Considero que una guía con herramientas digitales educativas efectivas para mejorar el proceso de enseñanza y	Plataformas de creación y

	aprendizaje de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de octavo año debe incluir plataformas de creación y edición de contenido artístico, aplicaciones de realidad virtual para visitar lugares culturales y artísticos, recursos en línea para explorar diferentes estilos y movimientos artísticos, y herramientas de colaboración en línea para proyectos artísticos.	edición de contenido, aplicaciones de realidad virtual, recursos en línea.
D4	En mi experiencia, una guía con herramientas digitales educativas efectivas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de octavo año debe contener recursos en línea para explorar obras de arte y museos virtuales, aplicaciones de diseño gráfico para la creación de proyectos artísticos, plataformas de creación de música y sonido, y herramientas de animación para la creación de videos y presentaciones.	Recursos en línea, aplicaciones de diseño gráfico, plataformas de creación de música y sonido, y herramientas de animación

Nota. Elaboración propia a partir de las respuestas de la entrevista

Como se presenta en la tabla 11, según las respuestas dadas por los docentes, los elementos que debe contener una guía con herramientas digitales educativas efectivas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística se relacionan con: Aplicaciones y recursos en línea, actividades prácticas, evaluación, retroalimentación inmediata, y adaptabilidad; recursos multimedia, actividades interactivas, participación, evaluación; las plataformas de creación y edición de contenido, aplicaciones de realidad virtual, recursos en línea; los recursos en línea, aplicaciones de diseño gráfico, plataformas de creación de música y sonido, y herramientas de animación.

Con base en estos resultados se realizó la siguiente propuesta:

### 3.1 PROPUESTA

#### 3.1.1 Nombre de la propuesta

Capacitación docente sobre herramientas digitales educativas efectivas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística.

#### 3.1.2 Justificación e importancia

Esta propuesta sobre la capacitación docente sobre herramientas digitales educativas efectivas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística se justifica de varias maneras, en primer lugar porque representa un aporte a la mejora de la calidad educativa, debido a que según establecen Robles y Zambrano (2020) al utilizar tecnología y recursos digitales en el aula, los docentes pueden enriquecer las



experiencias de aprendizaje de los estudiantes, animar su participación y suscitar un mayor compromiso con el aprendizaje de la asignatura.

Además, se considera que las herramientas digitales educativas pueden ofrecer una variedad de recursos y enfoques de enseñanza que se adaptan a las diferentes necesidades y estilos de aprendizaje de los aprendices, tal como lo declaran en su estudio Crisol et al. (2020); por tanto, la capacitación docente en el uso de estas herramientas puede ayudar a los docentes a personalizar la enseñanza y brindar un apoyo más individualizado a los alumnos en la asignatura de Educación Cultural y Artística.

El uso adecuado de las herramientas digitales en la praxis educativa puede proporcionar a los estudiantes nuevas formas de explorar y expresar su creatividad en el ámbito de la educación cultural y artística (Carvajal, 2023); por tal motivo, la capacitación docente puede ayudar a utilizar estas herramientas de manera efectiva para fomentar la creatividad, la experimentación y la colaboración entre los estudiantes, mejorando así el aprendizaje de los contenidos de esta asignatura.

También se justifica en la posibilidad de la preparación para el mundo digital, reconociendo que en la actualidad, se vive en una sociedad cada vez más digitalizada; así la capacitación docente en herramientas digitales educativas efectivas puede ayudar a preparar a los estudiantes para el mundo digital donde trabajarán en el futuro (Rivas, 2019), al adquirir habilidades digitales, los estudiantes estarán mejor preparados para enfrentar los desafíos y aprovechar las oportunidades que ofrece la era digital (Vegas, 2023).

La importancia se fundamenta en la relevancia del aprendizaje de la Educación Cultural y Artística para el desarrollo integral de los estudiantes (Moleiro & Vázquez, 2022); por ejemplo, esta asignatura contribuye al perfeccionamiento de habilidades y destrezas en los estudiantes, como la creatividad, la expresión artística, la imaginación, la comunicación y la apreciación estética, las cuales son esenciales para su progreso personal, ya que les ofrece la posibilidad de expresarse de manera única y original.

A través del estudio de la Educación Cultural y Artística, los estudiantes tienen la oportunidad de explorar diferentes formas de expresión artística, conocer diferentes culturas y perspectivas, y desarrollar una mayor sensibilidad y empatía hacia los demás (Quezada, 2023), lo cual contribuye con su formación como ciudadanos conscientes y respetuosos de la diversidad cultural. También se fomenta el pensamiento crítico y la reflexión, permitiéndoles



analizar y cuestionar diferentes obras de arte, expresiones culturales y manifestaciones artísticas, lo que desarrolla su capacidad de análisis, interpretación y juicio crítico (González, (2023).

Se promueve la autoexpresión y la autoconfianza, brindando a los aprendices un espacio para explorar y expresar su identidad, emociones y pensamientos de manera creativa, lo cual les refuerza una mayor autoconfianza, autoestima y seguridad en sí mismos. Por último, la Educación Cultural y Artística permite la integración de diferentes disciplinas y enfoques, como la música, el teatro, la danza, las artes visuales y la literatura, esto enriquece el proceso de enseñanza y aprendizaje, fomentando la interdisciplinariedad y la conexión entre diferentes áreas del conocimiento.

### ***3.1.3 Objetivos de la propuesta***

#### **Objetivo general:**

Capacitar a los docentes en el uso de herramientas digitales educativas para el mejoramiento del proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística de octavo año de educación Básica.

#### **Objetivos específicos:**

1. Familiarizar a los docentes con las herramientas digitales educativas disponibles y su potencial para enriquecer el contenido programático de la Educación Cultural y Artística.
2. Desarrollar pericias técnicas para utilizar de manera efectiva las herramientas digitales educativas en el contexto de la asignatura.
3. Promover estrategias pedagógicas que integren las herramientas digitales educativas de manera coherente y significativa en el plan de estudios de Educación Cultural y Artística.
4. Fomentar la creatividad y la innovación en los docentes al utilizar las herramientas digitales educativas para diseñar actividades y proyectos artísticos interactivos.
5. Evaluar el impacto de la capacitación en el uso de herramientas digitales educativas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la Educación Cultural y Artística.

### ***3.1.4 Duración***

10 sesiones, una cada semana.





### ***3.1.5 Lugar***

Unidad Educativa "Ciudad de Ibarra" ubicada en el cantón Joya de los Sachas de la Provincia de Orellana, Ecuador.

### ***3.1.6 Cobertura o población destinataria***

Cuatro docentes de octavo año que dictan la asignatura de Educación Cultural y Artística de octavo año de educación Básica.

### ***3.1.7 Agentes responsables***

Investigadora

### ***3.1.8 Estructura general de la propuesta***

#### **Indicadores de logro**

Para evidenciar el logro del objetivo de la propuesta, el cual consiste en Capacitar a los docentes en el uso de herramientas digitales educativas para el mejoramiento del proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística de octavo año de educación Básica, se consideran los siguientes indicadores:

1. Demuestra un mayor dominio y pericia en el uso de herramientas digitales educativas relevantes para la Educación Cultural y Artística.
2. Diseña e implementa actividades y recursos digitales que promueven el aprendizaje de los estudiantes en la asignatura.
3. Integra de forma efectiva las herramientas digitales educativas en el plan de estudios de Educación Cultural y Artística.
4. Utiliza una pluralidad de recursos digitales de calidad, como imágenes, videos, música y aplicaciones interactivas, para enriquecer la enseñanza de la asignatura.
5. Evalúa el impacto del uso de herramientas digitales en el proceso educativo.
6. Proporciona retroalimentación pertinente a los estudiantes para mejorar su desempeño.



## Contenidos programáticos

Tabla 12

*Contenidos programáticos de la propuesta*

Semana	Contenidos	Actividades Previstas
1	Introducción a las herramientas digitales educativas relevantes para la Educación Cultural y Artística.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Presentar los conceptos fundamentales de las herramientas digitales educativas.</li><li>- Revisar la historia de la tecnología y sus aportes en el contexto educativo.</li><li>- Esbozar las características de las herramientas digitales educativas.</li><li>- Describir los posibles aportes de las herramientas digitales educativas a la Educación Cultural y Artística.</li></ul>
2	Exploración de plataformas y recursos digitales para la enseñanza de la asignatura.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Explorar diferentes herramientas digitales educativas disponibles para la Educación Cultural y Artística,</li><li>- Estudiar sus características, funcionalidades y aplicaciones.</li><li>- Realizar demostraciones y proporcionar ejemplos prácticos del uso de herramientas digitales específicas relevantes para la Educación Cultural y Artística.</li></ul>
3	Diseño de actividades y proyectos digitales interactivos para fomentar la participación y el compromiso de los estudiantes.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Creación de sus propios recursos digitales, como presentaciones interactivas, videos educativos o actividades en línea, utilizando las herramientas digitales presentadas.</li><li>- Analizar y evaluar diferentes herramientas digitales educativas, considerando su idoneidad para la Educación Cultural y Artística.</li><li>- Diseñar una lección digital utilizando las herramientas digitales presentadas.</li></ul>
4	Integración de herramientas digitales en el plan de estudios de Educación Cultural y Artística.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Analizar el plan de estudios de Educación Cultural y Artística para identificar temas donde las herramientas digitales pueden enriquecer su enseñanza y aprendizaje.</li><li>- Crear actividades interactivas, proyectos multimedia o colaborativos que permitan a los aprendices explorar y expresarse artísticamente utilizando herramientas digitales.</li><li>- Diseñar estrategias de evaluación para medir el impacto de las herramientas digitales en el aprendizaje de los estudiantes</li></ul>

Fuente: elaboración propia



Semana	Contenidos	Actividades Previstas
5	Uso de herramientas de creación y edición de contenido digital para enriquecer las lecciones.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Utilizar herramientas para crear presentaciones interactivas que incorporen elementos multimedia, como imágenes, videos y preguntas interactivas para profundizar los contenidos de la asignatura.</li><li>- Usar herramientas de edición de video para crear videos educativos que complementen las lecciones.</li><li>- Diseñar actividades interactivas en línea.</li><li>- Crear infografías visuales que resuman conceptos clave de la asignatura, pueden utilizar gráficos, imágenes y texto para presentar información de manera clara y atractiva.</li><li>- Desarrollar proyectos multimedia: con los estudiantes.</li></ul>
6	Evaluación del aprendizaje utilizando herramientas digitales y retroalimentación efectiva.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Utilizar herramientas para crear cuestionarios en línea que permitan evaluar el conocimiento y comprensión de los estudiantes.</li><li>- Usar herramientas para crear rúbricas digitales.</li><li>- Manejar estas herramientas para dar comentarios personalizados y detallados sobre el trabajo de los estudiantes.</li><li>- Evaluar proyectos utilizando rúbricas y proporcionar retroalimentación específica sobre la calidad y el contenido.</li><li>- Fomentar la autoevaluación y la coevaluación entre los estudiantes utilizando herramientas digitales.</li></ul>
7	Promoción de la creatividad y la expresión artística a través de herramientas digitales.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Utilizar herramientas digitales como Adobe Spark o Canva para crear proyectos multimedia que permitan expresar la creatividad y explorar diferentes formas de expresión artística.</li><li>- Diseñar actividades para que se utilicen herramientas digitales de dibujo y pintura, como Procreate o Paint 3D, para crear obras de arte digitales.</li><li>- Utilizar herramientas de animación digital, como Scratch o Powtoon, para crear proyectos.</li><li>- Participar en comunidades artísticas en línea.</li><li>- Explorar la realidad virtual y aumentada en el arte.</li></ul>
8	Desarrollo de habilidades de manejo de herramientas digitales en el contexto de la Educación Cultural y Artística	<ul style="list-style-type: none"><li>- Crear un portafolio digital donde puedan mostrar y compartir sus creaciones artísticas.</li><li>- Investigar en línea sobre artistas y movimientos artísticos relevantes en la Educación Cultural y Artística.</li><li>- Colaborar en proyectos artísticos en línea de forma conjunta.</li><li>- Editar y mejorar imágenes digitales para transformar sus creaciones artísticas digitales.</li><li>- Participar en comunidades artísticas en línea.</li></ul>

Fuente: elaboración propia





Semana	Contenidos	Actividades Previstas
9	Uso responsable y ético de las herramientas digitales en el contexto de la Educación Cultural y Artística.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Debatir sobre el uso responsable de las herramientas digitales en la enseñanza de Educación Cultural y Artística.</li> <li>- Creación de un código de conducta digital que establezca pautas sobre el uso responsable y ético de las herramientas digitales en el contexto de la Educación Cultural y Artística.</li> <li>- Analizar casos de uso inapropiado de herramientas digitales en la Educación Cultural y Artística.</li> <li>- Investigar sobre derechos de autor y licencias creativas, en el contexto de la Educación Cultural y Artística.</li> <li>- Crear proyectos colaborativos con licencias abiertas utilizando herramientas digitales para compartir sus creaciones bajo licencias abiertas, como Creative Commons.</li> </ul>
10	Exploración de buenas prácticas y ejemplos de implementación exitosa de herramientas digitales en la enseñanza de la asignatura.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Investigar sobre proyectos exitosos que hayan utilizado herramientas digitales en la enseñanza de la Educación Cultural y Artística.</li> <li>- Realizar entrevistas a profesionales del campo de la Educación Cultural y Artística que hayan utilizado herramientas digitales de manera exitosa en su enseñanza.</li> <li>- Utilizar herramientas digitales para crear presentaciones multimedia que muestren ejemplos de implementación exitosa de herramientas digitales en la enseñanza de la Educación Cultural y Artística.</li> <li>- Analizar estudios que describan la implementación exitosa de herramientas digitales en la enseñanza de la Educación Cultural y Artística.</li> <li>- Crear un banco de recursos digitales que incluya ejemplos de implementación exitosa de herramientas digitales en la enseñanza de la Educación Cultural y Artística.</li> </ul>

Fuente: elaboración propia

### Estrategias

Algunas estrategias para el desarrollo de la propuesta de Capacitación docente sobre herramientas digitales educativas efectivas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística, son:

-Talleres prácticos: en estos los docentes puedan experimentar y familiarizarse con diferentes herramientas digitales educativas específicas para la Educación Cultural y Artística;





además, pueden explorar cómo utilizar estas herramientas en el diseño de actividades y proyectos creativos.

-Colaboración y compartición de recursos: permite compartir recursos y experiencias relacionadas con el uso de herramientas digitales en la enseñanza de la Educación Cultural y Artística, esto puede incluir la creación de comunidades en línea, grupos de discusión o plataformas de intercambio de recursos.

-Reflexión y evaluación: esto permite analizar el impacto de estas herramientas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, identificar áreas de mejora y ajustar sus enfoques pedagógicos en consecuencia.

-Aprendizaje basado en proyectos: permite fomentar el aprendizaje mediante el diseño y desarrollo de proyectos creativos que integren herramientas digitales en la enseñanza de la Educación Cultural y Artística, lo cual permitirá a los docentes y estudiantes explorar y aplicar estas herramientas de manera significativa y práctica.

### **Metodología**

Una metodología que se puede utilizar para el desarrollo de la propuesta de Capacitación docente sobre herramientas digitales educativas efectivas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística es la metodología de aprendizaje activo y participativo. Esta se basa en la participación de los docentes en su propio aprendizaje, fomentando la reflexión, la experimentación y la colaboración. Algunas estrategias específicas que se pueden utilizar dentro de esta metodología son:

-Aprendizaje basado en proyectos: Los docentes pueden participar en proyectos prácticos donde utilicen herramientas digitales para diseñar y desarrollar actividades y proyectos creativos relacionados con la Educación Cultural y Artística, lo cual les permitirá experimentar y aplicar las herramientas en un contexto real y significativo.

-Trabajo en grupos colaborativos: Los docentes pueden trabajar en grupos colaborativos donde compartan ideas, recursos y experiencias relacionadas con el uso de herramientas digitales en la enseñanza de la Educación Cultural y Artística.

-Reflexión y discusión: Se pueden realizar sesiones de reflexión y discusión donde los docentes compartan sus experiencias y reflexionen sobre los desafíos y beneficios del uso de herramientas digitales en la enseñanza de la Educación Cultural y Artística.





-Práctica y retroalimentación: Los docentes pueden practicar el uso de herramientas digitales a través de actividades prácticas y recibir retroalimentación constructiva de sus pares y facilitadores.

-Evaluación formativa: Se puede utilizar la evaluación formativa para monitorear el progreso de los docentes en el uso de herramientas digitales y brindarles retroalimentación oportuna, esto les permitirá ajustar y mejorar sus enfoques pedagógicos a lo largo del proceso de capacitación.

### **Medios y materiales educativos**

Para el desarrollo de la propuesta de Capacitación docente sobre herramientas digitales educativas efectivas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística, se pueden utilizar los siguientes medios y materiales educativos:

1. Presentaciones multimedia, como PowerPoint o Prezi, para presentar información sobre las herramientas digitales educativas y ejemplos de su implementación en la Educación Cultural y Artística, estas pueden incluir imágenes, videos y enlaces a recursos adicionales.

2. Recursos en línea, como sitios web, blogs o plataformas educativas, para proporcionar información adicional sobre las herramientas digitales y su aplicación en la enseñanza de la Educación Cultural y Artística, pueden incluirse tutoriales, ejemplos de proyectos y enlaces a herramientas específicas.

3. Ejemplos prácticos que utilizan herramientas digitales en la enseñanza de la Educación Cultural y Artística, estos pueden incluir descripciones detalladas de las actividades, capturas de pantalla de las herramientas utilizadas y ejemplos de resultados obtenidos.

4. Práctica guiada, sobre el uso de herramientas digitales a través de actividades guiadas, esto puede incluir ejercicios prácticos, simulaciones o proyectos cortos donde los docentes puedan experimentar y familiarizarse con las herramientas.

### **Criterios de evaluación**

Los criterios de evaluación se presentan en una guía de observación que permite evaluar los Indicadores de logro formulados para esta propuesta, así como se muestra en la tabla 12.



**Tabla 12**

*Guía de observación con criterios de evaluación de la propuesta*

N°	Indicador de logro	Inicio	Proceso	Logro
1	Muestra dominio y pericia en el uso de herramientas digitales educativas relevantes para la Educación Cultural y Artística.			
2	Diseña actividades y recursos digitales que promueven el aprendizaje de los estudiantes en la asignatura.			
3	Implementa actividades y recursos digitales que promueven el aprendizaje de los estudiantes en la asignatura			
4	Integra herramientas digitales educativas en el plan de estudios de Educación Cultural y Artística.			
5	Utiliza recursos digitales de calidad, como imágenes, videos, música y aplicaciones interactivas, para enriquecer la enseñanza de la asignatura.			
6	Evalúa el impacto del uso de herramientas digitales en el proceso educativo.			
7	Proporciona retroalimentación pertinente a los estudiantes para mejorar su desempeño en la asignatura			

Fuente: elaboración propia



2. Presentar una diversidad de herramientas digitales educativas que sean relevantes para la Educación Cultural y Artística, las cuales pueden incluir software de diseño gráfico, aplicaciones de música y sonido, plataformas de creación de contenido multimedia, entre otras. Se puede proporcionar una descripción de cada herramienta, sus características principales y ejemplos de cómo se pueden utilizar en el contexto de la Educación Cultural y Artística.

3. Realizar demostraciones prácticas de cómo utilizar las herramientas digitales presentadas, mediante ejemplos de proyectos o actividades que muestren cómo se pueden aplicar estas herramientas en la creación de obras de arte, la exploración de diferentes formas de expresión cultural, la producción de contenido multimedia, entre otros. Los docentes pueden seguir las demostraciones y realizar ejercicios prácticos para familiarizarse con las herramientas.

4. Proporcionar actividades de aplicación donde los docentes puedan aplicar las herramientas digitales en el diseño de actividades y proyectos para la Educación Cultural y Artística.

5. Fomentar la reflexión y evaluación sobre el uso de las herramientas digitales en la Educación Cultural y Artística, se pueden proporcionar pautas para la evaluación de los proyectos y actividades desarrollados.



de cada plataforma o recurso, y destacar cómo pueden ser utilizados en el contexto de la asignatura.

3. Realizar demostraciones prácticas de cómo utilizar las plataformas y recursos digitales presentados, mostrar ejemplos concretos de cómo se pueden aplicar en la enseñanza de la Educación Cultural y Artística.

4. Permitir a los docentes explorar las plataformas y recursos digitales de manera guiada. Proporcionar tiempo para que los participantes naveguen por las plataformas, exploren los recursos y experimenten con las funcionalidades disponibles.

5. Fomentar la reflexión y el análisis de los docentes sobre las plataformas y recursos digitales explorados, realizar preguntas orientadoras para que los participantes reflexionen sobre cómo estas herramientas pueden ser integradas en su práctica docente, qué ventajas ofrecen y qué desafíos podrían enfrentar.

6. Invitar a los docentes a diseñar actividades o proyectos que utilicen las plataformas y recursos digitales explorados, proporcionar pautas y sugerencias para el diseño de estas actividades, y fomentar la creatividad y la innovación en la planificación.

7. Dar la oportunidad a los docentes de compartir sus ideas y proyectos con el grupo.

8. Realizar un cierre de la sesión resumiendo los puntos clave y destacando las principales conclusiones, motivando a los docentes a seguir explorando y utilizando plataformas y recursos digitales en su práctica docente de Educación Cultural y Artística.



### **Metodología de aplicación**

La metodología de aplicación para el desarrollo de la sesión de Diseño de actividades y proyectos digitales interactivos para fomentar la participación y el compromiso de los estudiantes de educación cultural y artística puede seguir los siguientes pasos:

1. Comenzar la sesión proporcionando una introducción sobre la importancia del diseño de actividades y proyectos digitales interactivos para fomentar la participación y el compromiso de los estudiantes en la educación cultural y artística.

2. Presentar ejemplos de buenas prácticas de actividades y proyectos digitales interactivos en el contexto de la educación cultural y artística, mostrar ejemplos concretos de cómo estas actividades y proyectos han logrado fomentar la participación y la responsabilidad de los aprendices.

3. Analizar diferentes herramientas y recursos digitales que permitan diseñar actividades y proyectos interactivos y participativos, explorar las características y funcionalidades de estas herramientas y recursos, y cómo se pueden aplicar en la educación cultural y artística.

4. Invitar a los docentes a diseñar actividades y proyectos digitales interactivos que fomenten la cooperación y el compromiso de los estudiantes, proporcionando pautas y sugerencias para el diseño de estas actividades y proyectos, teniendo en cuenta la diversidad de los estudiantes y sus necesidades.

5. Discutir estrategias de evaluación y seguimiento para medir el impacto de las actividades y proyectos digitales en la participación y el compromiso de los estudiantes.

6. Proporcionar recursos adicionales y apoyo técnico a los docentes para implementar y llevar a cabo las actividades y proyectos digitales diseñados.

7. Motivar a los docentes a implementar y adaptar las actividades y proyectos digitales en su práctica docente, y a seguir explorando nuevas ideas y enfoques.



2. Analizar el currículo de Educación Cultural y Artística, identificando los objetivos, contenidos y competencias que se deben abordar, evaluar cómo las herramientas digitales pueden complementar y enriquecer estos aspectos del currículo.

3. Explorar diferentes herramientas digitales que sean relevantes para la Educación Cultural y Artística, tales como aplicaciones, software, recursos en línea, plataformas educativas, entre otros.

4. Invitar a los docentes a diseñar actividades y proyectos que integren las herramientas digitales identificadas, los cuales deben estar alineados con los objetivos y contenidos del currículo de Educación Cultural y Artística, proporcionar pautas y sugerencias para el diseño de estas actividades y proyectos.

5. Apoyar a los docentes en la implementación de las actividades y proyectos diseñados, utilizando las herramientas digitales seleccionadas, durante esta etapa, se debe fomentar la reflexión y la retroalimentación entre los docentes, para evaluar el impacto de las herramientas digitales en el aprendizaje de los estudiantes y realizar ajustes si es necesario.

6. Fomentar la reflexión sobre la integración de las herramientas digitales en el plan de estudios de Educación Cultural y Artística, discutir los desafíos y beneficios encontrados durante la implementación de las actividades y proyectos, establecer estrategias para el seguimiento y la mejora continua de la integración de las herramientas digitales en el currículo.

7. Promover la colaboración y el intercambio de ideas entre los docentes, compartiendo experiencias y recursos relacionados con la integración de herramientas digitales en el plan de estudios.



1. Comenzar la sesión proporcionando una introducción sobre la importancia del uso de herramientas de creación y edición de contenido digital en la enseñanza de Educación Cultural y Artística.

2. Explorar diferentes herramientas digitales que permitan crear y editar contenido multimedia, como imágenes, videos, presentaciones, entre otros, para enriquecer las lecciones. Presentar ejemplos y características de estas herramientas, y cómo se pueden aplicar en el contexto de Educación Cultural y Artística.

3. Realizar demostraciones prácticas del uso de las herramientas digitales seleccionadas. Permitir que los docentes experimenten y practiquen con las herramientas, creando y editando contenido multimedia relacionado con los contenidos de Educación Cultural y Artística.

4. Invitar a los docentes a diseñar actividades y proyectos que incorporen el uso de las herramientas de creación y edición de contenido digital.

5. Apoyar a los docentes en la implementación de las actividades y proyectos diseñados, utilizando las herramientas digitales seleccionadas.

6. Fomentar la reflexión sobre el uso de herramientas de creación y edición de contenido digital para enriquecer las lecciones en Educación Cultural y Artística. Discutir los desafíos y beneficios encontrados durante la implementación de las actividades y proyectos.

7. Promover la colaboración y el intercambio de ideas entre los docentes, compartiendo experiencias y recursos relacionados con el uso de herramientas de creación y edición de contenido digital.



*Sesión 6. Evaluación del aprendizaje utilizando herramientas digitales y retroalimentación efectiva*

**Objetivos**

1. Comprender la importancia de utilizar herramientas digitales en el proceso de evaluación del aprendizaje en Educación Cultural y Artística.
2. Explorar diferentes herramientas digitales que permitan evaluar el aprendizaje de los estudiantes.
3. Identificar las ventajas y beneficios de utilizar herramientas digitales en la evaluación del aprendizaje.
4. Aprender a utilizar las herramientas digitales seleccionadas de manera efectiva, adquiriendo habilidades y competencias necesarias para evaluar el aprendizaje utilizando estas herramientas.
5. Diseñar estrategias de evaluación que incorporen el uso de herramientas digitales, adaptadas a los objetivos y contenidos de Educación Cultural y Artística.

**Actividades Previstas para la sesión**

- Utilizar herramientas para crear cuestionarios en línea que permitan evaluar el conocimiento y comprensión de los estudiantes.
- Usar herramientas para crear rúbricas digitales.
- Manejar estas herramientas para dar comentarios personalizados y detallados sobre el trabajo de los estudiantes.
- Evaluar proyectos utilizando rúbricas y proporcionar retroalimentación específica sobre la calidad y el contenido.
- Fomentar la autoevaluación y la coevaluación entre los estudiantes utilizando herramientas digitales.

**Metodología de aplicación**

La metodología de aplicación para el desarrollo de la sesión de Evaluación del aprendizaje utilizando herramientas digitales y retroalimentación efectiva en Educación Cultural y Artística puede seguir los siguientes pasos:

1. Iniciar la sesión proporcionando una introducción sobre la importancia del uso de herramientas digitales en la evaluación del aprendizaje y la retroalimentación efectiva en Educación Cultural y Artística.





2. Explorar diferentes herramientas digitales que permitan evaluar el aprendizaje de manera efectiva y proporcionar retroalimentación a los estudiantes, estas pueden incluir plataformas de evaluación en línea, cuestionarios interactivos, rúbricas digitales, entre otras. Presentar ejemplos y características de estas herramientas, y cómo se pueden aplicar en el contexto de Educación Cultural y Artística.

3. Invitar a los docentes a diseñar estrategias de evaluación que incorporen el uso de herramientas digitales seleccionadas. Proporcionar pautas y sugerencias para el diseño de estas estrategias, considerando la diversidad de formatos y tipos de evaluación que se pueden utilizar.

4. Apoyar a los docentes en la implementación de las estrategias de evaluación diseñadas, utilizando las herramientas digitales seleccionadas.

5. Analizar los resultados de la evaluación y la retroalimentación proporcionada a los estudiantes utilizando las herramientas digitales.

6. Fomentar la reflexión sobre el uso de herramientas digitales en la evaluación del aprendizaje y la retroalimentación efectiva en Educación Cultural y Artística. Establecer estrategias para el seguimiento y la mejora continua del uso de estas herramientas y estrategias.

7. Promover la colaboración y el intercambio de ideas entre los docentes, compartiendo experiencias y recursos relacionados con el uso de herramientas digitales en la evaluación del aprendizaje y la retroalimentación efectiva.

8. Realizar un cierre de la sesión resumiendo los puntos clave y destacando las principales conclusiones.



1. Dar inicio a la sesión proporcionando una introducción sobre la importancia de promover la creatividad y la expresión artística en el contexto de Educación Cultural y Artística.
2. Presentar diferentes herramientas digitales que permitan fomentar la creatividad y la expresión artística de los estudiantes. Estas pueden incluir aplicaciones de diseño gráfico, programas de edición de video, plataformas de creación de música, entre otras.
3. Invitar a los docentes a diseñar actividades que promuevan la creatividad y la expresión artística utilizando las herramientas digitales seleccionadas, estas deben permitir a los estudiantes explorar diferentes formas de expresión artística, experimentar con diferentes medios y formatos digitales, y fomentar la originalidad y la imaginación.
4. Apoyar a los docentes en la implementación de las actividades diseñadas, utilizando las herramientas digitales seleccionadas.
5. Fomentar la reflexión sobre el proceso creativo y la expresión artística de los estudiantes utilizando las herramientas digitales.
6. Establecer estrategias de evaluación que permitan valorar la creatividad y la expresión artística de los estudiantes, usar las herramientas digitales para recopilar muestras de trabajo y proporcionar retroalimentación constructiva que promueva el crecimiento y el desarrollo artístico de los estudiantes.
7. Promover la colaboración y el intercambio de ideas entre los docentes, compartiendo experiencias y recursos relacionados con el uso de herramientas digitales para promover la creatividad y la expresión artística.
8. Realizar un cierre de la sesión resumiendo los puntos clave y destacando las principales conclusiones.



3. Proponer instrucciones y guiar a los estudiantes en el desarrollo de habilidades técnicas necesarias para utilizar de manera efectiva las herramientas digitales seleccionadas.

4. Invitar a los estudiantes a diseñar y crear proyectos artísticos utilizando las herramientas digitales, se pueden incluir la creación de diseños gráficos, la edición de videos, la composición musical, entre otros.

5. Establecer criterios de evaluación para los proyectos artísticos desarrollados por los estudiantes.

6. Fomentar la reflexión sobre el uso de las herramientas digitales en el contexto de la Educación Cultural y Artística.

7. Promover la colaboración y el intercambio de ideas entre los estudiantes, permitiéndoles compartir sus proyectos y experiencias en el uso de herramientas digitales. Recomendar recursos adicionales, como tutoriales en línea o comunidades en línea, donde los estudiantes puedan continuar desarrollando sus habilidades.

8. Realizar un cierre de la sesión resumiendo los puntos clave y destacando las principales conclusiones.

*Sesión 9. Uso responsable y ético de las herramientas digitales en el contexto de la Educación Cultural y Artística*

**Objetivos**

1. Conocer los principios y valores éticos que deben guiar el uso de las herramientas digitales en el contexto educativo.
2. Identificar los riesgos y desafíos asociados al uso inadecuado de las herramientas digitales, como el plagio, la violación de derechos de autor y la falta de privacidad.
3. Promover la conciencia sobre la importancia de respetar los derechos de autor y utilizar fuentes de información confiables y verificadas.
4. Desarrollar habilidades para evaluar críticamente la información encontrada en línea y discernir entre fuentes confiables y no confiables.



5. Establecer pautas y normas para el uso responsable y ético de las herramientas digitales en el contexto de la Educación Cultural y Artística, promoviendo un entorno seguro y respetuoso.

#### **Actividades Previstas para la sesión**

- Debatar sobre el uso responsable de las herramientas digitales en la enseñanza de Educación Cultural y Artística.
- Creación de un código de conducta digital que establezca pautas sobre el uso responsable y ético de las herramientas digitales en el contexto de la Educación Cultural y Artística.
- Analizar casos de uso inapropiado de herramientas digitales en la Educación Cultural y Artística.
- Investigar sobre derechos de autor y licencias creativas, en el contexto de la Educación Cultural y Artística.
- Crear proyectos colaborativos con licencias abiertas utilizando herramientas digitales para compartir sus creaciones bajo licencias abiertas, como Creative Commons.

#### **Metodología de aplicación**

La metodología de aplicación para el desarrollo de la sesión de Uso responsable y ético de las herramientas digitales en el contexto de la Educación Cultural y Artística puede seguir los siguientes pasos:

1. Introducir la sesión proporcionando una introducción sobre la importancia del uso responsable y ético de las herramientas digitales en el ámbito de la Educación Cultural y Artística, destacando la necesidad de respetar los derechos de autor, evitar conductas inapropiadas y promover un entorno seguro y respetuoso en línea.
2. Presentar los principios y valores éticos que deben guiar el uso de las herramientas digitales en el contexto educativo, tales como el respeto a la privacidad, la honestidad académica, la inclusión y el respeto a la diversidad cultural, entre otros.
3. Analizar los riesgos y desafíos asociados al uso inadecuado de las herramientas digitales, como el plagio, la violación de derechos de autor y el ciberacoso.
4. Desarrollar habilidades para evaluar críticamente la información encontrada en línea, discerniendo entre fuentes confiables y no confiables.
5. Fomentar la responsabilidad y la integridad en el uso de las herramientas digitales, evitando conductas inapropiadas como el plagio, la difusión de contenido inadecuado o el acoso en línea.





- Analizar estudios que describan la implementación exitosa de herramientas digitales en la enseñanza de la Educación Cultural y Artística.
- Crear un banco de recursos digitales que incluya ejemplos de implementación exitosa de herramientas digitales en la enseñanza de la Educación Cultural y Artística.

### **Metodología de aplicación**

La metodología de aplicación para el desarrollo de la sesión de Exploración de buenas prácticas y ejemplos de implementación exitosa de herramientas digitales en la enseñanza de la asignatura de Educación Cultural y Artística puede seguir los siguientes pasos:

1. Iniciar la sesión proporcionando una introducción sobre la importancia de explorar buenas prácticas y ejemplos exitosos de implementación de herramientas digitales en la enseñanza de la asignatura de Educación Cultural y Artística.

2. Presentar ejemplos concretos de buenas prácticas en el uso de herramientas digitales en la enseñanza de la asignatura de Educación Cultural y Artística.

3. Analizar casos de implementación exitosa de herramientas digitales en la enseñanza de la asignatura de Educación Cultural y Artística.

4. Analizar cómo estas prácticas podrían adaptarse y aplicarse en el contexto específico de la asignatura de Educación Cultural y Artística.

5. Identificar recursos y materiales educativos digitales relevantes para la enseñanza de la asignatura de Educación Cultural y Artística, estos recursos pueden incluir aplicaciones, plataformas en línea, tutoriales, entre otros.

6. Guiar a los participantes en la planificación y diseño de actividades que integren las buenas prácticas y ejemplos de implementación exitosa de herramientas digitales en la enseñanza de la asignatura de Educación Cultural y Artística.

7. Realizar un cierre de la sesión resumiendo los puntos clave y destacando la importancia de explorar buenas prácticas y ejemplos de implementación exitosa de herramientas digitales en la enseñanza de la asignatura de Educación Cultural y Artística.



## CONCLUSIONES

En esta investigación se propusieron herramientas digitales educativas efectivas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de octavo año de educación Básica. Sus resultados permiten concluir lo siguiente:

1. Se analizó desde una visión teórica evolutiva las diferentes herramientas digitales educativas en el contexto del proceso de enseñanza y aprendizaje de educación cultural y artística, destacando que el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el aula comenzó su desarrollo en el siglo XX mediante el empleo de los medios de comunicación en el aula, mediante los cuales se favorecía el interés del alumnado por los contenidos educativos y se crean nuevos espacios de interacción para el aprendizaje.

2. Al examinar las herramientas digitales educativas usadas por los docentes en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística con los estudiantes de octavo año de educación Básica, se encontró que casi nunca o nunca se hace uso de aplicaciones móviles; los estudiantes expresaron con relación al uso de WhatsApp y Telegram, que sus docentes en su mayoría, solo algunas veces comparte archivos multimedia como fotos, vídeos, documentos y ubicaciones y realiza videollamadas grupales; mientras que casi nunca crean grupos de chat, ubicando a esta sub dimensión en la alternativa casi nunca, con una media del 38.68%. Con respecto al uso de Facebook, Instagram, TikTok, los alumnos manifestaron que algunas veces, con una media del 37.86% los docentes publicaron fotos o videos, se comunicaron o interactuaron, o participaron en grupos de interés. en su mayoría opinaron en un promedio del 40.74%, que los docentes algunas veces usan Moodle para crear contenido educativo, adaptan la apariencia y estructura de los cursos, o integran herramientas externas, como foros de discusión, videoconferencias y repositorios de archivos; de forma similar, con respecto al uso de Zoom, en un promedio del 48.15% expresaron que algunas veces organizan y participan en reuniones en línea, presentaciones, conferencias y eventos virtuales; no obstante, casi siempre manejan las diversas funciones, como compartir pantalla, chat en grupo, grabación de reuniones, encuestas y pizarras virtuales. Para el uso de Google Classroom, con una media de 72.84% opinaron que algunas veces los profesores crean aulas virtuales y comparten recursos o se comunican.

3. Mediante el establecimiento de herramientas digitales educativas efectivas para





mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de octavo año de educación Básica, se concluye que del discurso de los docentes emergieron conceptos clave que deben ser considerados tales como: enriquecer la experiencia; promoción de la creatividad; crear y experimentar; facilitar la colaboración; exploración y creación; el diseño de actividades; seleccionar recursos digitales; la retroalimentación; la Personalización de las actividades; Plataformas de creación y edición de videos, aplicaciones interactivas de arte y cultura, recursos en línea para explorar obras de arte y museos virtuales, y herramientas de diseño gráfico para la creación de proyectos artísticos.

4. La propuesta de Capacitación docente sobre herramientas digitales educativas efectivas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística tomó en consideración los conceptos emergentes de los docentes así como los resultados del diagnóstico inicial que consistió en examinar las herramientas digitales educativas usadas por los docentes en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística con los estudiantes de octavo año de educación Básica, la misma quedó estructurada en 10 sesiones, observando los elementos emergidos. Los resultados permiten concluir sobre la necesidad de la implementación del plan de capacitación propuesto.



## RECOMENDACIONES

En atención a los resultados obtenidos de esta investigación se recomienda lo siguiente:

1. Implementar en la institución el Plan de Capacitación docente sobre herramientas digitales educativas efectivas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística.
2. Llevar a cabo nuevas investigaciones que conlleven a realizar los ajustes precisos para perfeccionar el plan de capacitación implementado.
3. Adecuar el plan de capacitación a otras asignaturas, esto implica la modificación de ejemplos, casos de estudio y ejercicios prácticos para que se ajusten a los contextos específicos de las otras asignaturas.
4. Considerar las características y particularidades de las otras asignaturas al diseñar las estrategias de enseñanza y aprendizaje, adaptando las metodologías, técnicas y recursos utilizados en la capacitación para que sean apropiados y efectivos en el contexto de las otras asignaturas.
5. Establecer vínculos con otras asignaturas, identificar y promover las conexiones y sinergias entre las diferentes asignaturas, resaltando cómo los conocimientos y habilidades adquiridos en la capacitación pueden ser aplicados de manera transversal en diferentes asignaturas, fomentando así un enfoque integrado y multidisciplinario.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta, S. F. (2023). Los enfoques de investigación en las Ciencias Sociales. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 3(8), 82-95. <https://doi.org/https://doi.org/10.53595/rlo.v3.i8.084>
- Alcivar, M. E., Guzmán, M., & Torres, Y. G. (2023). Digital nomads and new technologies in tourism. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(2), 1245–1258. <https://doi.org/https://doi.org/10.56712/latam.v4i2.681>
- Alcívar, Y. A. (2023). Infopedagogía en el aula: Potenciando el aprendizaje a través de la integración de tecnología y pedagogía en Ecuador. *Domino de las Ciencias*, 9(3), 1795-1812.
- Añón, A., & Torrano, E. (2021). *Estudio de la viabilidad de la aplicación de técnicas de aprendizaje automático a la educación (Tesis de grado)*. Udelar. FI. INCO.
- Aparicio, W. O. (2023). La Inteligencia Artificial y su Incidencia en la Educación: Transformando el Aprendizaje para el Siglo XXI. *Revista Internacional de Pedagogía e Innovación Educativa*, 3(2), 217-229. <https://doi.org/https://doi.org/10.51660/ripie.v3i2.133>
- Arán, A. (2021). Actitud y motivación hacia el aprendizaje del inglés en estudiantes de una escuela normal rural. *Revista De Estilos De Aprendizaje*, 14(28), 179–192. <https://doi.org/https://doi.org/10.55777/rea.v14i28.2820>
- Aranda, M. G., & Caldera, J. F. (2019). *El fomento de habilidades socioemocionales mediante una metodología gamificada en estudiantes de bachillerato (Doctoral dissertation)*. Universidad Politécnica de Cataluña.
- Area, M. (2009). *Introducción a la tecnología educativa: manual electrónico*. Universidad de la Laguna.
- Area, M., Santana, P. J., & Sanabria, A. L. (2020). La transformación digital de los centros escolares. Obstáculos y resistencias. *Digital education review*(37), 15-31. <https://doi.org/https://doi.org/10.1344/der.2020.37.15-31>
- Arias, J., Larico, E., Gómez, R., & Herrera, G. R. (2023). Motivación de logro y autoeficacia académica en estudiantes preuniversitarios, Juliaca-Perú. *Waynarroque-Revista de ciencias sociales aplicadas*, 3(1), 89-98. <https://doi.org/https://doi.org/10.47190/racsaw.v3i1.59>



- Arteaga, Y. (2023). Infopedagogía en el aula: Potenciando el aprendizaje a través de la integración de tecnología y pedagogía en Ecuador. *Dominio de las Ciencias*, 9(2), 1795–1812.  
<https://doi.org/https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3376>
- Astudillo, M. P. (2019). Aplicación de la Realidad Aumentada en las prácticas educativas universitarias. *RELATEC: revista latinoamericana de tecnología educativa*, 18(2), 203-218. <https://doi.org/http://dx.medra.org/10.17398/1695-288X.18.2.203>
- Bacca, P. A., & Sierra, D. E. (2022). Relación arte/tecnología como herramientas para mejorar los procesos de enseñanza de la educación artística en estudiantes de Educación Primaria del contexto rural. *Arte, Individuo y Sociedad*, 34(4), 1427-1441.  
<https://doi.org/10.5209/aris.79000>
- Bandura, A. (1987). *Teoría del aprendizaje social (Vol. 4)*. Espasa-Calpe.
- Barreiro, M. (2021). *Evaluación de una estrategia educativa basada en gamificación en el clima de aula, en la atención selectiva y aprendizaje (Doctoral dissertation)*. Universidad UMECIT.
- Barrera, C. E., & Ungria, K. L. (2021). *Desarrollo e implementación de una aplicación móvil para la oferta de servicios publicitarios del sector comercial del cantón La Maná mediante arquitectura de microservicios de geolocalización en tiempo real para la Universidad Técnica de Cotopaxi (Tesis)*. Universidad Técnica de Cotopaxi.
- Bastidas, M., & Burgos, D. (2021). *Identificación de congestión vehicular a través del análisis de agrupamiento de trayectorias GPS (Bachelor's thesis)*. Universidad de Guayaquil.
- Bayas, L. K. (2021). *Diseño de Entornos Virtuales de Aprendizaje utilizando EDMODO aplicado a los Estudiantes de Tercer Año Básico (Master's thesis)*. Universidad Estatal de Milagro.
- Bendezu, M. E. (2022). *Plan de acción “ESREDE” para el fortalecimiento del liderazgo pedagógico en un centro de idiomas de Lima*.
- Bernal, D. M., Caro, Y. A., Rodríguez, O., Jaramillo, G., & Gómez, J. O. (2019). Estado de la cuestión de los recursos didácticos en los programas del español como lengua extranjera (ELE) en Bogotá y Medellín. *Revista Interamericana de Investigación*



*Educación y Pedagogía RIEP*, 13(1), 63–88.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.15332/25005421/5460>

Blancafort, C., González, J., & Sisti, O. (2019). El aprendizaje significativo en la era de las tecnologías digitales. *Pedagogías emergentes en la sociedad digital*, 1, 49-60.

Borsuk, A. (2020). *El libro expandido: Variaciones, materialidad y experimentos (Vol. 3)*. Ampersand.

Briceño, C. E. (2022). La gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras. *Academo (Asunción)*, 9(1), 11-22.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.30545/academo.2022.ene-jun.2>

Cabero, J., & Martínez, A. (2019). Las tecnologías de la información y comunicación y la formación inicial de los docentes: modelos y competencias digitales (Tesis). *Profesorado: Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 23(3), 247-268.

Cabezas, M. L. (2021). *El uso de la gamificación como herramienta de motivación extrínseca en clases virtuales del nivel inicial II (Bachelor's thesis)*. Universidad Técnica de Ambato.

Cajamarca, D., Sucuzhañay, J., Pizarro, E., Andrade, L., & Portela, J. (2021). Micro ambientes de aprendizaje para potenciar las habilidades lingüísticas. *Revista INTEREDU*, 2(5), 201-239. <https://doi.org/https://doi.org/10.32735/S2735-652320210005103>

Calderón, F. J. (2019). Impacto de las nuevas tecnologías en la masificación de la educación. *Revista Scientific*, 4, 173-187. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2019.4.E.10.173-187>

Campo, J. L. (2020). *La telefonía móvil: estudio de su desarrollo e impacto en la vida académica de estudiantes de la UVa (Tesis)*. Universidad de Valladolid.

Campos, A. (2023). *Desarrollando mentes creativas: Programación artística en la escuela para potenciar la imaginación y la fantasía (Tesis)*. Universitat Jaume I.

Caraballo, Y. Y. (2023). Gamificación educativa y su impacto en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés: un análisis de la literatura científica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 1813-1830.

Carvajal, P. A. (2023). *Técnicas pictóricas en el aprendizaje significativo basadas en el surrealismo para primero de EGB en Unidad Educativa Luis Leoro Franco (Bachelor's thesis)*. Universidad Técnica del Norte.



- Castellar, I., & Causil, J. D. (2023). *Videos educativos para el fortalecimiento del aprendizaje autónomo en el área de inglés (Tesis)*. Universidad de Córdoba.
- Castillo, I. S., & Suárez, B. (2020). Una experiencia inclusiva de aprendizaje cooperativo: fomentando habilidades para el empleo en la universidad. *Siglo Cero Revista Española Sobre Discapacidad Intelectual*, 51(2), 55-72.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.14201/scero20205125572>
- Castillo, M. J., Escobar, M. G., Barragán, R., & Cárdenas, M. Y. (2022). Castillo, M. J., Escobar, M. G., de los Ángeles Barragán, R., & Cárdenas, M. Y. (2022). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Polo del conocimiento*, 7(1), 686-701.
- Castro, I. V., & Fuentes, P. J. (2019). *Inclusión digital para el aprendizaje de los estudiantes*. Universidad de Guayaquil.
- Celi, S. Z., Sánchez, V. C., Quilca, M. S., & Paladines, M. (2021). Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(19), 826-842.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i19.240>
- Cevallos, L. J., & Palma, M. M. (2022). Estrategias lúdicas para el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de educación básica. *MQRInvestigar*, 6(4), 68-90.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.56048/MQR20225.6.4.2022.68-90>
- Chaves, B. (2019). Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras. *ReiDoCrea*, 8, 422-430.
- Chicaiza, R. M., Camacho, L. A., Ghose, G., Castro, I. E., & Gallo, V. T. (2023). Aplicaciones de Chat GPT como inteligencia artificial para el aprendizaje de idioma inglés: avances, desafíos y perspectivas futuras. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(2), 2610-2628.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.56712/latam.v4i2.781>
- Cobeña, M. Á., & Moya, M. E. (2019). El papel de la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo (agosto)*.  
<https://doi.org/https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/08/motivacion-ensenanza-aprendizaje.html>



- Coll, C., Díaz Barriga, F., Engel Rocamora, A., & Salinas Ibáñez, J. M. (2023). Evidencias de aprendizaje en prácticas educativas mediadas por tecnologías digitales. *RIED. Revista iberoamericana de educación a distancia*, 26(2), 9-25.
- Cordero, C. (2022). *EDU-Gamers: Recursos videolúdicos para una sociedad educadora*. Héroes de Papel.
- Coronado, G., Gómez, M. G., Molina, J. G., Popoca, J. L., & López, C. (2022). Estudio sobre motivación en estudiantes de la Universidad Tecnológica El Retoño. *Revista peruana de investigación e innovación educativa*, 1(5).  
<https://doi.org/https://doi.org/10.15381/rpiiedu.v2i2.22466>
- Corredor, M. S., & Bailey, J. (2020). Motivación y concepciones que alumnos de educación básica atribuyen a su rendimiento académico en matemáticas. *Revista fuentes*, 22, 127-141.
- Crisol, E., Herrera, L. B., & Montes, R. (2020). Educación virtual para todos: una revisión sistemática. *Education in the knowledge society: EKS*, 1-13.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.14201/eks.20327>
- Cruz, L. A. (2023). *Autoestima y el desempeño escolar en estudiantes de Primero de Bachillerato General Unificado (Bachelor's thesis)*. Universidad Central de Ecuador.
- Cueva, J., García, A., & Martínez, O. (2019). El conectivismo y las TIC: Un paradigma que impacta. *Revista Científic*, 4(14), 205–227.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2019.4.14.10.205-227>
- Cvetkovic, A., Maguiña, J. L., Soto, A., Lama, J., & López, L. E. (2021). Estudios transversales. *Revista de la facultad de medicina humana*, 21(1), 179-185.  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.25176/rfmh.v21i1.3069>
- Dávila, M. D., & Benítez, J. M. (2023). La personalidad creativa en la educación: ejemplificando la innovación en el aula. *Revista de Ciencia y Tecnología de la UNIEM*, 1(1), 17-30.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Plenum Press.
- Dent, D. J., Verdú , A. V., de Casas Moreno, P., & González, C. B. (2020). *Instagramming: Temas, tópicos y tendencias*. Ediciones Octaedro.



- Deroncele, A., Gross Tur, R., & Medina, P. (2021). La autonomía pedagógica como potencialidad formativa en los actores educativos del aula. *Conrado*, 17(79), 225-233.
- Díaz, N., González, C. D., & Rodríguez, J. (2023). *Tendencias en el uso de aplicaciones basadas en analíticas de datos para evaluar el aprendizaje*. In *Innovación y transferencias de conocimientos* (pp. 45-66). Dykinson.
- Dorantes, G. L. (2023). *Internet, sociedad y poder. Democracia digital: comunicación política en la era de la hipermediación*. UNAM, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales.
- Escribano, F. (2020). *Homo Alien: Videojuego y gamificación para el próximo hacking cognitivo*. Héroes de Papel Studies.
- España, Y. I., & Vigueras, J. A. (2021). La planificación curricular en innovación: elemento imprescindible en el proceso educativo. *Revista Cubana de Educación Superior*, 40(1).
- Estupiñan, V. H. (2021). *Perspectiva sobre la enseñanza de inglés (Doctoral dissertation, Maestría Innovación en Educación)*. PUCESE.
- Falcón, A. L., & Serpa, G. R. (2021). Acerca de los métodos teóricos y empíricos de investigación: significación para la investigación educativa. *Revista Conrado*, 17(S3), 22-31.
- Faneite, S. F. (2023). Los enfoques de investigación en las Ciencias Sociales. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 3(8), 82-95.
- Feijó, T. E., & Feijó, N. P. (2020). Influencia del idioma Inglés en el entorno empresarial, comercial y de negocios: Artículo de investigación. *Revista Científica Multidisciplinaria arbitrada YACHASUN*, 4(7), 396-408. <https://doi.org/https://doi.org/10.46296/yc.v4i7.0056>
- Feria, H., Matilla, M., & Mantecón, S. (2020). La entrevista y la encuesta: ¿métodos o técnicas de indagación empírica? *Didasc@ lia: didáctica y educación*, 11(3), 62-79.
- Figueroa, C. A., & Santillán, E. I. (2021). *Software libre educativo en una cultura digital*. Qartuppi S. de RL de C. (Ed.).
- Flores, S., & Comejo, V. (2022). La gamificación y geolocalización como elementos que promuevan la motivación para el uso de software educativo. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*(E47), 326-338.



- Folse, K. (2020). *Enseñar con Zoom: Una guía para principiantes*. Wayzgoose Press.
- Forcada, J. (2020). *Frameworks para desarrollo de aplicaciones móviles híbridas: análisis comparativo y aplicación a servicios de emergencia (Master dissertation)*. Universidad Politécnica de Madrid.
- Frasser, J. O., & Moreno, J. A. (2019). El proceso de evaluación como herramienta de motivación en la asignatura de inglés: implementación y fortalecimiento de la habilidad lectora. *Matices en Lenguas Extranjeras*(13), 129-167. <https://doi.org/https://doi.org/10.15446/male.n13.89352>
- Fundación Telefónica. (2023). *Sociedad Digital en España 2023*. Fundación Telefónica.
- Galisteo, S. F. (2020). *Gamificación en la empresa: diseño y aplicaciones*. Ra-Ma Editorial.
- Galloway, S. (2021). *Post corona*. Plataforma.
- Gamero, W. J. (2022). *La gamificación como estrategia para el fortalecimiento de competencias del componente celular en los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Técnica Manuela Beltrán de Soledad*. Universidad Autónoma de Bucaramanga.
- Gárate, M. I., & Cordero, G. (2019). Apuntes para caracterizar la formación continua en línea de docentes. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 18(36), 209-221. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21703/rexe.20191836garate10>
- Gardner, H. (2016). *Estructuras de la mente: la teoría de las inteligencias múltiples*. Fondo de cultura económica.
- Garrido, J. F. (2023). Realidad Inmersiva: Herramienta educativa para desarrollar el pensamiento computacional. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 3(8), 70–81. <https://doi.org/https://doi.org/10.53595/rlo.v3.i8.085>
- Gil, J., & Prieto, E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Perfiles educativos*, 42(168), 107-123.
- Gisbert, M., Lázaro, J. L., & Esteve, V. (2023). *Investigar e innovar en la era digital: Aportaciones desde la tecnología educativa*. Octaedro.
- Goleman, D. (2001). *Inteligencia Emocional*. Kairós.
- Gómez, J. M. (2019). Buena práctica docente para el diseño de aula virtual en Google Classroom. *Revista Andina de Educación*, 3(1), 64-66. <https://doi.org/https://doi.org/10.32719/26312816.2020.3.1.7>



- Gómez León, J. D. (2022). *Educación Artística y Digital en Infantil a través de los Museos*. Universidad de Jaén.
- Gómez, L. (2020). *Secretos Explosivos de Marketing en Redes Sociales: Una guía completa de publicidad digital: estrategias de Facebook, Google SEO y Youtube. Aprende los secretos más importantes de la publicidad de Instagram*. Leonardo Gómez.
- Gómez, V. B., & García, A. (2023). *Metodologías activas aplicando tecnologías digitales (Vol. 8)*. Narcea Ediciones.
- González Sierra, D. (2021). Comunicación/educación en América Latina: una aproximación desde las instituciones y las tecnologías en educación. *Revista Historia de la Educación Latinoamericana*, 23(36), 119-134.
- González, J. I., & Granera, J. (2021). Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) para la enseñanza-aprendizaje de la Matemática. *Revista Científica De FAREM-Estelí*, 49–62. <https://doi.org/https://doi.org/10.5377/farem.v0i0.11607>
- González, M. D. (2023). *Educación en artes plásticas y visuales en la enseñanza primaria*. Universidad Almería.
- González, R. O., & Ricalde, D. C. (2021). Aproximaciones a una metodología mixta. *NovaRua: Revista Universitaria de Administración*, 13(2), 65-84. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.20983/novarua.2021.22.4>
- González, I. J., Armas, B., Coronel, M., Maldonado, N., Vergara, O., & Granillo, R. (2021). El desarrollo tecnológico en las revoluciones industriales. *Ingenio y Conciencia Boletín Científico de la Escuela Superior Ciudad Sahagún*, 8(16), 41-52. <https://doi.org/https://doi.org/10.29057/escs.v8i16.7118>
- Gooding, F. A. (2020). Enfoques para el aprendizaje de una segunda lengua: expectativa en el dominio del idioma inglés. *Revista Científica Orbis Cognitionis*, 4(1), 20–38. <https://doi.org/https://doi.org/10.48204/j.orbis.v4n1a2>
- Guallar, J., & Traver, P. (2020). Curación de contenidos en hilos de Twitter. Taxonomía y ejemplos. *Anuario ThinkEPI*, 14. <https://doi.org/https://doi.org/10.3145/thinkepi.2020.e14d06>
- Gualuntuña, V. L. (2021). *Diseño de una guía didáctica de Ciencias Naturales basada en la estrategia aprendizaje basado en problemas para estudiantes de sexto de EGB (Bachelor's thesis)*. PUCE.



- Guerra, J. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 7(2), 1-21.
- Guerra, J. (2022). El lenguaje como una herramienta psicológica para el aprendizaje a partir del trabajo colaborativo en la educación presencial ya distancia dentro de la Zona de Desarrollo Próximo. *Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores*(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.46377/dilemas.v10i1.3255>
- Gutierrez, N. Z. (2022). *Componentes audiovisuales en los videos de youtubers bolivianos en la tematica de entrenamiento (Doctoral dissertation)*. Universidad Mayor de San Andrés.
- Hernández, R. C., & Cordero, D. (2021). El estímulo de la motivación intrínseca del estudiantado en un curso de inglés como lengua extranjera. *Revista Internacional de Pedagogía e Innovación Educativa*, 1(1), 149–172. <https://doi.org/https://doi.org/10.51660/ripie.v1i1.30>
- Hernández, S. M., & Cabrera, J. S. (2021). Los estilos de aprendizajes desde el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua. *Varona. Revista Científico Metodológica*(73), 118-130.
- Hernández, C. A., & Guárate, A. Y. (2017). *Modelos didácticos: Para situaciones y contextos de aprendizaje (Vol. 146)*. Narcea Ediciones.
- Hernández, C. E., & Escobar, N. A. (2019). Introducción a los tipos de muestreo. *Alerta, Revista científica del Instituto Nacional de Salud*, 2(1), 75-79.
- Herrera, J. C., & Ochoa, E. D. (2022). Análisis de la relación entre educación y tecnología. *Cultura Educación y Sociedad*, 13(2), 49-68. <https://doi.org/https://doi.org/10.17981/cultedusoc.13.2.2022.03>
- Ibaceta, C. P., & Villanueva, C. F. (2021). Entornos virtuales de aprendizaje: variables que inciden en las prácticas pedagógicas de docentes de enseñanza básica en el contexto chileno. *Perspectiva Educativa*, 60(3), 132-158. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.4151/07189729-vol.60-iss.3-art.1235>
- Jacobsen, R. M. (2021). *Valuación del capital accionario de Netflix, Inc*. Universidad de San Andrés.



- Ji, S. (2021). *Estudio sobre la comunicación viral de Douyin y Tiktok (Tesis de Maestría)*. Universitat Politècnica de València.
- Jurado Soto, É. W., & Martos Eliche, F. (2022). Diseño de un sitio web de aprendizaje de inglés mediante el modelo ADDIE. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 14(1), 148-163.
- Kohatsu, A. M. (2020). *Interfaces en servicios de streaming (Tesis de Maestría)*. Universidad de Ciencias y Arte de América Latina.
- Lara, V. B. (2023). *Diseño y aplicación de una propuesta pedagógica utilizando la web 2.0 para mejorar el nivel de inglés en alumnos de bachillerato*. Universidad Autónoma de Querétaro.
- Laro, M. E. (2020). Innovar enseñando: la educación del futuro. Las TICs como factor motivador en la enseñanza. *REJIE: Revista Jurídica de Investigación e Innovación Educativa*, 21, 11-23. <https://doi.org/https://doi.org/10.24310/REJIE.2020.v0i21.7530>
- Latorre, A., Del Rincón, D., & Arnal, J. (2021). *Bases metodológicas de la investigación educativa*. Experiencia.
- Laza, C. A. (2019). *Investigación y recogida de información de mercados*. UF1780. Tutor Formación.
- Linares, M. J. (2023). *Estrés laboral y motivación laboral en docentes de educación básica regular de Bambamarca*. Universidad Autónoma del Perú.
- Lion, C. (2022). *Aprendizaje y tecnologías: Habilidades del presente, proyecciones de futuro*. Noveduc.
- Loja, B. D., García, D. G., Erazo, C. A., & Erazo, J. C. (2020). Podcast como estrategia didáctica en la enseñanza de la expresión oral y escrita. *CIENCIAMATRIA*, 6(3), 167-192.
- Lukman, L. (2019). Language attitudes and motivation for learning Indonesian language as a foreign language by students of Malay-Indonesia department, Hankuk University of Foreign Studies (HUFS) South Korea. *JURNAL ILMU BUDAYA*, 7(2), 207-213. <https://doi.org/https://journal.unhas.ac.id/index.php/jib/article/view/6860>
- Mallitasig, A. M., & Freire, T. M. (2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. *Innova research journal*, 5(3), 164-181.
- Malvasi, V., & Recio, D. (2022). Percepción de las estrategias de gamificación en las escuelas secundarias italianas. *ALTERIDAD. Revista de Educación*, 17(1), 50-63.



- Mangas, S. L. (2021). *Aprendizaje-Servicio en la Universidad. Desarrollo de proyectos emprendedores socialmente responsables con la comunidad*. Dykinson.
- Marín, C., & Botey Fullat, M. (2022). Estrategias promocionales de marketing digital con redes sociales: Análisis bibliométrico de estrategias digitales a través de Facebook e Instagram. *REVISIÓN TECNO. Revista Internacional de Tecnología, Ciencia y Sociedad*, 12(1), 1-11. <https://doi.org/https://doi.org/10.37467/revtechno.v11.4393>
- Martínez, G. A., & Jiménez, N. (2020). Análisis del uso de las aulas virtuales en la Universidad de Cundinamarca, Colombia. *Formación universitaria*, 13(4), 81-92.
- Medina, S. M. (2021). El aprendizaje cooperativo y sus implicancias en el proceso educativo del siglo XXI. *INNOVA Research Journal*, 6(2), 62–76. <https://doi.org/https://doi.org/10.33890/innova.v6.n2.2021.1663>
- Mendez, J. R. (2022). *“El Primer Café”: estudio de caso sobre el podcast de Spotify y La Nación (Doctoral dissertation)*. Universidad del Salvador.
- Mila, F. L., Yáñez, K. A., & Maldonado, X. E. (2022). Estrategias para la enseñanza andragógica del derecho en contextos virtuales. *Formación universitaria*, 15(2), 61-70. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062022000200061>
- Moleiro, L., & Vázquez, P. (2022). Retos y tendencias contemporáneas en la formación del docente de Educación Cultural y Artística. *Revista de Investigación y Pedagogía del Arte*(11).
- Morales, O. D. (2020). La comprensión auditiva en el Curso Idioma Inglés A2. *Referencia Pedagógica*, 8(2), 347-362.
- Morales, L. (2023). *Adaptación andragógica de estrategias en la enseñanza del inglés como lengua extranjera (Doctoral dissertation)*. Universidad Autónoma de Nuevo León.
- Moreira, P. Y., Mar, O., García Macías, V. M., Casierra Párraga, C. M., & Venegas Loor, V. L. (2021). Estrategia didáctica para el desarrollo de la motivación de los estudiantes en la asignatura inglés . *UNESUM-Ciencias. Revista Científica Multidisciplinaria*, 5(1), 75-88. <https://doi.org/https://doi.org/10.47230/unesum-ciencias.v5.n1.2021.39>
- Moreira, P. Y., & Venegas, L. V. (2020). Desarrollo de competencias comunicativas del idioma ingles. *Dominio De Las Ciencias*, 6(4), 1292–1303. <https://doi.org/https://doi.org/10.23857/dc.v6i4.1537>



- Moreno, V. A. (2020). La importancia de la enseñanza del idioma inglés en la etapa escolar. *Alétheia*, 8, 41–52. <https://doi.org/https://doi.org/10.33539/aletheia.2020.n8.2422>
- Moreno, J. A., & Ruiz Quiles, M. (2022). *Enseñanza para la acción: Guía comprensiva para la búsqueda de la autonomía en educación*. Sb editorial.
- Moriña, A. (2021). *Enseñando con metodologías inclusivas en la universidad: De la teoría a la práctica (Vol. 59)*. Narcea Ediciones.
- Nivela, M. A., Echeverría, S. V., & Morillo, R. (2019). Estilos de aprendizaje y rendimiento académico en el contexto universitario. *Domino De Las Ciencias*, 5(1), 70–104. <https://doi.org/https://doi.org/10.23857/dc.v5i1.993>
- Ontoria, A., Gómez, J. P., & de Luque, Á. (2023). *Aprendizaje centrado en el alumno: metodología para una escuela abierta (Vol. 176)*. Narcea Ediciones.
- Orellana, C. (2020). Aprendizaje profundo en la formación docente: experiencia con estudiantes de Enseñanza de la Educación de la Universidad de Costa Rica. *Revista Innovaciones Educativas*, 22(33), 208-221.
- Ortiz, Y. A. (2023). *Propuesta comunicacional teórica y práctica para potenciar la imagen institucional a través de redes sociales (Tesis de grado)*. Universidad Católica de Cuenca.
- Osma, S. T. (2023). *Curso masivo en línea (MOOC) como estrategia educativa para fortalecer el aprendizaje en auxiliares de enfermería sobre el uso de oxigenoterapia domiciliaria en pacientes con EPOC (Tesis)*. Universidad Autónoma de Bucaramanga.
- Padilla, J. E., Rojas, L. M., Valderrama, C. A., Ruiz, J. R., & Flores Cabrera, K. (2022). Herramientas digitales más eficaces en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(23), 669-678. <https://doi.org/https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.367>
- Pajuelo, F. (2021). *Sistemas de recomendación basados en filtrado colaborativo: aceleración mediante computación reconfigurable y aplicaciones predictivas sensoriales (Tesis de maestría)*. Universidad de Extremadura.
- Palacios, D. A. (2021). *Herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de los séptimos años de Educación General Básica de la Unidad Educativa Tarqui, Calderón, D. M. Q., Período 2019-2020 (Tesis de maestría)*. Universidad Central del Ecuador.



- Papert, S. (2005). ¿Cómo pensar sobre tecnología y aprendizaje? Una llamada al diálogo. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*,(1).
- Paredes, E. A. (2023). *Estudio comparativo de las plataformas de videoconferencias para el desarrollo de clases virtuales sincrónicas en la básica superior de la escuela Federico González Suárez, Quito-Ecuador. Año lectivo 2021-2022 (Tesis)*. Universidad Central del Ecuador.
- Parra, G. A., & León, A. C. (2020). Formar profesores para áreas científica y técnicas en la Universidad Pedagógica Nacional (1967-1985). *Revista IRICE*(39), 87-115.
- Paz, C. L., & Estrada, L. (2022). Condiciones pedagógicas y desafíos para el desarrollo de competencias investigativas. *Revista electrónica de investigación educativa*, 24. <https://doi.org/https://doi.org/10.24320/redie.2022.24.e09.3937>
- Pegalajar, M. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación Educativa*, 39(1), 169–188. <https://doi.org/https://doi.org/10.6018/rie.419481>
- Pereyra, L. E. (2022). *Metodología de la investigación*. Klik.
- Pérez, E., & Gértrudix, F. (2021). Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal en España. Una revisión bibliográfica en el periodo de 2015-2020. *Contextos educativos: revista de educación*(28), 222-226.
- Pérez, M. M. (2019). Aprendizaje basado en proyectos colaborativos. Una Experiencia en Educacin Superior. *Laurus*, 14(28), 158-180.
- Piedrahita, J. A. (2023). *Fortaleciendo el speaking a través de juegos y de trabalenguas en los estudiantes de grado 7° del Colegio Pablo Sexto de Dosquebradas*. Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD.
- Pilaquinga, C. I. (2023). *Gamificación para la enseñanza de las Ciencias Sociales (Bachelor's thesis)*. Universidad Central de Ecuador.
- Pionce, K., & Véliz, V. (2023). La ludificación en el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en el nivel de básica superior. *Revista Innova Educación*, 5(4), 83-104. <https://doi.org/https://doi.org/10.35622/j.rie.2023.05v.005>
- Portilla, G. E., & Honorio, C. F. (2022). *Aplicación del método analítico-sintético para mejorar la comprensión de textos argumentativos en los estudiantes del cuarto grado*



- de educación secundaria de la IEP “Buena Esperanza” del Distrito de Nuevo Chimbote, 2021. Universidad Nacional del Santa.*
- Prado, S. S., García, D. G., Erazo, J. C., & Narváez, C. I. (2020). Google Classroom: aplicación educativa como Entorno de Aprendizaje en zonas rurales en contextos de COVID-19. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 5(5), 4-26. <https://doi.org/https://doi.org/10.35381/r.k.v5i5.1031>
- Prensky, M. (2001). Nativos digitales, inmigrantes digitales. *On the horizon*, 9(6), 1-7.
- Prensky, M. (2015). *No me molestes mamá, ¡estoy aprendiendo!* Ediciones SM.
- Prieto, J. M. (2022). *Revisión sistemática sobre la evaluación de propuestas de gamificación en siete disciplinas educativas*. Universidad de Salamanca.
- Quezada, C. A. (2023). Arte urbano como dispositivo didáctico para el área de Educación Cultural y Artística en estudiantes de Educación General Básica Superior. *Revista de Investigación y Pedagogía del Arte*, 13.
- Quilla, R. A. (2021). Aprendizaje significativo en estudiantes de educación secundaria de Juliaca. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 1(2), 151-163.
- Quizhpi, H. C. (2023). *Herramientas digitales relacionadas con las destrezas del área de Educación Cultural y Artística (Master's thesis)*. Universidad del Azuay.
- Ramírez, P., Valle Cruz, D., & Mendoza, R. (2023). Revisión de los chatbots basados en inteligencia artificial en la administración pública: Hacia una arquitectura para el gobierno. *Espacios Públicos*, 24(60). <https://doi.org/https://doi.org/10.36677/espaciospublicos.v23i60.21317>.
- Ramírez, M. A., & Peña, C. C. (2022). B-learning para Mejorar el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 15(2), 5-16. <https://doi.org/https://doi.org/10.37843/rted.v15i2.309>
- Ramos, J. (2021). *Herramientas digitales para la educación*. XinXii.
- Restrepo, M. C. (1999). *Producción de textos educativos*. Coop. Editorial Magisterio.
- Rivas, A. (2019). *¿Quién controla el futuro de la educación?* Siglo XXI Editores.
- Rivera, A. A., De La Cruz, K. M., & Velarde, J. (2021). El impacto del idioma inglés en el comercio internacional. *Iberoamerican Business Journal*, 4(2), 20–48. <https://doi.org/https://doi.org/10.22451/5817.ibj2021.vol4.2.11043>



- Robles, C., & Zambrano, L. (2020). Prácticas académicas basadas en las nuevas tecnologías para el desarrollo de ambientes creativos de aprendizaje. *Rehuso*, 5(2), 50-61. <https://doi.org/https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684>
- Rojas, W. J. (2022). La relevancia de la investigación cualitativa. *Studium Veritatis*, 20(26), 79-97. <https://doi.org/https://doi.org/10.35626/sv.26.2022.353>
- Sampietro, A., Calvo, D., & Campos, E. (2020). Los emojis del 8M: Su uso en Twitter durante las movilizaciones feministas de 2019. *Dígitos. Revista de Comunicación Digital*, 1(6), 137-158. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.7203/rd.v1i6.170>
- Sánchez, S. (2020). *Sistema seguro de mensajería instantánea certificada (Trabajo Fin de Grado)*. Universidad Politécnica de Madrid.
- Sanjuan, M., Serratos, M., & Valadez, D. L. (2022). Elementos considerados en el diseño de estrategias para migrar la enseñanza en línea a híbrida. *Revista Iberoamericana de Investigación en Educación*, 4(6), 84-93. <https://doi.org/https://doi.org/10.58663/riied.v4i6.65>
- Sarmiento, C. F. (2023). *Actividades prácticas para potenciar la enseñanza y aprendizaje en el área de Educación Cultural y Artística (Bachelor's thesis)*. Universidad Nacional de Educación.
- Segura, M. A., & Quiros, M. (2019). Desde el Diseño Universal para el Aprendizaje: el estudiantado al aprender se evalúa y al evaluarle aprende. *Revista Educación*, 43(1), 734-754.
- Shum, Y. M. (2021). *Marketing digital: Navegando en aguas digitales, sumérgete conmigo*. Ediciones de la U.
- Siemens, G., & Downes, S. (2008). *Teoría del conectivismo*. <https://doi.org/http://www.elearnspace.org>
- Soto, E. M., Olivares, P. V., & Antunez, J. C. (2022). Reflexiones y desafíos de investigación contable: hacia la consolidación de la teoría general contable. *Revista Venezolana de Gerencia: RVG*, 27(7), 360-374.
- Sotomayor, C. (2022). *Formación continua de profesores: ¿Cómo desarrollar competencias para el trabajo escolar?* Universitaria de Chile.
- Suárez, R., Vázquez, T., & Lacave, T. T. (2020). Metodología y formación docente cuestiones claves para la integración de las TIC en la educación. *Ambitos. Revista Internacional*



de *Comunicación*(49), 197-215.

<https://doi.org/https://doi.org/10.12795/Ambitos.2020.i49.12>

Taborda, E. A., Marquez Acevedo, L. A., & Ochoa Gonzales, C. (2023). *Promoción de la motivación de los estudiantes en su proceso de enseñanza aprendizaje a través de estrategias neuropsicológicas orientadas a docentes de primaria en Antioquia*. Universidad CES.

Taladriz, C. C. (2021). *Aplicaciones de las plataformas de enseñanza virtual a la Educación Superior*. Dykinson.

Tarira, C. A., Delgado, M. J., Tarira, L. D., & Rivas Mera, D. C. (2018). Motivación extrínseca para el aprendizaje de matemática. *Mundo recursivo*, 12, 165-182.

Terán, A., & Mendieta, B. (2019). Modelo de transferencia de conocimiento a través de la gamificación: Un gcMooc. *Actualidades Investigativas en Educación*, 19(2), 105-131.

Tobón, S. T. (2006). *Competencias, calidad y educación superior*. Coop. Editorial Magisterio.

Toca, C. E., & Carrillo, J. (2019). Los entornos de aprendizaje inmersivo y la enseñanza a ciber-generaciones. *Educação E Pesquisa*, 45. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1590/S1678-4634201945187369>

Torres, T. (2020). En defensa del método histórico-lógico desde la Lógica como ciencia. *Revista Cubana de Educación Superior*, 39(2).

Torrico, L. F., Quevedo, M. I., Sargiotto, V., & Sisto, M. S. (2022). Multiculturalidad e interculturalidad en Patagonia: una guía para la inclusión cultural y lingüística en el ámbito escolar. *Revista Digital de Políticas Lingüísticas (RDPL)*(17).

Valdivia, P., & Noguera, I. (2022). La docencia en pandemia, estrategias y adaptaciones en la educación superior: Una aproximación a las pedagogías flexibles. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*(79), 114-133. <https://doi.org/https://doi.org/10.21556/edutec.2022.79.2373>

Vallejo, B. (2021). *La gamificación como facilitadora del engagement: un estudio multicaso en la enseñanza de vocabulario de inglés como lengua adicional*. Universitat de Barcelona.

Vargas, L. A. (2022). *Uso de las herramientas tecnológicas en el área de matemática en la educación virtual*. Universidad Nacional del Santa.



- Vargas, D. E. (2019). *Las habilidades sociales y su influencia en la motivación de los estudiantes de la Unidad Educativa Liceo OXFORD (Bachelor's thesis)*. Universidad Tecnológica Indoamérica.
- Vegas, C. (2023). *Entornos virtuales y competencias digitales de los docentes de una institución educativa, Piura 2023*. Universidad César Vallejo.
- Velandia, P. (2023). *Factores que influyen en la elección de compra de un celular para un grupo de la generación Y y Z de la ciudad de Bogotá, Colombia, desde las estrategias del marketing (Doctoral dissertation)*. Universidad del Salvador.
- Véliz, C. (2021). *Privacidad es poder: Datos, vigilancia y libertad en la era digital*. Debate.
- Vergara, E. (2023). *Se hace camino al andar: alta permanencia y persistencia en estudiantes con apoyo socioeconómico, Universidad del Valle 2010-2021*. Universidad del Valle.
- Vigotsky, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Grijalbo.
- Vigotsky, L. (2021). *Pensamiento y lenguaje*. Pueblo y Educación.
- Villarreal, S., García, J., Hernández, H., & Steffens, E. (2019). Competencias Docentes y Transformaciones en la Educación en la Era Digital. *Formación universitaria*, 12(6), 3-14. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062019000600003>
- Viollier, P., & Ortega, V. (2019). Cuando el Estado hackea: el caso de Operación Huracán. *Revista chilena de derecho y tecnología*, 8(2), 83-110. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.5354/0719-2584.2019.54436>
- Wilson, A. (2020). *Marketing en redes sociales: Guía de usuario definitiva para Facebook, Instagram, YouTube, blogs, Twitter, LinkedIn*. Babelcube Inc.
- Yepes, Y. T. (2023). *Implementación de la plataforma LMS moodle como mejora del proceso de enseñanza aprendizaje en el curso de fundamentos del sistema de gestión de calidad, en el centro de la manufactura avanzada del SENA Regional, Antioquia: Un Enfoque de Investigación*. Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Zambrano, M. (2022). *Estrategias virtuales para el aprendizaje de Educación Cultural y Artística (Tesis de Maestría)*. Universidad Tecnológica Indoamérica.
- Zurita, C. E., Zaldívar, A., Sifuentes, A. T., & Valle, R. M. (2020). Análisis crítico de ambientes virtuales de aprendizaje. *Utopía y Praxis Latinoamericana*, 25(Esp.11). <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.4278319>



Zurita, A., & Rosell, J. (2020). *Los medios visuales como recurso motivacional (Tesis de maestría)*. Universidad de Zaragoza.

Zurita, G. E., Mora, J. V., Infante, A. E., & Salavarría, L. E. (2023). La gamificación y su relación con el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa "Rosa María Alava Moreira". *Maestro y sociedad*, 20(4), 85-875. <https://doi.org/http://maestroysociedad.uo.edu.cu>