



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y
HUMANIDADES**

MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA EN LAS ARTES

**Diseñar una guía de procesos metodológicos que fomente
el desarrollo por competencias a través de la enseñanza en
las artes**

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de:

MAGÍSTER EN PEDAGOGÍA EN LAS ARTES

Autor: Paz Sánchez, Danilo Gabriel

Director: Punín Burneo, María Gabriela

RIOBAMBA

2023



Esta versión digital, ha sido acreditada bajo la licencia Creative Commons 4.0, CC BY-NY-SA: Reconocimiento-No comercial-Compartir igual; la cual permite copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra, mientras se reconozca la autoría original, no se utilice con fines comerciales y se permiten obras derivadas, siempre que mantenga la misma licencia al ser divulgada. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>

2023

Aprobación del director del Trabajo de Titulación

Loja, 13 de noviembre de 2023

Doctora

María Gabriela Punín Burneo

Directora de la maestría de Pedagogía en Artes

Ciudad. -

De mi consideración:

Me permito comunicar que, en calidad de directora del presente Trabajo de Titulación denominado: Diseñar una guía de procesos metodológicos que fomente el desarrollo por competencias a través de la enseñanza en las artes, realizado por Danilo Gabriel Paz Sánchez ha sido orientado y revisado durante su ejecución, así mismo ha sido verificado a través de la herramienta de similitud académica institucional, y cuenta con un porcentaje de coincidencia aceptable. En virtud de ello, y por considerar que el mismo cumple con todos los parámetros establecidos por la Universidad, doy mi aprobación a fin de continuar con el proceso académico correspondiente.

Particular que comunico para los fines pertinentes. Atentamente,

Director: Doctora María Gabriela Punín Burneo

C.I.: 1103456859

Correo electrónico: mgpuninx@utpl.edu.ec

Declaración de autoría y cesión de derechos

Yo, Danilo Gabriel paz Sánchez, declaro y acepto en forma expresa lo siguiente:

Ser autor del Trabajo de Titulación denominado: Diseñar una guía de procesos metodológicos que fomente el desarrollo por competencias a través de la enseñanza en las artes, de la maestría en Pedagogía en las Artes, específicamente de los contenidos comprendidos en: marco teórico sobre educación artística y metodologías de enseñanza, contexto, propuesta y conclusiones, siendo María Gabriela Punín Burneo, directora del presente trabajo; también declaro que la presente investigación no vulnera derechos de terceros ni utiliza fraudulentamente obras preexistentes. Además, ratifico que las ideas, criterios, opiniones, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad. Eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones judiciales o administrativas, en relación a la propiedad intelectual de este trabajo.

Que la presente obra, producto de mis actividades académicas y de investigación, forma parte del patrimonio de la Universidad Técnica Particular de Loja, de conformidad con el artículo 20, literal j), de la Ley Orgánica de Educación Superior; y, artículo 91 del Estatuto Orgánico de la UTPL, que establece: "Forman parte del patrimonio de la Universidad la propiedad intelectual de investigaciones, trabajos científicos o técnicos y tesis de grado que se realicen a través, o con el apoyo financiero, académico o institucional (operativo) de la Universidad", en tal virtud, cedo a favor de la Universidad Técnica Particular de Loja la titularidad de los derechos patrimoniales que me corresponden en calidad de autor/a, de forma incondicional, completa, exclusiva y por todo el tiempo de su vigencia.

La Universidad Técnica Particular de Loja queda facultada para ingresar el presente trabajo al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública, en cumplimiento del artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Autor: Danilo Gabriel Paz Sánchez

C.I.: 0603583162

Correo electrónico: dgpaz@utpl.edu.ec

Dedicatoria

Dedico este trabajo a mis padres, por su amor inquebrantable, apoyo constante y valiosos consejos a lo largo de mi vida y educación. A mi amado hijo Carlitos, por ser mi razón para superarme cada día, esta tesis es un testimonio de mi compromiso con tu futuro y el deseo de que siempre persigas tus sueños. A mi novia, compañera de aventuras y confidente. Tu amor, paciencia y aliento han sido fundamentales en este viaje académico por ser mi fuente de inspiración y apoyo incondicional durante este arduo proceso. A mis amigos y seres queridos, que han sido mi red de seguridad emocional y fuente de alegría en todos los momentos. A mi tutora de tesis, por su guía experta y paciencia en este viaje académico. A todos los que creyeron en mí, Esta tesis de maestría está dedicada a todos ustedes, quienes han sido mi roca y mi motivación. Gracias por ser parte de mi historia.

Agradecimiento

Queridos seres queridos, maestros y todos aquellos que han sido parte fundamental en mi viaje hacia la culminación de mi tesis de maestría en Pedagogía en las Artes,

Hoy quiero expresar mi más profundo agradecimiento a cada uno de ustedes por su inquebrantable apoyo y amor incondicional. Este logro no habría sido posible sin la guía de Dios, el constante apoyo de mis padres, la inspiración de mi hijo, la comprensión de mi novia, y el aliento de mis profesores.

Queridos padres, gracias por ser mi fuente de fuerza y motivación constante. Su apoyo inquebrantable me ha impulsado a alcanzar este hito académico, a ti, mi querido Carlitos, has sido mi fuente de inspiración y razón para esforzarme día a día. Quiero que sepas que este logro es en parte tuyo, y deseo que siempre persigas tus sueños con la misma pasión que te he visto demostrar. Mi amor, gracias por su paciencia, comprensión y apoyo emocional a lo largo de este viaje. Su presencia en mi vida ha sido un faro de luz que me ha guiado a través de las noches más oscuras.

A mi Tutora Gabriela, su amistad y apoyo incondicional han sido un regalo invaluable, a mis profesores, su sabiduría, orientación y mentoría han sido esenciales para mi crecimiento académico. Sus enseñanzas han enriquecido mi comprensión y me han llevado a un nivel superior de conocimiento.

En este momento de gratitud, quiero reiterar cuán agradecido estoy por la oportunidad de aprender y crecer, y por el amor y apoyo que he recibido a lo largo de este proceso. Esta tesis es un testimonio de la colaboración y el apoyo que he tenido a lo largo de mi trayecto académico, y espero que mi trabajo pueda contribuir positivamente a la educación en las artes y al desarrollo de futuras generaciones.

Con gratitud y cariño,

Danilo Paz S.

Índice de contenidos

| | |
|--|-----|
| Carátula | I |
| Aprobación del director del Trabajo de Titulación..... | II |
| Declaración de autoría y cesión de derechos | III |
| Dedicatoria | V |
| Agradecimiento..... | VI |
| Resumen | 1 |
| Abstract | 2 |
| Introducción | 3 |
| Capítulo uno..... | 6 |
| 1.1 La Educación artística..... | 6 |
| 1.2 Antecedentes históricos | 7 |
| 1.3 Concepto y funciones de la educación cultural y artística | 10 |
| 1.4 Importancia de la educación cultural y artística | 12 |
| 1.5 Metodologías activas de enseñanza..... | 15 |
| 1.6 Pensamiento visual | 16 |
| 1.7 El Pensamiento visual como estrategia metodológica para la enseñanza de las artes..... | 17 |
| Capítulo dos | 19 |
| 2.1 Problemática la Unidad Educativa “San Andrés”, no maneja metodologías activas de enseñanza-aprendizaje | 19 |
| 2.2 Metodologías activas en el proceso de enseñanza-aprendizaje..... | 20 |
| 2.3 Metodologías de diseño y proyectos (pensamiento creativo) | 22 |
| 2.4 Metodologías centradas en el pensamiento visual | 23 |
| 2.5 Metodologías que tienen que ver con la acción o performáticas (pensamiento activo) | 24 |
| Capítulo tres | 26 |
| 3.1 Proceso creativo de las metodologías de enseñanza..... | 26 |
| 3.2 Desarrollo de la guía de procesos pedagógicos basados en el pensamiento visual | 27 |
| 3.3 Implementación de los procesos pedagógicos..... | 30 |
| 3.4 Resultado de implementación de la guía metodológica bajo responsabilidad de los docentes..... | 31 |
| 3.5.1 <i>Compilación</i> | 34 |
| 3.5.2 <i>Procesamiento de datos</i> | 34 |
| 3.5.3 <i>Análisis e interpretación de datos obtenidos</i> | 34 |
| 3.6 Encuesta aplicada a la comunidad educativa | 35 |
| 3.7 Discusión de resultados | 46 |

| | |
|---------------------------|-----------|
| Conclusiones | 50 |
| Referencias | 53 |
| Apéndices..... | 61 |
| Apéndice 1..... | 61 |
| Apéndice 2..... | 62 |
| Apéndice 3..... | 65 |

Índice de tablas

| | | |
|----------------|---|-----------|
| Tabla 1 | Ocupación actual | 35 |
| Tabla 2 | Clases de artes | 36 |
| Tabla 3 | Metodologías de aprendizaje | 37 |
| Tabla 4 | Evaluación de aprendizaje | 39 |
| Tabla 5 | Habilidades o competencias | 40 |
| Tabla 6 | Recursos o materiales importantes | 42 |
| Tabla 7 | Beneficios práctica o aprendizaje de las artes | 43 |
| Tabla 8 | Interés por la guía metodológica | 44 |
| Tabla 9 | Entrevista enseñanza de las artes | 45 |

Índice de figuras

| | | |
|-----------------|---|-----------|
| Figura 1 | Ocupación actual | 35 |
| Figura 2 | Clases de artes | 36 |
| Figura 3 | Metodologías de aprendizaje..... | 38 |
| Figura 4 | Evaluación de aprendizaje..... | 39 |
| Figura 5 | Habilidades o competencias | 41 |
| Figura 6 | Recursos o materiales importantes | 42 |
| Figura 7 | Beneficios práctica o aprendizaje de las artes | 43 |
| Figura 8 | Interés por la guía metodológica..... | 45 |
| Figura 9 | Entrevista enseñanza de las artes | 46 |

Resumen

Este estudio se centra en diseñar una guía de procesos metodológicos para promover el desarrollo de competencias en la enseñanza de las artes. Utilizando observación, entrevistas y análisis del proceso de enseñanza-aprendizaje en artes, se enfoca en el uso de metodologías como herramientas para la creación artística. La perspectiva basada en el desarrollo por competencias permite comprender la creatividad de los estudiantes en sus obras. Actualmente, las metodologías existentes no se aplican adecuadamente en la enseñanza de las artes, lo que resulta en la falta de interés y motivación de los estudiantes. Además, los cambios en la malla curricular gubernamental han reducido la asignatura de Educación Cultural y Artística a solo dos periodos semanales, lo que no es suficiente para el proceso de enseñanza-aprendizaje. El objetivo de esta investigación es determinar la importancia de esta asignatura y proporcionar una guía de procesos metodológicos que permita a los docentes enseñar las artes de manera estructurada a través de enfoques innovadores, promoviendo la enseñanza diaria para lograr un aprendizaje significativo en el estudio de las artes.

Palabras clave: Competencias, Procesos Metodológicos, Pensamiento visual.

Abstract

This study focuses on designing a guide of methodological processes to promote the development of competencies in arts education. Through observation, interviews, and analysis of the teaching-learning process in the arts, it emphasizes the use of methodologies as tools for artistic creation. The perspective based on competency development allows us to understand students' creativity in their works. Currently, existing methodologies are not applied properly in arts education, leading to a lack of interest and motivation among students. Furthermore, changes in the governmental curriculum have reduced the subject of Cultural and Artistic Education to only two weekly periods, which is insufficient for the teaching-learning process. The objective of this research is to determine the importance of this subject and provide a guide to methodological processes that enable teachers to teach the arts in a structured manner through innovative approaches, promoting daily instruction to achieve meaningful learning in the study of the arts.

Keywords: Competencies, Methodological Processes, Visual Thinking.

Introducción

El presente trabajo de titulación tiene como objetivo diseñar una guía de procesos metodológicos que fomente el desarrollo por competencias a través de la enseñanza en las artes. Esta guía se dirige a docentes de educación básica y bachillerato que imparten la asignatura de Educación Cultural y Artística, así como a estudiantes y profesionales interesados en la enseñanza de las artes y el fomento del desarrollo por competencias con la utilización de metodologías activas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La educación es uno de los pilares fundamentales para el desarrollo de las personas y las sociedades. En este sentido, es necesario destacar que la educación no solo se limita a la transmisión de conocimientos y habilidades, sino también al desarrollo de competencias que permitan a las personas desenvolverse de manera exitosa en su vida personal y profesional, el trabajo se centra en el estudio de metodologías activas que inciden en el proceso enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística, partiendo desde la práctica del arte convencional y digital utilizando metodologías activas para el desarrollo práctico del arte.

La tecnología desde su gran auge se va desarrollando en beneficio de la educación con la aparición de diversas Herramientas TIC, utilizándolas de manera adecuada nos brindan la oportunidad de cambiar metodologías tradicionales de enseñanza, permite así la incorporación de metodologías activas en el desarrollo de la clase.

Es en este contexto donde el enfoque por competencias ha cobrado gran relevancia en la educación, ya que promueve el desarrollo de habilidades, destrezas y conocimientos que permiten a las personas enfrentar de manera efectiva situaciones complejas y cambiantes en su entorno.

Hoy en día la mayoría de información sobre cultura, arte, pedagogía se encuentran de manera digital en la red, si nosotros la adoptamos e incorporamos en el proceso educativo la comunidad en general observará un cambio positivo, en este sentido, es relevante destacar algunas herramientas de importancia y fácil utilización para el trabajo teórico y práctico de las

artes. Por tal motivo en este trabajo de investigación se busca crear una guía de procesos metodológicos en el área de Educación Cultural y artística para la enseñanza de las artes.

En las artes, el enfoque por competencias se ha convertido en una herramienta esencial para el desarrollo de habilidades en los estudiantes. La enseñanza de las artes ofrece un enfoque integral que promueve el desarrollo de habilidades cognitivas, creativas y socioafectivas en los estudiantes.

Es por ello que se hace necesario diseñar una guía de procesos metodológicos que fomente el desarrollo por competencias a través de la enseñanza en las artes. En esta guía se describirán los procesos metodológicos que se deben seguir para fomentar el desarrollo por competencias en los estudiantes, y se ofrecerán estrategias y herramientas para su implementación en el aula.

Los objetivos en la investigación en primera instancia se centran en realizar acercamientos previos de las clases de educación artística en las aulas de la Unidad Educativa San Andrés, ubicada en el cantón Guano. A partir de dicho acercamiento se diseñará una guía de procesos metodológicos fomentando el desarrollo por competencias en el proceso de enseñanza-aprendizaje en las artes, basada en metodologías activas de enseñanza que abarquen cada uno de los temas planteados en el currículo nacional de educación cultural y artística para promover el desarrollo de competencias en la institución educativa mencionada anteriormente, con la finalidad de demostrar la contribución que tiene la Educación en Artes en la formación integral y los beneficios que obtienen los estudiantes para fomentar una sociedad más crítica y creativa.

En esta guía se describirán las bases teóricas del enfoque por competencias, se definirán las competencias que se deben desarrollar en los estudiantes de artes, y se describirán los procesos metodológicos que se deben seguir para su fomento. Además, se ofrecerán estrategias y herramientas concretas para su implementación en el aula.

El objetivo de esta guía metodológica es brindar a los docentes una herramienta práctica y efectiva para el fomento del desarrollo por competencias en sus estudiantes de artes. La guía está dirigida a docentes de educación básica y media superior que imparten

clases de artes, así como a estudiantes y profesionales interesados en la enseñanza de las artes y el fomento del desarrollo por competencias.

Para el diseño de la guía de procesos metodológicos en el capítulo I es indispensable conocer sobre la importancia, historia, antecedentes de la Educación Cultural y Artística, su estructura, contenidos y su importancia dentro del proceso enseñanza-aprendizaje del estudiantado.

En el capítulo II se abordará la poca importancia que se da a la asignatura dentro del sistema educativo nacional, sus falencias y el estudio de las diversas metodologías existentes para la enseñanza de las artes.

Finalmente, en el capítulo III luego que se realizó un análisis de la historia y la importancia que tiene Educación Cultural y Artística en el proceso educativo, se diseñará una guía de procesos metodológicos para la enseñanza de las artes que desarrolle en el estudiantado un pensamiento crítico, el respeto a la interculturalidad, su creatividad, como entes positivos a la sociedad, formando estudiantes competentes en el arte.

La guía de procesos metodológicos para el fomento del desarrollo por competencias a través de la enseñanza en las artes es una herramienta esencial para el desarrollo de habilidades y destrezas, su implementación en el aula permitirá profundizar en la importancia de la educación artística y su impacto en el desarrollo de los estudiantes, de la misma manera servirá a los docentes para que puedan fomentar el desarrollo por competencias en sus estudiantes y contribuir al desarrollo integral de los mismos.

Capítulo uno

1.1 La Educación artística

En este capítulo se identificarán los antecedentes históricos, los principales fundamentos y la importancia de la educación artística, así como los fundamentos teóricos en los que se sostiene las metodologías activas de enseñanza-aprendizaje.

En el círculo artístico podemos encontrarnos una cantidad de lenguajes artístico, con los cuales transmitimos sentimientos, emociones, mensajes, contenidos, lo hacemos a través de varios géneros, estilos, técnicas, disciplinas que en nuestro diario vivir los encontramos en casi todo lugar, con ellos convivimos, creamos, en si generamos diversas producciones haciendo a nuestro cerebro volar e imaginar sin tener limitaciones como en otras actividades, por este y otros motivos desde niños debemos fomentar la práctica de las artes en nuestro diario vivir y en la formación de ser humano integral.

Las artes en general contribuyen de manera positiva en la formación integral del ser humano, una de las características principales de aportación está en el desarrollo cognitivo, despierta la curiosidad, fomenta el análisis crítico, desarrolla destrezas, descubren habilidades que les ayudará en el transcurso de su vida conviviendo positivamente con el arte.

La educación artística es una disciplina que ha ganado importancia en el contexto actual, debido a su capacidad para fomentar el desarrollo integral de los estudiantes. Según el National Art Education Association (NAEA, 2021), la educación artística permite el desarrollo de habilidades y destrezas en los estudiantes que les permiten enfrentar situaciones complejas y cambiantes en su entorno.

La enseñanza de las artes en el aula requiere de un enfoque pedagógico adecuado y de herramientas metodológicas efectivas. En este sentido, Chau (2018) señala que la educación artística debe seguir un enfoque integrador, que permita la interrelación entre las diferentes disciplinas artísticas y su conexión con otros campos del conocimiento.

La aplicación de estrategias y herramientas efectivas también es fundamental en la enseñanza de las artes. Según Spindler y Spindler (2016), la utilización de materiales y recursos didácticos innovadores, la aplicación de técnicas de evaluación y retroalimentación, y la implementación de proyectos y actividades que fomenten el desarrollo de habilidades y destrezas en los estudiantes son elementos clave para el éxito de la enseñanza de las artes.

La evaluación en la educación artística también es un elemento importante. Según Gaudiano (2020), la evaluación debe ser integral y valorar tanto el proceso como el resultado de la creación artística de los estudiantes, fomentando su autoevaluación y la reflexión crítica sobre su propio trabajo.

La educación artística es una disciplina fundamental en la formación integral de los estudiantes, y su enseñanza requiere de un enfoque pedagógico integrador, herramientas metodológicas efectivas y una evaluación integral. La implementación de estas estrategias permitirá a los docentes de educación artística fomentar el desarrollo de habilidades y destrezas en los estudiantes, contribuyendo al desarrollo de la cultura y la identidad de las personas y las sociedades.

1.2 Antecedentes históricos

La educación artística tiene una larga historia que se remonta a la antigüedad. Según López (2017), la educación artística se encuentra presente en las primeras civilizaciones, como la egipcia, la griega y la romana, donde el arte era considerado una disciplina fundamental en la formación integral de los individuos.

Durante la Edad Media, la educación artística se centró principalmente en la formación de los artistas para la creación de obras religiosas. Según Galán (2019), los talleres de los maestros artesanos eran el lugar donde se formaban los artistas y se transmitían los conocimientos y técnicas necesarias para la creación de obras de arte.

La historia de la educación artística abarca también una amplia variedad de enfoques pedagógicos desde la antigüedad hasta la modernidad. Estos enfoques incluyen el enfoque

de la enseñanza tradicional, el enfoque constructivista, el enfoque estético y el enfoque de la educación inclusiva. Estos enfoques se basan en el principio de que el arte puede ser usado como un medio para el desarrollo personal y la comprensión de la cultura. El objetivo de la pedagogía artística es proporcionar un entorno en el que los estudiantes reciban una educación centrada en el estudiante para que fomente el desarrollo del potencial artístico. Esto se ha logrado mediante la exploración de diversos métodos de expresión que permiten a los estudiantes desarrollar habilidades creativas. Algunos de estos métodos incluyen el dibujo, la pintura, la escultura, el teatro, la música y la fotografía. Estos métodos han ayudado a desarrollar un enfoque educativo moderno que fomenta el desarrollo de habilidades artísticas para la vida.

En el Renacimiento, la educación artística adquirió un gran protagonismo. Según Sánchez (2018), el surgimiento de la perspectiva y la profundización en el estudio de la anatomía humana, entre otros avances, permitieron la creación de obras de arte cada vez más realistas y detalladas. Los artistas renacentistas, como Leonardo da Vinci y Miguel Ángel, se convirtieron en referentes de la educación artística y en modelos a seguir para los futuros artistas.

En el siglo XIX, la educación artística se incorporó en los planes de estudio de las escuelas de bellas artes, que se fundaron en diferentes países europeos y americanos. Según Marín (2017), en estas escuelas se enseñaban las diferentes disciplinas artísticas, como la pintura, la escultura y la arquitectura, y se formaban los artistas y los profesionales de las artes.

En el siglo XX, la educación artística adquirió una mayor relevancia en la educación formal, y se incorporó en los planes de estudio de las escuelas primarias y secundarias. Según Alzate y Vásquez (2019), durante este siglo se produjeron diferentes movimientos y corrientes artísticas, como el cubismo y el surrealismo, que influyeron en la educación artística y en la forma de enseñar las artes.

El origen de la Educación Cultural y artística dentro del macrocurrículo educativo de varias naciones a lo largo de la historia se podría decir que fue una inclusión larga y dura a la vez, ya que el arte dentro de la educación sigue siendo muy relegada y de poca importancia desde su origen. Cabe mencionar que ya algunos pedagogos de renombre en sus estudios han manifestado que varios tipos de arte aportan significativamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, cuyas disciplinas artísticas han sido incluidas en el ámbito educativo en los pensamientos y teorías de pedagogos e investigadores como Elliot W. Eisner, Howard Gardner, Rudolf Arnheim, John Dewey y Edgar Morin quienes con sus trabajos y publicaciones han entregado al mundo teorías muy importantes que ayudan a mejorar el sistema educativo mundial, implicando directamente un desarrollo académico integral de nuestros estudiantes.

La educación artística ha sido parte de la educación formal desde la Edad Media, y se ha ido incorporando en los planes de estudio de diferentes niveles educativos, desde las escuelas de bellas artes hasta las unidades de Educativas de Educación básica y bachillerato.

En el Ecuador la Educación Artística ha evolucionado a lo largo del tiempo, buscando fomentar la apreciación y práctica de las diferentes expresiones artísticas en la población, experimentando diferentes etapas de desarrollo. En la década de 1940, se estableció el Ministerio de Educación y se comenzaron a incluir contenidos relacionados con la música, el arte y la danza en el currículo escolar (León, 2018).

En la década de 1960, se crearon instituciones especializadas en la formación artística, como la Escuela de Bellas Artes "Hernández de Girón" en Quito y la Escuela de Bellas Artes "Vicente Albán" en Guayaquil. Estas instituciones jugaron un papel importante en la formación de artistas y en la promoción de las artes en el país (Larrea, 2012).

En la década de 1970, se implementaron políticas educativas que promovían la educación artística como parte integral del currículo escolar. Se reconocía la importancia del

arte para el desarrollo integral de los estudiantes y se buscaba fortalecer la identidad cultural y artística del país (Vargas, 2014).

En años más recientes, se ha dado mayor énfasis a la educación artística como una herramienta para la formación integral de los estudiantes y como una vía para el desarrollo de habilidades creativas y expresivas. Se han implementado proyectos y programas que buscan promover la participación y apreciación de las artes en la población estudiantil (Espinoza, 2020).

La educación artística en Ecuador ha experimentado un desarrollo progresivo a lo largo del tiempo, reconociendo cada vez más su importancia en la formación integral de los estudiantes. Se han establecido instituciones especializadas, implementado políticas educativas y promoviendo programas que buscan fomentar la apreciación y práctica de las artes en el país.

Este trabajo de investigación se desarrollará en la Unidad Educativa "San Andrés" creada con Resolución N.º 941-CZE3-2013, de 24 de septiembre de 2013, mediante el cual resuelve Autorizar la Fusión de los planteles educativos: Colegio Nacional "San Andrés", Escuela de Educación Básica "Dr. César A. Naveda", Escuela de Educación Básica "Imbabura" y el Jardín "Dr. Camilo Gallegos Domínguez" de la parroquia San Andrés, cantón Guano, Provincia de Chimborazo, que se encuentra ubicada en el Distrito Educativo Intercultural y Bilingüe 06D05, "Guano-Penipe", correspondiente al Circuito 06D05C01 _d, a partir del año lectivo 2013 - 2014, con régimen sierra, la oferta educativa de la UE SAN ANDRÉS lo realiza en dos jornadas escolares: matutina: de Inicial, EGB y BGU regular, mientras que la nocturna: EGB y BGU (Modalidad extraordinaria).

1.3 Concepto y funciones de la educación cultural y artística

El concepto y la función de la educación cultural y artística es proporcionar un entorno en el que los estudiantes puedan desarrollar un conocimiento profundo y habilidades en las áreas de la cultura y el arte. Esta educación les permite desarrollar un sentido de identidad,

respeto y aprecio por la diversidad cultural, así como la capacidad de comprender y apreciar la belleza y la creatividad de la humanidad. Esta educación también les ayuda a adquirir habilidades en la producción artística, como la escritura, la pintura, la escultura, el teatro, y otros medios de expresión no solo en lo técnico, permite desarrollar sensibilidad, percepción, creatividad, los sentidos. Estas habilidades les permiten comunicar sus ideas con el mundo y contribuir al desarrollo artístico. Además, esta educación les ayuda a comprender cómo funciona la cultura en cuanto al arte, la literatura, la música, el cine, y otros medios de arte, y cómo pueden contribuir a la cultura de una manera constructiva.

La educación cultural y artística es un área de la educación que tiene como objetivo principal desarrollar la sensibilidad y el pensamiento crítico a través del aprendizaje y la práctica de las artes y la cultura en sus diversas manifestaciones. Según el informe de la UNESCO (2019), la educación cultural y artística es "un medio para fomentar la creatividad, la innovación, la reflexión crítica, el diálogo intercultural y la comprensión mutua entre las personas y las culturas" (p. 5).

Las funciones de la educación cultural y artística son diversas y van desde el desarrollo personal hasta la promoción de la cohesión social y la construcción de una sociedad más justa y equitativa. De acuerdo con el informe de la UNESCO (2019), algunas de estas funciones son:

- ✓ Fomentar la creatividad y la innovación: La educación cultural y artística permite a las personas explorar y desarrollar su potencial creativo, lo que puede tener un impacto positivo en la innovación y el progreso social.
- ✓ Desarrollar habilidades sociales y emocionales: La educación cultural y artística puede ayudar a las personas a desarrollar habilidades como la empatía, la comunicación efectiva y la resolución de conflictos, lo que puede mejorar sus relaciones interpersonales y su bienestar emocional.

- ✓ Fortalecer la identidad y la autoestima: La educación cultural y artística puede ayudar a las personas a comprender y valorar su propia cultura y tradiciones, lo que puede fortalecer su identidad y autoestima.
- ✓ Promover la diversidad cultural: La educación cultural y artística puede fomentar el respeto y la valoración de la diversidad cultural, lo que puede contribuir a la construcción de una sociedad más inclusiva y tolerante.
- ✓ Contribuir al desarrollo económico: La educación cultural y artística puede fomentar el turismo cultural y la industria creativa, lo que puede tener un impacto positivo en el desarrollo económico UNESCO (2019).

En contexto se puede manifestar que, la educación cultural y artística es fundamental para el desarrollo personal, social y cultural de las personas y las comunidades. Su valor y relevancia son reconocidos por organismos internacionales como la UNESCO, que promueve su inclusión en los sistemas educativos a nivel mundial.

1.4 Importancia de la educación cultural y artística

La educación cultural y artística se basa en la idea de que el arte y la cultura son fundamentales para el desarrollo humano. Esta educación ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades en la producción artística, como la escritura, la pintura, la escultura, el teatro, y otros medios de expresión. Estas habilidades les permiten comunicar sus ideas con el mundo y contribuir al desarrollo artístico. Además, esta educación les ayuda a comprender cómo funciona la cultura en cuanto al arte, la literatura, la música, el cine, y otros medios de arte, la Neuropsicología ayuda al ser humano ya que está demostrado que el cerebro necesita del arte, algunas investigaciones en neuropsicología han demostrado que el arte, ya sea en forma de música, pintura, danza u otras expresiones artísticas, tiene un impacto positivo en el cerebro y puede estimular diversas áreas cognitivas. Por ejemplo, la práctica de actividades artísticas puede mejorar la memoria, la atención, la percepción y la capacidad de resolución de problemas (Zatorre & Salimpoor, 2013).

Para Schlaug (2015), el arte activa circuitos cerebrales específicos relacionados con la emoción, la recompensa y la memoria. Estos circuitos pueden tener efectos positivos en el bienestar emocional, la regulación emocional y la reducción del estrés. El autor nos permite comprender que el arte tiene un impacto significativo en los circuitos cerebrales relacionados con la emoción, la recompensa y la memoria. Estos efectos se traducen en beneficios para el bienestar emocional, la regulación emocional y la reducción del estrés. La participación en actividades artísticas puede ser una forma poderosa de explorar y expresar nuestras emociones, así como de encontrar un espacio de calma y equilibrio en nuestras vidas.

Investigaciones han encontrado que la apreciación y participación en actividades artísticas están asociadas con la liberación de neurotransmisores como la dopamina, que está relacionada con la sensación de placer y la motivación (Koelsch, 2014). El texto citado destaca una importante conexión entre la apreciación y participación en actividades artísticas y la liberación de neurotransmisores, como la dopamina, en el cerebro. La dopamina es conocida por estar relacionada con la sensación de placer y la motivación.

Este hallazgo respalda la idea de que el arte tiene un impacto positivo en el bienestar emocional y puede proporcionar una experiencia gratificante. Al participar en actividades artísticas, como escuchar música, pintar o bailar, se activan circuitos cerebrales que están involucrados en la regulación emocional y la respuesta al placer.

El hecho de que la apreciación y participación en actividades artísticas estén relacionadas con la liberación de dopamina sugiere que el arte puede contribuir a mejorar el estado de ánimo, reducir el estrés y promover una sensación de bienestar general. Además, esta asociación con la dopamina puede explicar por qué el arte puede ser una fuente de motivación y satisfacción personal.

La Educación artística contribuye a la cultura de una manera constructiva. Esta educación también les ayuda a desarrollar un sentido de identidad, respeto y autoestima por la diversidad cultural, así como la capacidad de comprender y apreciar la belleza y la

creatividad de la humanidad. Además, estudios han demostrado que la educación artística cierra la brecha de oportunidades y logros entre los estudiantes marginados y aquellos que tienen más acceso a recursos. Por último, la educación artística ayuda a preparar a los estudiantes para la universidad, una carrera profesional y la ciudadanía.

La educación cultural y artística es de gran importancia en la formación integral de las personas y su impacto se extiende más allá del ámbito individual, llegando a influir en la sociedad en general. Según el informe de la UNESCO (2019), "La educación cultural y artística es esencial para lograr un desarrollo humano sostenible e inclusivo, para promover la diversidad cultural y para construir sociedades más pacíficas y respetuosas de los derechos humanos" (p. 5).

A continuación, se presentan algunas citas que destacan la importancia de la educación cultural y artística:

- ✓ "La educación artística y cultural es una forma de empoderamiento que permite a las personas desarrollar habilidades y competencias necesarias para la vida personal y social, como la creatividad, el pensamiento crítico, la capacidad de comunicarse y trabajar en equipo, y la tolerancia hacia la diversidad cultural" (Comisión Europea, 2013, p. 3).
- ✓ "La educación artística y cultural es un componente esencial de la educación para el desarrollo humano sostenible, ya que promueve la comprensión y el respeto de la diversidad cultural, fomenta la creatividad y la innovación, y contribuye al fortalecimiento de la cohesión social y la construcción de sociedades más justas e inclusivas" (UNESCO, 2017, p. 4).
- ✓ "La educación cultural y artística no solo contribuye al desarrollo personal y social de las personas, sino que también puede tener un impacto económico significativo, ya que puede fomentar la industria creativa, el turismo cultural y la innovación en diversos campos" (OCDE, 2019, p. 5).

En palabras propias se manifestaría que, la educación cultural y artística es esencial para el desarrollo humano sostenible, la promoción de la diversidad cultural, la construcción de sociedades más justas e inclusivas y la innovación en diversos campos, lo que la convierte en una prioridad en la agenda educativa global.

1.5 Metodologías activas de enseñanza

Aprendizaje basado en proyectos: El aprendizaje basado en proyectos implica la creación de un proyecto creativo por parte del estudiante que involucre la aplicación práctica de los conceptos aprendidos. Según Healey y Jenkins (2019), esta metodología permite a los estudiantes trabajar en equipo, fomentar la creatividad y desarrollar habilidades prácticas en un contexto real.

Aprendizaje cooperativo: El aprendizaje cooperativo implica el trabajo en equipo para lograr un objetivo común y el intercambio de información y conocimientos entre los estudiantes. Según Johnson y Johnson (2019), esta metodología es efectiva para fomentar el desarrollo de habilidades sociales, emocionales e intelectuales en los estudiantes.

Aprendizaje basado en problemas: El aprendizaje basado en problemas implica la resolución de problemas reales y la aplicación de los conceptos aprendidos para abordar situaciones complejas. Según Tan y Soh (2019), esta metodología es efectiva para desarrollar habilidades críticas de pensamiento y resolución de problemas en los estudiantes.

Aprendizaje basado en el juego: El aprendizaje basado en el juego implica el uso de juegos y actividades lúdicas para fomentar el aprendizaje y la creatividad. Según Bers et al. (2018), esta metodología es efectiva para fomentar la motivación y el interés en los estudiantes, y para desarrollar habilidades sociales y emocionales.

Aprendizaje basado en el diseño: El aprendizaje basado en el diseño implica la creación de soluciones creativas a problemas complejos a través de un proceso iterativo de diseño. Según Bakir y Özmen (2019), esta metodología es efectiva para fomentar la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas en los estudiantes.

1.6 Pensamiento visual

El pensamiento visual se refiere a la capacidad de procesar, analizar y comunicar información a través de imágenes y representaciones visuales. Para Lohr (2018), el pensamiento visual es una habilidad cognitiva fundamental que nos permite procesar y comprender el mundo que nos rodea de manera más efectiva.

Importancia del pensamiento visual en la educación: El pensamiento visual se considera cada vez más importante en la educación, ya que ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas. Según Eisenkraft (2018), el uso de imágenes y gráficos en el aprendizaje puede mejorar la retención de información, la comprensión conceptual y la capacidad de comunicación.

Métodos para fomentar el pensamiento visual en la educación: Existen diversas metodologías para fomentar el pensamiento visual en la educación, como el uso de mapas conceptuales, diagramas de flujo, infografías y otros tipos de representaciones visuales. Según Novak y Cañas (2008), el uso de estas herramientas puede ayudar a los estudiantes a organizar y estructurar la información de manera más efectiva, y a crear conexiones entre diferentes conceptos.

Relación entre el pensamiento visual y la creatividad: El pensamiento visual también está estrechamente relacionado con la creatividad. Según Runco y Jaeger (2012), el pensamiento visual puede ayudar a los estudiantes a explorar nuevas ideas y enfoques, y a desarrollar soluciones innovadoras a problemas complejos.

Desarrollo del pensamiento visual en la edad temprana: El pensamiento visual también es importante en el desarrollo infantil temprano. Según Golbeck y Wilson (2018), el uso de imágenes y representaciones visuales puede ayudar a los niños a desarrollar habilidades lingüísticas, cognitivas y sociales, y a comprender el mundo que les rodea de manera más efectiva.

1.7 El Pensamiento visual como estrategia metodológica para la enseñanza de las artes

El pensamiento visual se ha definido como "la habilidad de organizar y presentar información visualmente de manera clara y efectiva" (Tversky, 2011, p. 29). Se trata de una competencia cognitiva que permite a los estudiantes comprender mejor los conceptos, establecer relaciones entre ellos y visualizar soluciones creativas. El pensamiento visual puede aplicarse en la enseñanza de las artes visuales y plásticas de varias maneras.

En la creación de obras de arte, el pensamiento visual puede ser útil para planificar y diseñar el proyecto. Es decir, los estudiantes pueden utilizar herramientas visuales, como esquemas, mapas mentales y diagramas, para visualizar sus ideas y establecer conexiones entre ellas (Ritchhart et al., 2011). Además, el pensamiento visual puede ayudar a los estudiantes a comprender las obras de arte. Al aprender a observar y analizar los elementos visuales de una obra de arte, los estudiantes pueden comprender mejor cómo se han utilizado los principios y elementos del arte para crearla (Arnheim, 2004). En este apartado Arnheim destaca la importancia de la observación y el análisis en el proceso de enseñanza de la educación artística. El aprender a observar y analizar los elementos visuales de una obra de arte no solo permite a los estudiantes apreciar la obra en sí misma, sino que también les proporciona herramientas para comprender mejor cómo se han utilizado los principios y elementos del arte para crearla.

En este sentido, el análisis visual es una habilidad crítica en la educación artística, ya que permite a los estudiantes comprender cómo se han utilizado los diferentes elementos visuales, como la línea, el color y la textura, para crear una obra de arte y cómo estos elementos trabajan juntos para lograr un efecto deseado. Además, el análisis visual también puede ayudar a los estudiantes a comprender las diferentes intenciones y contextos históricos de una obra de arte, lo que puede ampliar su comprensión y apreciación del arte.

Por otro lado, el uso del pensamiento visual en la enseñanza de las artes también puede facilitar la evaluación y retroalimentación de las obras de arte. Los estudiantes pueden utilizar herramientas visuales para autoevaluarse y evaluar el trabajo de sus compañeros. Por

ejemplo, pueden utilizar una rúbrica visual para evaluar la composición, el uso del color, la técnica y la originalidad de las obras de arte (Mertler, 2014).

Personalmente el pensamiento visual es una estrategia metodológica efectiva para la enseñanza de las artes visuales y plásticas. Al utilizar esta habilidad, los estudiantes pueden comprender mejor las obras de arte, planificar y crear sus propias obras de arte, y evaluar y retroalimentar el trabajo de sus compañeros. Por lo tanto, los docentes deben considerar la incorporación del pensamiento visual en su plan de estudios de arte para mejorar el aprendizaje y el desarrollo creativo de sus estudiantes.

Capítulo dos

2.1 Problemática la Unidad Educativa “San Andrés”, no maneja metodologías activas de enseñanza-aprendizaje

Cuando una unidad educativa no utiliza las metodologías activas como la del pensamiento visual, pueden surgir diversas problemáticas que afectan el proceso de enseñanza y aprendizaje, el pensamiento visual es una metodología que involucra el uso de imágenes, gráficos y representaciones visuales para facilitar el aprendizaje y la comprensión de conceptos. Al no utilizar esta metodología, el proceso enseñanza-aprendizaje enfrenta varios desafíos entre los cuales podemos observar los más importantes:

Dificultades en la comprensión: El pensamiento visual ayuda a los estudiantes a comprender y retener información de manera más efectiva al proporcionar representaciones visuales claras y significativas. Sin el uso de esta metodología, los estudiantes pueden tener dificultades para procesar y retener la información presentada de forma exclusivamente textual o verbal.

Falta de participación activa: El pensamiento visual fomenta la participación activa de los estudiantes al involucrarlos en la creación y manipulación de imágenes y gráficos. Si esta metodología no se utiliza, los estudiantes pueden experimentar una menor participación y compromiso en el proceso de aprendizaje, lo que puede afectar negativamente su motivación y rendimiento académico.

Limitaciones en el desarrollo de habilidades visuales: El pensamiento visual ayuda a desarrollar habilidades visuales, como la capacidad de analizar y sintetizar información visual, así como la habilidad para comunicar ideas y conceptos a través de imágenes. La falta de exposición a esta metodología puede limitar el desarrollo de estas habilidades en los estudiantes.

Ausencia de enfoque multidimensional: El pensamiento visual permite abordar los conceptos desde diferentes perspectivas y facilita la conexión de ideas y la identificación de

patrones y relaciones. Si esta metodología no se utiliza, los estudiantes pueden tener dificultades para desarrollar un enfoque multidimensional en su aprendizaje, lo que puede afectar su capacidad para aplicar los conocimientos en situaciones complejas o novedosas.

Me ayudaré de un instrumento de recolección de información como es el de realizar encuestas a la comunidad educativa, ya que es la forma más efectiva para recopilar información y opiniones sobre diversos aspectos relacionados con nuestra investigación, al diseñar la encuesta sobre la enseñanza de las artes, es importante considerar varios aspectos para obtener resultados precisos y relevantes.

2.2 Metodologías activas en el proceso de enseñanza-aprendizaje

El proceso de enseñanza-aprendizaje se define como "el conjunto de actividades, estrategias y herramientas didácticas utilizadas para facilitar el aprendizaje de los estudiantes" (APA, 2020, p. 38). Esta cita describe de manera concisa y clara la definición del proceso de enseñanza-aprendizaje. Es importante destacar que se enfatiza en que este proceso no solo implica la transmisión de conocimientos por parte del docente, sino también el uso de diferentes estrategias y herramientas para facilitar el aprendizaje de los estudiantes.

El proceso de enseñanza-aprendizaje es un conjunto de estrategias pedagógicas y herramientas didácticas que se utilizan para facilitar el aprendizaje de los estudiantes. Este proceso implica la transmisión de conocimientos y habilidades por parte de un profesor o tutor, y la adquisición y aplicación de esos conocimientos y habilidades por parte del estudiante.

Cabe indicar que este proceso se lleva a cabo en diferentes contextos, como el aula, la biblioteca, el laboratorio y otros espacios educativos. Las estrategias pedagógicas y herramientas didácticas utilizadas en este proceso pueden variar dependiendo de las características del estudiante, el tema de estudio y el nivel educativo.

A demás, el proceso de enseñanza-aprendizaje implica la creación de un ambiente de aprendizaje estimulante, la planificación y organización de actividades y tareas educativas,

la retroalimentación constante y el uso de herramientas y recursos didácticos innovadores para fomentar el interés y la participación de los estudiantes, es un proceso dinámico y complejo que involucra la transmisión de conocimientos y habilidades, y la adquisición y aplicación de los mismos por parte de los estudiantes, a través del uso de diferentes estrategias pedagógicas y herramientas didácticas.

Fagardo (2014), en su estudio manifiesta que las metodologías activas tienen los siguientes principios:

1. Enseñanza centrada en el estudiante, formación en competencias propias del saber hacer de la disciplina, el aprendizaje es concebido como un proceso constructivo y no receptivo.
2. Integración e interacción educativa es de suma importancia, porque favorece el intercambio de ideas, experiencias y discrepancias por medio del trabajo colaborativo.
3. Aprendizaje auto dirigido, es decir que los estudiantes desarrollan habilidades metacognitivas, las mismas que promueven un mejor y mayor aprendizaje.
4. Desarrollo de estrategias que promuevan el razonamiento y reflexión principalmente a partir de la práctica.
5. Interrelación con el entorno, el aprendizaje debe tener lugar en el contexto vinculándolo con los problemas de la vida cotidiana. (p.13)

Por estos principios la enseñanza de las artes debe orientarse en el uso de metodologías activas de aprendizaje, que permitan a los estudiantes adquirir los nuevos conocimientos de una manera innovadora, para que sus aprendizajes sean significativos.

Las metodologías de enseñanza-aprendizaje activas permiten desarrollar de una manera adecuada destrezas, habilidades y competencias que servirán para la formación integral del estudiante, logrando de esta manera cumplir los objetivos planteados en el micro, meso y macro currículo de educación Cultural y artística.

2.3 Metodologías de diseño y proyectos (pensamiento creativo)

Las metodologías de diseño y proyectos basadas en el pensamiento creativo son fundamentales en la enseñanza de las artes, ya que permiten a los estudiantes desarrollar habilidades para resolver problemas de manera efectiva y creativa.

El pensamiento creativo es un componente clave de la metodología de diseño. Implica la generación de ideas y soluciones nuevas e innovadoras a través de la exploración y la experimentación. El pensamiento creativo se basa en la capacidad de ver el problema desde diferentes perspectivas, buscar conexiones y establecer relaciones entre diferentes ideas y conceptos (Runco & Jaeger, 2012).

Una metodología de diseño que se aplica ampliamente en el ámbito de las artes es el Design Thinking. Según Kwek y Toh (2015), Design Thinking puede ser utilizado en la enseñanza de las artes para ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades para observar y comprender el mundo que les rodea, así como para idear soluciones creativas y efectivas para los problemas que encuentran.

Otra metodología de diseño que puede ser útil en la enseñanza de las artes es el Pensamiento Visual, que implica la creación y la exploración de imágenes visuales para resolver problemas de diseño (Bousquet & Lieberman, 2018). El Pensamiento Visual se basa en la premisa de que el pensamiento y la comunicación visual pueden ser tan efectivos como el pensamiento y la comunicación verbal.

El Pensamiento de Diseño Estratégico también puede ser aplicado en la enseñanza de las artes. Según Fuentes y Navarro (2019), esta metodología permite a los estudiantes desarrollar habilidades para analizar y comprender problemas complejos de diseño, así como para idear soluciones innovadoras y efectivas para esos problemas.

Las metodologías de diseño y proyectos basadas en el pensamiento creativo, como Design Thinking, Pensamiento Visual y Pensamiento de Diseño Estratégico, son fundamentales en la enseñanza de las artes. Estas metodologías permiten a los estudiantes

desarrollar habilidades para resolver problemas de manera efectiva y creativa, lo que les ayuda a prepararse para enfrentar desafíos en el mundo real.

2.4 Metodologías centradas en el pensamiento visual

Las metodologías centradas en el pensamiento visual son un enfoque de enseñanza y aprendizaje que utilizan técnicas visuales para representar y organizar la información, fomentando así el pensamiento crítico, la creatividad y la comprensión profunda de los conceptos. A continuación, se presentan algunas metodologías centradas en el pensamiento visual:

Mapas mentales: Los mapas mentales son diagramas que representan de forma gráfica y jerarquizada las relaciones entre las ideas. Estos diagramas pueden utilizarse para resumir y organizar la información, para planificar proyectos y para estimular la creatividad y el pensamiento crítico (Buzan, 2018).

Diagramas de flujo: Los diagramas de flujo son representaciones gráficas de los procesos, que utilizan símbolos y flechas para indicar la secuencia de las operaciones. Estos diagramas pueden utilizarse para analizar y mejorar procesos, para planificar proyectos y para comunicar ideas de forma clara y concisa (Roberts, 2017).

Mapas conceptuales: Los mapas conceptuales son diagramas que representan las relaciones entre los conceptos, utilizando líneas y palabras clave. Estos diagramas pueden utilizarse para organizar y resumir la información, para analizar y comprender los conceptos y para fomentar el pensamiento crítico (Novak y Cañas, 2008).

Sketchnoting: El sketchnoting es una técnica de toma de apuntes que combina dibujos y texto para representar la información de forma visual. Esta técnica puede utilizarse para mejorar la comprensión y la retención de la información, para fomentar la creatividad y para mejorar la presentación de la información (Rohde, 2014).

Las metodologías centradas en el pensamiento visual son herramientas poderosas para la enseñanza y el aprendizaje, ya que estimulan el pensamiento crítico, la creatividad y

la comprensión profunda de los conceptos. Además, estas metodologías pueden utilizarse en diversas áreas del conocimiento y en diferentes niveles educativos.

2.5 Metodologías que tienen que ver con la acción o performáticas (pensamiento activo)

Las metodologías que tienen que ver con la acción o performáticas implican la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, y suelen basarse en la experimentación y la práctica. A continuación, se presentan algunas metodologías que promueven el pensamiento activo:

Aprendizaje basado en proyectos: El aprendizaje basado en proyectos implica la realización de un proyecto práctico por parte de los estudiantes, que les permite aplicar los conocimientos adquiridos y desarrollar habilidades prácticas. Esta metodología fomenta el pensamiento crítico, la creatividad y la colaboración entre los estudiantes (Thomas, 2000).

Aprendizaje basado en problemas (ABP): El ABP es una metodología que consiste en la resolución de problemas reales o simulados por parte de los estudiantes, quienes trabajan en grupos para identificar y analizar el problema, buscar información y desarrollar una solución. Esta metodología promueve el trabajo en equipo, la toma de decisiones y el pensamiento crítico (Hmelo-Silver et al., 2007).

Aprendizaje servicio (APS): El APS es una metodología que combina el aprendizaje académico con la realización de servicios comunitarios, con el objetivo de que los estudiantes adquieran conocimientos y habilidades a través de la práctica. Esta metodología promueve la responsabilidad social, la empatía y el pensamiento crítico (Eyler y Giles, 1999).

Aprendizaje cooperativo: El aprendizaje cooperativo es una metodología que consiste en el trabajo en equipo de los estudiantes para alcanzar una meta común, a través de la distribución de roles y la interdependencia positiva entre los miembros del grupo. Esta metodología promueve la participación activa de los estudiantes, el pensamiento crítico y la socialización (Johnson et al., 2014).

Simulaciones: Las simulaciones son actividades que recrean situaciones reales o imaginarias, para que los estudiantes las experimenten y aprendan de forma práctica. Estas metodologías pueden utilizarse para enseñar habilidades específicas, para fomentar el pensamiento crítico y la toma de decisiones, y para mejorar la retención y la transferencia del conocimiento (Gredler, 2016).

Teatro del oprimido: El teatro es una metodología que utiliza la actuación para explorar situaciones sociales y emocionales. Esta metodología fomenta la empatía, la reflexión crítica y la participación activa de los estudiantes (Boal, 2002).

Las metodologías que promueven el pensamiento activo implican la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, lo que les permite aplicar los conocimientos adquiridos, desarrollar habilidades prácticas y fomentar habilidades sociales y emocionales. Estas metodologías pueden utilizarse en diversos contextos educativos y son especialmente útiles para promover el pensamiento crítico, la creatividad y la colaboración entre los estudiantes.

Capítulo tres

3.1 Proceso creativo de las metodologías de enseñanza

El proceso creativo en las metodologías de enseñanza en las artes es fundamental para fomentar la expresión y la originalidad en los estudiantes, Para Robinson y Aróstegui (2019), el proceso creativo en las artes implica "explorar, experimentar, imaginar, reflexionar y producir, permitiendo a los estudiantes desarrollar su propio lenguaje visual y expresarse de manera personal y auténtica" (p. 45). En conjunto, estos elementos mencionados en el texto permiten a los estudiantes desarrollar su propio lenguaje visual, expresarse de manera personal y auténtica, y encontrar su voz única en el mundo del arte.

El pensamiento visual mejorará el proceso enseñanza-aprendizaje, ya que se refiere al uso de elementos y mecánicas innovadoras en un contexto educativo, en los últimos años se la conoce como una estrategia innovadora para motivar y comprometer a los estudiantes en su proceso de aprendizaje, la investigación propone en el ámbito educativo utilizar actividades innovadoras con el objetivo de fomentar un ambiente de aprendizaje más dinámico, participativo y significativo.

La problemática que aborda este proyecto radica en el enfoque tradicional de la educación, que a menudo se basa en un modelo de enseñanza unidireccional y pasivo, donde los estudiantes son receptores pasivos de información. Esta metodología puede resultar aburrida, poco motivadora y no logra aprovechar al máximo el potencial de aprendizaje de los estudiantes.

La pertinencia de este trabajo se basa en la necesidad de adaptar la educación a los tiempos modernos donde los estudiantes están inmersos en una cultura digital e innovadora. El pensamiento visual proporciona una forma de aprendizaje interactiva y colaborativa, donde los estudiantes pueden experimentar, explorar y resolver problemas de manera activa, fomentando su participación, creatividad y pensamiento crítico.

Para poder trabajar este tema debemos comprender las necesidades y desafíos específicos del entorno educativo en el que se implementará la guía metodológica. Esto incluye considerar el currículo y los objetivos del aprendizaje, las características de los estudiantes, los recursos tecnológicos disponibles y la capacitación docente necesaria, además, es fundamental establecer una evaluación efectiva que permita medir el impacto de la guía metodológica en el aprendizaje y el desarrollo de habilidades de los estudiantes.

3.2 Desarrollo de la guía de procesos pedagógicos basados en el pensamiento visual

Luego de mantener un diálogo apropiado con las autoridades distritales e institucionales se ha llegado a un acuerdo en el cuál este proyecto de investigación desarrollará una guía de procesos metodológicos para la enseñanza de las artes con la utilización de metodologías activas de enseñanza, guía que renovará actividades del proceso de enseñanza-aprendizaje basándonos en los procesos pedagógicos, el pensamiento creativo en la creación de arte para lograr formar estudiantes integrales.

Antes de elaborar la guía de procesos metodológicos, se llevó a cabo una observación de las clases de educación cultural y artística en la Unidad Educativa San Andrés en el cantón Guano. En esta institución, los profesores siguen rigurosamente las actividades establecidas en un libro. En algunas ocasiones, debido a diversas circunstancias, la planificación docente o la comprensión de la asignatura, se centran únicamente en actividades como dibujar, pintar y pegar imágenes relacionadas con temas específicos, o realizar manualidades para ocasiones especiales. En otras ocasiones, se utilizan las horas asignadas para fortalecer otras asignaturas como matemáticas, lengua y literatura, o ciencias naturales.

En este contexto, se reconoce que los cambios curriculares por sí solos no son suficientes, ya que en las aulas se aborda la educación cultural y artística de manera superficial, limitando la imaginación de los estudiantes. Se enfoca principalmente en la imitación, se utilizan medios monótonos y se descartan otras posibilidades creativas y sensoriales. Las clases se vuelven una rutina en la que se intenta relacionar el aprendizaje

de otras asignaturas con las actividades artísticas, utilizando materiales como lápices de colores, pinturas o recortes, sin fomentar un enfoque crítico y creativo, que es uno de los objetivos fundamentales de la educación cultural y artística.

Ante esta situación, se hace necesario desarrollar una guía de procesos metodológicos basada en el currículo priorizado de Educación Cultural y Artística establecido por el Ministerio de Educación. Esta guía propone una serie de actividades que promueven el desarrollo de competencias, organizadas de acuerdo a su contenido temático y dimensión correspondiente. Se busca incorporar diversas disciplinas artísticas como la música, la danza, el teatro y las artes visuales/plásticas, con el objetivo de estimular la capacidad creativa y el desarrollo integral de los estudiantes. Además, se enfatiza la importancia de que los docentes utilicen enfoques pedagógicos adecuados para facilitar el aprendizaje.

Es fundamental integrar las diferentes disciplinas artísticas en la guía, siguiendo las directrices del currículo de educación cultural y artística, ya que esto permitirá a los estudiantes desarrollar una variedad de habilidades. Se promueve el teatro como una forma de autoconocimiento y trabajo en equipo, las artes visuales/plásticas para la exploración y expresión personal, la música como estímulo cognitivo y resolución de problemas, y la danza para el desarrollo físico y la conexión con la tradición ecuatoriana.

La guía propone actividades innovadoras que relacionan y aplican conceptos y habilidades artísticas en diversas áreas. Más allá de los beneficios tangibles, se busca establecer una conexión integral con las competencias propuestas por el currículo nacional, además de resaltar artistas y la cultura ecuatoriana. La guía se presenta como un método experimental de activación artística, que incluye referencias al arte, preguntas reflexivas, imágenes y videos de referencia para fomentar la comunicación y la creatividad. Además, se destaca que la guía puede ser aplicada en cualquier tema de otras asignaturas, lo que permite su transversalidad de acuerdo a las necesidades del docente.

El desarrollo de nuestra guía de procesos pedagógicos basados en el pensamiento visual implica la creación de un conjunto de estrategias y actividades que promuevan el uso y la comprensión del pensamiento visual en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

- ✓ **Introducción al pensamiento visual:** En esta etapa, se proporciona una introducción al concepto de pensamiento visual y se explican sus beneficios en el proceso educativo. Se presentan ejemplos de cómo el uso de imágenes, diagramas, gráficos y otras representaciones visuales puede facilitar la comprensión y el aprendizaje.
- ✓ **Desarrollo de habilidades de observación:** Se incluyen actividades que promuevan el desarrollo de habilidades de observación detallada y atención visual. Esto puede incluir la observación de obras de arte, fotografías, imágenes científicas o cualquier otro material visual relevante para el tema de estudio.
- ✓ **Fomento de la creatividad visual:** Se proponen actividades que estimulen la creatividad visual de los estudiantes, como la creación de dibujos, collage, mapas mentales o visualización de ideas. Estas actividades ayudan a los estudiantes a expresar sus pensamientos e ideas de manera visual y a desarrollar su propio lenguaje visual.
- ✓ **Uso de metáforas visuales:** Se explora el uso de metáforas visuales como herramienta para la comprensión y la representación de conceptos abstractos. Los estudiantes aprenden a asociar imágenes y símbolos con ideas y conceptos, lo que les ayuda a comprender y recordar de manera más efectiva la información.
- ✓ **Integración de tecnología visual:** Se incorpora el uso de herramientas y recursos tecnológicos que permitan a los estudiantes crear, manipular y

presentar información visualmente. Esto puede incluir el uso de software de diseño gráfico, presentaciones visuales, videos o plataformas interactivas.

- ✓ **Evaluación basada en el pensamiento visual:** Se diseñan actividades de evaluación que permitan a los estudiantes demostrar su comprensión y aplicación del pensamiento visual. Esto puede incluir la presentación de proyectos visuales, la resolución de problemas utilizando representaciones gráficas o la elaboración de mapas conceptuales.

Cabe destacar que esta guía debe adaptarse a las necesidades y características de los estudiantes, así como a los objetivos de aprendizaje específicos de la asignatura. También se recomienda ofrecer oportunidades para la reflexión y la discusión sobre las experiencias visuales, fomentando la participación activa y el intercambio de ideas entre los estudiantes.

3.3 Implementación de los procesos pedagógicos

La implementación de los procesos pedagógicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje implica la aplicación de estrategias y métodos educativos para facilitar el aprendizaje de los estudiantes. En el libro "Didáctica General" de Contreras, Cano, García y Sánchez (2020), se menciona que la implementación de los procesos pedagógicos implica la selección y aplicación de estrategias de enseñanza, el diseño de actividades y la utilización de recursos didácticos para favorecer el aprendizaje de los estudiantes (Contreras et al., 2020).

Estos autores destacan la importancia de la selección y aplicación de estrategias de enseñanza. Implicando que los docentes deben tener en cuenta diferentes enfoques, métodos y técnicas pedagógicas que se ajusten a las necesidades y características de los estudiantes. No hay una única estrategia que funcione para todos los estudiantes, por lo que es fundamental que los docentes tengan un repertorio de herramientas pedagógicas y puedan adaptarlas de manera efectiva.

La utilización de recursos didácticos también es mencionada en el texto. Los recursos didácticos incluyen materiales, tecnologías, herramientas y medios que ayudan a enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Al utilizar recursos adecuados, los docentes pueden generar un ambiente de aprendizaje más estimulante y facilitar la comprensión de los contenidos por parte de los estudiantes.

La implementación de los procesos pedagógicos implica tomar decisiones fundamentadas y estratégicas para favorecer el aprendizaje de los estudiantes. Esto requiere que los docentes estén comprometidos en buscar y utilizar las mejores estrategias, diseñar actividades relevantes y utilizar recursos didácticos adecuados para crear un entorno educativo estimulante y enriquecedor.

3.4 Resultado de implementación de la guía metodológica bajo responsabilidad de los docentes

Dentro de las actividades realizadas se ha demostrado diversos resultados y logros destacados al implementarse de manera planificada y orientada a los resultados.

- ✓ El pensamiento visual de la mano con actividades de gamificación educativa ha demostrado aumentar el nivel de motivación y compromiso de los estudiantes, al incorporar elementos de juego, como puntos, niveles, desafíos y recompensas, se crea un ambiente más atractivo y divertido, lo que estimula el interés de los estudiantes por participar y aprender. Esto conduce a un mayor grado de participación y compromiso en las actividades educativas.
- ✓ El pensamiento visual fomenta el desarrollo de habilidades y competencias importantes, como la resolución de problemas, la toma de decisiones, el trabajo en equipo y la creatividad, al enfrentarse a desafíos y situaciones dentro de un entorno de juego, los estudiantes tienen la oportunidad de practicar y fortalecer estas habilidades de manera práctica y significativa.
- ✓ Otro resultado destacado del pensamiento visual es el mejoramiento en los resultados académicos al hacer que el aprendizaje sea más interactivo y

entretenido, se facilita la retención de conocimientos y la comprensión de los contenidos. Los estudiantes se sienten más motivados para estudiar y participar activamente en las actividades, lo que se traduce en un mejor rendimiento académico.

- ✓ Se ha logrado resultados y logros notables, como el aumento de la motivación y el compromiso de los estudiantes, el desarrollo de habilidades importantes y el mejoramiento de los resultados académicos. Al planificar e implementar estrategias innovadoras con orientación a los resultados, se crea un entorno de aprendizaje más efectivo y enriquecedor para los estudiantes.

Los elementos y dinámicas propias de esta metodología en contextos de enseñanza-aprendizaje, ha generado un impacto significativo en los procesos educativos. Gracias a los resultados alcanzados, se han observado diversos beneficios en el desarrollo de los estudiantes, ya que se promueve la motivación y el compromiso de los estudiantes, El pensamiento visual crea un ambiente divertido y desafiante que estimula su participación activa, es así que se incrementa la atención y concentración durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Con las actividades de nuestra guía metodológica se fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales, las actividades suelen requerir la resolución de problemas, la toma de decisiones y el trabajo en equipo, lo que fortalece el pensamiento crítico, la creatividad y las habilidades de colaboración.

Otro de los impactos importantes es el aprendizaje significativo que se logra con estas actividades, ya que, al relacionar los contenidos curriculares con los elementos del pensamiento visual, se facilita la comprensión y retención de la información. Los estudiantes pueden experimentar situaciones reales y aplicar los conocimientos de manera práctica, lo que les permite internalizar los conceptos de forma más efectiva. El pensamiento visual ha demostrado ser una estrategia eficaz para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje,

incrementando la motivación, el compromiso, el desarrollo de habilidades y el aprendizaje significativo de los estudiantes.

El pensamiento visual en conjunto tiene varios impactos esperados para todos los miembros involucrados.

Para los estudiantes, el pensamiento visual puede aumentar la motivación y el compromiso con el aprendizaje, al convertirlo en una experiencia más atractiva y divertida. Las actividades pueden fomentar la participación activa, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, lo que a su vez puede mejorar la retención de conocimientos y habilidades.

Para los docentes, el pensamiento visual puede permitir una mayor personalización y adaptabilidad en la enseñanza, ya que las actividades pueden adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes. Además, que puede brindar a los profesores una visión más clara de las fortalezas y debilidades de sus estudiantes a través de las métricas y datos generados por las actividades propuestas, lo que les permite realizar un seguimiento y una evaluación más efectivos.

A nivel institucional, el pensamiento visual puede ayudar a mejorar los índices de participación y retención de los estudiantes, así como la calidad general de la educación ofrecida. También puede fomentar la colaboración entre los estudiantes, promover un ambiente de aprendizaje positivo y estimular la creatividad.

En palabras generales, se espera que la guía metodológica basada en el pensamiento visual brinde una experiencia de aprendizaje más enriquecedora y efectiva, beneficiando tanto a los estudiantes como a los docentes e institución educativa.

3.5 Procesamiento y análisis de la información:

- ✓ Tabulación de los datos obtenidos en la encuesta realizada.
- ✓ Estudio estadístico de datos para la presentación de los resultados.
- ✓ Todos los resultados serán presentados previo análisis estadístico en gráficos.

3.5.1 *Compilación*

Para la compilación de datos, se llevó a cabo una selección de información obtenida a través de un análisis crítico y reflexivo, con el objetivo de identificar la información más relevante y descartar la información incompleta. Se utilizó tanto la investigación bibliográfica, que consistió en la consulta de libros, textos, revistas, internet, folletos y el currículo de Educación Cultural y artística, como la investigación de campo, que implicó la recopilación de datos en el lugar de los hechos.

3.5.2 *Procesamiento de datos*

Una vez compilados los datos, se procedió al procesamiento de los mismos. Esto implicó realizar un conteo matemático y utilizar cuadros estadísticos para tabular los datos obtenidos. Los resultados se presentaron a través de gráficos estadísticos, que permitieron visualizar el índice de desconocimiento de estrategias metodológicas artísticas para el fortalecimiento de los conocimientos por parte de los docentes de la institución educativa en estudio. Estos gráficos evidenciaron las relaciones más relevantes e importantes en este trabajo de investigación.

3.5.3 *Análisis e interpretación de datos obtenidos*

Luego se llevó a cabo el análisis e interpretación de los resultados obtenidos. Se expresaron los resultados en forma de porcentajes, tanto para las preguntas aplicadas a los estudiantes, padres de familia como para el personal docente de la institución educativa, a través de la encuesta realizada. El objetivo de este análisis fue determinar cómo la insuficiente aplicación de las artes como estrategia metodológica por parte de los docentes está afectando a los estudiantes. Finalmente, con base en la interpretación realizada, se pudo comprobar la falta que hace tener una guía de procesos metodológicos para la enseñanza de las artes y establecer las respectivas conclusiones y recomendaciones.

3.6 Encuesta aplicada a la comunidad educativa

1. ¿Cuál es su ocupación actual?

Tabla 1

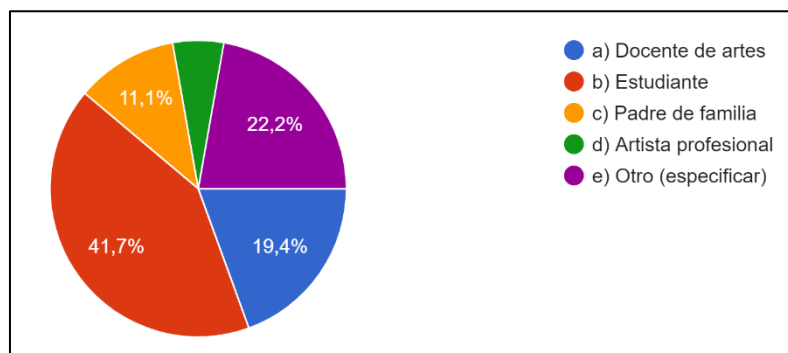
Ocupación actual

| ALTERNATIVA | RESPUESTAS | PORCENTAJE |
|------------------------|------------|------------|
| Docente de artes | 14 | 19,4% |
| Estudiantes | 30 | 41,7% |
| Padres de familia | 8 | 11,1% |
| Artistas profesionales | 4 | 5,6% |
| Otro (especificar) | 16 | 22,2% |

Nota. Encuesta aplicada a la comunidad educativa

Figura 1

Ocupación actual



Nota. Encuesta aplicada a la comunidad educativa

Análisis

De los 72 encuestados correspondientes al 100%, indican: 14 que corresponde al 19,4% son docentes de arte, 30 que corresponde al 41,7% son estudiantes, 8 que corresponde al 11,1% son padres de familia, mientras que, 4 que corresponde al 5,6% son artistas profesionales y 16 encuestados que corresponde al 22,2% tienen diferentes profesiones.

Interpretación:

De los resultados obtenidos se puede evidenciar que la mayoría de los encuestados cuentan con una profesión específica que ayuda en nuestro trabajo de investigación.

2. ¿En qué centro ha impartido o recibido clases de artes?

Tabla 2

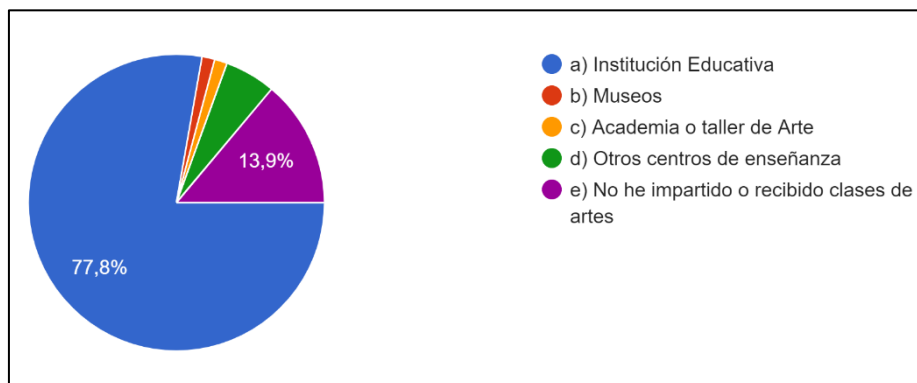
Clases de artes

| ALTERNATIVA | RESPUESTAS | PORCENTAJE |
|--|------------|------------|
| Institución Educativa | 56 | 77,8% |
| Museos | 1 | 1,4% |
| Academia o taller de arte | 1 | 1,4% |
| Otros centros de enseñanza | 4 | 5,6% |
| No he impartido o recibo clases de artes | 10 | 13,9% |

Nota. Encuesta aplicada a la comunidad educativa

Figura 2

Clases de artes



Nota. Encuesta aplicada a la comunidad educativa

Análisis

De los 72 encuestados correspondientes al 100%, indican: 56 que corresponde al 77,8% han impartido o recibido clases de artes en una institución educativa, 1 que corresponde al 1,4% % han impartido o recibido clases de artes en un museo, 1 que corresponde al 1,4% % han impartido o recibido clases de artes en una academia o taller de arte, 4 que corresponde al 5,6% % han impartido o recibido clases de artes en otros centros de enseñanza y 10 encuestados que corresponde al 13,9% no han impartido o recibido clases de artes.

Interpretación:

De los resultados obtenidos se puede evidenciar que la mayoría de los encuestados han impartido o recibido clases de artes, lo cual evidencia que el arte es muy importante y se encuentra presente en casi todos los ámbitos de enseñanza que ayuda en nuestro trabajo de investigación.

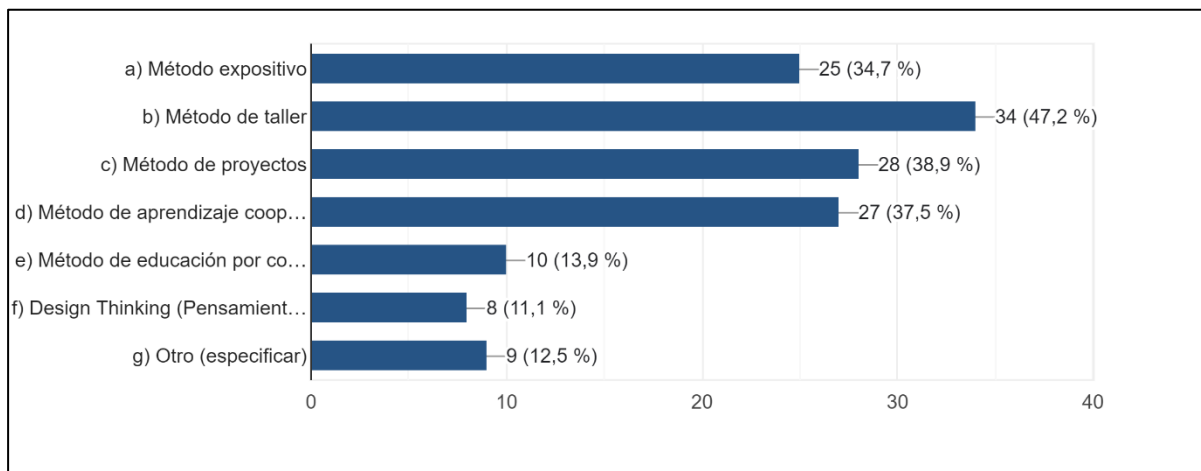
3. ¿Qué metodologías ha utilizado o ha sido impartido en sus clases de artes?

Tabla 3

Metodologías de aprendizaje

| ALTERNATIVA | RESPUESTAS | PORCENTAJE |
|---|------------|------------|
| Método expositivo | 25 | 34,7% |
| Método de taller | 34 | 47,2% |
| Método de proyectos | 28 | 38,9% |
| Método de aprendizaje cooperativo | 27 | 37,5% |
| Método de educación por competencias | 10 | 13,9% |
| Design Thinking (Pensamiento de diseño) | 8 | 11,1% |
| Otro (especificar) | 9 | 12,5% |

Nota. Encuesta aplicada a la comunidad educativa

Figura 3*Metodologías de aprendizaje*

Nota. Encuesta aplicada a la comunidad educativa

Análisis

De los 72 encuestados correspondientes al 100%, indican con varias opciones de respuesta: 25 que corresponde al 34,7% han utilizado o han impartido clases de arte utilizando la metodología expositiva, 34 que corresponde al 47,2% han utilizado o han impartido clases de arte utilizando la metodología de taller, 28 que corresponde al 38,9% han utilizado o han impartido clases de arte utilizando la metodología de proyectos, 27 que corresponde al 37,5% han utilizado o han impartido clases de arte utilizando la metodología cooperativa, 10 que corresponde al 13,9% han utilizado o han impartido clases de arte utilizando la metodología de educación por competencias, 8 que corresponde al 11,1% han utilizado o han impartido clases de arte utilizando la metodología Design Thinking y 9 respuestas que corresponde al 12,5% han utilizado o han impartido clases de arte utilizando otro tipo de metodología.

Interpretación:

De los resultados obtenidos se puede evidenciar que la mayoría de los encuestados han utilizado o han impartido clases de arte utilizando diferentes metodologías, cabe indicar

que todas las metodologías utilizadas para la enseñanza de las artes van de la mano con el pensamiento visual, en el cual se basa nuestro trabajo de investigación.

4. ¿Cómo se evalúa el desempeño de los estudiantes en las clases de artes que ha impartido o recibido?

Tabla 4

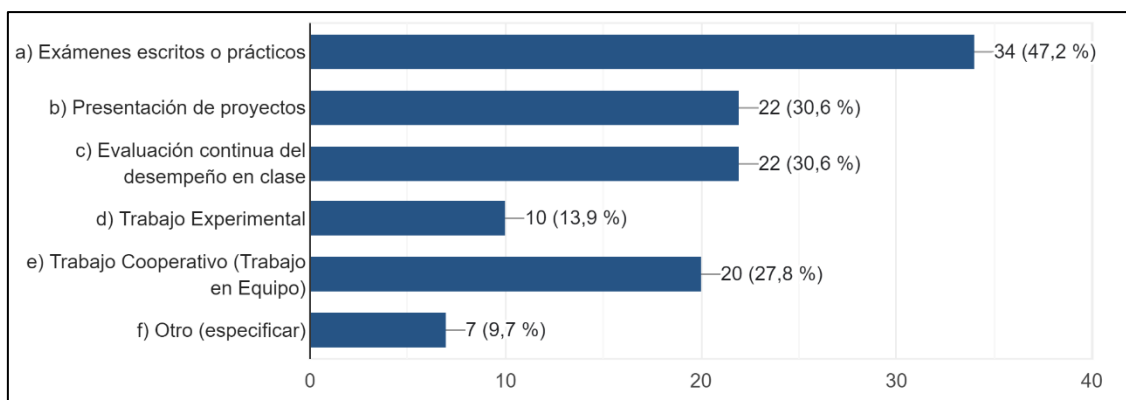
Evaluación de aprendizaje

| ALTERNATIVA | RESPUESTAS | PORCENTAJE |
|--|------------|------------|
| Exámenes escritos o prácticos | 34 | 47,2% |
| Presentación de proyectos | 22 | 30,6% |
| Evaluación continua del desempeño en clase | 22 | 30,6% |
| Trabajo Experimental | 10 | 13,9% |
| Trabajo Cooperativo | 20 | 27,8% |
| Otro (especificar) | 7 | 9,7% |

Nota. Encuesta aplicada a la comunidad educativa

Figura 4

Evaluación de aprendizaje



Nota. Encuesta aplicada a la comunidad educativa

Análisis

De los 72 encuestados correspondientes al 100%, indican con varias opciones de respuesta: 34 que corresponde al 47,2% evalúan el desempeño de los estudiantes en las clases de artes con exámenes escritos o prácticos, 22 que corresponde al 30,6% evalúan el desempeño de los estudiantes en las clases de artes con presentación de proyectos, 22 que corresponde al 30,6% evalúan el desempeño de los estudiantes en las clases de artes con evaluación continua, 10 que corresponde al 13,9% evalúan el desempeño de los estudiantes en las clases de artes con trabajo experimental, 20 que corresponde al 27,8% evalúan el desempeño de los estudiantes en las clases de artes con trabajos cooperativos y 7 que corresponde al 9,7% evalúan el desempeño de los estudiantes en las clases de artes con otros tipos de evaluación.

Interpretación:

De los resultados obtenidos se puede evidenciar que la mayoría de los encuestados han evaluado sus clases de arte utilizando diferentes tipos de evaluación, cabe indicar que en todas las evaluaciones utilizadas puede intervenir el pensamiento visual, en el cual se basa nuestro trabajo de investigación.

5. ¿Qué habilidades o competencias considera importantes que se desarrollen en la enseñanza de las artes?

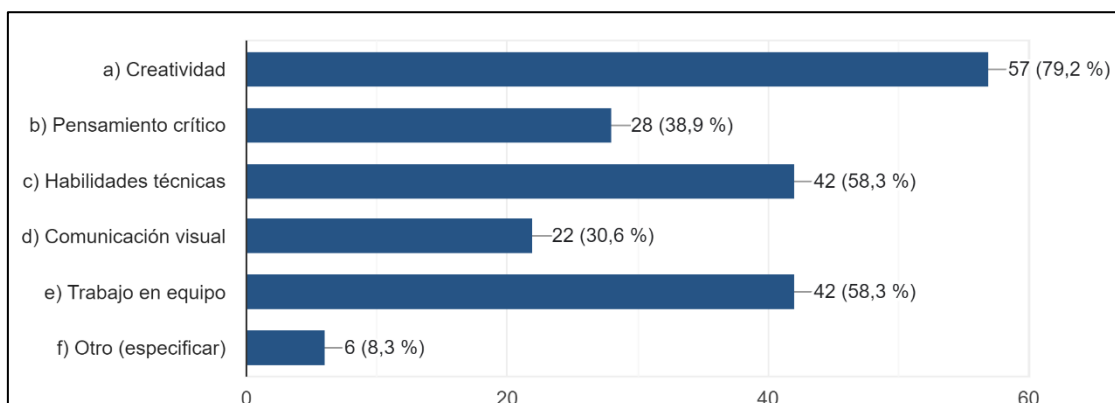
Tabla 5

Habilidades o competencias

| ALTERNATIVA | RESPUESTAS | PORCENTAJE |
|----------------------|-------------------|-------------------|
| Creatividad | 57 | 79,2% |
| Pensamiento crítico | 28 | 38,9% |
| Habilidades técnicas | 42 | 58,3% |
| Comunicación visual | 22 | 30,6% |
| Trabajo en equipo | 42 | 58,3% |
| Otro (especificar) | 6 | 8,3% |

Nota. Encuesta aplicada a la comunidad educativa

Figura 5
Habilidades o competencias



Nota. Encuesta aplicada a la comunidad educativa

Análisis

De los 72 encuestados correspondientes al 100%, indican con varias opciones de respuesta: 57 que corresponde al 79,2% consideran importante que se desarrolle habilidades o competencias como la creatividad, 28 que corresponde al 38,9% consideran importante que se desarrolle habilidades o competencias como el pensamiento crítico, 42 que corresponde al 58,3% consideran importante que se desarrolle habilidades o competencias como las habilidades técnicas, 22 que corresponde al 30,6% consideran importante que se desarrolle habilidades o competencias como la comunicación visual, 42 que corresponde al 58,3% consideran importante que se desarrolle habilidades o competencias como el trabajo en equipo y 6 respuestas que corresponde al 8,3% consideran importante que se desarrolle habilidades o competencias diferentes a las mencionadas anteriormente.

Interpretación:

De los resultados obtenidos se puede evidenciar que un alto porcentaje de los encuestados consideran importante que se desarrolle varias habilidades o competencias en los estudiantes, motivo por el cual el diseño de nuestra guía de procesos metodológicos ayudará positivamente al logro de estas habilidades o competencias.

6. ¿Qué recursos o materiales considera importantes para la enseñanza de las artes?

Tabla 6

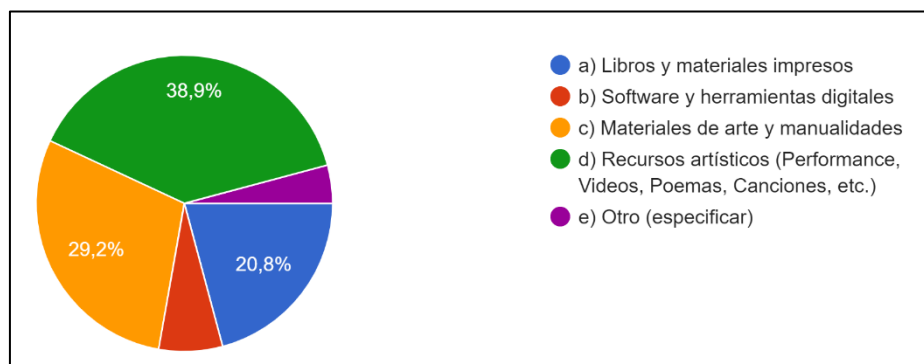
Recursos o materiales importantes

| ALTERNATIVA | RESPUESTAS | PORCENTAJE |
|--|------------|------------|
| Libros y materiales impresos | 15 | 20,8% |
| Software y herramientas digitales | 5 | 6,9 |
| Materiales de arte y manualidades | 21 | 29,2 |
| Recursos artísticos (Performance, Videos, Poemas, Canciones, etc.) | 28 | 38,9 |
| Otro (especificar) | 3 | 4,2% |

Nota. Encuesta aplicada a la comunidad educativa

Figura 6

Recursos o materiales importantes



Nota. Encuesta aplicada a la comunidad educativa

Análisis

De los 72 encuestados correspondientes al 100%, indican: 15 que corresponde al 20,8% utilizan como recursos o materiales libros y materiales impresos, 5 que corresponde al 6,9% utilizan como recursos o materiales software y herramientas digitales, 21 que corresponde al 29,2% utilizan como recursos o materiales de arte y manualidades, 28 que corresponde al 38,9% utilizan como recursos o materiales artísticos como el performance,

videos, etc., y 3 respuestas que corresponde al 4,2% utilizan recursos o materiales diferentes a las mencionadas anteriormente.

Interpretación:

De los resultados obtenidos se puede evidenciar que un alto porcentaje de los encuestados utilizan recursos o materiales artísticos, los cuales estarán presentes en nuestra guía de procesos metodológicos ayudando a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

7. ¿Cómo cree que una guía de procesos metodológicos para la enseñanza de las artes puede beneficiar su práctica docente o aprendizaje de las artes?

Tabla 7

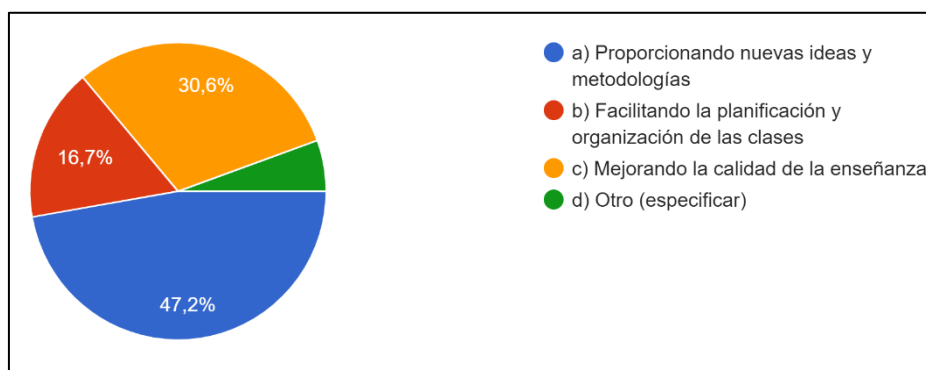
Beneficios práctica o aprendizaje de las artes

| ALTERNATIVA | RESPUESTAS | PORCENTAJE |
|---|------------|------------|
| Proporcionando nuevas ideas y Metodologías | 34 | 47,2% |
| Facilitando la planificación y organización de las clases | 12 | 16,7% |
| Mejorando la calidad de la enseñanza | 22 | 30,6% |
| Otro (especificar) | 4 | 5,6% |

Nota. Encuesta aplicada a la comunidad educativa

Figura 7

Beneficios práctica o aprendizaje de las artes



Nota. Encuesta aplicada a la comunidad educativa

Análisis

De los 72 encuestados correspondientes al 100%, indican: 34 que corresponde al 47,2% consideran que una guía de procesos metodológicos para la enseñanza de las artes proporcionara nuevas ideas y metodologías de aprendizaje, 12 que corresponde al 16,7% consideran que una guía de procesos metodológicos para la enseñanza de las artes facilitará la planificación y organización de clases, 22 que corresponde al 30,6% consideran que una guía de procesos metodológicos para la enseñanza de las artes mejorará la calidad de enseñanza y 4 respuestas que corresponde al 5,6% consideran que una guía de procesos metodológicos para la enseñanza de las artes proporcionara diferentes beneficios a las mencionadas anteriormente.

Interpretación:

De los resultados obtenidos se puede evidenciar que un alto porcentaje de los encuestados consideran que una guía de procesos metodológicos para la enseñanza de las artes proporcionara varios beneficios que mejorarán el proceso de enseñanza-aprendizaje.

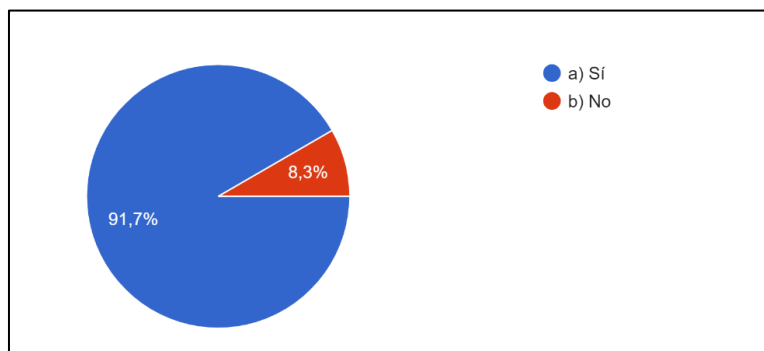
8. ¿Estaría interesado/a en recibir una copia de la guía de procesos metodológicos para la enseñanza de las artes una vez esté disponible?

Tabla 8

Interés por la guía metodológica

| ALTERNATIVA | RESPUESTAS | PORCENTAJE |
|-------------|------------|------------|
| SI | 66 | 91,7% |
| NO | 6 | 8,3% |

Nota. Encuesta aplicada a la comunidad educativa

Figura 8*Interés por la guía metodológica*

Nota. Encuesta aplicada a la comunidad educativa

Análisis

De los 72 encuestados correspondientes al 100%, indican: 66 que corresponde al 91,7% consideran estar interesados en recibir una copia de la guía de procesos metodológicos para la enseñanza de las artes una vez esté disponible y 6 respuestas que corresponde al 8,3% consideran no estar interesados en recibir una copia de la guía de procesos metodológicos para la enseñanza de las artes una vez esté disponible.

Interpretación:

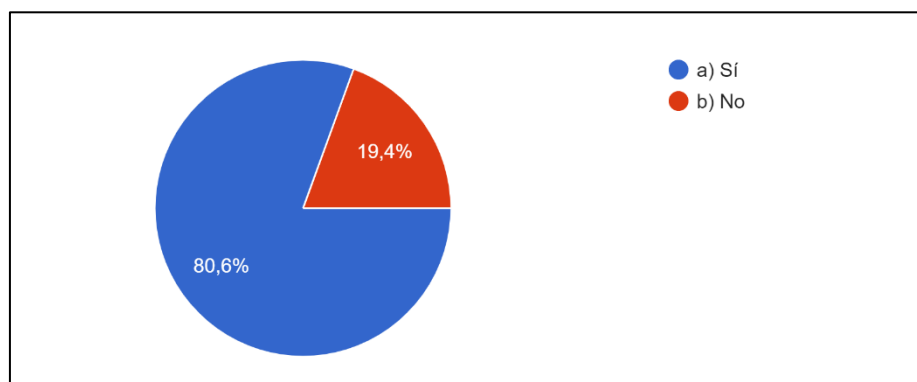
De los resultados obtenidos se puede evidenciar que un alto porcentaje de los encuestados consideran estar interesados en recibir una copia de la guía de procesos metodológicos para la enseñanza de las artes una vez esté disponible.

9. ¿Estaría dispuesto/a a participar en una entrevista o grupo focal para profundizar en sus respuestas y experiencias en la enseñanza de las artes?

Tabla 9*Entrevista enseñanza de las artes*

| ALTERNATIVA | RESPUESTAS | PORCENTAJE |
|-------------|------------|------------|
| SI | 58 | 80,6% |
| NO | 14 | 19,4% |

Nota. Encuesta aplicada a la comunidad educativa

Figura 9*Entrevista enseñanza de las artes*

Nota. Encuesta aplicada a la comunidad educativa

Análisis

De los 72 encuestados correspondientes al 100%, indican: 58 que corresponde al 80,6% manifiestan estar dispuestos a participar en una entrevista o grupo focal para profundizar en sus respuestas y experiencias en la enseñanza de las artes y 14 respuestas que corresponde al 19,4% manifiestan no estar dispuestos a participar en una entrevista o grupo focal para profundizar en sus respuestas y experiencias en la enseñanza de las artes

Interpretación:

De los resultados obtenidos se puede evidenciar que un alto porcentaje de los encuestados manifiestan estar dispuestos a participar en una entrevista o grupo focal para profundizar en sus respuestas y experiencias en la enseñanza de las artes.

3.7 Discusión de resultados

Luego del análisis e interpretación de los resultados obtenidos en las actividades realizadas, puedo manifestar que cada una de las visitas áulicas, observación de actividades en las cuales interviene el pensamiento visual, a través de actividades lúdicas educativas, se demuestra diversos logros y beneficios al implementar de manera planificada y orientada a

resultados el pensamiento visual y las actividades de gamificación educativa en la enseñanza de las artes.

La implementación de actividades planificadas y orientadas a los resultados ha demostrado diversos logros y resultados destacados. Al respecto, diversos autores respaldan la importancia de este enfoque en la educación. Según Smith (2018), la planificación adecuada y el enfoque en los resultados son fundamentales para garantizar un aprendizaje efectivo. Por otro lado, Johnson (2020) afirma que una planificación adecuada permite establecer metas claras y medibles, lo que facilita la evaluación del progreso y el logro de los objetivos educativos.

En cuanto al uso del pensamiento visual y la gamificación educativa, se ha observado un aumento en la motivación y compromiso de los estudiantes. Según Brown (2019), al incorporar elementos de juego en el aprendizaje, como puntos, desafíos y recompensas, se crea un ambiente más atractivo y divertido, lo que estimula el interés de los estudiantes. Este enfoque también ha sido respaldado por Johnson (2021), quien afirma que la gamificación puede aumentar la motivación intrínseca de los estudiantes al ofrecerles un sentido de logro y progreso.

El pensamiento visual, fomenta el desarrollo de habilidades y competencias importantes. Según Smith (2018), al enfrentarse a desafíos y situaciones dentro de un entorno de juego, los estudiantes tienen la oportunidad de practicar y fortalecer habilidades como la resolución de problemas, la toma de decisiones, el trabajo en equipo y la creatividad. Estas habilidades son cruciales en el desarrollo integral de los estudiantes y pueden ser aplicadas en diversas áreas de sus vidas.

Uno de los resultados destacados es el aumento del nivel de motivación y compromiso de los estudiantes. Al incorporar elementos de juego, como puntos, niveles, desafíos y recompensas, se crea un ambiente más atractivo y divertido, lo que estimula el interés de los

estudiantes por participar y aprender, este aumento en la participación y compromiso con las actividades educativas es fundamental para lograr un aprendizaje efectivo.

Cabe destacar que, el pensamiento visual fomenta el desarrollo de habilidades y competencias importantes, como la resolución de problemas, la toma de decisiones, el trabajo en equipo y la creatividad. Al enfrentarse a desafíos y situaciones dentro de un entorno de juego, los estudiantes tienen la oportunidad de practicar y fortalecer estas habilidades de manera práctica y significativa.

Otro resultado notable del pensamiento visual en la enseñanza de las artes es el mejoramiento en los resultados académicos, al hacer que el aprendizaje sea más interactivo y entretenido, se facilita la retención de conocimientos y la comprensión de los contenidos. Los estudiantes se sienten más motivados para estudiar y participar activamente en las actividades, lo que se traduce en un mejor rendimiento académico.

Asimismo, se ha observado una mejora en los resultados académicos con el uso del pensamiento visual y la gamificación educativa. Según Johnson (2020), al hacer que el aprendizaje sea más interactivo y entretenido, se facilita la retención de conocimientos y la comprensión de los contenidos. Esto se alinea con los hallazgos de Brown (2019), quien destaca que los estudiantes se sienten más motivados para estudiar y participar activamente en las actividades, lo que se traduce en un mejor rendimiento académico.

Estos resultados y logros demuestran la efectividad de la metodología propuesta, que se centra en el desarrollo de competencias a través del pensamiento visual y la gamificación educativa en las artes. Al implementar estrategias innovadoras y orientadas a resultados, se crea un entorno de aprendizaje más efectivo y enriquecedor para los estudiantes.

El impacto de esta metodología se extiende a todos los miembros involucrados en el proceso educativo, para los estudiantes, se espera un aumento en la motivación, el compromiso y el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales. Para los docentes, el pensamiento visual ofrece oportunidades de personalización y adaptabilidad en la enseñanza, así como

una visión más clara de las fortalezas y debilidades de los estudiantes. A nivel institucional, se esperan beneficios en términos de participación, retención y calidad general de la educación ofrecida.

El procesamiento y análisis de la información obtenida se realizó mediante la tabulación de los datos obtenidos en la encuesta aplicada a la comunidad educativa. Se llevó a cabo un estudio estadístico de los datos para presentar los resultados de manera gráfica y comprensible. Esta compilación y procesamiento de datos permitió identificar las relaciones más relevantes e importantes en el trabajo de investigación.

En cuanto a la encuesta aplicada, se obtuvo información relevante sobre la ocupación actual de los encuestados, donde se observa la presencia de docentes de artes, estudiantes, padres de familia y artistas profesionales, lo que indica una diversidad de participantes en el estudio. Además, se recopiló información sobre los lugares donde se imparten o reciben clases de artes, siendo las instituciones educativas el principal centro mencionado.

A lo largo del trabajo todos los resultados obtenidos demuestran el impacto positivo del pensamiento visual y las actividades de gamificación educativa en la enseñanza de las artes. Estos enfoques estimulan la motivación y el compromiso de los estudiantes, fomentan el desarrollo de habilidades importantes y mejoran los resultados académicos. La guía metodológica propuesta basada en el pensamiento visual tiene el potencial de enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en las artes y beneficiar a estudiantes, docentes e instituciones educativas a nivel nacional.

Estos enfoques promueven la motivación y el compromiso de los estudiantes, fomentan el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales, mejoran los resultados académicos y brindan un aprendizaje significativo, al planificar e implementar estrategias innovadoras con orientación a los resultados, se crea un entorno de aprendizaje más efectivo y enriquecedor para los estudiantes y docentes.

Conclusiones

Una vez realizada mi investigación, analizando el proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística de manera local y con el diseño de la guía de procesos metodológicos puedo concluir lo siguiente.

Como conclusión puedo manifestar que los resultados obtenidos en este estudio demuestran que la implementación planificada y orientada a resultados del pensamiento visual y las actividades de gamificación educativa en la enseñanza de las artes tiene múltiples beneficios. Se observó un aumento en la motivación y compromiso de los estudiantes, así como una mejora en los resultados académicos, se fomentó el desarrollo de habilidades importantes como la resolución de problemas, la toma de decisiones, el trabajo en equipo y la creatividad, estos hallazgos respaldan la importancia de la planificación adecuada y el enfoque en los resultados para garantizar un aprendizaje efectivo, como lo afirman Smith y Johnson en sus estudios. Asimismo, se evidencia que el uso del pensamiento visual y la gamificación educativa estimula el interés de los estudiantes al incorporar elementos de juego en el proceso de aprendizaje, tal como lo sugiere Brown.

La guía metodológica propuesta basada en el pensamiento visual tiene el potencial de enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en las artes, proporcionando nuevas ideas, metodologías y recursos para los docentes. Esto facilita la planificación y organización de las clases, mejora la calidad de la enseñanza y promueve el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales en los estudiantes.

Una de las principales contribuciones de este estudio es la evidencia de los beneficios del pensamiento visual y la gamificación educativa en la enseñanza de las artes. Estos enfoques pueden ser adoptados por docentes y profesionales de la educación para mejorar la motivación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes. Asimismo, la guía metodológica desarrollada puede ser una herramienta práctica y útil para los docentes, brindándoles estrategias e ideas para implementar en el aula.

La metodología utilizada para el diseño de la guía de procesos metodológicos para la enseñanza de las artes fue el pensamiento visual, el cual ofrece un aprendizaje activo ya que desarrolla en el estudiante el pensamiento creativo, el trabajo cooperativo en busca del desarrollo de competencias, el pensamiento visual y las actividades de gamificación educativa son enfoques efectivos para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje en las artes. La guía metodológica propuesta basada en estos enfoques tiene el potencial de generar un impacto positivo en los estudiantes, docentes e instituciones educativas, al fomentar la motivación, el compromiso, el desarrollo de habilidades y el aprendizaje significativo.

La guía metodológica se diseñará teniendo como eje principal el macro currículo nacional de Educación Cultural y artística respetando sus destrezas y competencias, esta investigación se convertirá en un material de mucha utilidad para los docentes que dictan la asignatura de educación artística como también a docentes de otras áreas de estudio, ya que en el contenido se incluirá actividades innovadoras que desarrollan la creatividad, activan el entusiasmo, logrando crear obras de arte, como autores los y las estudiantes de los diferentes niveles educativos.

La creación de una guía de procesos metodológicos para la enseñanza de las artes tendrá un impacto significativo en la innovación educativa al mejorar la calidad de la educación, estimular la creatividad, promover un enfoque holístico, fomentar la inclusión y diversidad, incorporar recursos y tecnología, y desarrollar competencias transversales en los estudiantes.

La guía de procesos metodológicos proporcionará un marco común de referencia para los educadores, lo que facilita la estandarización de prácticas y enfoques pedagógicos en la enseñanza de las artes. Esto puede ser especialmente útil cuando hay múltiples docentes involucrados en el proceso educativo, ya que permite mantener una coherencia en los contenidos y métodos utilizados.

La enseñanza de las artes se caracteriza por fomentar la creatividad y la expresión individual, la guía de procesos metodológicos ofrecerá estrategias y técnicas específicas para fomentar la creatividad en el aula, alentando a los estudiantes a explorar, experimentar y desarrollar su potencial artístico de manera más efectiva, cada estudiante tiene su propio estilo de aprendizaje y necesidades individuales, con nuestra guía de procesos metodológicos vamos a proporcionar una variedad de enfoques y técnicas para la enseñanza de las artes, lo que permite a los educadores adaptar sus métodos a diferentes estilos de aprendizaje. Esto puede ayudar a involucrar y motivar a todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades o preferencias artísticas.

La innovación educativa en el ámbito de las artes también puede incluir el uso de tecnología, la guía metodológica puede incluir recomendaciones sobre cómo utilizar herramientas digitales, aplicaciones y recursos en línea para enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes y ampliar sus posibilidades creativas, al mismo tiempo se ofrecerá pautas claras sobre cómo evaluar y dar retroalimentación a los estudiantes en el contexto de las artes, de esta manera estamos fomentando una evaluación formativa, centrada en el progreso individual y en el desarrollo de habilidades artísticas, en lugar de una evaluación sumativa basada únicamente en los resultados finales. La evaluación formativa promueve el aprendizaje continuo y brinda a los estudiantes la oportunidad de mejorar y crecer en su práctica artística.

Las autoridades, los docentes, las familias y los compañeros de clase desempeñan un rol esencial en el desarrollo integral de los estudiantes, pero en ciertas ocasiones pueden limitar la imaginación de los niños al imponer reglas estrictas sobre cómo deben dibujar, pintar, bailar o tocar un instrumento musical. Siguiendo patrones preestablecidos, estas normas determinan su comportamiento y restringen sus posibilidades creativas. No obstante, a través de una guía basada en procesos metodológicos, se les brindará la oportunidad de experimentar con otros materiales, explorar nuevos objetos y crear utilizando los colores, formas, figuras y sonidos que deseen, sin la intervención de los docentes o familiares.

Referencias

- Acaso María & Megías Clara. (2017). Art thinking: cómo el arte puede transformar la educación. publisher not identified. Retrieved December 23 2022 from <https://www.overdrive.com/search?q=9015DA1B-4663-4417-A81B-CCEA129FEFEA>.
- Acaso María. (2010). La educación artística no son manualidades: nuevas prácticas en la enseñanza de las artes y la cultura visual (2a. ed.). La Catarata.
- Aguirre, A. (2018). Pedagogía visual: herramienta innovadora para el desarrollo del pensamiento creativo en el aula. *Revista Iberoamericana de Educación*, 76(1), 127-144.
- Álvarez Rodríguez Dolores Escaño González Carlos & Marín Viadel Ricardo. (2003). *Didáctica de la educación artística para primaria*. Pearson Educación. Retrieved January 9 2023 from INSERT-MISSING-URL.
- Alzate, M., & Vásquez, M. (2019). La educación artística en la educación básica y media en Colombia. *Revista Educación y Humanismo*, 21(36), 39-54. <https://doi.org/10.17081/eduhum.21.36.3425>
- American Psychological Association. (2020). *Publication manual of the American Psychological Association (7th ed.)*. <https://doi.org/10.1037/0000165-000>
- Arnheim, R. (1986/1998). *El pensamiento visual*. Barcelona: Paidós.
- Arnheim, R. (2004). *Arte y percepción visual: Psicología de la visión creadora*. Ediciones Paidós.
- Barragán, A., Plazas, N y Ramírez, G. (2016). La lectura de imágenes: una herramienta para el pensamiento crítico. *Educación y Ciencia*, 1 (19), 85-103.
- Boal, A. (2002). *Teatro del oprimido*. Ediciones Cátedra.

- Bousquet, J. L., & Lieberman, A. (2018). Visual thinking strategies and the arts in education: A critical review. *Arts Education Policy Review*, 119(1), 29-41. <https://doi.org/10.1080/10632913.2017.1403046>
- Buzan, T. (2018). *Mapas mentales para la empresa, la educación y la vida*. Paidós.
- Brown, A. (2019). Gamification in education: How gamification can increase motivation and engagement. *Journal of Education Technology*, 1(1), 23-37.
- Caeiro-Rodríguez, M. (2018) Aprendizaje Basado en la Creación y Educación Artística: proyectos de aula entre la metacognición y la metaemoción. *Arte, Individuo y Sociedad* 30(1), 159-177.
- Camacho, E. (2019). *Pensar y expresarse con imágenes en Educación Infantil: El pensamiento visual como herramienta clave*. [Trabajo fin de Grado]. Universidad de Valladolid. <https://core.ac.uk/download/pdf/222807667.pdf>
- Cano, S. M. (2018). Aprender pensando: metodologías artísticas para la escuela. *Padres y Maestros/Journal of Parents and Teachers*, (375), 12-18.
- Chau, L. (2018). A holistic approach to art education: Exploring the benefits of an integrative pedagogy. *International Journal of Education & the Arts*, 19(21), 1-24. <https://doi.org/10.18113/P8ijea19n21>
- Comisión Europea. (2013). *Comunicación de la Comisión al Parlamento Europeo, al Consejo, al Comité Económico y Social Europeo y al Comité de las Regiones: Un marco estratégico renovado para la cooperación europea en el ámbito de la educación y la formación («EF 2020»)*. Recuperado de <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/PDF/?uri=CELEX:52012DC0669&from=ES>
- Efland, A. D. (2002). *Una historia de la educación del arte: tendencias intelectuales y sociales en la enseñanza de las artes visuales*. Barcelona: Paidós Ibérica.

- Eisner, E. W. (2008). *El arte y la creación de la mente: el papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia*. Paidós.
- Espinoza, L. (2020). *La educación artística en el Ecuador: experiencias y reflexiones*. Congreso Internacional de Educación Artística. Retrieved from <http://congresos.ups.edu.ec/index.php/ICEA/ICEA2020/paper/view/844>
- Eyler, J. S., & Giles, D. E. (1999). *Where's the learning in service-learning?* Jossey-Bass.
- Fajardo, S. (2014). *Metodologías Activas orientadas a la motivación del Aprendizaje del Idioma Inglés para los estudiantes de los Cuartos Grados de Educación Básica de la Unidad Educativa Salesiana Cardenal Spellman de Cumbayá, durante el año lectivo 2011-2012*. Recuperado de <https://bit.ly/3xpVhxb>
- Fuentes, C., & Navarro, P. (2019). Design thinking and arts-based learning in higher education: A systematic literature review. *Art, Design & Communication in Higher Education*, 18(1), 31-50. https://doi.org/10.1386/adch_00009_1
- Galán, J. (2019). La formación del artista en la Edad Media. *Studium*, 15(31), 95-109. <https://doi.org/10.18046/studium.2019.31.2533>
- Gaudiano, P. (2020). Evaluación en educación artística. Propuesta de una herramienta para la evaluación integral en el aula. *Revista Electrónica Educare*, 24(1), 1-22. <https://doi.org/10.15359/ree.24-1.14>
- González, C. S. G. (2014). Estrategias para trabajar la creatividad en la Educación Superior: pensamiento de diseño, aprendizaje basado en juegos y en proyectos. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, (40).
- Gredler, M. E. (2016). *Simulations in the classroom: A cognitive perspective*. Routledge.
- Hmelo-Silver, C. E., Duncan, R. G., & Chinn, C. A. (2007). Scaffolding and achievement in problem-based and inquiry learning: A response to Kirschner, Sweller, and Clark (2006). *Educational psychologist*, 42(2), 99-107.

- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Smith, K. A. (2014). Cooperative learning: Improving university instruction by basing practice on validated theory. *Journal on excellence in college teaching*, 25(3&4), 85-118.
- Johnson, M. (2020). *Planning for effective learning: A practical guide to curriculum design and development*. Routledge.
- Johnson, S. (2021). *The power of games: A guide for educators*. Teachers College Press.
- Koelsch, S. (2014). Brain correlates of music-evoked emotions. *Nature Reviews Neuroscience*, 15(3), 170-180.
- Kwek, L. M., & Toh, J. (2015). Design thinking for arts education: An examination of creativity and innovation in the classroom. *Asia Pacific Journal of Education*, 35(2), 202-217. <https://doi.org/10.1080/02188791.2014.961865>
- Larrea, E. (2012). La educación artística en la formación de maestros del siglo XXI. *Enseñar*, 4, 49-57.
- Lazo, N. P. (2017). El Pensamiento visual: una propuesta didáctica para pensar y crear. *Horizonte de la Ciencia*, 7(12), 161-177.
- León, M. (2018). El currículo de educación artística en la escuela pública del Ecuador. *Ciencia, Infancia y Educación*, 2(1), 71-86.
- López, E., & Kivatinetz, M. (2006). Estrategias de pensamiento visual: ¿Método educativo innovador o efecto placebo para nuestros museos? *Arte, individuo y sociedad*, 18, 209-239.
- López, J. (2017). La educación artística en la antigüedad. *Revista Ciencia y Arte*, 2(3), 54-61.
- Mackey, D. D. (2016). Visual Thinking Strategies for Improved Comprehension and Communication of Scientific Concepts. *Journal of Microbiology & Biology Education*, 17(1), 30-32.

- Marín Viadel, R. (2011). Las investigaciones en educación artística y las metodologías artísticas de investigación en educación: temas, tendencias y miradas. *Educação*, 34(03), 271-285.
- Marín, L. (2017). La formación artística en las escuelas de arte. *Revista de Investigación Educativa*, 35(2), 317-331.
- Mendoza, N (2021). Propuesta didáctica basada en visual thinking para desarrollar la comprensión lectora en estudiantes del nivel secundario. [Trabajo de investigación para optar el grado académico de bachiller en educación]. Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo facultad de humanidades escuela de educación secundaria: Lengua y Literatura. https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3559/1/TIB_MendozaChancafeNayeryMilagros.pdf
- Mertler, C. A. (2014). *Classroom assessment: A practical guide for educators*. Routledge.
- MINEDUC. (2016). *Currículo Nacional*. Ecuador.
- National Art Education Association. (2021). What is art education? <https://www.arteducators.org/learn-about-art-education>
- Novak, J. D., & Cañas, A. J. (2008). The theory underlying concept maps and how to construct and use them. Florida Institute for Human and Machine Cognition Technical Report, (IHMC CmapTools 2006-01 Rev 01).
- OCDE. (2019). *Cultural and Creative Industries in the Digital Age*. Recuperado de <https://www.oecd-ilibrary.org/sites/979ceec9-en/index.html?itemId=/content/publication/979ceec9-en>
- Pascual A. de & Lanau D. (2018). El arte es una forma de hacer: (no una cosa que se hace): reflexiones a partir de una conversación de Luis Camnitzer y María Acaso. Catarata. Retrieved January 9 2023 from <http://www.digitaliapublishing.com/a/81054/>.

- Pinargote-Valencia, K. E. (2021). Visual Thinking una alternativa innovadora en los procesos de enseñanza–aprendizaje de Estudios Sociales. *Domino de las Ciencias*, 7(1), 3-15.
- Púñez, N. (2017). El pensamiento visual: una propuesta didáctica para pensar y crear. *Horizonte de la Ciencia*, 7 (12), 161-177. <https://revistas.uncp.edu.pe/index.php/horizontedelaciencia/article/view/353/367>
- Ríos, A. S. G. (2005). Enseñanza y aprendizaje en la educación artística. *El artista*, (2), 80-97.
- Ritchhart, R., Church, M., & Morrison, K. (2011). *Making thinking visible: How to promote engagement, understanding, and independence for all learners*. Jossey-Bass.
- Roberts, L. (2017). How to make effective flowcharts. *Harvard Business Review*. Recuperado de <https://hbr.org/2017/09/how-to-make-effective-flowcharts>
- Robinson, D., & Aróstegui, J. (2019). El proceso creativo en la educación artística: Una experiencia con estudiantes de educación secundaria. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 17(3), 43-56.
- Rodríguez, J. M. B. (1995). Para comprender la educación artística en el marco de una fundamentación crítica de la educación y el currículum. *RIFOP: Revista interuniversitaria de formación del profesorado: continuación de la antigua Revista de Escuelas Normales*, (24), 39-63.
- Rohde, M. (2014). *The Sketchnote Handbook: The illustrated guide to visual note taking*. Peachpit Press.
- Roldán, J., & Viadel, R. M. (2012). *Metodologías artísticas de investigación en educación*. Málaga: Aljibe.
- Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2012). The standard definition of creativity. *Creativity Research Journal*, 24(1), 92-96. <https://doi.org/10.1080/10400419.2012.650092>

- Salido López, P. V. (2020). Metodologías activas en la formación inicial de docentes: Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y educación artística.
- Sánchez Beltrán, Z. (2017). Investigación en educación artística. Más allá de los riesgos, la búsqueda por las posibilidades. *Pensamiento palabra y obra*, (18), 87-100 from <https://doi.org/10.17227/ppo.num18-6286>
- Sánchez, J. (2018). La educación artística en el Renacimiento. *Revista de Arte y Cultura*, 7(2), 45-62.
- Schlaug, G. (2015). Musicians and music making as a model for the study of brain plasticity. *Progress in Brain Research*, 217, 37-55.
- Smith, J. (2018). The importance of effective planning in education. *Journal of Educational Research and Practice*, 8(2), 185-193.
- Spindler, G., & Spindler, L. (2016). Art education in the 21st century. In M. B. Emdin (Ed.), *Urban science education for the hip-hop generation* (pp. 157-167). Springer. https://doi.org/10.1007/978-94-6300-185-6_10
- Thomas, J. W. (2000). A review of research on project-based learning. Recuperado de <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED443463.pdf>
- Tversky, B. (2011). Visualizing thought. *Topics in Cognitive Science*, 3(3), 499-535. <https://doi.org/10.1111/j.1756-8765.2010.01115.x>
- UNESCO. (2017). *Global Report: ReShaping Cultural Policies*. Recuperado de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000247427.locale=en>
- UNESCO. (2019). *Replantear la educación: ¿Hacia un bien común mundial? Informe de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI*. París: UNESCO.
- Vargas, P. (2014). La educación artística y su relevancia en la formación integral del individuo. *Ciencia Unemi*, 7(13), 68-75.

Viadel, R. M. (2003). Didáctica de la educación artística. España: Pearson. Imagen, 4, 2012-2017.

Viadel, Ricardo Marin. (2011) La investigación en educación artística. Educación siglo XXI: Revista de la Facultad de Educación 29(1), 211-230

Apéndices

Apéndice 1

MATRIZ DE CONGRUENCIA

Nombre del doctorante: Daniilo Gabriel Paz Sánchez Grupo: _____

Versión: _____

TÍTULO: Diseñar una guía de procesos metodológicos que fomente el desarrollo por competencias a través de la enseñanza en las artes.

Título de la tesis: _____

| MATRIZ DE CONGRUENCIA | | | | |
|---|---|--|---|--|
| Pregunta de investigación | Hipótesis | Objetivo general | Objetivos específicos | VARIABLES ESTUDIADAS |
| ¿Qué se requiere para desarrollar el potencial artístico que tienen los estudiantes de la Unidad Educativa San Andrés, con base a la utilización de metodologías innovadoras para el proceso de enseñanza-aprendizajes que fomenten una educación artística de calidad? | Diseñar una guía de procesos metodológicos que permitirá innovar el proceso de enseñanza-aprendizaje de las artes a través del trabajo colaborativo, experiencias reales y significativas para poder crear manifestaciones artísticas de calidad. | Diseñar una guía de procesos metodológicos para la enseñanza de las artes fomentando el desarrollo por competencias en el proceso de enseñanza-aprendizaje en las artes. | 1. Analizar las metodologías activas en el proceso de enseñanza aprendizaje y su influencia en la elaboración de obras de arte. | 1. Contenidos curriculares (Macro, Meso y Micro) y estándares de calidad de la Unidad Educativa "San Andrés" |
| | | | 2. Interpretar la metodología basada en el pensamiento visual y su ayuda en el proceso de enseñanza aprendizaje en las artes. | |
| | | | 3. Diseñar una guía de procesos metodológicos que fomente el desarrollo por competencias a través de la enseñanza de las artes. | |
| | | | | |

Apéndice 2

Encuesta para diseñar una guía de procesos metodológicos para la enseñanza de las artes:

1. ¿Cuál es su ocupación actual?

- a) Docente de artes
- b) Estudiante
- c) Padre de familia
- d) Artista profesional
- e) Otro (especificar)

2. ¿En qué nivel educativo ha impartido o recibido clases de artes?

- a) Educación básica
- b) Educación media superior
- c) Educación superior
- d) No he impartido o recibido clases de artes

3. ¿Qué metodologías ha utilizado o ha sido impartido en sus clases de artes?

(marque todas las opciones que apliquen)

- a) Método expositivo
- b) Método de taller
- c) Método de proyectos
- d) Método de aprendizaje cooperativo
- e) Método de educación por competencias
- f) Otro (especificar)

4. ¿Cómo se evalúa el desempeño de los estudiantes en sus clases de artes?

- a) Exámenes escritos o prácticos
- b) Presentación de proyectos
- c) Evaluación continua del desempeño en clase
- d) Otro (especificar)

- 5. ¿Qué habilidades o competencias considera importantes que se desarrollen en la enseñanza de las artes? (marque todas las opciones que apliquen)**
- a) Creatividad
 - b) Pensamiento crítico
 - c) Habilidades técnicas
 - d) Comunicación visual
 - e) Trabajo en equipo
 - f) Otro (especificar)
- 6. ¿Qué recursos o materiales considera importantes para la enseñanza de las artes?**
- a) Libros y materiales impresos
 - b) Software y herramientas digitales
 - c) Materiales de arte y manualidades
 - d) Otro (especificar)
- 7. ¿Cómo cree que una guía de procesos metodológicos para la enseñanza de las artes puede beneficiar su práctica docente o aprendizaje de las artes?**
- a) Proporcionando nuevas ideas y metodologías
 - b) Facilitando la planificación y organización de las clases
 - c) Mejorando la calidad de la enseñanza
 - d) Otro (especificar)
- 8. ¿Estaría interesado/a en recibir una copia de la guía de procesos metodológicos para la enseñanza de las artes una vez esté disponible?**
- a) Sí
 - b) No
- 9. ¿Estaría dispuesto/a a participar en una entrevista o grupo focal para profundizar en sus respuestas y experiencias en la enseñanza de las artes?**
- a) Sí
 - b) No

¡Gracias por participar en esta encuesta! Sus respuestas nos serán de gran ayuda para diseñar una guía de procesos metodológicos para la enseñanza de las artes.

Apéndice 3

ESTRUCTURA GUÍA DE PROCESOS METODOLÓGICOS QUE FOMENTA EL DESARROLLO POR COMPETENCIAS A TRAVÉS DE LA ENSEÑANZA EN LAS ARTES.

1. Introducción

- ✓ Objetivo de la guía
- ✓ Importancia del desarrollo de competencias en las artes
- ✓ Visión general de la metodología propuesta

2. Fundamentos teóricos

- ✓ Concepto de competencias
- ✓ Relación entre competencias y educación en las artes
- ✓ Marco teórico y enfoques pedagógicos relevantes

3. Identificación de competencias en las artes

- ✓ Competencias básicas en las artes
- ✓ Competencias específicas según el área artística (por ejemplo, música, danza, teatro, artes visuales, etc.)
- ✓ Desglose de habilidades y conocimientos asociados a cada competencia

4. Diseño curricular centrado en competencias

- ✓ Definición de objetivos y resultados de aprendizaje
- ✓ Organización del currículo por competencias
- ✓ Secuenciación de contenidos y actividades
- ✓ Evaluación y retroalimentación basada en competencias

5. Metodologías activas para el desarrollo de competencias

- ✓ Pensamiento Visual
- ✓ Aprendizaje basado en proyectos

- ✓ Aprendizaje colaborativo
- ✓ Aprendizaje basado en problemas
- ✓ Aprendizaje experiencial y práctico

6. Recursos y materiales didácticos

- ✓ Selección de recursos apropiados para el desarrollo de competencias en las artes
- ✓ Uso de tecnologías y herramientas digitales en el aprendizaje artístico
- ✓ Creación de materiales didácticos específicos para cada competencia

7. Evaluación de competencias en las artes

- ✓ Métodos de evaluación auténtica
- ✓ Elaboración de rúbricas y criterios de evaluación
- ✓ Evaluación formativa y sumativa

8. Desarrollo profesional docente

- ✓ Capacitación y formación docente en enfoques por competencias
- ✓ Colaboración y aprendizaje entre pares
- ✓ Actualización continua y participación en comunidades de práctica

9. Implementación y seguimiento

- ✓ Planificación y organización de las actividades de enseñanza-aprendizaje
- ✓ Acompañamiento y seguimiento del progreso de los estudiantes
- ✓ Evaluación y revisión periódica de la metodología y su efectividad

10. Conclusiones

- ✓ Recapitulación de los principales puntos abordados en la guía
- ✓ Reflexión sobre los beneficios del desarrollo por competencias en las artes
- ✓ Cierre y llamado a la acción para implementar la metodología propuesta