



**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**

*La Universidad Católica de Loja*

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

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN DEL  
APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC**

**Visual Thinking como estrategia de enseñanza –  
aprendizaje en la materia de Educación Cultural y Artística  
dentro del contexto educativo rural**

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de:

**MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN DEL  
APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC**

**Autor:** Herrera Burbano, Jhoana Alexandra

**Director:** Jamard, Raphael Marie

CENTRO UNIVERSITARIO TULCÁN

2024



*Esta versión digital, ha sido acreditada bajo la licencia Creative Commons 4.0, CC BY-NC-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>*

2024

## Aprobación del director del Trabajo de Titulación

Loja, 24 de enero del 2024

Doctora

Verónica Patricia Sánchez Burneo

**Director de la maestría de Educación mención Gestión del aprendizaje mediado por TIC**

Loja.-

De mi consideración:

Me permito comunicar que, en calidad de director del presente Trabajo de Titulación denominado: Visual Thinking como estrategia de enseñanza – aprendizaje en la materia de Educación Cultural y Artística dentro del contexto educativo rural, realizado por Jhoana Alexandra Herrera Burbano 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: Magister Raphael Marie Jamard

C.I.: 0151687076

Correo electrónico: rjamard@utpl.edu.ec

### **Declaración de autoría y cesión de derechos**

Yo, Jhoana Alexandra Herrera Burbano, declaro y acepto en forma expresa lo siguiente:

Ser autora del Trabajo de Titulación denominado: Visual Thinking como estrategia de enseñanza – aprendizaje en la materia de Educación Cultural y Artística dentro del contexto educativo rural, de la maestría de Educación Mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC específicamente de los contenidos comprendidos en: Introducción, Capítulo 1, Marco teórico de Visual Thinking en educación, herramientas alineadas al Visual Thinking, brecha digital; Capítulo 2, Metodología; Capítulo 3, Resultados: análisis, discusión y propuesta; Capítulo 4, Conclusiones y recomendaciones, siendo el Magister Raphael Marie Jamard, director 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: Jhoana Alexandra Herrera Burbano

C.I.: 040191052 6

Correo electrónico: jaherrera45@utpl.edu.ec

## **Dedicatoria**

A mi adorada madre Sandra, fuente inagotable de amor, quien con sus consejos y valores ha guiado mis pasos. A mis abuelos, pilares de sabiduría, cuyas palabras de aliento me impulsaron en los momentos más difíciles. Y a mis queridas tías y primos, cómplices de aventuras, que con su compañía sincera han llenado mi vida de alegría.

Hoy les dedico este trabajo de titulación que no solo representa meses de estudio y perseverancia, sino los frutos de su apoyo incondicional, su confianza y sus desvelos. Si he podido llegar hasta aquí y convertirme en la persona que ahora soy, ha sido gracias a ustedes, mi familia, mi mayor motivo para levantarme cada día y mi más grande orgullo.

Les dedico este logro con profundo amor y gratitud, porque son todo para mí. Son mi guía, mi refugio y mi hogar. Hoy y siempre, son la bendición más grande que la vida pudo darme. Los amo con el alma.

## **Agradecimiento**

En primer lugar, agradezco profundamente a Dios por ser mi guía y fortaleza durante todo este proceso, por brindarme salud, sabiduría y perseverancia para culminar exitosamente mis estudios de Maestría.

Asimismo, mi sincero agradecimiento a todos mis distinguidos docentes de la carrera, quienes con su conocimiento, experiencia y vocación de enseñanza contribuyeron grandemente a mi formación académica durante este tiempo. Sus lecciones y consejos fueron invaluable apoyo. De igual modo, hago extensivo mi agradecimiento a mi querido colega Oscar, por sus palabras de aliento, su disposición a escucharme y ayudarme cuando lo necesité. Tenerlo cerca en este proceso fue un gran respaldo.

Finalmente, deseo expresar mi más profunda gratitud al Magíster Raphael Jamard, mi sabio tutor, por su generosidad al brindarme su tiempo, conocimientos y ayuda para sacar adelante este trabajo. Siempre mostró la mejor disposición para guiarme con paciencia y compromiso. No tengo cómo pagar tanta bondad de su parte.

A todos ustedes, infinitas gracias. No hubiese sido posible esta meta sin su valioso aporte.

## Índice de contenido

Carátula.....	I
Aprobación del director del Trabajo de Titulación .....	II
Declaración de autoría y cesión de derechos .....	III
Dedicatoria.....	V
Agradecimiento.....	VI
Índice de contenido .....	VII
Resumen .....	1
Abstract.....	2
Introducción .....	3
Capítulo uno .....	6
Marco teórico .....	6
1.1    Antecedentes .....	6
1.2    Fundamentación teórica.....	8
1.2.1.    Definición del Visual Thinking (Pensamiento Visual).....	8
1.3    Fases del Visual Thinking .....	10
1.3.1    Mirar .....	10
1.3.2    Ver .....	11
1.3.3    Imaginar.....	11
1.3.4    Mostrar .....	11
1.4    Visual Thinking en Educación .....	12
1.5    Relación entre el Visual Thinking y Educación Cultural y Artística.....	14
1.6    Educación Cultural y Artística en Entornos Rurales .....	15
1.7    Impacto de la Brecha Digital en la calidad de la Educación Rural.....	17
1.8    Herramientas para Implementar el Visual Thinking .....	19
1.8.1.    Uso de mapas mentales y conceptuales.....	20
1.8.2.    Creación de diarios visuales .....	21
1.8.3.    Análisis y creación de infografías culturales .....	21
1.8.4.    Elaboración de murales artísticos colaborativos .....	22
1.8.5.    Visualización de cuentos y leyendas tradicionales .....	22

<b>Capítulo dos</b> .....	<b>24</b>
<b>Metodología</b> .....	<b>24</b>
<b>2.1 Materiales</b> .....	<b>24</b>
<b>2.2 Contexto</b> .....	<b>24</b>
<b>2.3 Objetivos de la investigación</b> .....	<b>24</b>
<b>2.3.1. Objetivo general</b> .....	<b>24</b>
<b>2.3.2. Objetivos específicos</b> .....	<b>25</b>
<b>2.4 Participantes</b> .....	<b>25</b>
<b>2.5 Tipo de investigación</b> .....	<b>25</b>
<b>2.6 Metodología de investigación</b> .....	<b>25</b>
<b>2.7 Población y muestra del estudio</b> .....	<b>26</b>
<b>2.8 Técnicas e instrumentos de evaluación</b> .....	<b>26</b>
<b>2.8.1. Bibliográfica</b> .....	<b>27</b>
<b>2.8.2. Encuesta</b> .....	<b>27</b>
<b>2.8.3. Instrumentos y validación del instrumento</b> .....	<b>27</b>
<b>2.9 Tratamiento de los datos</b> .....	<b>29</b>
<b>Capítulo tres</b> .....	<b>31</b>
<b>Resultados: Análisis y Discusión</b> .....	<b>31</b>
<b>3.1. Procedimiento</b> .....	<b>31</b>
<b>3.2. Análisis y Discusión de resultados</b> .....	<b>35</b>
<b>3.3. Resultados de la encuesta aplicada</b> .....	<b>36</b>
<b>3.3.1. Participación activa de los estudiantes en clases de Educación Cultural y Artística (ECA)</b> .....	<b>36</b>
<b>3.3.2. Diversidad de los recursos para promover el aprendizaje de ECA</b> .....	<b>38</b>
<b>3.3.3. Uso de organizadores gráficos (mapas conceptuales/mentales) para entender contenidos de la asignatura</b> .....	<b>39</b>
<b>3.3.4. Uso de imágenes, gráficos y vídeos para la concentración y asimilación contenido</b> .....	<b>41</b>
<b>3.3.5. Uso de herramientas digitales para un rápido aprendizaje</b> .....	<b>42</b>
<b>3.3.6. Contenido visual en ECA para llegar a más estudiantes</b> .....	<b>44</b>
<b>3.3.7. Retención de información en ECA mediante la creación de organizadores visuales</b> .....	<b>47</b>

3.3.8. Ausencia de recursos visuales durante la clase de ECA.....	48
3.3.9. Influencia de las herramientas digitales en el proceso creativo del estudiante	50
3.4. Nivel de conocimiento de los estudiantes al iniciar el año lectivo .....	52
Nivel de conocimiento de los estudiantes al iniciar el año lectivo .....	52
3.5. Nivel de conocimiento de los estudiantes luego de aplicar Visual Thinking ...	54
3.6. Discusión .....	57
3.7. Propuesta.....	60
Conclusiones.....	74
Recomendaciones .....	75
Referencias.....	76
Apéndice .....	81
Apéndice A. Instrumento dirigido a estudiantes de Sexto año de EGB de la Unidad Educativa “Maldonado” .....	81
Apéndice B. Valoración del primer experto.....	84
Apéndice C. Valoración del segundo experto.....	87
Apéndice D. Valoración del tercer experto.....	90

### Índice de tablas

<b>Tabla 1</b> Participación activa de los estudiantes en clases de ECA.....	37
<b>Tabla 2</b> Diversidad de los recursos para promover el aprendizaje de ECA .....	38
<b>Tabla 3</b> Uso de recursos gráficos para entender contenidos de la asignatura.....	40
<b>Tabla 4</b> Uso de imágenes, gráficos y vídeos para la concentración y asimilación de contenido .....	41
<b>Tabla 5</b> Uso de herramientas digitales para un rápido aprendizaje.....	43
<b>Tabla 6</b> Contenido visual en ECA para llegar a más estudiantes .....	44
<b>Tabla 7</b> Enfoque visual por parte de los docentes para la enseñanza de ECA.....	46
<b>Tabla 8</b> Retención de información en ECA mediante la creación de organizadores visuales .....	47
<b>Tabla 9</b> Ausencia de recursos visuales durante la clase de ECA.....	49
<b>Tabla 10</b> Influencia de las herramientas digitales en el proceso creativo del estudiante.....	50
<b>Tabla 11</b> Nivel de conocimiento de los estudiantes al iniciar el año lectivo.....	52

<b>Tabla 12</b> Record Académico .....	54
--	----

### Índice de figuras

<b>Figura 1</b> <i>Fases del Visual Thinking</i> .....	11
<b>Figura 2</b> Cinco Claves de la Importancia del Pensamiento Visual .....	12
<b>Figura 3</b> Ingreso de los estudiantes a la herramienta de diseño .....	32
<b>Figura 4</b> Selección de diseños .....	32
<b>Figura 5</b> Realización de Infografías .....	33
<b>Figura 6</b> Infografías terminadas .....	33
<b>Figura 7</b> Cuestionario online dirigido a estudiantes .....	34
<b>Figura 8</b> <i>Grupo al que pertenece cada participante</i> .....	35
<b>Figura 9</b> Participación activa de los estudiantes en clases de ECA.....	37
<b>Figura 10</b> Diversidad de los recursos para promover el aprendizaje de ECA .....	38
<b>Figura 11</b> Uso de recursos gráficos para entender contenidos de la asignatura .....	40
<b>Figura 12</b> Uso de imágenes, gráficos y vídeos para la concentración y asimilación de contenido. ....	41
<b>Figura 13</b> Uso de herramientas digitales para un rápido aprendizaje .....	43
<b>Figura 14</b> Contenido visual en ECA para llegar a más estudiantes .....	44
<b>Figura 15</b> Enfoque visual por parte de los docentes para la enseñanza de ECA .....	46
<b>Figura 16</b> Retención de información en ECA mediante la creación de organizadores visuales.....	47
<b>Figura 17</b> Ausencia de recursos visuales durante la clase de ECA.....	49
<b>Figura 18</b> Influencia de las herramientas digitales en el proceso creativo del estudiante .....	51
<b>Figura 19</b> Nivel de conocimiento de los estudiantes en la evaluación diagnóstica.....	53
<b>Figura 20</b> Record Académico .....	55

## Resumen

El Visual Thinking se forma como una herramienta innovadora en el ámbito educativo debido a su capacidad para fomentar la comprensión, creatividad y el pensamiento crítico a través de representaciones visuales. Frente a esto, la presente investigación se propone analizar el impacto del Visual Thinking en la enseñanza de Educación Cultural y Artística en entornos rurales. La metodología cuasiexperimental involucra a 12 estudiantes de sexto año, de la Unidad Educativa Maldonado, divididos en grupos control y experimental. El objetivo principal fue evaluar cómo el uso del Visual Thinking influye en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La técnica de investigación fue la encuesta. Los resultados revelan que el grupo experimental, que aplica esta técnica, obtuvo calificaciones significativamente superiores al grupo control. Este rendimiento mejorado se atribuye a la satisfacción y motivación demostradas por los estudiantes al utilizar estrategias de Visual Thinking. Estos hallazgos respaldan la eficacia de esta herramienta enriquecedora en entornos rurales, destacando su capacidad para estimular el interés y participación de los estudiantes, lo que puede tener implicaciones positivas en la calidad del aprendizaje de esta asignatura.

*Palabras clave:* Visual Thinking, educación cultural y artística, educación rural.

### **Abstract**

Visual Thinking is an innovative tool in the educational field due to its ability to promote understanding, creativity and critical thinking through visual representations. In view of this, the present research aims to analyze the impact of Visual Thinking in the teaching of Cultural and Artistic Education in rural environments. The quasi-experimental methodology involved 12 sixth grade students from the Unidad Educativa Maldonado, divided into control and experimental groups. The main objective was to evaluate how the use of Visual Thinking influences the teaching-learning process. The research technique was the survey. The results reveal that the experimental group, applying this technique, obtained significantly higher scores than the control group. This improved performance is attributed to the satisfaction and motivation demonstrated by the students when using Visual Thinking strategies. These findings support the effectiveness of this enriching tool in rural settings, highlighting its ability to stimulate student interest and participation, which may have positive implications on the quality of learning in this subject.

*Keywords:* Visual Thinking, cultural and artistic education, rural education.

## Introducción

La enseñanza y el aprendizaje de la Educación Cultural y Artística en el contexto educativo rural plantean desafíos significativos debido a las particularidades y limitaciones propias de estas zonas. Los estudiantes rurales a menudo se enfrentan a la falta de recursos, la escasez de acceso a servicios educativos especializados y la desconexión con la cultura y las artes. En este sentido, surge la necesidad de explorar nuevas estrategias pedagógicas que promuevan un aprendizaje más efectivo y significativo.

El presente trabajo de investigación se centra en el uso del Visual Thinking como estrategia de enseñanza - aprendizaje en la materia de Educación Cultural y Artística en el contexto educativo rural, se constituye, fundamentalmente, como un trabajo teórico – práctico, es decir, recopila la información de forma más crítica, significativa y relevante. Con la aplicación de esta metodología se busca potenciar la comprensión, la creatividad y la participación activa de los estudiantes a través de la visualización de ideas y conceptos. En este sentido, se llevó a cabo un estudio cuasi experimental, el cual se implementó dicha estrategia en un grupo de estudiantes perteneciente al sexto grado de educación general básica subnivel medio, de una institución educativa rural, ubicada en la provincia del Carchi, cantón Tulcán, parroquia Maldonado. Se usó principalmente la representación gráfica de ideas plasmadas en una infografía, con el objetivo de analizar en qué medida el uso del Visual Thinking, mejora el proceso de enseñanza- aprendizaje en la materia de Educación Cultural y Artística dentro del contexto educativo rural.

Esta investigación se realizó a través de una encuesta que se centró en evaluar la percepción de los estudiantes en la aplicación del Visual Thinking, y el análisis del rendimiento académico antes y después de la implementación de esta metodología.

Algunas de las principales limitaciones para poder desarrollar el trabajo tienen que ver con la disponibilidad de recursos visuales y tecnológicos adecuados, la formación docente en la aplicación de esta estrategia y la necesidad de adaptarlas a las características específicas de cada contexto educativo rural. Aquí se propone realizar una guía práctica de

actividades dirigida a docentes que intentará aunar las formas y contenidos para alcanzar un interesante análisis y aplicación en la transferencia del conocimiento que el Visual Thinking ofrece.

La metodología utilizada en esta investigación fue de enfoque cuantitativo. Se realizó un diseño experimental con un grupo de estudiantes ya descritos anteriormente donde se aplicaron las técnicas del Visual Thinking. Se recopilaron datos a través de una encuesta en la que se ha considerado pertinente basarla en el modelo TAM (Technology Acceptance Model) formulado por Davis (1989), ya que proporciona una lente específica para evaluar los factores que influyen en la aceptación de tecnologías educativas por parte de los estudiantes.

El presente trabajo de tesis está estructurado en los siguientes capítulos:

**Introducción:** se presenta el problema de investigación, la justificación y la metodología utilizada.

**Marco teórico:** se desarrolla una revisión actualizada de los fundamentos teóricos y conceptuales relacionados con el Visual Thinking, la educación cultural y artística, y el contexto educativo rural. Supone el grueso de la investigación, con una profunda base teórica, que presenta los principales argumentos a favor del estilo de aprendizaje visual y sus efectos en la educación.

**Metodología:** se describe detalladamente el diseño de investigación, los participantes, los instrumentos y procedimientos utilizados para recopilar los datos.

**Resultados y análisis:** se presentan los resultados obtenidos a través del análisis de los datos recopilados, incluyendo la interpretación y discusión de los hallazgos. De los cuales se planteó una propuesta enfocada en la mejora de la aplicación del Visual Thinking en el aula.

**Conclusiones y recomendaciones:** se resumen los principales resultados y conclusiones de la investigación, así como las recomendaciones para su aplicación en el contexto educativo rural.

La importancia de esta investigación radica en su contribución al campo de la educación rural, al proponer una estrategia pedagógica innovadora que puede mejorar

significativamente la calidad de la enseñanza y el aprendizaje en el área de la Educación Cultural y Artística. Los resultados obtenidos podrán ser utilizados por docentes, directivos y responsables de políticas educativas para promover el uso del Visual Thinking en las aulas rurales, fomentando el desarrollo integral de los estudiantes y su participación activa en la sociedad. Además, esta investigación aporta conocimiento científico en un ámbito poco explorado, brindando nuevas perspectivas para el diseño de estrategias pedagógicas más efectivas y contextualizadas. Con estos beneficios, la expansión al ámbito rural debe ser una prioridad para que más estudiantes de estos contextos puedan acceder a oportunidades de aprendizaje experiencial de calidad.

## Capítulo uno

### Marco teórico

#### 1.1 Antecedentes

El Visual Thinking o pensamiento visual ha emergido en las últimas décadas como una estrategia pedagógica relevante para mejorar los procesos educativos. Se basa en la utilización de herramientas gráficas y visuales, como mapas mentales, mapas conceptuales, diagramas, dibujos e infografías, para representar ideas, relaciones y conceptos de forma visual (Roehl, 2012). En este contexto, el Visual Thinking emerge como una estrategia potencialmente beneficiosa, enfocada en el estímulo de la comprensión visual y el pensamiento crítico. Según Gombrich (2020), el pensamiento visual, se basa en las teorías cognitivas sobre procesamiento de información visual, las cuales plantean que los seres humanos poseen una capacidad innata para analizar imágenes, identificar patrones y realizar abstracciones visuales.

En el ámbito de la educación, el pensamiento visual aprovecha este potencial cognitivo para mejorar la adquisición y el dominio del conocimiento. Utilizando las herramientas mencionadas y forjando conexiones significativas, facilitando el camino para una comprensión profunda de los temas tratados (Yáñez y Villardón, 2019). Por lo tanto, esta estrategia no solo enriquecen la experiencia humana, sino que también contribuye a la formación de individuos reflexivos y creativos, esenciales para la sociedad contemporánea.

La investigación realizada por Pinargote (2021) propone la implementación de la estrategia de pensamiento visual para enseñar y aprender Ciencias Sociales como un enfoque educativo innovador. Esta estrategia implica el uso de recursos gráficos como imágenes, mapas mentales, infografías, entre otros, que estimulan el interés por aprender y comprender los contenidos específicos de la materia. El objetivo de este estudio es determinar la contribución del pensamiento visual como herramienta del profesorado en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se empleó un enfoque cualitativo, incorporando técnicas explicativas, y se utilizó un método descriptivo para analizar cada realidad obtenida. Se

utilizaron como instrumentos fichas de observación y encuestas, con una población muestral de 308 alumnos. Los resultados revelaron que, inicialmente, los estudiantes no aplicaban técnicas visuales (72%) y no utilizaban ninguna aplicación para desarrollar gráficos (75%). Sin embargo, el 91% estaban dispuestos a utilizar una herramienta informática mediante el pensamiento visual que permite el uso de imágenes, gráficos y líneas de tiempo, contribuyendo al desarrollo de la materia.

Aplicar un enfoque basado en estrategias en las aulas puede cambiar las reglas del juego en lo que respecta al compromiso y la motivación de los alumnos. Esta técnica es increíblemente versátil y puede aplicarse a cualquier asignatura, lo que pone de relieve su flexibilidad y naturaleza interdisciplinar. Adoptando este enfoque, los educadores pueden cautivar eficazmente la atención de sus alumnos y mejorar su experiencia de aprendizaje. Es un método de eficacia probada que fomenta un entorno de clase dinámico y enriquecedor, haciendo que el aprendizaje sea más agradable y significativo para todos los implicados.

Por otro lado, Villanueva (2020) se plantea determinar los efectos del uso de la estrategia de Pensamiento Visual en el desarrollo del nivel de comprensión literal en alumnos de quinto grado del Colegio Neptalí Valderrama Ampuero. En el estudio participaron 22 alumnos, seleccionados mediante un muestreo conveniente no probabilístico, ya que la investigadora sentía una mayor afinidad con esta clase en particular, lo que le permitiría realizar un estudio más eficaz. La metodología utilizada en este estudio fue cuantitativa, con un diseño preexperimental que incluía un pretest y un posttest, evaluando una única variable. Tras realizar el pre-test, los resultados mostraron que el nivel de comprensión literal de los alumnos era básico y tenían dificultades en la contextualización. Sin embargo, tras aplicar la estrategia de Pensamiento Visual, se observó una mejora significativa en su nivel de comprensión.

A partir de los resultados obtenidos en este estudio, es fundamental considerar la importancia de la educación visual desde las primeras etapas educativas. Por tanto, intervenciones como la propuesta en esta investigación deberían incorporarse al currículo educativo para apoyar el desarrollo de las habilidades de comprensión lectora de los alumnos.

En el contexto de la educación artística, el Visual Thinking resulta especialmente útil, ya que permite a los estudiantes plasmar conceptos abstractos a través de representaciones visuales concretas (Caldwell y Moore, 2021). Si bien existen estudios que avalan la efectividad del pensamiento visual en contextos urbanos, son escasas las investigaciones focales en su aplicación en escuelas rurales (Samson, 2020).

Solo una investigación piloto realizada por Sánchez (2019) examinó inicialmente la integración de mapas conceptuales, mentales y collages en la enseñanza de artes visuales en escuelas rurales de la Región del Bío Bío en Chile. A pesar de que los resultados preliminares mostraron aumentos en la motivación y rendimiento promedio, el autor enfatiza que se requieren más estudios de alcance nacional, con diseños cuasi-experimentales y grupos de control, para confirmar estadísticamente estas tendencias iniciales.

En síntesis, el Visual Thinking o pensamiento visual parece ser una metodología prometedora para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje en el área de Educación Cultural y Artística, pero se necesitan más estudios que analicen sus efectos específicamente en escuelas insertas en contextos rurales. Esta investigación busca aportar en esa dirección.

## **1.2 Fundamentación teórica**

### **1.2.1. Definición del Visual Thinking (Pensamiento Visual)**

El Visual Thinking (Pensamiento Visual) es un concepto que ha adquirido relevancia en diversos campos de estudio, como la psicología, la educación, el diseño y las artes visuales. A medida que la sociedad se vuelve cada vez más visual y dependiente de la comunicación a través de imágenes, se reconoce la importancia de comprender cómo el pensamiento visual influye en nuestra percepción, cognición y forma de interactuar con el entorno.

El concepto de Pensamiento Visual fue acuñado por primera vez por Rudolf Arnheim en 1969. Combina la percepción y la concepción, haciendo hincapié en la capacidad de ver formas visuales como imágenes, dibujos, símbolos y signos. Estas representaciones visuales dan lugar a nuevas interpretaciones y significados de las palabras, perfeccionando el camino para el pensamiento visual. Como señala Roam (2009), el Visual Thinking implica aprovechar

el poder tanto de nuestros ojos como del ojo de nuestra mente para descubrir ideas que de otro modo permanecerían ocultas. Nos permite desarrollar estas ideas de forma rápida e intuitiva, y luego compartirlas con los demás de un modo fácilmente comprensible. El pensamiento visual es una poderosa herramienta que nos permite explorar ideas y conceptos complejos de una forma más atractiva y eficaz. Aprovechando nuestra capacidad innata de procesar información visual, podemos obtener nuevas percepciones del mundo que nos rodea y comunicar nuestras ideas a los demás con mayor eficacia.

De ahí, que surgen aspectos como la aparición de los mapas mentales como técnica de representación de la información ha puesto gran énfasis en el uso de imágenes visuales. Estos mapas deben organizarse, sintetizarse y reforzarse para guiar a los alumnos con eficacia. Los mapas mentales sirven como plantillas, en las que la idea central va acompañada de ramas que se asemejan a la estructura de una neurona, y cada rama contiene ideas sintetizadas acompañadas de dibujos o en las que los propios dibujos hablan por las ideas que se presentan (Lazo, 2017).

El pensamiento visual es la principal forma de aprendizaje de nuestro cerebro. Detecta información, la asimila y la expresa interpretando la realidad que observa, estableciendo conexiones y sintetizando información compleja. Los dibujos sencillos nos permiten conectar y organizar ideas rápidamente sin necesidad de ser hábiles con el lápiz. Intentan comunicar esas ideas o conceptos de forma eficaz, conectándolos y sintetizándolos. Por tanto, es el profesor quien pone en práctica el pensamiento visual para facilitar el aprendizaje de sus alumnos, promoviendo el acceso a una información específica que sea fácil de comprender y retener (Cordero, 2017).

El uso del pensamiento visual se ha convertido en una poderosa herramienta para aprender y comprender información compleja. En este contexto, puede mejorar la experiencia de aprendizaje haciendo que la información sea más accesible y fácil de recordar. Investigaciones han demostrado que este enfoque del aprendizaje mejora la comprensión, el análisis, la síntesis y el desarrollo de habilidades metacognitivas.

Al utilizar el Visual Thinking los alumnos pueden aprender a filtrar y sintetizar la información, lo que facilita la comprensión de conceptos complejos. Esto no sólo reduce la carga cognitiva, sino que también facilita el acceso a la información. El pensamiento visual puede utilizarse como parte del estudio de una materia para ayudar en el proceso de aprendizaje, o puede utilizarse como medio para evaluar la propia comprensión del contenido.

Además, incorporar ayudas visuales en el aula ayuda a los alumnos a retener mejor la información y les mantiene implicados en el proceso de formación. (Gallego y Alonso, 2012). Este enfoque dispara su imaginación, lo que conduce a experiencias de aprendizaje más significativas y memorables. En general, el pensamiento visual es una herramienta valiosa para mejorar la enseñanza y la comprensión.

### **1.3 Fases del Visual Thinking**

Según Roam (2012), hay cuatro etapas cruciales en el desarrollo del pensamiento visual: mirar, ver, imaginar y mostrar. Estas etapas desempeñan un papel fundamental en la evolución de este tipo de pensamiento, ya que todo comienza con un proceso sensorial que posteriormente se abstrae en la mente. Una vez que tenemos una visión clara en nuestra mente, podemos presentar nuestras ideas de forma tangible. Puede ser mediante bocetos, diagramas o incluso animaciones. La belleza del pensamiento visual es que nos permite comunicar ideas complejas de forma sencilla y concisa. Siguiendo las cuatro etapas descritas por Roam, podemos liberar todo nuestro potencial y dar vida a nuestras ideas de forma significativa.

#### **1.3.1 Mirar**

En esta etapa, se trata de observar detenidamente el problema, la situación o el concepto que se desea representar visualmente. Roam (2012) destaca que la mirada debe ser amplia y abierta, permitiendo captar todos los detalles relevantes y las relaciones entre ellos. Durante esta fase, es importante tomar notas, hacer esquemas y recopilar información visual que ayude a comprender la complejidad del tema. Además, es útil utilizar técnicas como la observación directa, la investigación documental y el análisis de datos para obtener una visión más completa.

### **1.3.2 Ver**

Se trata de organizar y sintetizar la información recopilada en la fase anterior. Para Roam (2012) la clave en esta etapa es identificar los patrones, las conexiones y las relaciones entre los elementos observados. Para llevar a cabo esta fase, se pueden utilizar diferentes técnicas visuales, como mapas conceptuales, diagramas de flujo o matrices. Estas herramientas permiten visualizar las ideas de manera estructurada y facilitan la comprensión de los conceptos clave.

### **1.3.3 Imaginar**

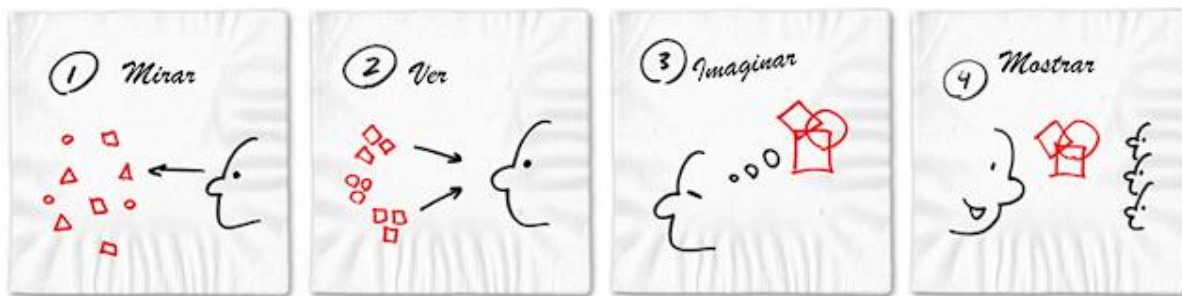
Roam (2012) afirma que en esta etapa, se busca generar nuevas ideas y soluciones a partir de la información organizada en la fase anterior y que la imaginación es fundamental para explorar diferentes perspectivas y enfoques creativos. Durante esta fase, se pueden utilizar técnicas como el brainstorming visual, la asociación libre de ideas y la generación de conceptos visuales. Estas herramientas permiten desbloquear la creatividad y fomentar la generación de ideas innovadoras.

### **1.3.4 Mostrar**

En esta etapa, se trata de comunicar las ideas y los conceptos de manera visual, utilizando herramientas como presentaciones, infografías o ilustraciones. Roam (2012) plantea que la representación visual efectiva permite transmitir información compleja de forma clara y concisa. Durante esta fase, es importante adaptar la presentación visual al público objetivo, utilizando un lenguaje visual comprensible y atractivo. Además, es útil recibir feedback y realizar ajustes en la representación visual para mejorar su efectividad comunicativa.

## **Figura 1**

*Fases del Visual Thinking*



*Nota.* La clave es la servilleta por Dan Roam. Adaptada de Proceso del pensamiento visual [Ilustración], por Facilitación gráfica, 2019 (<https://n9.cl/an4u8>)

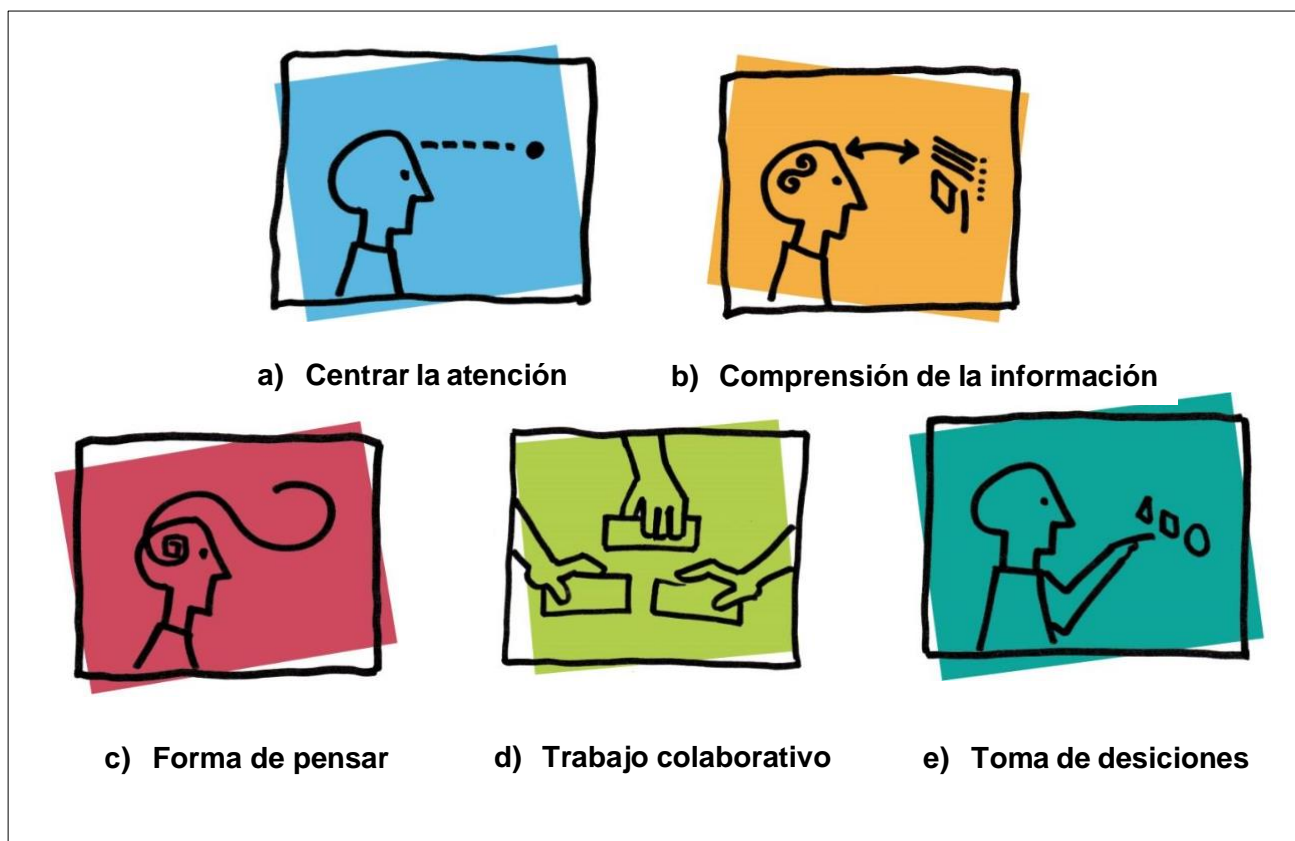
#### 1.4 Visual Thinking en Educación

El uso del Visual Thinking ha sido ampliamente estudiado en diversos campos, como el diseño, la creatividad y la innovación. Sin embargo, en los últimos años, también ha ganado relevancia en el ámbito educativo. López (2018) reconoce el potencial del Visual Thinking para mejorar la enseñanza y el aprendizaje, ya que permite a los estudiantes procesar información compleja, organizar ideas y comunicar de manera más efectiva sus pensamientos.

Una forma en que el enfoque del Pensamiento Visual puede mejorar los métodos de enseñanza es ayudando a descomponer ideas e información complejas en representaciones visuales fácilmente digeribles. Muchos alumnos aprenden mejor cuando pueden ver un concepto representado visualmente, y este enfoque puede contribuir a que comprendan la información con mayor profundidad. Las ayudas visuales también pueden mejorar las clases, haciéndolas más estimulantes y atractivas para los alumnos. Además, puede mejorar el compromiso al hacer hincapié en el aprendizaje interactivo ya que participan en la comprensión de temas complejos y pueden trabajar en colaboración creando representaciones visuales de la información, lo que hace que la experiencia de aprendizaje sea más interactiva, comprometiéndose entre sí de forma significativa.

#### Figura 2

*Cinco Claves de la Importancia del Pensamiento Visual*



*Nota.* Adaptada de Aplicación en Educación del Visual Thinking de Etayo Palacios, 2016.

Silva (2021) afirma que al intentar transmitir ideas mediante gráficos, dibujos, diagramas y palabras clave, hacemos participar a nuestro cerebro utilizando ambos hemisferios. Esencialmente, lo que estamos haciendo es "visualizar" la información, lo que en última instancia nos permite hacerla más clara, primero para nosotros mismos y luego para los demás.

Al utilizar ayudas visuales para explorar ideas complejas, es más probable que los alumnos adopten un enfoque más profundo de la comprensión, lo que puede ayudarles a desarrollar sólidas habilidades de resolución de problemas y pensamiento crítico. (Etayo, 2016). De este modo, al integrar el Visual Thinking en la práctica pedagógica, los docentes pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades cognitivas y visuales, perfeccionando los métodos de enseñanza y mejorando el compromiso de los alumnos en los entornos educativos, fundamentales para su éxito académico y profesional.

### **1.5 Relación entre el Visual Thinking y Educación Cultural y Artística**

El Visual Thinking, o pensamiento visual, es una habilidad cognitiva que involucra la representación visual de la información para poder procesarla y comprenderla de manera más efectiva. Al aplicar esta técnica en el ámbito de la educación cultural y artística, se puede mejorar la comprensión y apreciación de las artes y la cultura.

Una forma en que el Visual Thinking puede mejorar la comprensión de los temas culturales es a través de la creación de mapas mentales e infografías, los cuales ayudan a los estudiantes a identificar las conexiones entre los diferentes conceptos y temas relacionados con las artes y la cultura. Además, la representación visual de la información permite a los estudiantes desarrollar su creatividad y mejorar su capacidad de retener y recordar información. (Cejudo et al., 2020)

El uso del Visual Thinking en Educación Cultural y Artística ofrece numerosas ventajas. La capacidad de pensar visualmente permite a los estudiantes explorar y expresar ideas de una manera más creativa y holística. El Visual Thinking puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de observación, análisis y síntesis visual, lo que les permite apreciar y comprender mejor las obras de arte y las manifestaciones culturales. Del mismo modo, es útil para que los estudiantes identifiquen y analicen elementos visuales específicos de una obra de arte, como la forma, el color y la composición. También se puede utilizar para la creación de historietas, diagramas y otros proyectos creativos que permitan a los alumnos comunicar sus ideas de manera visual.

Ahora bien, la aplicación de esta estrategia en la asignatura de Educación Cultural y Artística tiene un impacto significativo tanto en los estudiantes como en los docentes. Para los estudiantes, el Visual Thinking promueve el pensamiento crítico, el ingenio, la capacidad de análisis y la apreciación estética. Al utilizar herramientas visuales, los estudiantes pueden abordar los contenidos culturales y artísticos de manera más activa y participativa, lo que facilita una experiencia de aprendizaje más enriquecedora. Para los docentes, ofrece nuevas formas de enseñanza y aprendizaje. Los docentes pueden utilizar estrategias visuales para involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje, fomentar la colaboración y facilitar

la comprensión de los conceptos culturales y artísticos. Así lo afirma Gibbs (2019) el uso del Pensamiento Visual permite a los docentes evaluar el progreso de los estudiantes de manera más holística y centrada en las habilidades visuales y creativas.

Es así que, el Visual Thinking tiene una estrecha relación con la Educación Cultural y Artística. La integración de esta herramienta en la enseñanza y el aprendizaje de estas áreas proporciona beneficios significativos, tanto para los estudiantes como para los docentes. Las herramientas y técnicas visuales promueven la creatividad y la apreciación estética, al tiempo que facilitan la comprensión y retención de la información. Además, el uso del Visual Thinking en la Educación Cultural y Artística abre nuevas posibilidades pedagógicas y fomenta un enfoque más participativo y colaborativo en el aula. Esta estrategia puede ser una herramienta efectiva para estimular la imaginación y la expresión artística en los estudiantes rurales, permitiéndoles explorar su identidad cultural y desarrollar habilidades artísticas.

### **1.6 Educación Cultural y Artística en Entornos Rurales**

La Educación Cultural y Artística es una dimensión esencial en el proceso formativo de los estudiantes, y su incorporación en el contexto educativo rural cobra aún mayor relevancia debido a los desafíos y particularidades que enfrentan estas comunidades. La educación cultural y artística busca promover el acceso, la apreciación y la comprensión de la cultura y las artes en los estudiantes. Según Castro y Lacayo (2012), la educación cultural y artística es esencial para garantizar una formación integral, ya que permite abordar el desarrollo cognitivo, emocional, social y creativo de los individuos.

En el contexto rural, donde las condiciones socioeconómicas pueden ser más limitantes y los recursos escasos, esta asignatura cobra aún más importancia. Según estudios realizados por Ortega y Padilla (2019), la educación cultural y artística en entornos rurales puede contribuir a la inclusión y la equidad, proporcionando oportunidades de aprendizaje significativas y relevantes para los estudiantes.

La inclusión de la Educación Cultural y Artística en el currículo educativo rural tiene el potencial de transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje. En muchos casos, las comunidades rurales se enfrentan a desafíos como la falta de recursos y el aislamiento

geográfico, lo que dificulta el acceso a una educación de calidad. Sin embargo, las artes pueden ser una herramienta poderosa para superar estas barreras y potenciar el aprendizaje significativo.

Una investigación realizada por Gari (2022) ha demostrado que la integración de las artes en el currículo de educación rural contribuye al desarrollo de la creatividad y la imaginación en los estudiantes, lo que, a su vez, fortalece su capacidad para resolver problemas de manera innovadora y adaptarse a diversas situaciones.

Otro aspecto relevante es que el estudio de las artes fomenta el pensamiento crítico y reflexivo en los estudiantes. Al analizar y comprender obras artísticas, los estudiantes aprenden a interpretar mensajes, símbolos y significados ocultos, lo que promueve una apreciación más profunda y significativa del arte y la cultura (Sánchez, 2023). Asimismo, el pensamiento crítico adquirido en el ámbito artístico se extiende a otras áreas académicas y de la vida cotidiana, permitiendo a los estudiantes cuestionar y analizar el mundo que les rodea de una manera más informada y consciente.

La Educación Cultural y Artística ofrece una serie de beneficios que impactan positivamente en el desarrollo integral del estudiante, y estos beneficios son especialmente relevantes en el contexto educativo rural.

Estudios realizados por Politseva (2020) han señalado que la exposición a las artes mejora la memoria, la concentración y la capacidad de abstracción, lo que favorece el rendimiento académico en general. Además, la educación cultural y artística estimula la comprensión y el análisis de símbolos y metáforas presentes en diferentes manifestaciones artísticas. Así mismo, la expresión artística ofrece a los estudiantes rurales una vía para explorar y canalizar sus emociones. Al crear y apreciar obras artísticas, los estudiantes pueden aprender a identificar y expresar sus sentimientos de manera saludable, lo que contribuye a su bienestar emocional y desarrollo personal (Álvarez y Domínguez, 2012). El arte y la cultura ofrecen múltiples formas de comunicación, esto permite a los estudiantes desarrollar habilidades verbales y no verbales. La danza, la música, el teatro y las artes visuales son medios de expresión que facilitan la comunicación emocional y la empatía.

Según Montoya (2021), estas habilidades comunicativas son esenciales para la participación activa en la sociedad y el desarrollo de relaciones sociales saludables. También, la educación cultural y artística en el contexto educativo rural contribuye a preservar y revalorizar la identidad cultural de la comunidad. La incorporación de manifestaciones artísticas locales en el currículo permite a los estudiantes reconectarse con sus tradiciones, costumbres y valores, generando un sentido de pertenencia y orgullo hacia su cultura (Arias, 2023).

A todo esto, la Educación Cultural y Artística desempeña un papel crucial en el desarrollo integral de los estudiantes en el contexto educativo rural. Sus beneficios se extienden más allá del ámbito académico, impactando positivamente en el desarrollo cognitivo, emocional, social y creativo de los educandos. Al fomentar la apreciación y creación artística, y al brindar oportunidades para explorar la diversidad cultural, la Educación Cultural y Artística fortalece el sentido de identidad y pertenencia de los estudiantes a su comunidad. Asimismo, el arte y la cultura se convierten en herramientas poderosas para el desarrollo de habilidades comunicativas, creativas y de pensamiento crítico, esenciales para enfrentar los desafíos presentes y futuros.

### **1.7 Impacto de la Brecha Digital en la calidad de la Educación Rural**

La era digital ha transformado radicalmente la forma en que accedemos, procesamos y compartimos información. Sin embargo, esta revolución tecnológica no ha llegado de manera equitativa a todos los rincones del mundo, generando lo que se conoce como la brecha digital. Este fenómeno adquiere una relevancia especial en el contexto educativo rural, donde las disparidades en el acceso a la tecnología pueden tener un impacto significativo en la calidad de la educación.

La falta de acceso a la tecnología en entornos rurales limita las oportunidades educativas de los estudiantes, obstaculizando su capacidad para participar plenamente en un mundo cada vez más digitalizado. Como señala Oyarce et al. (2022), la brecha digital en zonas rurales no solo implica la carencia de dispositivos y conectividad, sino también la falta de habilidades digitales necesarias para el siglo XXI.

El acceso limitado a dispositivos electrónicos y a una conexión a Internet confiable repercute negativamente en la capacidad de los docentes para implementar métodos de enseñanza innovadores y adaptarse a las necesidades cambiantes de los estudiantes. Matute (2020) destaca que la brecha digital rural no solo afecta a los estudiantes, sino también a los educadores, quienes pueden carecer de la formación necesaria para integrar eficazmente la tecnología en el aula. Esta brecha digital se manifiesta no solo en la falta de hardware y conectividad, sino también en la disparidad en la calidad de la formación digital recibida.

Sastre (2019) argumenta que la falta de recursos y capacitación adecuada perpetúa la brecha digital en el ámbito educativo rural, limitando las oportunidades de aprendizaje y el desarrollo de habilidades esenciales. La calidad de la educación rural se ve comprometida cuando los estudiantes no pueden acceder a recursos educativos en línea, participar en actividades enriquecedoras basadas en la tecnología y desarrollar competencias digitales esenciales para el siglo XXI. Esta brecha digital no solo perpetúa la desigualdad educativa, sino que también impacta la preparación de los estudiantes para enfrentar los desafíos de un mundo globalizado y tecnológicamente avanzado.

En el ámbito de la Educación Cultural y Artística, la brecha digital también puede tener un impacto en la exposición de los estudiantes a diversas expresiones culturales y artísticas. La limitada disponibilidad de recursos digitales puede reducir las oportunidades para explorar y comprender la riqueza y diversidad de las manifestaciones culturales, afectando así la formación integral de los estudiantes.

Es por ello, que el uso del Visual Thinking en la educación rural puede ayudar a reducir el impacto de la brecha digital y a mejorar la calidad de la educación en esta asignatura. Ya que el uso de esta estrategia ayudará a desarrollar las habilidades artísticas de los estudiantes mediante el dibujo y la imagen que son formas de expresión artística que pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar su creatividad y sensibilidad por el arte. Mediante la creación de infografías utilizando herramientas de Visual Thinking, como Canva o Genially, pueden ser también, una solución efectiva para reducir esta brecha. Estas herramientas permiten a los estudiantes, incluso aquellos con acceso limitado a Internet, acceder y crear

contenido educativo valioso para su propia educación, lo que mejora su experiencia de aprendizaje.

Por consiguiente, la brecha digital es un problema complejo que requiere de acciones concertadas de los diferentes actores del sistema educativo. El uso de las TIC en la educación rural puede contribuir a mejorar la calidad del aprendizaje, pero es necesario tomar medidas para reducir la brecha digital y garantizar el acceso equitativo a estas tecnologías, como lo menciona Valera (2022).

### **1.8 Herramientas para Implementar el Visual Thinking**

El Visual Thinking, también conocido como Pensamiento Visual, es una técnica pedagógica que se ha mostrado como una herramienta efectiva para mejorar la comprensión, el análisis y la comunicación de ideas a través de representaciones visuales. En el contexto educativo, esta estrategia puede desempeñar un papel fundamental en la materia de Educación Cultural y Artística, ya que permite a los estudiantes desarrollar habilidades de observación, análisis, interpretación y creación artística de una manera más enriquecedora y significativa. Por ello, el éxito de la implementación del Visual Thinking en el aula depende en gran medida del dominio que tenga el profesorado sobre esta técnica. Es fundamental ofrecer oportunidades de formación y capacitación para los docentes en cuanto al uso y aplicaciones del Visual Thinking en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el ámbito cultural y artístico.

Citando a Guallar (2018), el pensamiento visual puede potenciar la creatividad, la comprensión y la colaboración en el aula, pero para ello, es crucial que los educadores se sientan cómodos con esta metodología y sepan cómo integrarla en su práctica docente.

Asimismo, se deben desarrollar recursos y materiales didácticos visuales que fomenten el uso del Visual Thinking en la enseñanza de dicha asignatura. Estos materiales pueden incluir imágenes, gráficos, vídeos, mapas conceptuales y cualquier otra representación visual que facilita la comprensión y el análisis de los contenidos relacionados con el arte.

Según Pinargote (2021) los materiales visuales adecuadamente diseñados pueden facilitar la comprensión de conceptos complejos y permitir a los estudiantes construir

relaciones significativas entre diferentes ideas. En este contexto, la tecnología puede ser una aliada poderosa para el Visual Thinking, especialmente en entornos rurales donde el acceso a recursos culturales y artísticos puede ser limitado. La utilización de aplicaciones y herramientas digitales que permitan la creación y manipulación de representaciones visuales puede enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y favorecer la creatividad de los estudiantes.

De acuerdo con Fernández et al. (2021), la combinación del Visual Thinking con la tecnología educativa ofrece nuevas posibilidades para la creación, colaboración y reflexión visual, abriendo un abanico de oportunidades en la Educación Cultural y Artística.

Además, el Visual Thinking no solo se trata de consumir representaciones visuales, sino también de generarlas. Es fundamental fomentar la creatividad y la expresión personal de los estudiantes mediante la creación de sus propias representaciones visuales, permitiendo así que desarrollen una relación más profunda con los contenidos culturales y artísticos.

Sin embargo, no hay que olvidar que la evaluación debe adaptarse a la metodología utilizada en el aula. En el caso del Visual Thinking, es recomendable emplear técnicas de evaluación que incorporen la representación visual como parte del proceso. Por ejemplo, se pueden utilizar rúbricas que valoren la calidad y originalidad de las representaciones visuales creadas por los estudiantes.

A continuación, se proponen algunas estrategias para implementar el Visual Thinking en la materia de Educación Cultural y Artística dentro del contexto educativo rural:

### **1.8.1. *Uso de mapas mentales y conceptuales***

Los mapas mentales y conceptuales son herramientas visuales que permiten organizar y representar gráficamente la información. En el contexto de la Educación Cultural y Artística, estos recursos pueden ser empleados para analizar y conectar conceptos clave relacionados con obras de arte, corrientes artísticas, movimientos culturales y más. Según Ishiguro et al. (2021), el uso de mapas mentales en la enseñanza de las artes visuales en

contextos rurales facilita la comprensión y retención de la información, además de promover la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

### **1.8.2. Creación de diarios visuales**

Los diarios visuales son una forma de registro gráfico donde los estudiantes pueden plasmar sus reflexiones, emociones y observaciones a través de dibujos y palabras. Esta estrategia puede ser aplicada en el ámbito rural para que los alumnos documenten sus experiencias culturales, sus vivencias en la naturaleza y sus impresiones artísticas. Según González y Cortés (2020), el diario visual en el aula fomenta la expresión personal y mejora la capacidad de observación, lo que resulta especialmente valioso para estudiantes en contextos rurales donde la conexión con el entorno es significativa.

### **1.8.3. Análisis y creación de infografías culturales**

Las infografías son representaciones gráficas que combinan texto e imágenes para comunicar información de manera clara y atractiva. En la materia de Educación Cultural y Artística, los estudiantes pueden crear infografías sobre diferentes aspectos de la cultura local, la historia de su comunidad o sobre obras de arte relevantes para su contexto. Esto no solo desarrolla sus habilidades de síntesis y creatividad, sino que también les ayuda a valorar y preservar su patrimonio cultural. Según Albar (2017), la creación de infografías culturales fomenta el sentido de identidad y pertenencia en estudiantes, lo que repercute positivamente en su autoestima y motivación académica.

Existen varias herramientas muy útiles para implementar el Visual Thinking en la materia de Educación Cultural y Artística en escuelas rurales:

1. Canva: Esta herramienta web permite crear infografías, presentaciones, afiches y mucho más de una manera sencilla e intuitiva. Cuenta con plantillas predeterminadas y una amplia gama de imágenes e iconos para expresar ideas visualmente. Es ideal para todos los niveles educativos.
2. Piktochart: Similar a Canva, permite crear infografías e historias visuales de forma rápida y atractiva. Tiene integración con otras aplicaciones y la posibilidad de colaboración entre estudiantes.

3. Genially: Destaca en la creación interactiva de presentaciones, infografías y recursos educativos multimedia. Permite incorporar videos, animaciones, evaluaciones formativas, etc. Altamente atractivo para los estudiantes.
4. Draw.io: Editor de diagramas en línea gratuito. Permite crear todo tipo de representaciones visuales para organizar y conectar ideas y conceptos. Cuenta con amplia variedad de plantillas y formas prediseñadas.
5. Lucidchart: Similar a draw.io enfocado también en diagramas como mapas conceptuales, mentales, de procesos, organigramas, etc. Facilita mucho representar de manera visual relaciones y sistematizar información de forma esquemática.

Con la integración efectiva de algunas de estas herramientas se puede potenciar enormemente la comprensión y el aprendizaje en la materia de Educación Cultural y Artística mediante el enfoque de Visual Thinking.

#### **1.8.4. *Elaboración de murales artísticos colaborativos***

Los murales artísticos son una poderosa forma de expresión visual que puede ser utilizada para abordar temas relevantes para la comunidad educativa rural. Los estudiantes pueden trabajar en equipos para investigar, diseñar y pintar murales sobre cuestiones culturales, medioambientales o sociales que les conciernen. Esta actividad promueve el trabajo en equipo, el respeto por las opiniones de los demás y la valoración del arte como una herramienta para generar conciencia y cambio social. Según Del Castillo (2020), la elaboración de murales artísticos colaborativos favorece la construcción de una identidad colectiva y el fortalecimiento del sentido de comunidad en diversos contextos.

#### **1.8.5. *Visualización de cuentos y leyendas tradicionales***

El uso del Visual Thinking puede enriquecer la narración de cuentos y leyendas tradicionales presentes en la cultura rural. Los estudiantes pueden crear ilustraciones y viñetas para acompañar las historias mientras se cuentan o se leen en clase. Esto estimula la imaginación, la comprensión de la trama y personajes, y resalta la importancia de la tradición oral en la transmisión de conocimientos culturales. Según Urchegui et al. (2021), la visualización de cuentos y leyendas contribuye a preservar la identidad cultural y mejora la

competencia lectora y artística de los estudiantes. A todo esto, es necesario que los docentes cuenten con apoyo y formación adecuada para integrar eficazmente esta estrategia en el aula. Al promover la inclusión y valorar la riqueza cultural local, el Visual Thinking puede contribuir significativamente al desarrollo educativo de los estudiantes en entornos rurales.

## Capítulo dos

### Metodología

#### 2.1 Materiales

Los materiales empleados para el desarrollo de esta investigación son: computador portátil, internet, programas del paquete Office (Word para la redacción de este trabajo y Excel para tabulación de resultados), páginas de diseño como Canva y materiales de escritorio (cuaderno de trabajo, lápices, esferos).

#### 2.2 Contexto

La investigación se realizó con estudiantes de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Maldonado", ubicada en la parroquia rural Maldonado, cantón Tulcán, provincia del Carchi.

El tipo de educación que se ofrece es la Educación Regular, que sigue las disposiciones reglamentarias en cuanto a límites de edad, secuencia de niveles y duración de los cursos. Los niveles educativos van desde Inicial, Básica y Bachillerato. El establecimiento es de tipo fiscal, situada en la región de la Sierra, con un enfoque de aprendizaje presencial, en jornada matutina. Hay un total de 17 profesores y 265 alumnos.

Es importante señalar que la educación rural está sujeta a diversas variables, como la pobreza, el acceso limitado a Internet, las familias que no permiten a los alumnos estudiar, los alumnos que ayudan a sus padres en las labores agrícolas, la insuficiencia de recursos en las instituciones educativas rurales, entre otras. El resultado es una brecha significativa entre la educación urbana y la rural.

#### 2.3 Objetivos de la investigación

##### 2.3.1. *Objetivo general*

Analizar en qué medida el uso del Visual Thinking mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje en la materia de Educación Cultural y Artística dentro del contexto educativo rural.

### **2.3.2. Objetivos específicos**

- Conceptualizar los fundamentos teóricos y prácticos del Visual Thinking en el ámbito de la Educación Cultural y Artística, explorando su aplicación específica y adaptabilidad dentro del contexto educativo rural.
- Evidenciar la efectividad de la aplicación del Visual Thinking a través de una evaluación de conocimientos.
- Evaluar la percepción de los estudiantes en la aplicación del Visual Thinking mediante una encuesta.
- Realizar un análisis comparativo del expediente académico entre el grupo de control y el grupo experimental.

### **2.4 Participantes**

Los recursos humanos empleados en este estudio se refieren principalmente a las personas que participan en él. Esto incluye al investigador, que actúa como facilitador de la información, y a los estudiantes de Sexto Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Maldonado", que participan activamente en la investigación.

### **2.5 Tipo de investigación**

La investigación realizada fue de tipo cuasi-experimental, ya que el propósito fue analizar si el uso del Visual Thinking en el aula, lograba mejorar la enseñanza y el aprendizaje en estudiantes del sexto año de educación general básica en la asignatura de Educación Cultural y Artística, teniendo como grupo de control a estudiantes del mismo grupo de edad que el grupo experimental. Mediante la aplicación del diseño cuasi-experimental se obtuvieron datos relevantes para el logro de los objetivos.

### **2.6 Metodología de investigación**

**Cualitativa:** Consiste en reunir y analizar datos para responder a preguntas de investigación o probar hipótesis previamente establecidas. Este enfoque se basa en la medición numérica, el recuento de datos y la utilización estadística para determinar con precisión los factores de comportamiento en una población o muestra. Es deductivo, objetivo,

mensurable y verificable (Maldonado, 2018). Esta investigación utilizó este enfoque ya que pretende estimar cómo el uso del Visual Thinking (Pensamiento Visual) mejora el proceso de enseñanza- aprendizaje en la materia de Educación Cultural y Artística dentro del contexto educativo rural.

## **2.7 Población y muestra del estudio**

La población seleccionada para realizar la investigación son los estudiantes de entre 8 y 10 años de edad, pertenecientes al Sexto grado de Educación General Básica Subnivel Medio de la Unidad Educativa Maldonado, ya que al aplicarles diferentes metodologías de enseñanza aprendizaje, se medirá qué método permitió el mayor logro de las competencias.

En este contexto, la población está conformada por 12 alumnos pertenecientes a sexto grado, 6 mujeres y 6 hombres. La población total se dividió en dos grupos; de tal forma que un grupo trabajó con metodologías tradicionales, mientras que el segundo grupo se aplicó la estrategia del Visual Thinking.

Se tomaron 6 alumnos entre niñas y niños como grupo control implementando la enseñanza tradicional y 6 alumnos entre niñas y niños como grupo experimental; es decir, en estas clases se implementó la estrategia del Visual Thinking.

## **2.8 Técnicas e instrumentos de evaluación**

La selección de técnicas investigativas e instrumentos de recolección de datos constituye una parte fundamental de toda investigación, ya que estos nos permiten obtener la información necesaria para responder a las preguntas y cumplir con los objetivos planteados en el estudio (Hernández et al., 2014).

Según Sampieri (2014), las técnicas de recolección de datos se definen como el procedimiento o forma particular de obtener datos o información. Entre las más utilizadas en investigación se encuentran la observación, cuestionario, entrevistas, análisis de contenido y grupos focales. Por su parte, los instrumentos corresponden a los medios materiales que se emplean dentro de cada técnica de recolección para registrar información, tales como fichas de observación, cuestionarios impresos o digitales, guía de entrevistas, guía de análisis de contenido y guía de preguntas para grupos focales.

### **2.8.1. Bibliográfica**

La revisión bibliográfica es trascendental en la investigación debido a que puede lograr tener un sostenimiento científico para que en un futuro próximo tenga el reconocimiento necesario, por eso se realizará un proceso exhaustivo de consultas de libros, revistas, artículos para conocer sobre el Visual Thinking posibilitando la elaboración de Antecedentes y Marco Teórico.

### **2.8.2. Encuesta**

Para el presente estudio, la técnica investigativa de recolección de datos seleccionada es la encuesta. Esta técnica nos permitirá recabar información de los estudiantes de sexto año de la Unidad Educativa "Maldonado" con la finalidad de recolectar, procesar y analizar información que permita alcanzar los objetivos específicos de la investigación.

### **2.8.3. Instrumentos y validación del instrumento**

Como instrumento específico se utilizará un cuestionario estructurado, que se centra en evaluar la percepción de los estudiantes en la aplicación del Visual Thinking, dicha encuesta consta de 10 preguntas que han sido generadas con el fin de que sus respuestas sean de acuerdo a la escala de likert, en las que cuentan con 5 opciones de respuesta: siempre, frecuentemente, ocasionalmente, rara vez y nunca. Para ello, se usa la herramienta Google Forms ya que permite acceder de manera más rápida y eficaz. Una vez recogidos los datos se descargaron en formato Excel para su posterior análisis. Apéndice A

Por otro lado, se ha considerado pertinente basar esta encuesta en el modelo TAM (Technology Acceptance Model) formulado por Davis (1989), ya que proporciona una lente específica para evaluar los factores que influyen en la aceptación de tecnologías educativas por parte de los estudiantes. Específicamente, al centrarse en las percepciones de utilidad y facilidad de uso, el TAM permite diagnosticar de forma concreta qué aspectos de la incorporación de recursos digitales, multimedia y organizadores gráficos en la enseñanza de la asignatura de Educación Cultural y Artística son más o menos valorados por los alumnos. Las preguntas de la encuesta apuntan a dimensiones puntuales como si las herramientas digitales les ayudan a aprender más rápido, si los organizadores gráficos promueven la

comprensión de los contenidos, o si prefieren el uso de más imágenes y diagramas en lugar de solo texto. De esta forma, aplicando un modelo robusto y validado para la adopción tecnológica, la encuesta permite recabar insights accionables para mejorar las estrategias de enseñanza mediadas por tecnología en esta materia, incrementando así su aceptación y adopción por los principales usuarios: los estudiantes.

Las preguntas están diseñadas para evaluar diferentes aspectos clave que influyen en la aceptación de una tecnología según el modelo TAM:

- La actitud hacia el uso se mide en las preguntas 1 y 10.
- La utilidad percibida en las preguntas 2, 4, 5, 6 y 7.
- La facilidad de uso percibida en las preguntas 3, 8 y 9.

Al clasificar las preguntas en estas categorías se pueden analizar estos factores críticos de forma independiente. Los resultados permiten entender qué aspectos son más o menos valorados por los estudiantes y así enfocar los esfuerzos de implementación de la tecnología.

Una vez finalizada la revisión teórica del estudio presentado, se establece la validación del instrumento de recogida de datos (encuesta), mediante el juicio de expertos. En la selección de los expertos se tienen en cuenta profesionales con titulación académica de tercer o cuarto nivel, con experiencia docente, que trabajen en instituciones educativas y que conozcan el uso del Visual Thinking (Pensamiento Visual) en la asignatura de Educación Cultural y Artística. De esta manera, la validación realizada resulta efectiva. Para la validación del instrumento se consideran tres aspectos fundamentales: pedagogía y conocimiento en Visual Thinking en la educación; Currículo y didáctica; y uso de recursos tecnológicos, para lo cual se considera necesaria la participación de docentes con perfiles específicos.

- Docente en Ciencias de la Educación para la revisión y validación del instrumento tomando en cuenta su contenido pedagógico, experiencia docente, conocimientos en el uso del Visual Thinking y su aplicabilidad en el ámbito educativo. Apéndice B
- Docente de Currículo y Didáctica para evaluar la coherencia y relevancia de las preguntas en relación con los objetivos educativos y el contenido curricular,

garantizando que el lenguaje y la estructura de las preguntas sean comprensibles.

#### Apéndice C

- Ingeniero en sistemas para la validación de la herramienta y del diseño del instrumento el cual se presenta de manera digital. Apéndice D

Para la evidencia de la validación realizada se elabora un documento denominado guía de juicio de expertos en donde se solicita información del profesional y se presenta el instrumento para que el experto pueda determinar su validez en una escala de medición ordinal de muy baja, baja, regular, alta y muy alta. Todas las observaciones y sugerencias dadas por los expertos fueron aceptadas y aplicadas para mejorar el instrumento de recolección de datos, entre las principales observaciones se detallan:

- Utilizar lenguaje menos técnico para que sea entendible para los estudiantes.
- Detallar qué tipo de contenido visual harán que el estudiante pueda aprender más.
- En la pregunta 10 de la encuesta la cual indica: Cuando uso herramientas digitales para crear contenido visual, sobre temas de cultura/arte, me siento:, se debe especificar a qué tipo de contenido visual hace referencia para que los encuestados comprendan la pregunta.
- Revisar signos de puntuación y errores de escritura.
- Compartir el link de la encuesta correctamente y dar las indicaciones de cómo deben contestar.

## 2.9 Tratamiento de los datos

En esta fase de la investigación, se trata de proponer un programa de gestión de los datos recogidos mediante la encuesta. Se hace hincapié en el aspecto cuantitativo, en el que la tabulación es necesaria para llevar a cabo un análisis, una discusión y, en última instancia, extraer conclusiones basadas en los objetivos establecidos.

La información debe codificarse y transferirse a una matriz para su análisis. Al tratarse de una muestra pequeña, se utilizó el programa Excel para recopilar y procesar los datos, seguido de la creación de tablas de frecuencia y el análisis estadístico necesario. Los

resultados permitieron fundamentar conclusiones y recomendaciones enfocadas a fortalecer estrategias docentes y recursos digitales en beneficio de una educación rural de calidad.

## Capítulo tres

### Resultados: Análisis y Discusión

En esta sección se presentan los resultados de la encuesta aplicada. Se ha tabulado y representado en tablas de frecuencia y gráficamente, por considerarlo práctico para un análisis claro y explícito. Los datos recogidos en la encuesta son cruciales para comprender el tema que nos ocupa. Al presentar la información en un formato visualmente atractivo y fácilmente digerible, resulta más accesible y comprensible para el lector.

#### 3.1. Procedimiento

Cabe mencionar que luego de la búsqueda de información para sustentar el marco teórico, con temas referentes al Visual Thinking, educación en entornos rurales, brecha digital, entre otros. Es prudente señalar que para la aplicación de este trabajo de titulación, se obtuvo el consentimiento de la Unidad Educativa, los padres y los alumnos para su participación en este proyecto de investigación. Se explicó a todas las partes implicadas el objetivo y la finalidad de este trabajo de titulación. A continuación, se dividió a los alumnos en dos grupos de seis, uno de los cuales actuó como grupo de control y el otro como grupo experimental.

En el grupo de control se aplicaron metodologías de enseñanza tradicionales centrada en la transmisión vertical de conocimientos del docente a los alumnos, donde se expuso los contenidos de forma oral apoyándose en el pizarrón, en tanto los estudiantes adoptaron un rol pasivo limitado a tomar apuntes, sin fomentar el diálogo o una participación activa. Se utilizó solo el libro de texto como recurso didáctico, sin emplear otros recursos audiovisuales o manipulativos para enriquecer el aprendizaje.

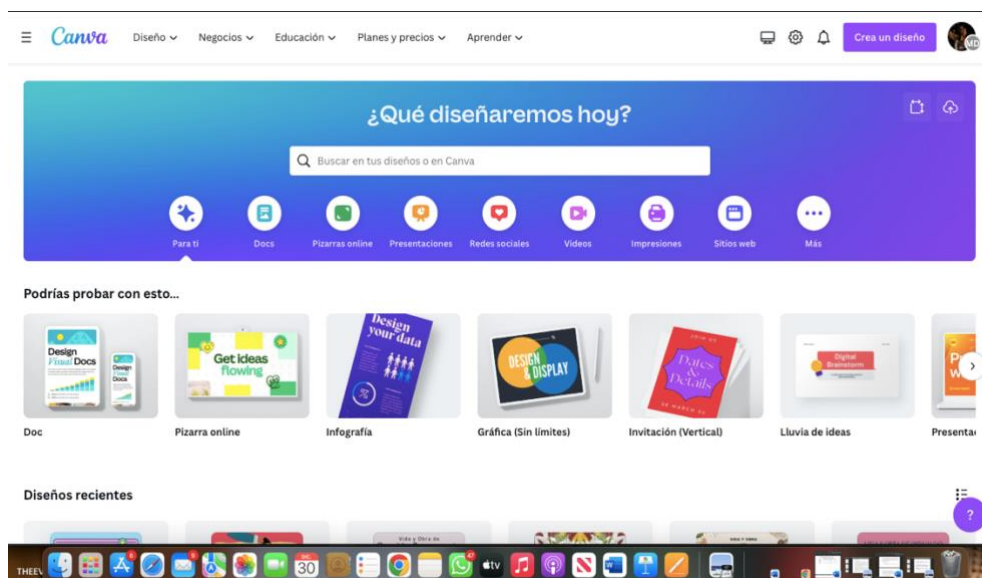
Em cambio en el grupo experimental se emplearon estrategias de Visual Thinking mediante infografías, utilizando la herramienta de diseño Canva. Al elaborar estas infografías los estudiantes presentan los contenidos educativos de manera visual, gráfica y organizada, promoviendo una mayor motivación, facilitando la comprensión de los conceptos y fomentando el pensamiento crítico en los estudiantes. Esta estrategia permite una mayor participación activa de los alumnos en el proceso de aprendizaje comparada con las

metodologías tradicionales empleadas en el grupo de control. Cabe aclarar que estas estrategias se aplicaron durante el proceso de enseñanza y aprendizaje de seis semanas en la asignatura de Educación Cultural y Artística.

Esta metodología permite a los alumnos del grupo experimental alcanzar las competencias planteadas en el estudio. El programa experimental sigue las cuatro fases del Pensamiento Visual: mirar, ver, imaginar y mostrar. De este modo, los alumnos pueden mejorar sus capacidades cognitivas y desarrollar sus habilidades de pensamiento creativo.

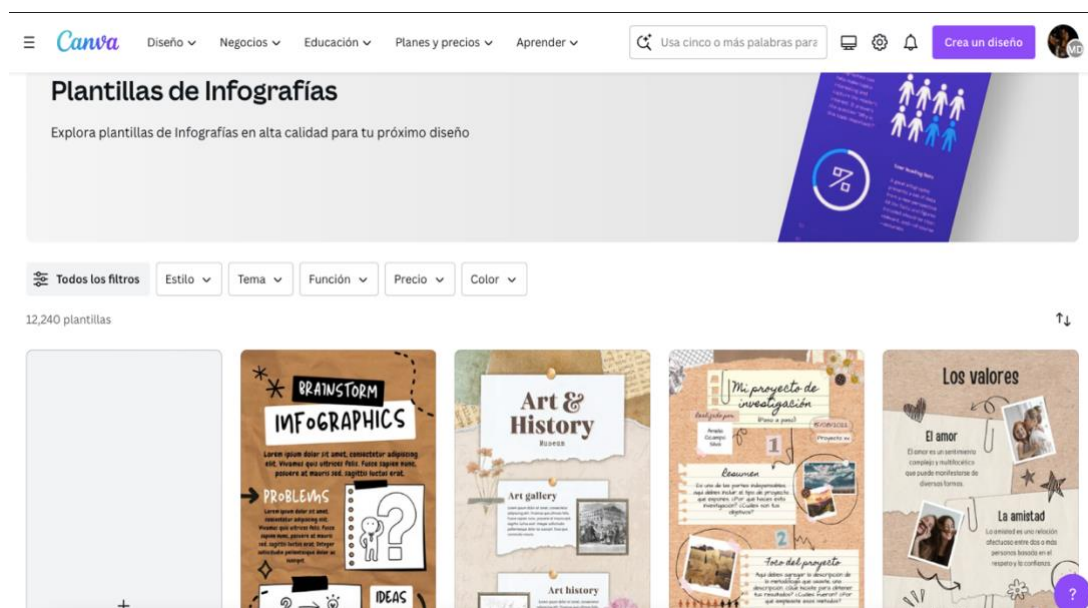
### Figura 3

*Ingreso de los estudiantes a la herramienta de diseño*



### Figura 4

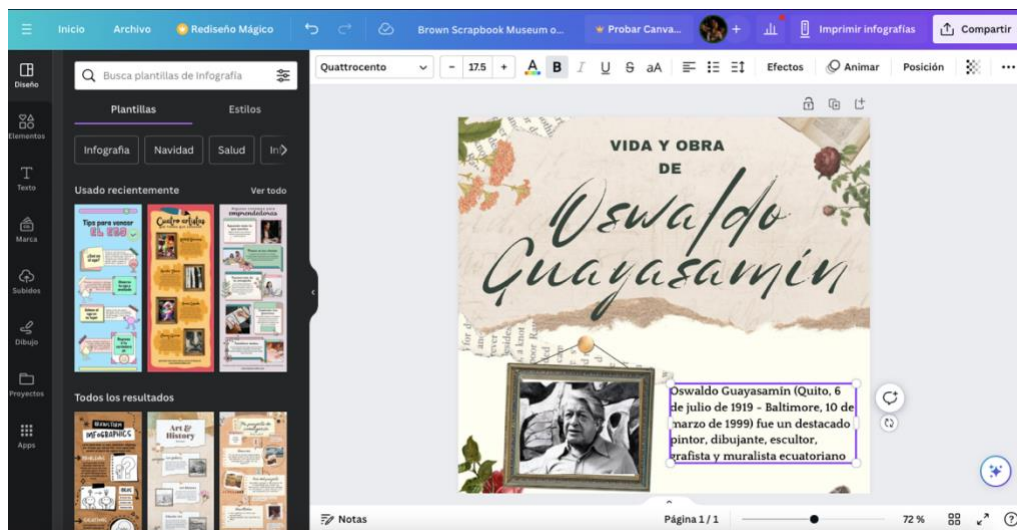
*Selección de diseños*



*Nota.* Interfaz de los modelos de infografías que pueden escoger los estudiantes de acuerdo a su preferencia.

**Figura 5**

*Realización de Infografías*



*Nota.* Se observa la edición y elaboración de la infografía de acuerdo a un tema relacionado a contenidos de la asignatura en cuestión, en este caso: Vida y obra de Oswaldo Guayasamín.

**Figura 6**

*Infografías terminadas*



*Nota.* Se observan las infografías terminadas en las que se puede interpretar la información de manera más detallada y visualmente atractiva.


En general, el uso de estrategias de Visual Thinking resultó muy eficaz para promover una experiencia de aprendizaje más atractiva e interactiva, permitiendo a los alumnos adquirir conocimientos y habilidades de forma más eficaz. Este proyecto de investigación ha puesto de relieve el potencial del Pensamiento Visual como valiosa herramienta educativa que puede utilizarse para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

### 3.1.1. Aplicación del instrumento

El cuestionario se elaboró de acuerdo con el diseño de la investigación utilizando la herramienta de fácil uso Google Forms. Esto permitió una fácil integración en plataformas digitales y la posterior exportación a un formato legible en Excel. Se puede encontrar el cuestionario en el Apéndice 1. Tras un cuidadoso desglose y revisión, se publicó en línea, para lo que se requería una cuenta activa de Google (Gmail), como se ilustra en la Figura 7.

**Figura 7**

*Cuestionario online dirigido a estudiantes*



**Encuesta dirigida a estudiantes de Sexto Año de EGB - Unidad Educativa Maldonado**

Estimado/a estudiante:

Te ruego que leas atentamente cada una de las afirmaciones y respondas con total honestidad, ya que esta información es únicamente para fines de investigación, y tu contribución es muy apreciada.

Agradezco de antemano tu colaboración.

jaherrerabr@gmail.com [Cambiar de cuenta](#)

No compartido

\* Indica que la pregunta es obligatoria

**Género \***

Masculino

Femenino

### 3.2. Análisis y Discusión de resultados

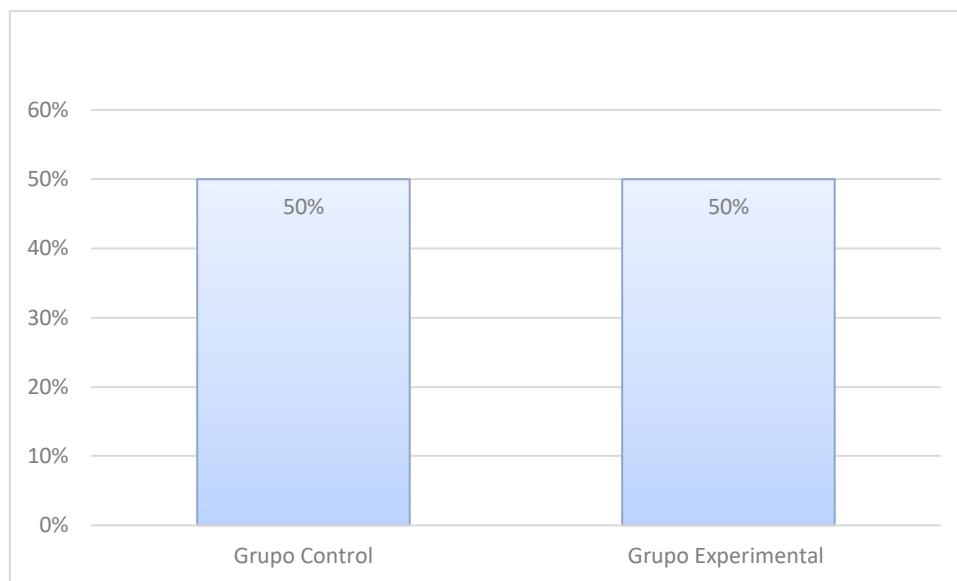
Los datos se recogieron inicialmente mediante gráficos y respuestas de Google Forms, pero para una mejor comprensión, se tabularon y graficaron utilizando Microsoft Excel. A continuación se detalla cada ítem con su correspondiente análisis e interpretación.

#### 3.2.1. Datos sociodemográficos de los estudiantes

En este proyecto participaron 12 estudiantes de sexto año de educación general básica, sus edades varían de 8 a 10 años, de los cuales 6 son de género femenino y 6 de género masculino, los mismos que voluntariamente contestaron al cuestionario propuesto. Por otro lado, en la pregunta inicial se puso a consideración a que grupo pertenecen los estudiantes, si al grupo control al experimental. De este modo, nos permitirá tener una mejor interpretación de los resultados a la hora de tabularlos. En la figura 8 se puede observar que estudiantes pertenecen al grupo control y cuales al grupo experimental.

#### Figura 8

*Grupo al que pertenece cada participante*



La población en cuanto a grupo de participación, como se observa en la figura 8 es de 6 personas pertenecientes al grupo control y 6 al grupo experimental, lo que determina un 50% de cada uno, distribuidos entre niñas y niños.

### **3.3. Resultados de la encuesta aplicada**

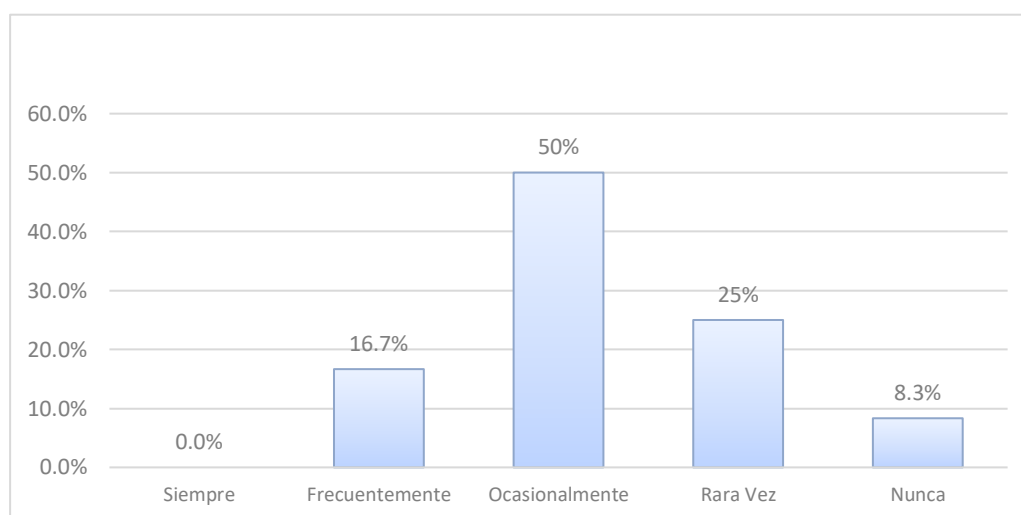
Este cuestionario cuyo contenido fue validado según la formulación de sus ítems y la objetividad, se aplicó con la utilización de la escala de Likert, las preguntas fueron cerradas con 5 opciones de respuesta: siempre, frecuentemente, ocasionalmente, rara vez y nunca. De la información señalada anteriormente es necesario mencionar que las indicaciones fueron dadas en clase y colocadas al principio de la encuesta.

#### **3.3.1. Participación activa de los estudiantes en clases de Educación Cultural y Artística (ECA)**

La participación activa de los estudiantes es un indicador importante de su involucramiento e interés en una materia. En el caso de Educación Cultural y Artística, se busca especialmente fomentar la expresión creativa y crítica a través de actividades dinámicas y participativas. Por esto, la primera pregunta de la encuesta tiene como propósito determinar la percepción de los alumnos sobre su nivel de participación en las clases de esta asignatura.

**Tabla 1***Participación activa de los estudiantes en clases de ECA*

Opciones	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa	Frecuencia %
Siempre	0	0	0,0%
Frecuentemente	2	0,166	16,66%
Ocasionalmente	6	0,5	50%
Rara vez	3	0,25	25%
Nunca	1	0,083	8,33%

*Nota.* Encuesta directa a estudiantes**Figura 9***Participación activa de los estudiantes en clases de ECA**Nota.* Encuesta directa a estudiantes**Análisis**

De acuerdo a los resultados, se evidencia que la participación activa de los estudiantes durante las clases de Educación Cultural y Artística no es la ideal, ya que ningún alumno (0%) manifestó participar "siempre" activamente, sólo un 16,7% dijo hacerlo "frecuentemente", mientras que la mitad (50%) señaló que participa "ocasionalmente", un 25% "rara vez" y un 8,33% "nunca". Estos datos muestran una participación irregular y en muchos casos insuficiente, coincidiendo con lo planteado por Gómez y Acosta (2019),

quienes afirman que "fomentar la participación activa del alumnado es indispensable para un proceso educativo óptimo, pero suele ser un desafío, sobre todo en clases artísticas y culturales" (p.87). Por ello, se recomienda implementar estrategias creativas e innovadoras que motiven una mayor interacción, expresión y contribuciones de todos los estudiantes en cada sesión educativa.

### 3.3.2. Diversidad de los recursos para promover el aprendizaje de ECA

Los recursos didácticos son una pieza clave para promover el aprendizaje activo y significativo de cualquier materia educativa. La pregunta "Los recursos que se utilizan para promover el aprendizaje de esta materia, ¿son diversos?" tiene así como propósito determinar si desde la percepción estudiantil, hay variedad en los recursos que sus docentes emplean para facilitar la comprensión de los diversos temas artísticos y culturales abordados o si por el contrario, se concentran en un limitado tipo de materiales.

**Tabla 2**

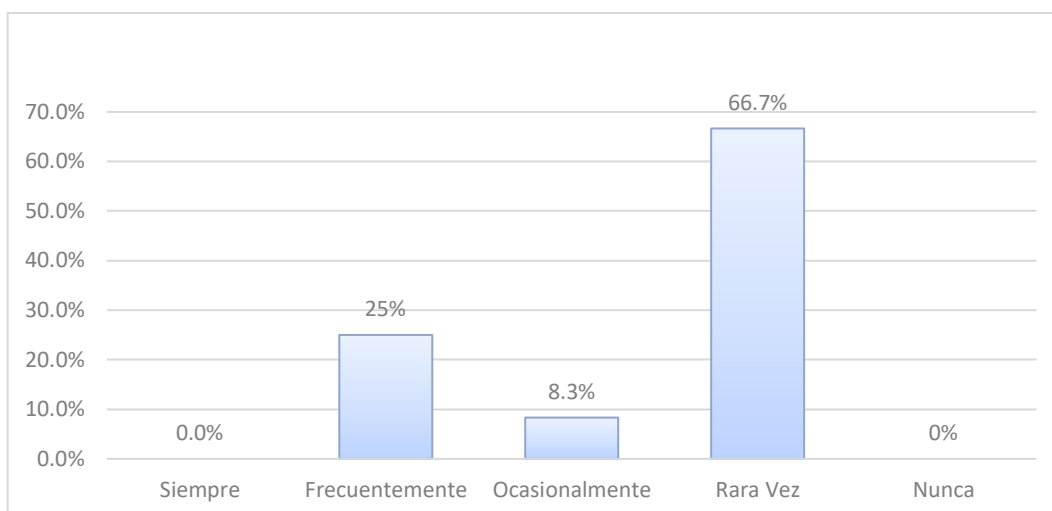
*Diversidad de los recursos para promover el aprendizaje de ECA*

Opciones	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa	Frecuencia %
Siempre	0	0	0,0%
Frecuentemente	3	0,25	25%
Ocasionalmente	1	0,08	8%
Rara vez	8	0,66	66%
Nunca	0	0	0,0%

*Nota.* Encuesta directa a estudiantes

**Figura 10**

*Diversidad de los recursos para promover el aprendizaje de ECA*



*Nota.* Encuesta directa a estudiantes

### Análisis

Se evidencia una falta de diversidad en los recursos pedagógicos utilizados en la materia, dado que ningún estudiante señaló que la diversidad se da "siempre", sólo un 25% indicó "frecuentemente", un 8,3% marcó "ocasionalmente", mientras que un porcentaje mayoritario del 66,7% manifestó que "rara vez" se emplean recursos variados. Al respecto, Hernández y Rodríguez (2021) advierten que la escasez de recursos educativos diversos limita las posibilidades de aprendizaje significativo y profundo de los temas, al circunscribirse a uno o pocos canales comunicativos. En este sentido, es recomendable ampliar el abanico de materiales didácticos de tipo audiovisual, lúdico, tecnológico y multimodal que complementen las clases expositivas y el uso exclusivo del texto guía.

### 3.3.3. Uso de organizadores gráficos (mapas conceptuales/mentales) para entender contenidos de la asignatura

Considerando el potencial de las estrategias de Visual Thinking para la optimización del aprendizaje, resulta relevante analizar específicamente el uso actual y la valoración estudiantil de recursos gráficos como mapas conceptuales y mentales dentro de la enseñanza de la Educación Cultural y Artística. Por lo tanto, la pregunta "Cuando tus profesores usan organizadores gráficos como mapas conceptuales o mentales en sus clases, ¿entiendes con

más facilidad los contenidos?" tiene como objetivo determinar si este tipo de diagramas visuales están contribuyendo a mejorar los niveles de comprensión de los temas trabajados, desde la percepción y experiencia directa de los estudiantes.

**Tabla 3**

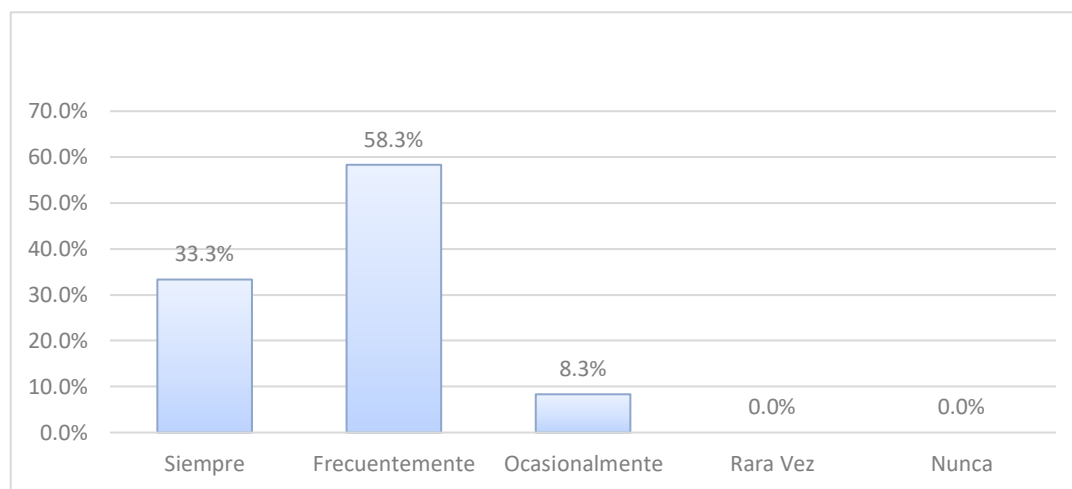
*Uso de recursos gráficos para entender contenidos de la asignatura*

Opciones	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa	Frecuencia %
Siempre	4	0,33	33%
Frecuentemente	7	0,58	58%
Ocasionalmente	1	0,08	8%
Rara vez	0	0	0,0%
Nunca	0	0	0,0%

*Nota.* Encuesta directa a estudiantes

**Figura 11**

*Uso de recursos gráficos para entender contenidos de la asignatura*



*Nota.* Encuesta directa a estudiantes

### Análisis

Los resultados indican que el uso de organizadores gráficos en clases tiene una alta efectividad para la comprensión de los contenidos por parte de los estudiantes, ya que un 33,3% señaló que le ayuda a entender "siempre", un 58% "frecuentemente" y solo un 8,3% marcó "ocasionalmente", mientras que ningún alumno eligió las opciones "rara vez" o "nunca".

Estos datos confirman lo expuesto por Martínez y Lavado (2018), quienes plantean, basados en su investigación, que este tipo de recursos visuales "facilitan de forma significativa la interpretación y asimilación de conceptos complejos por parte de estudiantes de diferentes niveles educativos" (p. 214). Por ello, se recomienda seguir implementando su uso como una estrategia didáctica clave para mejorar procesos de enseñanza-aprendizaje.

### 3.3.4. Uso de imágenes, gráficos y vídeos para la concentración y asimilación contenido

Dentro de las estrategias de Visual Thinking, el uso de recursos gráficos e imágenes se complementa bien con formatos multimedia como videos para optimizar la enseñanza de ciertos temas. De esta forma, la pregunta "Cuando los profesores presentan gráficos, imágenes y videos sobre un tema, ¿te ayuda a concentrarte y recordar mejor?" tiene como propósito evaluar si actualmente este tipo de recursos audiovisuales están contribuyendo a mejorar aspectos claves del aprendizaje como la concentración y memoria de los estudiantes en el área de Educación Artística y Cultural.

**Tabla 4**

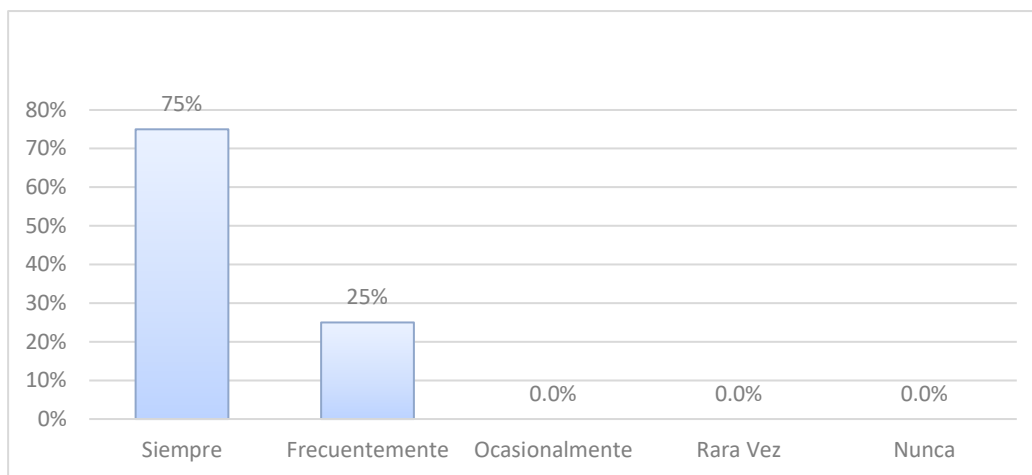
*Uso de imágenes, gráficos y vídeos para la concentración y asimilación de contenido*

Opciones	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa	Frecuencia %
Siempre	9	0,75	75%
Frecuentemente	3	0,25	25%
Ocasionalmente	0	0	0,0%
Rara vez	0	0	0,0%
Nunca	0	0	0,0%

*Nota.* Encuesta directa a estudiantes

**Figura 12**

*Uso de imágenes, gráficos y vídeos para la concentración y asimilación de contenido*



*Nota.* Encuesta directa a estudiantes

### Análisis

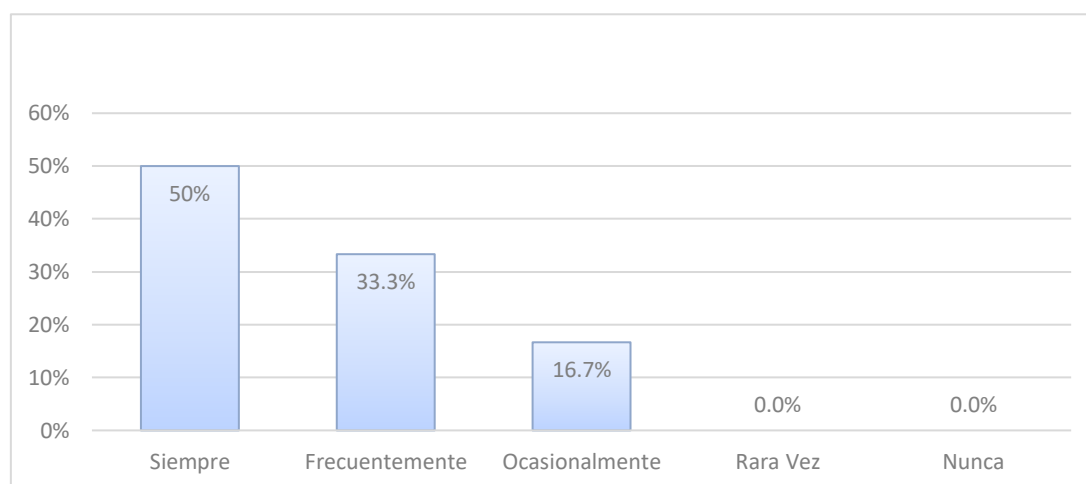
Los resultados del cuestionario muestran que el uso de gráficos, imágenes y videos en las clases tiene un alto grado de efectividad para mantener la concentración y potenciar el recuerdo de los temas en los alumnos, puesto que el 25% indicó que esto le ayuda "siempre" y un 75% manifestó que "frecuentemente" lo ayuda, mientras que ningún estudiante (0%) respondió que le sirve solo "ocasionalmente", "rara vez" o "nunca". En base a esto, se evidencia que la presencia de gráficos, imágenes y videos en las exposiciones representa una herramienta didáctica muy positiva, capaz de captar la atención y generar aprendizajes más duraderos entre los estudiantes.

### 3.3.5. Uso de herramientas digitales para un rápido aprendizaje

Los organizadores gráficos y formatos visuales pueden ser potenciados en su efectividad pedagógica si se articulan con las posibilidades multimedia e interactivas que ofrecen las herramientas digitales actuales. Es así que, la pregunta "Al realizar proyectos con herramientas digitales como infografías, historietas o presentaciones sobre temas culturales y artísticos, ¿aprendes más rápido?" pretende determinar si este tipo de recursos, que combinan elementos de Visual Thinking con soportes tecnológicos, están contribuyendo a acelerar o mejorar el aprendizaje de los temas propios de la Educación Artística Cultural, desde la percepción directa de los estudiantes insertos en el ámbito rural.

**Tabla 5***Uso de herramientas digitales para un rápido aprendizaje*

Opciones	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa	Frecuencia %
Siempre	6	0,50	50%
Frecuentemente	4	0,33	33,3%
Ocasionalmente	2	0,16	16,6%
Rara vez	0	0	0,0%
Nunca	0	0	0,0%

*Nota.* Encuesta directa a estudiantes**Figura 13***Uso de herramientas digitales para un rápido aprendizaje**Nota.* Encuesta directa a estudiantes**Análisis**

Se evidencia ampliamente que el uso de herramientas digitales para elaborar proyectos sobre temas culturales y artísticos tiene un efecto muy positivo en la velocidad de aprendizaje, ya que la mitad de los estudiantes (50%) declaró que esto les permite aprender más rápido "siempre", un 33,3% señaló "frecuentemente" y sólo un 16,7% marcó "ocasionalmente", mientras que ningún alumno (0%) eligió las opciones "rara vez" o "nunca". En base a estos datos, queda demostrado que implementar infografías, historietas, presentaciones y otros formatos digitales para abordar contenidos de arte y cultura fomenta

un aprendizaje más ágil y efectivo entre los estudiantes. En concordancia, Gutierrez y Ramírez (2022) plantean, que este tipo de trabajos con herramientas tecnológicas aceleran significativamente la curva de aprendizaje al combinar el desarrollo de habilidades digitales con procesamiento cognitivo de contenidos temáticos. Por ende, fomentar el uso de estas herramientas parece altamente recomendable para potenciar resultados académicos.

### 3.3.6. Contenido visual en ECA para llegar a más estudiantes

Una forma concreta de determinar el potencial real que podrían tener las estrategias de Visual Thinking en el contexto específico de la Educación Artística Cultural en escuelas rurales, es consultando directamente a los estudiantes si consideran que incorporar más contenido gráfico y visual en sus clases contribuiría a mejorar los resultados de aprendizaje del grupo en general. En esa línea, la pregunta "¿Crees que usar más contenido visual como gráficos, líneas de tiempo, diagramas, etc. en tus clases de cultura y arte ayudaría a que más estudiantes aprendan?" tiene como fin precisamente recoger esa percepción del nivel de utilidad potencial que los propios alumnos le asignan al refuerzo de recursos visuales para el tratamiento de los diversos temas de su materia.

**Tabla 6**

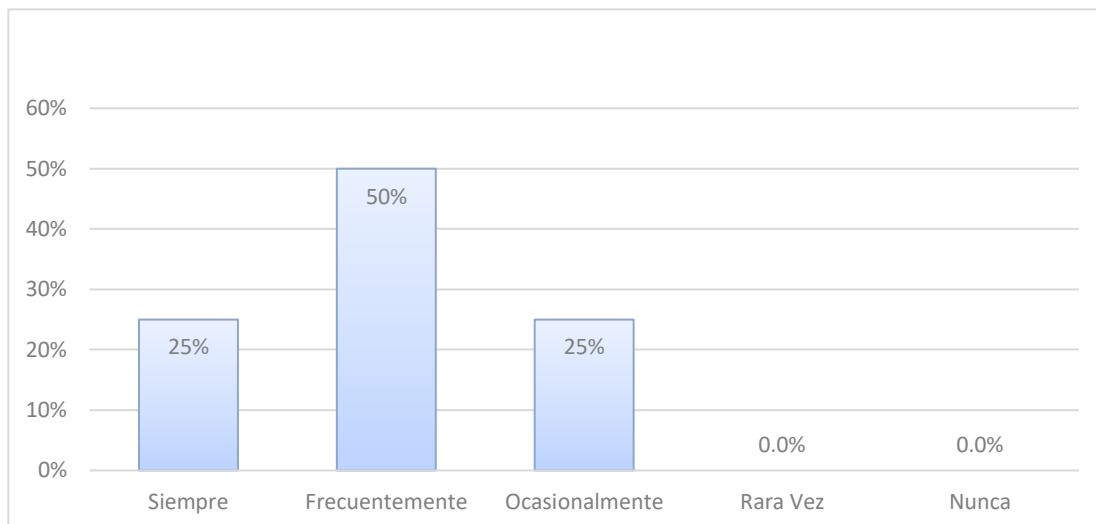
*Contenido visual en ECA para llegar a más estudiantes*

Opciones	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa	Frecuencia %
Siempre	3	0,25	25%
Frecuentemente	6	0,50	50%
Ocasionalmente	3	0,25	25%
Rara vez	0	0	0,0%
Nunca	0	0	0,0%

*Nota.* Encuesta directa a estudiantes

**Figura 14**

*Contenido visual en ECA para llegar a más estudiantes*



*Nota.* Encuesta directa a estudiantes

### Análisis

Los resultados del cuestionario dan a conocer que la gran mayoría de los estudiantes (75%) considera que incorporar más contenido visual en las clases de cultura y arte puede ayudar a mejorar el aprendizaje, dado que un 25% cree que esto ayudaría "siempre", un 50% piensa que "frecuentemente" serviría y solo un 25% lo ve como algo "ocasional", mientras que ningún alumno (0%) optó por "rara vez" o "nunca". Con estos datos se constata que existe una percepción muy positiva sobre los beneficios didácticos que aportan los gráficos, líneas de tiempo, diagramas y material visual en general para las asignaturas culturales y artísticas, por lo que aumentar su presencia se presenta como una medida pedagógica recomendable según la opinión mayoritaria de los propios estudiantes.

#### **3.3.6. Enfoque visual por parte de los docentes para la enseñanza de ECA**

Para complementar la consulta anterior sobre la expectativa de utilidad de más contenido visual, resulta igual de relevante preguntar directamente a los estudiantes sobre sus preferencias personales en relación a cómo les gusta más que les presenten los contenidos propios de la Educación Cultural y Artística. Por ello, la pregunta "¿Prefieres que tus profesores utilicen más imágenes, diagramas, videos y menos texto al enseñar temas de cultura y arte?" tiene como propósito evaluar si existe algún patrón común dentro del

alumnado en favor de determinado tipo de presentación didáctica de los temas (más visual o más textual)

**Tabla 7**

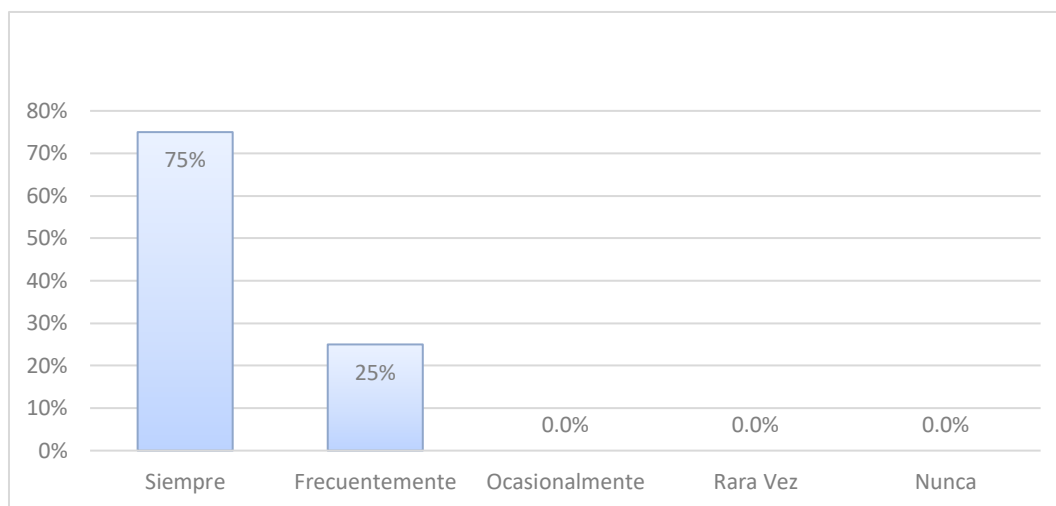
*Enfoque visual por parte de los docentes para la enseñanza de ECA*

Opciones	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa	Frecuencia %
Siempre	9	0,75	75%
Frecuentemente	3	0,20	25%
Ocasionalmente	0	0	0,0%
Rara vez	0	0	0,0%
Nunca	0	0	0,0%

*Nota.* Encuesta directa a estudiantes

**Figura 15**

*Enfoque visual por parte de los docentes para la enseñanza de ECA*



*Nota.* Encuesta directa a estudiantes

#### Análisis

Se refleja una preferencia contundente de los estudiantes porque sus profesores de materias culturales y artísticas complementen la enseñanza tradicional basada en texto, incorporando en mayor medida imágenes, diagramas, videos y recursos multimedia, dado que un 75% indicó querer esto "siempre" y un 25% lo prefiere "frecuentemente", mientras que ningún

alumno (0%) optó por las categorías "ocasionalmente", "rara vez" o "nunca". Con estos datos tan categóricos se confirma la necesidad de que los docentes adecúen sus métodos de enseñanza en estas asignaturas, dejando atrás dependencias exclusivas del texto y empleando formatos visuales y audiovisuales acordes a los intereses y formas de aprendizaje actuales de los estudiantes.

### 3.3.7. Retención de información en ECA mediante la creación de organizadores visuales

Dentro del conjunto de estrategias de Visual Thinking aplicables a la Educación Artística Cultural, los organizadores gráficos como mapas mentales, conceptuales e infografías, han demostrado un alto potencial para facilitar la síntesis y mejorar la memorización de conceptos clave de una materia. De tal manera, la pregunta "Cuando realizas un organizador visual (mapa conceptual, mental o infografía) para resumir información de la clase de Educación Cultural y Artística, lo recuerdas:" consulta directamente a los estudiantes sobre la efectividad que ellos mismos le reconocen a este tipo de diagramas, como mecanismo para retener mejor la información relevante cubierta en las lecciones de esta asignatura específica.

**Tabla 8**

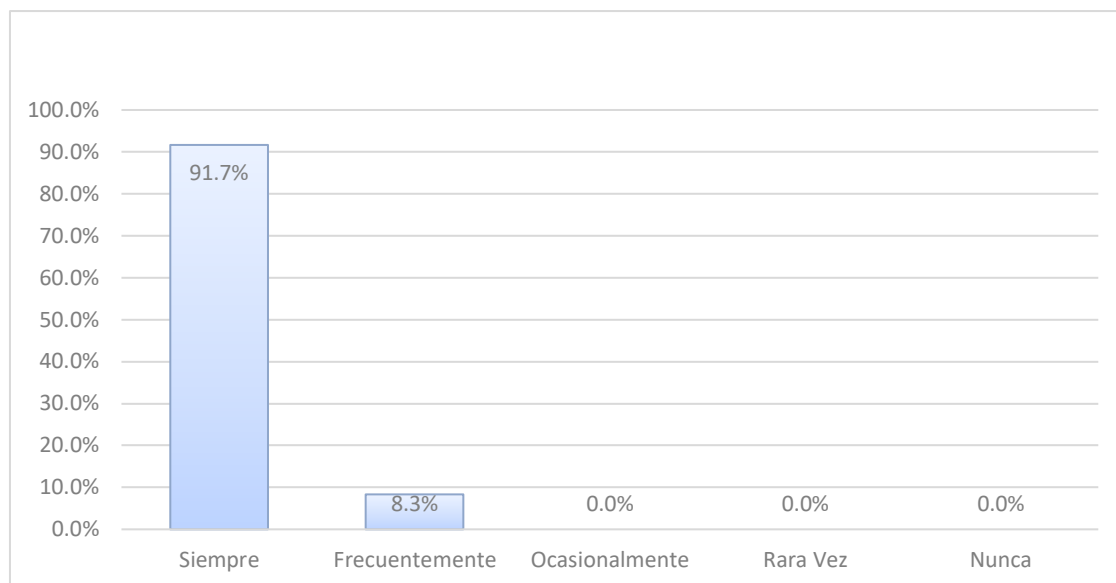
*Retención de información en ECA mediante la creación de organizadores visuales*

Opciones	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa	Frecuencia %
Siempre	11	0,91	91,6%
Frecuentemente	1	0,08	8,33%
Ocasionalmente	0	0	0,0%
Rara vez	0	0	0,0%
Nunca	0	0	0,0%

*Nota.* Encuesta directa a estudiantes

**Figura 16**

*Retención de información en ECA mediante la creación de organizadores visuales*



*Nota.* Encuesta directa a estudiantes

#### Análisis

Los resultados evidencian contundentemente que la elaboración de organizadores gráficos por parte de los alumnos para sintetizar contenidos de Educación Cultural y Artística tiene un enorme impacto facilitador del recuerdo posterior de dicha información, ya que un abrumador 91,6% de los encuestados afirmó que esto le ayuda a recordar los temas "siempre", un 8,33% dijo "frecuentemente", mientras que ningún estudiante (0%) optó por las categorías "ocasionalmente", "rara vez" o "nunca". Con estos datos tan categóricos, se comprueba y ratifica el alto valor pedagógico que poseen los mapas conceptuales, mentales e infografías elaboradas por los propios alumnos en su proceso de aprehensión de conocimientos de la asignatura de Educación Cultural y Artística, al convertirse en potentes anclajes para la memoria.

#### **3.3.8. Ausencia de recursos visuales durante la clase de ECA**

Más allá de consultar las preferencias y utilidad percibida del uso de recursos visuales y multimedia, también resulta valioso conocer la valoración que hacen los estudiantes sobre las estrategias didácticas que no incorporan este tipo de apoyos, sino que se concentran exclusivamente en la presentación textual de contenidos. En esa línea, la pregunta "Las clases donde se utilizan sólo textos, sin ningún tipo de recurso visual o multimedia me

generan:" determina las percepciones y sentimientos que tiende a generar en los alumnos el trabajo de los temas de Educación Artística Cultural a través de lecciones magistrales netamente textuales.

**Tabla 9**

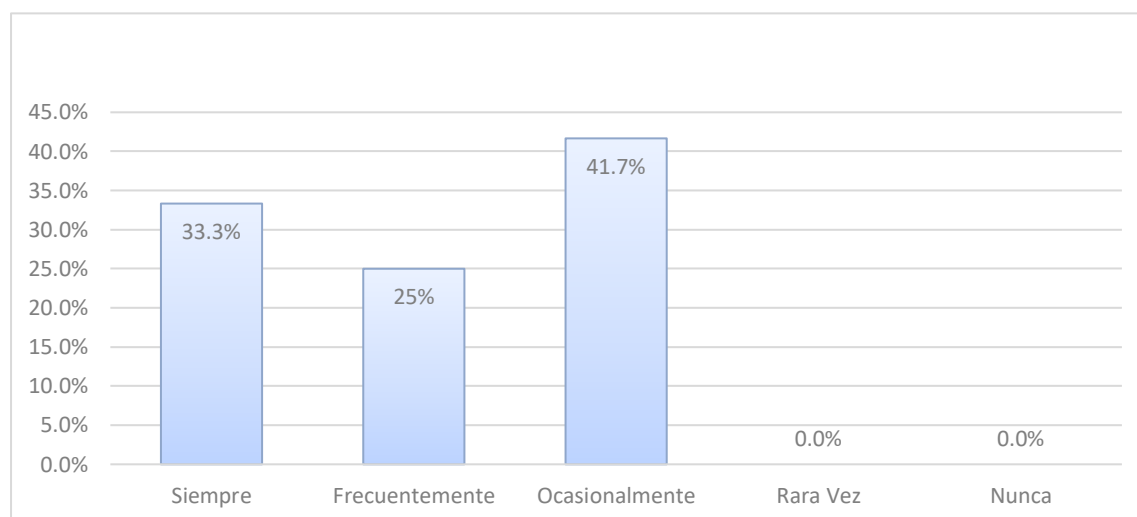
*Ausencia de recursos visuales durante la clase de ECA*

Opciones	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa	Frecuencia %
Siempre desmotivación	4	0,33	33,3%
Frecuentemente desmotivación	3	0,25	25%
Ocasionalmente desmotivación	5	0,41	41,6%
Rara vez desmotivación	0	0	0,0%
Nunca desmotivación	0	0	0,0%

*Nota.* Encuesta directa a estudiantes

**Figura 17**

*Ausencia de recursos visuales durante la clase de ECA*



*Nota.* Encuesta directa a estudiantes

**Análisis**

Los resultados evidencian un claro rechazo de los estudiantes hacia las clases que utilizan únicamente textos sin ningún tipo de recurso visual o multimedia, ya que generan desmotivación "siempre" en un 33,3%, "frecuentemente" en un 25% y "ocasionalmente" en un 41,6%, mientras que ningún encuestado (0%) ha indicado que rara vez o nunca le provoquen desmotivación este tipo de metodologías. Con estos datos tan contundentes se confirma la necesidad imperante de que los docentes complementen materiales escritos con elementos gráficos, audiovisuales y digitales, con el fin de mantener a los alumnos motivados e interesados en los contenidos presentados.

### 3.3.9. Influencia de las herramientas digitales en el proceso creativo del estudiante

Fuera del uso receptivo de recursos visuales y multimedia por parte de los estudiantes, interesa también explorar el impacto que tiene en ellos ponerse en el rol de creadores de contenidos gráficos digitales, como mecanismo de aprendizaje activo en la Educación Artística y Cultural. En ese sentido, la pregunta "Cuando uso herramientas digitales para crear presentaciones visuales, organizadores gráficos, líneas de tiempo, comics o infografías sobre temas de cultura/arte, me siento:" tiene como propósito evaluar las emociones y percepciones que se generan en los alumnos cuando se apropian de plataformas digitales para la elaboración de sus propios recursos de Visual Thinking, relacionados con algunos de los contenidos de esta materia.

**Tabla 10**

*Influencia de las herramientas digitales en el proceso creativo del estudiante*

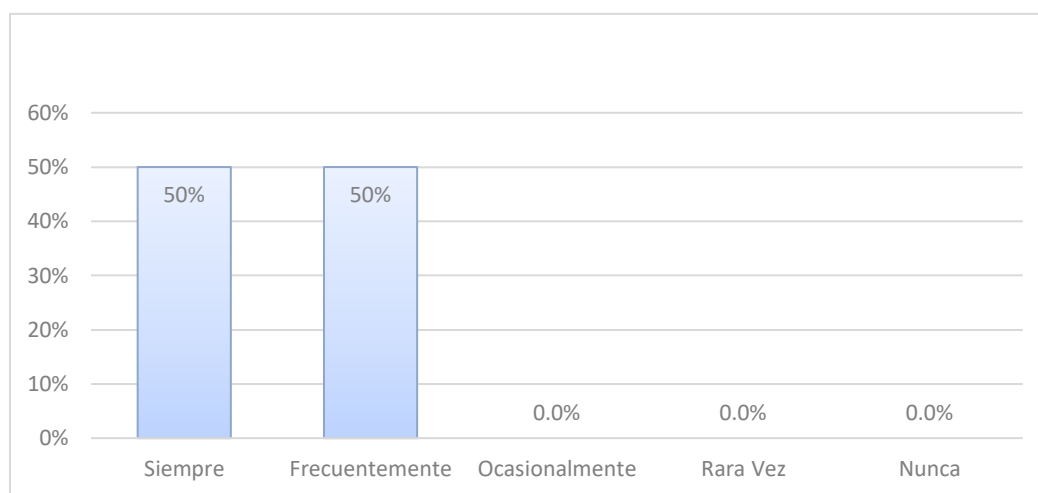
Opciones	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa	Frecuencia %
Siempre motivado a aprender	6	0,50	50%
Frecuentemente motivado a aprender	6	0,50	50%

Ocasionalmente motivado a aprender	0	0	0,0%
Rara vez motivado a aprender	0	0	0,0%
Nunca motivado a aprender	0	0	0,0%

*Nota.* Encuesta directa a estudiantes

### Figura 18

*Influencia de las herramientas digitales en el proceso creativo del estudiante*



*Nota.* Encuesta directa a estudiantes

### Análisis

Se evidencia que el uso de herramientas digitales para que los estudiantes creen sus propios materiales visuales sobre temas relacionados con la asignatura de Educación Cultural y Artística, tiene un enorme poder motivador para su aprendizaje, ya que la mitad (50%) señaló sentirse "siempre" motivado al realizar estas actividades, y la otra mitad (50%) indicó estar "frecuentemente" motivado, mientras que ningún alumno (0%) marcó las opciones "ocasionalmente", "rara vez" o "nunca". Confirmando estos datos, Vestri (2020) sostiene permitir la producción creativa de sus propios recursos educativos mediante apps y software especializados mantienen motivados a los jóvenes estudiantes de hoy. Por lo tanto, estos

datos son contundentes para confirmar los beneficios que implica implementar presentaciones visuales, organizadores gráficos, líneas de tiempo, comics e infografías elaborados por los propios estudiantes, para potenciar su interés en aprender los contenidos.

### 3.4. Nivel de conocimiento de los estudiantes al iniciar el año lectivo

Es fundamental determinar el nivel de conocimiento inicial de los estudiantes al comenzar el año escolar para poder establecer una línea base a partir de la cual se pueda evaluar con precisión su progreso en comparación con sus pares. Conocer los saberes previos permite detectar tempranamente brechas y necesidades de aprendizaje, personalizar la enseñanza, así como también aplicar oportunamente refuerzos o intervenciones adicionales en los estudiantes que evidencien rezagos, optimizando así los resultados académicos.

**Tabla 11**

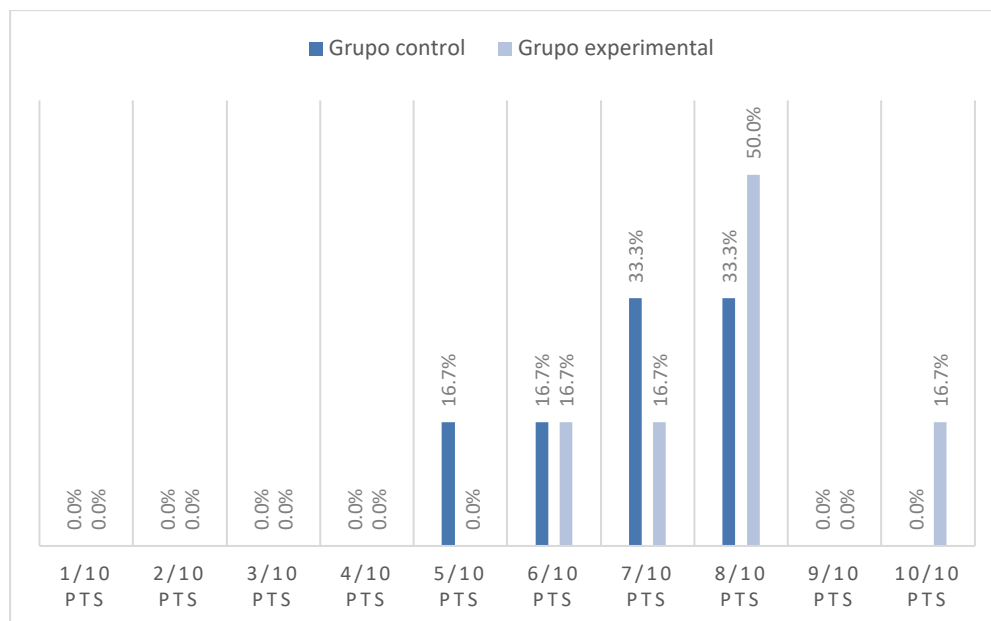
*Nivel de conocimiento de los estudiantes al iniciar el año lectivo*

Nota cuantitativa	Grupo Control		Grupo Experimental	
	n	%	n	%
1/10pts	0	0,0%	0	0,0%
2/10pts	0	0,0%	0	0,0%
3/10pts	0	0,0%	0	0,0%
4/10pts	0	0,0%	0	0,0%
5/10pts	1	16,7%	0	0,0%
6/10pts	1	16,7%	1	16,7%
7/10pts	2	33,3%	1	16,7%
8/10pts	2	33,3%	3	50,0%
9/10pts	0	0,0%	0	0,0%
10/10pts	0	0,0%	1	16,7%

*Nota.* Calificaciones de la evaluación diagnóstica aplicada a los estudiantes antes de realizar el programa de intervención

**Figura 19**

*Nivel de conocimiento de los estudiantes en la evaluación diagnóstica*



*Nota.* Resultados de la evaluación diagnóstica al iniciar el año lectivo 2023 - 2024

#### Análisis

Para evaluar el nivel de conocimiento de los estudiantes al iniciar el año lectivo en la asignatura de Educación Cultural y Artística, se realizó una evaluación diagnóstica a dos grupos: uno de control y otro experimental. De acuerdo a los resultados de la evaluación diagnóstica aplicada a los estudiantes al inicio del año lectivo para medir su nivel de conocimiento sobre la asignatura de Educación Cultural y Artística, se pueden observar algunas diferencias entre el grupo control y el grupo experimental.

En el grupo control, el 50% de los estudiantes obtuvieron puntajes medios de 6 y 7 puntos, mientras que el otro 50% alcanzó calificaciones de 8 puntos. No se registran puntajes por debajo de 5 ni por encima de 8. El puntaje promedio de este grupo fue de 6,83 puntos, lo que indica un nivel de conocimientos previos regular.

En cambio, en el grupo experimental la distribución de puntajes es más amplia. Un 50% llegó a 8 puntos, el 16,7% obtuvo 10 puntos que es la calificación máxima y el 33,4% restante logró 6 y 7 puntos. Tampoco hay puntajes por debajo de 5. El puntaje promedio es levemente superior con 7 puntos.

Según Cejudo et al., (2020), los conocimientos previos son fundamentales en el proceso de aprendizaje, ya que los nuevos conocimientos se construyen sobre los ya existentes. En ese sentido, los mejores resultados iniciales del grupo experimental podrían indicar una pequeña ventaja para el aprendizaje de nuevos contenidos de Educación Cultural y Artística durante el año lectivo. Sin embargo, Ortega y Padilla (2019) plantea que lo más importante no son los conocimientos en sí mismos, sino cómo están organizados y estructurados en la mente del estudiante. Es posible que algunos estudiantes del grupo control tengan conocimientos bien organizados y sean capaces de aprender eficientemente durante el curso, a pesar de sus calificaciones iniciales más bajas. Los resultados de la evaluación diagnóstica muestran algunas diferencias iniciales entre los dos grupos, con una pequeña ventaja para el grupo experimental.

### 3.5. Nivel de conocimiento de los estudiantes luego de aplicar Visual Thinking

**Tabla 12**

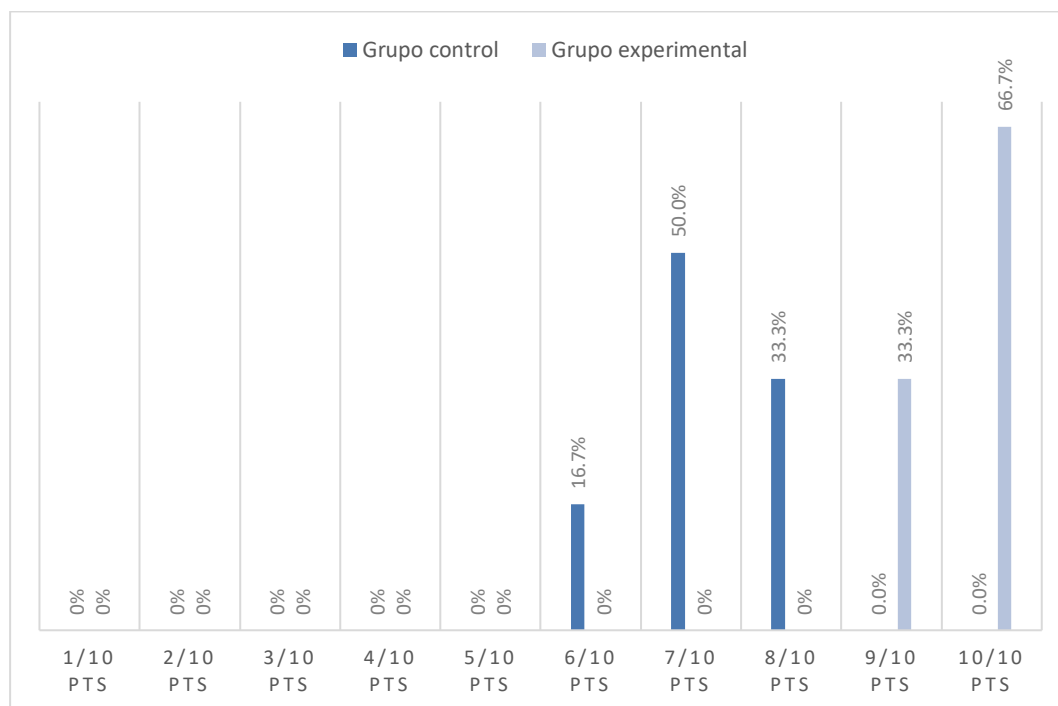
*Record Académico*

Nota cuantitativa	Grupo Control		Grupo Experimental	
	n	%	n	%
1/10pts	0	0,0%	0	0,0%
2/10pts	0	0,0%	0	0,0%
3/10pts	0	0,0%	0	0,0%
4/10pts	0	0,0%	0	0,0%
5/10pts	0	0,0%	0	0,0%
6/10pts	1	8,3%	0	0,0%
7/10pts	3	25,0%	0	0,0%
8/10pts	2	16,7%	0	0,0%
9/10pts	0	0,0%	2	16,7%
10/10pts	0	0,0%	4	33,3%

*Nota.* Calificaciones cuantitativas obtenidas por los estudiantes luego de aplicar el programa de intervención

**Figura 20**

*Record Académico*



*Nota.* Rendimiento académico de los estudiantes luego de aplicar metodología tradicional y la estrategia Visual Thinking (Pensamiento Visual)

### Análisis

Según los resultados obtenidos luego de la aplicación de la técnica de Visual Thinking en la asignatura de Educación Cultural y Artística, se evidencian diferencias significativas entre el grupo control y el grupo experimental.

Mientras que en el grupo control la mayoría de estudiantes (83%) obtuvieron puntajes medios de 7 y 8 puntos, en el grupo experimental el 100% alcanzó los puntajes máximos de 9 y 10 puntos. El puntaje promedio del grupo control fue de 7,16 mientras que el del grupo experimental se elevó a 9,66 puntos.

Roam (2008), señala que el uso de imágenes, esquemas y gráficos facilita la comprensión de conceptos complejos, fomenta la creatividad y permite el aprendizaje activo.

En la misma línea, Sánchez (2019) sostiene que el Visual Thinking aprovecha la forma natural en que funciona el cerebro humano, procesando mucho mejor la información visual que la textual. Esta técnica potencia habilidades como el pensamiento crítico, resolución de problemas y trabajo en equipo. Los excelentes resultados del grupo experimental confirman lo planteado por estos autores sobre los beneficios del Visual Thinking para un aprendizaje profundo, significativo y de mayor calidad en los estudiantes. Su aplicación en la Educación Cultural y Artística permitió a los alumnos organizar y representar sus conocimientos de forma creativa, llevándolos a un alto rendimiento académico.

En conclusión, la evidencia demuestra que la técnica de Visual Thinking tiene un impacto muy positivo en el nivel de conocimientos de los estudiantes sobre la asignatura. Se recomienda generalizar su implementación como estrategia de enseñanza-aprendizaje efectiva en este campo de estudio.

### 3.6. Discusión

Los resultados obtenidos en la presente investigación corroboran la efectividad del Visual Thinking como estrategia pedagógica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística en contextos educativos rurales. Contexto donde tradicionalmente existen limitaciones y tecnológicas estructurales que dificultan la implementación de metodologías de enseñanza-aprendizaje innovadoras y efectivas. La escasez de recursos e inversión conlleva carencias en cuanto a infraestructura, materiales didácticos, acceso a TICs y capacitación docente. Además, existen características culturales propias de las poblaciones rurales, con predominio de tradición oral y visual, que no siempre son aprovechadas pedagógicamente.

Esta situación hace que en muchas escuelas rurales se mantengan aún muy arraigadas las metodologías educativas tradicionales, magistrales, repetitivas y poco motivadoras para los estudiantes, con resultados insatisfactorios en términos de un aprendizaje profundo, significativo y multidimensional.

Ante este contexto limitante, la incorporación del Visual Thinking como estrategia didáctica alternativa para la enseñanza de asignaturas como Educación Cultural y Artística, demuestra ser muy pertinente y beneficiosa. El potencial de esta metodología basada en lo visual, práctico y creativo conecta directamente con las formas de comprender el mundo propias de las culturas rurales. Por ello su efectividad corroborada en esta investigación para promover aprendizajes profundos y mejorar el rendimiento académico de los estudiantes. El Visual Thinking se posiciona como una alternativa pedagógica muy recomendable frente a las limitaciones existentes en las escuelas del contexto rural.

Al aplicar esta metodología en el grupo experimental a través del uso de infografías, se evidenciaron mejoras significativas en su rendimiento académico en comparación con el grupo control que siguió con una enseñanza tradicional. Como señalan Fernández et al. (2021), la integración de lo visual y lo verbal mediante representaciones gráficas facilita la adquisición y retención del conocimiento.

Los resultados de la evaluación diagnóstica inicial evidenciaron que ambos grupos partían de un nivel similar de conocimientos previos sobre los contenidos, con una pequeña ventaja en variabilidad para el grupo experimental. Esta similitud inicial entre los grupos permite atribuir los resultados posteriores a la influencia de las distintas metodologías aplicadas.

Luego de la intervención, se observó que el grupo experimental alcanzó un rendimiento académico muy superior, con el 100% de los estudiantes obteniendo las calificaciones máximas de 9 y 10 puntos. En contraste, en el grupo control la mayoría se mantuvo en los puntajes medios iniciales. Esta diferencia abismal demuestra contundentemente los beneficios del programa Visual Thinking implementado. Además permite validar la hipótesis de investigación planteada respecto a que la aplicación de Visual Thinking optimiza de manera significativa el aprendizaje conceptual y el desarrollo de habilidades creativas en esta área de estudio. Y demuestra que se trata de una estrategia adecuada para superar algunas de las limitaciones que suelen presentar las pedagogías tradicionales en las escuelas rurales (Guallar, 2019).

Por tanto, en función de los objetivos trazados inicialmente, se cumple el propósito de proveer una alternativa eficiente para mejorar el proceso educativo en las instituciones rurales. Queda demostrado que el uso de las infografías representa una opción viable para que los docentes logren un aprendizaje profundo y significativo en sus estudiantes.

Es crucial destacar que, a pesar de la evidente mejora en el aprendizaje mediante el uso del Visual Thinking, el estudio también abordó las limitaciones derivadas del contexto rural. La brecha digital identificada en la institución educativa rural podría influir en la efectividad de esta estrategia. Sin embargo, la aplicación de una encuesta validada por expertos permitió obtener percepciones detalladas sobre la disposición y capacidad de los estudiantes para integrar herramientas tecnológicas en su proceso de aprendizaje.

Por todo lo anterior, se concluye que la incorporación del Visual Thinking como método de enseñanza-aprendizaje de la Educación Cultural y Artística resulta totalmente adecuado y

beneficioso en el contexto rural, logrando mejorar significativamente el rendimiento académico de los estudiantes en comparación con las estrategias tradicionales.

### 3.7. Propuesta

#### 3.7.1. INFORMACIÓN GENERAL

<b>TITULO DE LA PROPUESTA:</b>	Elaborar una guía práctica de actividades dirigida a docentes aplicando el Visual Thinking para mejorar el aprendizaje en la asignatura de Educación Cultural y Artística dentro del contexto educativo rural.
--------------------------------	--

<b>Fecha de Inicio:</b> 04/03/2024	<b>Fecha de Fin:</b> 06/05/2024	<b>Duración de la propuesta (meses):</b> 2 meses
<b>ALCANCE TERRITORIAL:</b> Institucional		

<b>DATOS DEL DIRECTOR DE LA PROPUESTA</b>	
<b>NOMBRES Y APELLIDOS:</b> Jhoana Alexandra Herrera Burbano	
<b>IDENTIFICACIÓN:</b> 0401910526	<b>CORREO ELECTRÓNICO:</b> jaherrera45@utpl.edu.ec

#### 3.7.2. EQUIPO DE LA PROPUESTA

##### 3.7.3. PERSONAL INTERNO

<b>Nro</b>	<b>Rol</b>	<b>Identificación</b>	<b>Nombres y Apellidos</b>	<b>Cargo</b>	<b>Horas Semanales De Participación</b>	<b>Total Horas Participación En La Propuesta</b>
01	Dirección	0401910526	Lic. Jhoana Herrera B.	Directora Proyecto	4	1 meses

##### 3.7.4. PERSONAL EXTERNO COOPERANTE

<b>Nr o.</b>	<b>ROL</b>	<b>DETALLE PERFIL PROFESIONAL REQUERIDO</b>	<b>ENTIDAD</b>
--------------	------------	---	----------------

01	Tutor/ Asesor	Asesor pedagógico	
----	------------------	-------------------	--

### 3.8. INFORMACIÓN TÉCNICA DE LA PROPUESTA

#### 3.8.1. RESUMEN DE LA PROPUESTA

La presente propuesta tiene el fin de aportar una guía práctica de actividades de Visual Thinking, enfocada en la materia de Educación Cultural y Artística dirigida a docentes de la Unidad Educativa Maldonado, ubicada en una parroquia rural del cantón. Esto surge ante los resultados favorables revelados en una encuesta aplicada, donde se evidenció que implementar técnicas de Visual Thinking mejora y dinamiza los procesos y resultados de aprendizaje de los alumnos en esta materia.

Por ello, se plantea diseñar una guía que provea a los docentes, actividades específicas para desarrollar habilidades creativas y cognitivas de Visual Thinking, como la elaboración de mapas conceptuales, infografías, diagramas, entre otras. Y que las mismas se realicen mediante recursos, técnicas y manifestaciones artístico-culturales propias del entorno en el que se ubica la institución educativa.

Para estructurar esta guía de actividades, se ha seleccionado el modelo de diseño instruccional ASSURE por enfocarse en el diseño de lecciones y actividades puntuales, facilitando adaptar los contenidos y formas de aplicación a contextos determinados. El mismo conlleva etapas para analizar a los estudiantes, definir objetivos, seleccionar métodos y recursos locales, utilizar diversos medios didácticos, fomentar el aprendizaje activo, realizar evaluación de resultados y retroalimentación. Así se podrá elaborar una propuesta situada y responder más integralmente a las necesidades del entorno específico.

#### 3.8.2. PALABRAS CLAVES

Visual Thinking, Guía de actividades, Educación Cultural y Artística, Aprendizaje Activo

#### 3.8.3. INTRODUCCIÓN

##### a. Antecedentes

La educación cultural y artística cumple un rol muy significativo dentro de la formación integral de estudiantes, ya que promueve el desarrollo de habilidades personales, sociales y académicas que impactan positivamente en su proceso educativo general (Flores et al., 2022). De igual manera, su enfoque, métodos y

contenidos pueden representar y potenciar la cultura local, la creatividad y la preservación de tradiciones propias (Estévez y Rojas, 2017).

En el contexto rural ecuatoriano se han desarrollado diferentes iniciativas que buscan fomentar la valoración y producción artístico-cultural local, como proyectos impulsados por el Ministerio de Cultura y Patrimonio para fomentar la conformación de organizaciones culturales comunitarias que recuperan tradiciones ancestrales (Ministerio de Cultura y Patrimonio, 2020). Sin embargo, a nivel de prácticas pedagógicas escolares aún se evidencia poca integración de referentes, manifestaciones y medios artísticos y culturales comunitarios.

El Visual Thinking o pensamiento visual constituye una habilidad fundamental en los procesos creativos de expresión y comprensión cultural y artística, lo cual es posible de hacer y desarrollar en las aulas (Pinargote, 2021). Y a la vez, representa una capacidad cognitiva útil en demás campos como el ordenamiento de información y metacognición. Por ende, su aplicación en ciclos educativos rurales mediante estrategias didácticas situadas demuestra un alto potencial pedagógico, y en la misma línea, crear recursos y prácticas formativas contextualizadas para potenciar las capacidades creativas de estudiantes rurales, acordes a sus intereses y bagajes culturales específicos, representa una necesidad y área de oportunidad para la innovación curricular pertinente.

#### **b. Justificación**

Según los datos del Ministerio de Educación del Ecuador (2020), el 76,2% de las instituciones educativas del país se ubican en zonas rurales. En consecuencia, en materias como Educación Cultural y Artística, aún prevalecen enfoques curriculares desvinculados de las realidades y prácticas culturales propias de comunidades rurales (Tourrián, 2018)

Ante esta problemática, resulta fundamental emprender iniciativas para resignificar la enseñanza artística en las escuelas rurales desde sus propias raíces culturales. En este sentido, el Visual Thinking aparece como una perspectiva relevante, para incluirla e implementarla en todos los niveles educativos desde niveles básicos, hasta un nivel superior, al constituir un conjunto de técnicas que activan procesos creativos de aprendizaje visual, verbal y gráfico-plástico, pertinentes para contextos con riqueza de manifestaciones artístico-culturales propias.

Así, la presente propuesta de elaborar una guía de actividades de Visual Thinking situadas, orientada a estudiantes rurales de Educación Cultural y Artística, se justifica por varias razones:

- Permite resignificar contenidos hacia las expresiones culturales comunitarias
- Promueve la creatividad mediante herramientas cognitivas y gráfico-plásticas
- Desarrolla capacidades reflexivas y críticas sobre lo propio
- Valora y revaloriza las manifestaciones culturales en los jóvenes

En definitiva, representa una iniciativa necesaria y pertinente de innovación educativa para la institución participante y modelo potencial para otras escuelas rurales del país.

### 3.9. OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

#### Objetivo General:

Elaborar una guía práctica de actividades para docentes, que integre herramientas de Visual Thinking en torno a las manifestaciones artístico-culturales locales, para el desarrollo de capacidades creativas en los estudiantes.

#### Objetivos Específicos:

1. Identificar expresiones artísticas representativas del contexto rural para incorporar como contenido en las actividades.
2. Planificar actividades educativas con enfoque en procesos creativos de aprendizaje visual, aplicando distintas herramientas de Visual Thinking sobre dichas expresiones culturales locales.
3. Socializar la propuesta de guía didáctica con docentes que imparten la asignatura de Educación Artística para su retroalimentación y ajuste contextual previo a la implementación.

### 3.10. METODOLOGÍA:

Para el desarrollo de la presente propuesta de guía didáctica se empleará el Modelo ASSURE, el cual presenta las siguientes etapas (Heinich et al., 1999):

1. **Analyze Learners (Analizar a los estudiantes):** En esta fase, se identificarán las expresiones artísticas representativas del contexto rural. Se llevará a cabo una evaluación detallada de las características y necesidades de los estudiantes, tomando en cuenta su entorno cultural y educativo. Esta fase se alinea principalmente con el **Objetivo específico 1**, ya que busca comprender el contexto cultural y artístico específico de los estudiantes.

2. **State Objectives (Establecer Objetivos):** En esta etapa, se establecerán los objetivos de aprendizaje específicos para cada actividad educativa. Cada uno de ellos debe estar alineado con los objetivos específicos de la propuesta. Por ejemplo, para el **Objetivo específico 1**, se establecerán los objetivos relacionados con la identificación de expresiones artísticas representativas del contexto rural.
3. **Select Methods, Media, and Materials (Seleccionar Métodos, Medios y Materiales):** Aquí se planificarán las actividades educativas, eligiendo métodos y materiales que apliquen el Visual Thinking y sean apropiados para el entorno rural. La selección de herramientas de Visual Thinking y otros recursos educativos debe estar en sintonía con el **Objetivo específico 2**, centrado en procesos creativos de aprendizaje visual.
4. **Utilize Media and Materials (Utilizar Medios y Materiales):** En esta fase, se llevarán a cabo las actividades educativas planificadas, utilizando los medios y materiales seleccionados. Se aplicarán las herramientas de Visual Thinking para mejorar el aprendizaje en la asignatura de Educación Cultural y Artística. Esto contribuye directamente al logro del **Objetivo específico 2**.
5. **Require Learner Participation (Requerir la Participación del Estudiante):** Se fomentará la participación activa de los estudiantes en todas las actividades. Esta fase se vincula especialmente con el **Objetivo específico 2**, ya que busca impulsar procesos creativos de aprendizaje visual, lo que implica la participación activa de los estudiantes.
6. **Evaluate and Revise (Evaluar y Revisar):** Después de implementar las actividades, se recopilarán datos para evaluar el éxito de la propuesta. Posteriormente, se realizarán ajustes y revisiones según la retroalimentación recibida de los docentes en la fase de socialización. Esta fase está directamente relacionada con el **Objetivo específico 3**, que busca retroalimentación y ajuste contextual de la guía didáctica.

Este modelo se enfoca específicamente en el diseño de actividades y lecciones puntuales, lo cual va acorde al objetivo de crear una guía de actividades situadas en este caso. Además, el modelo obliga a considerar en detalle las características y necesidades propias de los estudiantes de entornos rurales. Esto permitirá adecuar tanto las herramientas de Visual Thinking como los contenidos artísticos y culturales del contexto, a sus realidades e intereses.

<b>3.11. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES</b>							
<b>OBJETIVO GENERAL:</b> Elaborar una guía de actividades practicas para docentes, que integre herramientas de Visual Thinking en torno a las manifestaciones artístico-culturales locales, para el desarrollo de capacidades creativas en los estudiantes.							
<b>OBJETIVO ESPECÍFICO 1:</b> Identificar expresiones artísticas representativas del contexto rural para incorporar como contenido en las actividades.							
<b>RESULTADO OBJETIVO ESPECÍFICO 1:</b> Llevar a cabo un exhaustivo análisis del contexto rural, destacando las particularidades culturales y artísticas presentes en la comunidad educativa. Todo ello servirá como base esencial para el desarrollo de las actividades educativas, asegurando así la autenticidad y pertinencia cultural en el proceso de enseñanza-aprendizaje.							
<b>N°</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>Fecha inicio</b>	<b>Fecha fin</b>	<b>Nombre Evidencia/medio de verificación</b>	<b>Valor de Presupuesto</b>	<b>Ítem de Presupuest</b>	<b>Nombre responsable de la actividad</b>
01	<p><b>EXPLORACIÓN CULTURAL EN LA COMUNIDAD</b></p> <p>Recorrido por la comunidad con el objetivo de identificar manifestaciones artísticas locales.</p> <p>Se lleva a cabo entrevistas a miembros de la comunidad, artistas locales y líderes culturales para recopilar información valiosa sobre</p>	04/03/2024	05/03/2024	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Registro fotográfico</li> <li>- Grabaciones de entrevistas.</li> </ul>	0.00	Elija un elemento.	- Lic. Jhoana Herrera Burbano

	expresiones artísticas tradicionales y contemporáneas.						
02	<p><b>TALLER PARTICIPATIVO DE EXPRESIONES ARTÍSTICAS</b></p> <p>Organización de un taller participativo en la comunidad, donde artistas locales comparten sus conocimientos sobre expresiones artísticas tradicionales y contemporáneas. Se fomenta la participación activa de los estudiantes, quienes pueden experimentar con diferentes formas artísticas.</p>	06/03/202 4	08/03/202 4	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Registro fotográfico del taller</li> <li>- Testimonios de participantes</li> <li>- Muestras de las creaciones de los estudiantes.</li> </ul>	0.00	Elija un elemento.	- Lic. Jhoana Herrera Burbano
03	<p><b>EXHIBICIÓN CULTURAL INTERACTIVA</b></p> <p>Organización de una exhibición cultural interactiva en la institución, donde se presentan las expresiones artísticas identificadas. Los estudiantes y la comunidad pueden interactuar</p>	11/03/202 4	13/03/202 4	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fotografías y videos de la exhibición</li> <li>- Comentarios de visitantes</li> </ul>	0.00	Elija un elemento.	- Lic. Jhoana Herrera Burbano

	con las exhibiciones, promoviendo así un mayor entendimiento y aprecio por la riqueza cultural local.						
<b>OBJETIVO ESPECÍFICO 2: Planificar actividades educativas con enfoque en procesos creativos de aprendizaje visual, aplicando distintas herramientas de Visual Thinking sobre dichas expresiones culturales locales.</b>							
<b>RESULTADO OBJETIVO ESPECÍFICO 2:</b> Desarrollar la guía con un enfoque innovador para integrar procesos creativos de aprendizaje visual en la enseñanza de expresiones culturales locales.							
<b>N°</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>Fecha inicio</b>	<b>Fecha fin</b>	<b>Nombre Evidencia/ medio de verificación</b>	<b>Valor de Presupuesto</b>	<b>Ítem de Presupuesto</b>	<b>Nombre responsable de la actividad</b>
01	<b>DEFINICIÓN DE OBJETIVOS PARA EL DISEÑO DE LA GUÍA</b> Realizar un análisis exhaustivo del contexto educativo rural, identificar expresiones culturales locales relevantes y se establece objetivos claros y medibles que orientarán la creación de la guía. Este proceso implica la revisión de literatura, la consulta de expertos, y la reflexión sobre las	14/03/2024	18/03/2024	- Informe detallado del análisis del contexto y referencias bibliográficas consultadas.	0.00		- Lic. Jhoana Herrera Burbano

	mejores prácticas pedagógicas con enfoque en Visual Thinking.						
02	<p><b>BRAINSTORMING Y DISEÑO DE LA GUÍA</b></p> <p>Se realiza una sesión de brainstorming para generar ideas creativas relacionadas con las expresiones artísticas. Posteriormente se ejecuta el diseño colaborativo, donde se crean actividades visuales basadas en las expresiones artístico-culturales identificadas. Dichas actividades involucran infografías, diagramas y mapas mentales.</p>	19/03/2024	09/04/2024	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Registro fotográfico</li> <li>- Documentación del proceso de diseño</li> <li>- Productos finales de las actividades.</li> </ul>	0.00	MATERIALES, SUMINISTROS Y REACTIVOS	- Lic. Jhoana Herrera Burbano
03	<p><b>USO DE HERRAMIENTAS DIGITALES PARA VISUAL THINKING</b></p> <p>Selección de las herramientas digitales y materiales para aplicar Visual Thinking, se exploran aplicaciones y</p>	10/04/2024	17/04/2024	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Producto final de la guía de actividades</li> </ul>	0.00	CAPACITACIÓN	- Lic. Jhoana Herrera Burbano

	programas que se puede utilizar en el aula. Se enfoca en la integración de la tecnología de manera efectiva en el proceso de aprendizaje visual.						
<b>OBJETIVO ESPECÍFICO 3: Socializar la propuesta de guía didáctica con docentes que imparten la asignatura de Educación Artística para su retroalimentación y ajuste contextual previo a la implementación.</b>							
<b>RESULTADO OBJETIVO ESPECÍFICO 3:</b> Compartir la propuesta con el grupo de docentes, aplicando un enfoque colaborativo, a través de sesiones interactivas y participativas, facilitando así un espacio propicio para recibir retroalimentación constructiva. Asegurando de esta manera que la guía didáctica se adapte de manera óptima a las necesidades y realidades específicas de la comunidad educativa.							
<b>N°</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>Fecha inicio</b>	<b>Fecha fin</b>	<b>Nombre Evidencia/ medio de verificación</b>	<b>Valor de Presupuesto</b>	<b>Ítem de Presupuesto</b>	<b>Nombre responsable de la actividad</b>
01	<b>SESIÓN INFORMATIVA Y PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA</b> Sesión informativa donde se presenta la propuesta de guía didáctica a docentes de	18/04/2024	19/04/2024	- Registro de la sesión - Encuestas de retroalimentación	0.00	Elija un elemento.	- Lic. Jhoana Herrera Burbano - Docentes participantes

	<p>Educación Artística en un formato interactivo. Durante esta sesión, se resaltan los objetivos, métodos y beneficios de la guía, y se fomenta la participación activa para recoger las primeras impresiones y expectativas de los docentes.</p>			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comentarios de los docentes.</li> </ul>			
02	<p><b>TALLERES PRÁCTICOS DE APLICACIÓN</b></p> <p>Organización de talleres prácticos donde los docentes participan activamente en la aplicación de las actividades propuestas en la guía didáctica con los estudiantes.</p> <p>Se proporciona un espacio para que experimenten con las herramientas de Visual Thinking y compartan sus impresiones y sugerencias.</p>	22/04/2024	26/04/2024	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Registro fotográfico de los talleres</li> <li>- Observación de la participación</li> <li>- Evaluación de la aplicabilidad de las actividades.</li> </ul>	0.00	Elija un elemento.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lic. Jhoana Herrera Burbano</li> <li>- Docentes participantes</li> </ul>

03	<p><b>RETROALIMENTACIÓN Y AJUSTE</b></p> <p>Se lleva a cabo una sesión específica para recopilar retroalimentación detallada de los docentes.</p> <p>Se estructuran discusiones guiadas para analizar los puntos fuertes y áreas de mejora de la propuesta.</p> <p>Se busca consenso sobre posibles ajustes y adaptaciones necesarias.</p>	29/04/2024	06/05/2024	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Actas de la sesión</li> <li>- Resumen de retroalimentación</li> <li>- Propuestas de ajustes.</li> </ul>	0.00	Elija un elemento.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lic. Jhoana Herrera Burbano</li> <li>- Docentes participantes</li> </ul>
----	--	------------	------------	--	------	--------------------	---

### 3.12. BIBLIOGRAFÍA

Estévez, M., Y Rojas, A. (2017). La educación artística en la educación inicial. Un requerimiento de la formación del profesional. *Universidad y Sociedad*, 9(4), 114-119. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v9n4/rus15417.pdf>

Flores, A., Pajoy, D. y Rubio, M. (2022). **La educación artística integral y su influencia en procesos de formación autónoma** [Tesis de maestría, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Repositorio institucional de Libertadores. [https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/6111/Florez\\_Pajoy\\_Rubio\\_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/6111/Florez_Pajoy_Rubio_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Heinich, R., Molenda, M., Russell, J., y Smaldino, E. (1999). *Instruccional media and technologies for learning*. Prentice-Hall.

Ministerio de Cultura y Patrimonio (2020). *Organizaciones Culturales Comunitarias*. <https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/organizaciones-culturales-comunitarias/>



Pinargote, K. (2021). Visual Thinking una alternativa innovadora en los procesos de enseñanza – aprendizaje de Estudios Sociales. *Dominio de las Ciencias*, 7(1), 3-15. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i1.1622>

Touriñan, J. (2018). La relación artes-educación: Educamos con las Artes y hay Educación Artística común, específica y especializada. *REVISTA BOLETÍN REDIPE*, 36-88.

**3.13. OBSERVACIONES:**

La aplicación de esta propuesta brinda la posibilidad a los docentes de aplicar una metodología innovadora y efectiva para potenciar el aprendizaje de los estudiantes, especialmente en entornos rurales. Al integrar herramientas de Visual Thinking en torno a manifestaciones artístico-culturales locales, no solo se fomenta el desarrollo de habilidades creativas y cognitivas, sino que también se fortalece el vínculo entre el contenido educativo y la realidad cultural de los alumnos. Contribuyendo a la preservación y aprecio de la identidad cultural local, generando un impacto significativo en la motivación, participación y percepción positiva de la Educación Cultural Artística.

**3.14. FIRMAS:**

	
<p><b>Nombre:</b> Lic. Oscar Reina P.</p>	<p><b>Nombre:</b> Lic. Jhoana Herrera B.</p>
<p><b>DIRECTOR/RECTOR/VICERRECTOR</b></p>	<p><b>DIRECTORA DEL PROYECTO</b></p>

## Conclusiones

Tras la implementación de la estrategia de Visual Thinking en la materia de Educación Cultural y Artística dentro de un contexto educativo rural, dividiendo la población en un grupo control que siguió con la metodología tradicional y un grupo experimental expuesto a recursos visuales y actividades de elaboración de material gráfico, se pueden establecer que el grupo experimental evidenció una mejora significativa en la retención y comprensión de conceptos y contenidos de la asignatura en comparación al grupo control, demostrando la efectividad de las técnicas de Visual Thinking como mapas mentales, conceptuales e infografías. Asimismo, los estudiantes del grupo con estrategia visual manifestaron mayor motivación e interés en las temáticas abordadas y en el desarrollo de las actividades propuestas por el docente. En consonancia con esto, el rendimiento académico general del grupo experimental superó notoriamente al del grupo control que no recibió estímulos visuales, lo cual queda demostrado en las calificaciones y evaluaciones aplicadas. Por consiguiente, incorporar recursos gráficos, conceptuales y multimedia, así como permitir a los alumnos la elaboración de sus propios materiales visuales sobre los contenidos tratados, tiene un impacto altamente positivo en contextos rurales con limitaciones para acceder a otros recursos físicos o digitales.

En síntesis, se valida contundentemente la estrategia de Visual Thinking para potenciar los procesos de comprensión, motivación y rendimiento en el aprendizaje de la Educación Cultural y Artística en medios rurales, constituyendo una herramienta de mejora imprescindible para los docentes de este contexto.

## Recomendaciones

Tras la investigación realizada sobre la implementación de Visual Thinking en la asignatura de Educación Cultural y Artística en contextos rurales, se plantean las siguientes recomendaciones. En primer lugar, resulta indispensable capacitar a los docentes de establecimientos rurales sobre la elaboración, selección y uso efectivo de recursos gráficos multimedia para sus clases, como mapas conceptuales, mentales, infografías, líneas de tiempo y diagramas. Esto mejorará sustancialmente sus métodos de enseñanza alineados a esta estrategia didáctica. Asimismo, se debe motivar constantemente a los estudiantes para que realicen sus propias producciones guiadas de material visual relativo a cada unidad o tema que se esté abordando en la materia, otorgando libertad creativa dentro de pautas establecidas. De este modo se potencia aún más su propio aprendizaje y competencias digitales relevantes para su formación.

Además, es altamente recomendable promover y facilitar el uso de aplicaciones digitales y programas informáticos, muchos de ellos gratuitos, que permitan a alumnos y docentes crear organizadores gráficos interactivos, líneas temporales animadas, infografías, comics y otros formatos atractivos, aprovechando recursos tecnológicos al máximo para un impacto mayor.

Finalmente se subraya la conveniencia de implementar en el proceso instancias constantes de retroalimentación y evaluación tanto del material visual generado como de la efectividad de la estrategia en cuanto a participación efectiva y aprendizajes reales en los estudiantes de contextos rurales donde se aplique dicho enfoque visual.

## Referencias

- Albar, J. (2017). Infografía didáctica como recurso de aprendizaje transversal y herramienta de cognición en educación artística Infantil y Primaria. *Trayectoria Prácticas en Educación Artística*, 4. 49-66. <http://ojs.arte.unicen.edu.ar/index.php/trayectoria/>
- Álvarez, S. y Domínguez, M. (2012). La expresión artística: Otro desafío para la educación rural. *Revista Electrónica Educare*, 16(3), 115-126. <http://www.revistas.una.ac.cr/index.php/EDUCARE/issue/current>
- Arias, S. (2023). Educación rural a través del arte: dibujos, muros y otros retratos. Estudios de caso en colaboración con los CRA de Educación Infantil y Primaria de la provincia de Guadalajara. [Tesis Doctoral, Universidad de Alacá]. Repositorio institucional de UAH. <http://hdl.handle.net/10017/57839>
- Castro, S., y Lacayo, M. (2012). La expresión artística: Otro desafío para la educación rural. *Revista Electrónica Educare*. 16. 115-126. 10.15359/ree.16-3.7.
- Cejudo, V., Gallago, S. y Vinader, R. (2020). Una contribución al aprendizaje del futuro a través de la mediación artística. *Arteterapia. Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social*, 15, 107-120. <https://doi.org/10.5209/arte.66462>
- Cordero, C. (2017). *Pensamiento visual para aprender*. Inspiratic. <http://inspiratic.org/es/recursos-educativos/recursos/pensamiento-visual-para-aprender/>
- Del Castillo, J. (2020). El dibujo como recurso didáctico. *Cuadernos de Historia del Arte*, 34(9), 311- 356. <https://bit.ly/3Ottov8>
- Etayo, I. (2016). *Programación didáctica de 1o ESO de la asignatura tecnología a través del "Visual Thinking"*. [Tesis de maestría, Universidad Pública de Navarra]. Repositorio institucional de Universidad Pública de Navarra. <https://hdl.handle.net/2454/21431>
- Fernández, M., Robles, J., y Ayuso, G. (2021). Una propuesta para trabajar la competencia digital docente a través de Instagram y el Pensamiento Visual: el estudio de la

- sostenibilidad. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 20(1), 87-102.  
<https://doi.org/10.17398/1695-288X.20.1.87>
- Gallego, D. y Alonso, C. (2012). Innovación docente y uso de las TIC en educación superior. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 9(2), 171-184.
- Gari, G. (2022). Educación y formación artística escolar en contextos rurales colombianos. *Infancias Imágenes*, 21(2), 166-179 DOI: [10.14483/16579089.19984](https://doi.org/10.14483/16579089.19984)
- Gibbs, S. (2019) Integrating Visual Thinking Strategies into Art Education: A Curriculum for the Middle School Level. [Tesis de maestría, Western Michigan University].  
[https://scholarworks.wmich.edu/masters\\_theses/4293](https://scholarworks.wmich.edu/masters_theses/4293)
- Gombrich, E. (2020). La imagen y el ojo. Madrid: Debate.
- González, B., Y Cortés, P. (2020). Visual Thinking en personas con Síndrome de Asperger. Un caso de estudio. *DEDiCA. Revista de Educação e Humanidades*, 17 295-312.  
<http://dx.doi.org/10.30827/dreh.v0i17.13892>
- Guallar, P. (2018). Visual Thinking y su práctica educativa. [Trabajo de fin de grado, Universidad de Zaragoza]. Repositorio institucional de UNIZAR.  
<https://zaquan.unizar.es/record/76486/files/TAZ-TFG-2018-3881.pdf>
- Gutiérrez, M., Corpas, C., Y Ramírez, A. (2022). Visual Thinking en una Metodología Activa de Enseñanza- Aprendizaje Universitaria. *Revista Internacional de Humanidades*, 1, 2-16 <https://doi.org/10.37467/revhuman.v11.4090>
- Ishiguro, C., Takagishi, H., Sato, Y., Seow, A., Takahashi, A., Abe, Y., Y Kato, E. (2021). Effect of dialogical appreciation based on Visual Thinking strategies on art-viewing strategies. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 15(1), 51-59.  
<https://doi.org/10.1037/aca0000258>
- Lazo, N. P. (2017). El Pensamiento visual: Una propuesta didáctica para pensar y crear. *Horizonte de la Ciencia*, 7(12), 161-177.
- López, S. (2018). Visual Thinking: una propuesta para el docente del siglo XXI. *Revista educ@mos*. pp. 145-162 <https://bit.ly/3AIBPF2>

- Matute, V. (29 de junio de 2020). La brecha digital y la educación virtual en el Ecuador. *Periódico Opción*. <http://periodicoopcion.com/la-brecha-digital-y-la-educacion-virtual-en-el-ecuador/>
- Montoya, H. (2021). Educar en artes: una propuesta curricular para trabajar el área de Educación Artística en las sedes rurales de la Institución Educativa Baudilio Montoya. [Tesis de maestría, Corporación Universitaria Minuto De Dios]. Repositorio institucional de UNIMINUTO. [https://repository.uniminuto.edu/xmlui/bitstream/handle/10656/14088/TM.ED\\_MontoyaJaramilloHernánDarío\\_2021.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://repository.uniminuto.edu/xmlui/bitstream/handle/10656/14088/TM.ED_MontoyaJaramilloHernánDarío_2021.pdf?sequence=2&isAllowed=y)
- Ortega, D., y Padilla, J. (2019). Arte público, ciencia y patrimonio en el entorno rural: el caso de *Murales Conciencia*. *Ge-conservación*, 16, 204-214.
- Oyarce, V. ., Silva, L., y Abanto, S. (2022). Brecha digital y educación virtual en instituciones educativas rurales. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 3(2), 534–546. <https://doi.org/10.56712/latam.v3i2.116>
- Pinargote, K. (2021). Visual Thinking una alternativa innovadora en los procesos de enseñanza – aprendizaje de Estudios Sociales. *Dominio de las Ciencias*, 7(1), 3-15. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i1.1622>
- Polivtseva, E. (2020). ARTES EN LAS ZONAS RURALES: CONVERTIR LA ESCASEZ EN ABUNDANCIA. *Cultura, ciudadanía y pensamiento*, 1-7. <https://culturayciudadania.cultura.gob.es/dam/jcr:76747b8e-c5af-4d10-905c-013c8143a217/arte-en-zonas-rurales-def-elena-polivtseva.pdf>
- Roam, D. (2012). La clave es la servilleta: resolver problemas y vender. (1a. ed. electrónica). Editorial Norma. [https://kupdf.net/download/tu-mundo-en-una-servilleta-dan-roam\\_59f121ebe2b6f531791a4484\\_pdf](https://kupdf.net/download/tu-mundo-en-una-servilleta-dan-roam_59f121ebe2b6f531791a4484_pdf)
- Roehl, A. (2012). El poder del pensamiento visual en la era conceptual. *Journal of Visual Literacy*, 32(1), 1-27.
- Samson, P. (2020). Thinking visually: Understanding rural teachers' use of visual tools to enhance student learning. *The Rural Educator*, 34(3), 16-22.

- Sánchez, E. (2023). Importancia de los ambientes de aprendizaje para la enseñanza de la Educación Cultural y Artística. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Educación]. Repositorio institucional UNAE. <https://lc.cx/ehvONM>
- Sánchez, G. (2019). El pensamiento visual en la enseñanza de las artes plásticas en escuelas rurales (Tesis de maestría). Universidad de Concepción, Chile.
- Sastre, J. (2019). La brecha digital en las escuelas rurales: un estudio de caso. *Innoeduca. International Journal of Technology and Educational Innovation*, 5(2), 189-196. DOI: 10.24310/innoeduca.2019.v5i2.4995
- Silva, A. (2021). Visual Thinking con Realidad Aumentada para desarrollar el interaprendizaje de la Educación Vial en el Sindicato de Conductores Profesionales “4 De Octubre” del Cantón Penipe En El Período Abril – Septiembre 2020. [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio institucional de la UNACH. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8278/1/8%20.TESIS%20Bolívar%20Abe%20Silva%20Castillo-DP-EDU-TEI.pdf>
- Urchegui, P., Betegón, E., Carramolino, B., Y Iruña, M. (2021). Pensamiento Visual y Lectura de Imagen en Estudiantes del Grado en Educación. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 96 (35.3), 165-182 <https://doi.org/10.47553/rifop.v96i35.3.88910>
- Valera, J. (2022). La Brecha Digital en las zonas alto andinas de la provincia de Cajabamba, región de Cajamarca, Perú. Estudio de caso del programa educativo “Aprendo en Casa”. [Tesis de maestría, FLACSO Argentina]. Repositorio institucional de FLACSO. <https://repositorio.flacsoandes.edu.ec/bitstream/10469/18751/2/TFLACSO-2022%20JCRV.pdf>
- Vestri, G. (2020). Pensamiento visual (Visual Thinking) en los estudios universitarios: especial énfasis en el Grado en Gestión y Administración Pública. En REDINE, *EduNovatic2020. Conference Proceedings. 5th Virtual International Conference on Education, Innovation and ICT* (pp.588-591). Adaya Press. <https://bit.ly/3bkVyKF>

Villalba, J.V. (2017). *Enfoques y estrategias para Educación Artística en Primaria: Desarrollo del Lenguaje Visual y Plástico*. Editum.

Villanueva, E. (2020). Uso de la estrategia visual thinking en el mejoramiento del nivel literal de la comprensión lectora de los estudiantes del quinto grado de primaria de la institución educativa Neptalí Valderrama Ampuero, Arequipa 2020. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. Repositorio institucional de UNSA. <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/f3cdcc0a-3237-4518-9b4e-e32bfb1ba4aa/content>

Yáñez y Villardón (2019). Mapas conceptuales y aprendizaje significativo de conceptos artísticos. *Arte, Individuo y Sociedad*, 31(2), 393-404.

## Apéndice

### Apéndice A. Instrumento dirigido a estudiantes de Sexto año de EGB de la Unidad Educativa “Maldonado”



#### Maestría en Educación, mención en Gestión del Aprendizaje mediado por TIC

#### ENCUESTA A ESTUDIANTES

Estimado/a estudiante:

Te ruego que leas atentamente cada una de las afirmaciones y respondas con total honestidad, ya que esta información es únicamente para fines de investigación, y tu contribución es muy apreciada.

Agradezco de antemano tu colaboración.

1. Durante las clases de Educación Cultural y Artística, ¿los estudiantes participan activamente?
  - a) Siempre
  - b) Frecuentemente
  - c) Ocasionalmente
  - d) Rara vez
  - e) Nunca
  
2. Los recursos que se utilizan para promover el aprendizaje de esta materia, ¿son diversos?
  - a) Siempre
  - b) Frecuentemente
  - c) Ocasionalmente
  - d) Rara vez
  - e) Nunca
  
3. Cuando tus profesores usan organizadores gráficos como mapas conceptuales o mentales en sus clases, ¿entiendes con más facilidad los contenidos?
  - a) Siempre

- b) Frecuentemente
  - c) Ocasionalmente
  - d) Rara vez
  - e) Nunca
4. Cuando los profesores presentan gráficos, imágenes y videos sobre un tema, ¿te ayuda a concentrarte y recordar mejor?
- a) Siempre
  - b) Frecuentemente
  - c) Ocasionalmente
  - d) Rara vez
  - e) Nunca
5. Al realizar proyectos con herramientas digitales como infografías, historietas o presentaciones sobre temas culturales y artísticos, ¿aprendes más rápido?
- a) Siempre
  - b) Frecuentemente
  - c) Ocasionalmente
  - d) Rara vez
  - e) Nunca
6. ¿Crees que usar más contenido visual como gráficos, líneas de tiempo, diagramas, etc. en tus clases de cultura y arte ayudaría a que más estudiantes aprendan?
- a) Siempre
  - b) Frecuentemente
  - c) Ocasionalmente
  - d) Rara vez
  - e) Nunca
7. ¿Prefieres que tus profesores utilicen más imágenes, diagramas, videos y menos texto al enseñar temas de cultura y arte?
- a) Siempre
  - b) Frecuentemente
  - c) Ocasionalmente
  - d) Rara vez

- e) Nunca
8. Cuando realizas un organizador visual (mapa conceptual, mental o infografía) para resumir información de la clase de Educación Cultural y Artística, lo recuerdas:
- a) Siempre
  - b) Frecuentemente
  - c) Ocasionalmente
  - d) Rara vez
  - e) Nunca
9. Las clases donde se utilizan sólo textos, sin ningún tipo de recurso visual o multimedia me generan:
- a) Siempre desmotivación
  - b) Frecuentemente desmotivación
  - c) Ocasionalmente desmotivación
  - d) Rara vez desmotivación
  - e) Nunca desmotivación
10. Cuando uso herramientas digitales para crear presentaciones visuales, organizadores gráficos, líneas de tiempo, comics o infografías sobre temas de cultura/arte, me siento:
- a) Siempre motivado a aprender
  - b) Frecuentemente motivado a aprender
  - c) Ocasionalmente motivado a aprender
  - d) Rara vez motivado a aprender
  - e) Nunca motivado a aprender

## Apéndice B. Valoración del primer experto

### GUÍA DE JUICIO DE EXPERTOS

#### 1. Identificación del Experto

**Nombres y Apellidos:**

Alexandra Judith Córdoba Chamba

**Teléfono:**

0996449990

**Centro laboral:**

Unidad Educativa Maldonado

**Título profesional:**

Magister en Educación

**Especialización:**

Mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC

**Institución donde lo obtuvo:**

Universidad Internacional del Ecuador

**Otros estudios:**

Licenciada en Lingüística Aplicada Mención en Enseñanza de Lenguas

#### 2. Instrucciones

Estimada especialista, a continuación, se muestra un conjunto de indicadores, el cual tiene que evaluar con criterio ético y estrictez científica, la validez del instrumento propuesto. Para valor dicho instrumento marque con una X una de las categorías contempladas en el cuadro:

1: Inferior al básico 2: Básico 3: Intermedio 4: Sobresaliente 5. Muy sobresaliente

### 3. Juicio de experto

INDICADORES	CATEGORÍA				
	1	2	3	4	5
1. Las dimensiones de la variable responden a un contexto teórico de forma (visión general)					X
2. Coherencia entre dimensión e indicadores (visión general)					X
3. El número de indicadores, evalúan las dimensiones y por consiguiente la variable seleccionada (visión general)					X
4. Los ítems están redactados en forma clara y precisa, sin ambigüedades (claridad y precisión)				X	
5. Los ítems guardan relación con los indicadores de las variables (coherencia)					X
6. Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la validez de contenido (validez)					X
7. Presenta algunas preguntas distractoras para controlar la contaminación de las respuestas (control de sesgo)					X
8. Los ítems han sido redactados de lo general a lo particular (orden)					X
9. Los ítems del instrumento son coherentes en términos de cantidad (extensión)					X
10. Los ítems no constituyen riesgo para el encuestado (inocuidad)					X
11. Calidad en la redacción de los ítems (visión general)					X
12. Grado de objetividad del instrumento (visión general)					X
13. Grado de relevancia del instrumento (visión general)					X
14. Estructura técnica básica del instrumento (organización)					X
<b>Puntaje parcial</b>					
<b>Puntaje total</b>					

*Nota.* Índice de validación de juicio de experto (Ivje) = (puntaje obtenido 74/75) x 100  
= 98,66

#### 4. Escala de validación

Muy baja	Baja	Regular	Alta	Muy Alta
00-20%	21-40%	41-50%	61-80%	81-100%
Instrumento de investigación está observado.		El instrumento de investigación requiere reajustes para su aplicación.		El instrumento de investigación está apto para su aplicación.
<b>Interpretación:</b> Cuanto más se hace que el coeficiente a cero (0) mayor error habrá en la validez				

#### 5. Conclusión general de la validación y sugerencias (en coherencia con el nivel de validación alcanzado)

- Utilizar lenguaje menos técnico para que sea entendible para los estudiantes.
- En la pregunta 10 de la encuesta la cual indica: Cuando uso herramientas digitales para crear contenido visual, sobre temas de cultura/arte, me siento:, se debe especificar a qué tipo de contenido visual hace referencia para que los estudiantes encuestados comprendan la pregunta.
- El puntaje obtenido en la validación realizada es de 98, 66 por lo que el instrumento está apto para su aplicación cabe recalcar que se sugieren revisar las indicaciones dadas con el fin de que la aplicación del instrumento sea efectiva.

#### 6. Constancia de Juicio de experto

La que suscribe, **Alexandra Judith Córdoba Chamba** identificada con C.I. N.º **0401757612**. Certifico que realice el juicio del experto el instrumento diseñado por la estudiante Jhoana Alexandra Herrera Burbano.

f. \_\_\_\_\_  
**Alexandra Judith Córdoba Chamba**  
C.I. N.º 0401757612

## Apéndice C. Valoración del segundo experto

### GUÍA DE JUICIO DE EXPERTOS

#### 7. Identificación del Experto

**Nombres y Apellidos:**

Santiago Patricio López Chamorro

**Teléfono:**

0990746604

**Centro laboral:**

Universidad Técnica del Norte

**Título profesional:**

Magister en Educación

**Especialización:**

Especialista en Currículo y Didáctica

**Institución donde lo obtuvo:**

Universidad Tecnológica América

**Otros estudios:**

Licenciado em Ciencias de la Educación, mención Bellas Artes

**Instrucciones**

Estimado especialista, a continuación, se muestra un conjunto de indicadores, el cual tiene que evaluar con criterio ético y estrictez científica, la validez del instrumento propuesto. Para valor dicho instrumento marque con una X una de las categorías contempladas en el cuadro:

1: Inferior al básico 2: Básico 3: Intermedio 4: Sobresaliente 5. Muy sobresaliente

## 8. Juicio de experto

INDICADORES	CATEGORÍA				
	1	2	3	4	5
15. Las dimensiones de la variable responden a un contexto teórico de forma (visión general)					X
16. Coherencia entre dimensión e indicadores (visión general)					X
17. El número de indicadores, evalúan las dimensiones y por consiguiente la variable seleccionada (visión general)					X
18. Los ítems están redactados en forma clara y precisa, sin ambigüedades (claridad y precisión)					x
19. Los ítems guardan relación con los indicadores de las variables (coherencia)					X
20. Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la validez de contenido (validez)					X
21. Presenta algunas preguntas distractoras para controlar la contaminación de las respuestas (control de sesgo)					X
22. Los ítems han sido redactados de lo general a lo particular (orden)					X
23. Los ítems del instrumento son coherentes en términos de cantidad (extensión)					X
24. Los ítems no constituyen riesgo para el encuestado (inocuidad)					X
25. Calidad en la redacción de los ítems (visión general)					X
26. Grado de objetividad del instrumento (visión general)					X
27. Grado de relevancia del instrumento (visión general)					X
28. Estructura técnica básica del instrumento (organización)					X
<b>Puntaje parcial</b>					
<b>Puntaje total</b>					

*Nota.* Índice de validación de juicio de experto (lvje) = (puntaje obtenido 75/75) x 100  
= 100,00

### 9. Escala de validación


Muy baja	Baja	Regular	Alta	Muy Alta
00-20%	21-40%	41-50%	61-80%	81-100%
Instrumento de investigación está observado.		El instrumento de investigación requiere reajustes para su aplicación.	El instrumento de investigación está apto para su aplicación.	
<b>Interpretación:</b> Cuanto más se hace que el coeficiente a cero (0) mayor error habrá en la validez				

### 10. Conclusión general de la validación y sugerencias (en coherencia con el nivel de validación alcanzado)

- El puntaje obtenido en la validación realizada es de 98,66 por lo que el instrumento está apto para su aplicación cabe recalcar que se sugieren revisar las indicaciones dadas con el fin de que la aplicación del instrumento sea efectiva.

### 11. Constancia de Juicio de experto

El que suscribe, **Santiago Patricio López Chamorro** identificado con C.I. N.º **1002103750**. Certifico que realice el juicio del experto el instrumento diseñado por la estudiante Jhoana Alexandra Herrera Burbano.

f. 

**Santiago Patricio López Chamorro**  
C.I. N.º **1002103750**

## Apéndice D. Valoración del tercer experto

### GUÍA DE JUICIO DE EXPERTOS

#### 12. Identificación del Experto

**Nombres y Apellidos:**

Kevin Anderson Chugá Burbano

**Teléfono:**

0962884755

**Centro laboral:**

Unidad Educativa Maldonado

**Título profesional:**

Ingeniero en Ciencias de la Computación

**Especialización:**

Computación

**Institución donde lo obtuvo:**

Universidad Politécnica Estatal del Carchi

**Instrucciones**

Estimado especialista, a continuación, se muestra un conjunto de indicadores, el cual tiene que evaluar con criterio ético y estrictez científica, la validez del instrumento propuesto. Para valor dicho instrumento marque con una X una de las categorías contempladas en el cuadro:

1: Inferior al básico 2: Básico 3: Intermedio 4: Sobresaliente 5. Muy sobresaliente

#### 13. Juicio de experto

INDICADORES	CATEGORÍA				
	1	2	3	4	5
29. Las dimensiones de la variable responden a un contexto teórico de forma (visión general)					X
30. Coherencia entre dimensión e indicadores (visión general)					X
31. El número de indicadores, evalúan las dimensiones y por consiguiente la variable seleccionada (visión general)					X
32. Los ítems están redactados en forma clara y precisa, sin ambigüedades (claridad y precisión)				X	
33. Los ítems guardan relación con los indicadores de las variables (coherencia)					X
34. Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la validez de contenido (validez)					X
35. Presenta algunas preguntas distractoras para controlar la contaminación de las respuestas (control de sesgo)					X
36. Los ítems han sido redactados de lo general a lo particular (orden)					X
37. Los ítems del instrumento son coherentes en términos de cantidad (extensión)					X
38. Los ítems no constituyen riesgo para el encuestado (inocuidad)					X
39. Calidad en la redacción de los ítems (visión general)					X
40. Grado de objetividad del instrumento (visión general)					X
41. Grado de relevancia del instrumento (visión general)					X
42. Estructura técnica básica del instrumento (organización)					X
<b>Puntaje parcial</b>					
<b>Puntaje total</b>					

*Nota.* Índice de validación de juicio de experto (Ivje) = (puntaje obtenido 74/75) x 100  
= 98,66

#### 14. Escala de validación

Muy baja	Baja	Regular	Alta	Muy Alta
00-20%	21-40%	41-50%	61-80%	81-100%
Instrumento de investigación está observado.		El instrumento de investigación requiere reajustes para su aplicación.		El instrumento de investigación está apto para su aplicación.
<b>Interpretación:</b> Cuanto más se hace que el coeficiente a cero (0) mayor error habrá en la validez				

#### 15. Conclusión general de la validación y sugerencias (en coherencia con el nivel de validación alcanzado)

- Revisar signos de puntuación y errores de escritura.
- Compartir el link de la encuesta correctamente y dar las indicaciones de cómo deben contestar.
- El puntaje obtenido en la validación realizada es de 98, 66 por lo que el instrumento está apto para su aplicación cabe recalcar que se sugieren revisar las indicaciones dadas con el fin de que la aplicación del instrumento sea efectiva.

#### 16. Constancia de Juicio de experto

El que suscribe, **Kevin Anderson Chugá Burbano** identificado con C.I. N.º **0402046874**. Certifico que realice el juicio del experto el instrumento diseñado por la estudiante Jhoana Alexandra Herrera Burbano.

f. \_\_\_\_\_

**Kevin Anderson Chugá Burbano**

C.I. N.º 0402046874