



# Herramienta Digital Mural y Competencias en Educación Artística con Estudiantes de Básica<sup>1</sup>

Digital Tool Mural and Competences in Artistic Education with Basic Students

Ferramenta Mural Digital e Competências em Educação Artística com Alunos do Ensino Básico

## **Autora:**

Adriana Leguizamón Peña<sup>2</sup>

**ORCID:** <https://orcid.org/0009-0003-2671-4036>

**Recibido:** 04/05/2025

**Aprobado:** 23/05/2025

**DOI:** 10.53995/rsp.v17i2.1921

## **Resumen**

En la Institución Educativa Rural Urbano Ruiz, del municipio de Amagá, se observó que los estudiantes de cuarto y quinto presentaban dificultades en las competencias artísticas apreciación estética y comunicación. Por ello, este trabajo tiene como objetivo planificar una estrategia de enseñanza-aprendizaje que dichas competencias mediante el uso de la herramienta digital Mural. Para ello, se adoptó un enfoque metodológico mixto, que combina métodos cuantitativos y cualitativos. Se aplicó una encuesta diagnóstica, se implementó una propuesta pedagógica utilizando la plataforma digital Mural y, finalmente, se aplicó una rejilla de observación o rúbrica de evaluación para medir el impacto de la propuesta en el cumplimiento del objetivo.

Los resultados indican que, al inicio del proyecto, la mayoría de los participantes alcanzaba un 50% de apropiación de las competencias artísticas, y al finalizar el proceso, este nivel incrementó al 85%. De igual manera, al concluir la propuesta

<sup>1</sup> Artículo de investigación.

<sup>2</sup> Normalista Superior, Normal Superior de Villahermosa - Tolima; Licenciada en Educación Artística y Cultural, Universidad San Buenaventura; *Magister* en TIC para la Educación, Universidad de Investigación y Desarrollo (UDI); Docente, Institución Educativa Rural Urbano Ruiz, sede Georgina Bolívar, Amagá - Antioquia. [adrianalpusb2015@gmail.com](mailto:adrianalpusb2015@gmail.com)

Este es un artículo en acceso abierto, distribuido según los términos de la *licencia Creative Commons BY-NC-SA 4.0 Internacional*

pedagógica, el 96% de los estudiantes demostraba un excelente manejo de la herramienta digital Mural. Estos hallazgos evidencian que el proyecto obtuvo resultados positivos y cumplió con los objetivos propuestos.

**Palabras clave:** artística, competencias artísticas, estética, mural digital.

### **Abstract**

In Institucion Educativa Rural Urbano Ruiz, in the municipality of Amagá, it was observed that fourth and fifth grade students presented difficulties in artistic competences, aesthetic appreciation and communication. Therefore, this work aims to plan a teaching-learning strategy that allows strengthening these skills through the use of the digital tool “Mural”. To achieve this, a mixed methodology and approach were used, where quantitative and qualitative methods are combined. A diagnostic survey was applied, a pedagogical proposal was implemented using the digital platform “Mural” and finally, an observation grid or evaluation rubric was applied to measure the impact of the pedagogical proposal on the fulfillment of the objective. As a result, it can be concluded that at the beginning of the project, most participants had a 50% mastery of artistic competencies, which increased to 85% by the end of the process. Similarly, regarding the use of the Mural digital tool, at the start, none of the students were familiar with it or knew how to use it, but by the end, 96% had excellent proficiency. This indicates that the project achieved

positive results and successfully met its proposed objectives.

**Keywords:** aesthetics, digital mural, artistic skills, artistic.

### **Resumo**

Na Instituição Educativa Rural Urbano Ruiz, no município de Amagá, observou-se que os alunos do quarto e quinto ano apresentavam dificuldades nas competências artísticas de apreciação estética e comunicação. Por esta razão, o objetivo deste estudo foi planejar uma estratégia de ensino-aprendizagem que reforçasse estas competências através da utilização da ferramenta mural digital. Para o efeito, foi utilizada uma metodologia e abordagem mista, combinando métodos quantitativos e qualitativos. Foi aplicado um inquérito diagnóstico, foi implementada uma proposta pedagógica utilizando a plataforma digital Mural e, finalmente, foi aplicada uma grelha de observação ou rubrica de avaliação para medir o impacto da proposta pedagógica no cumprimento do objetivo. Como resultados, pode concluir-se que, no início do projeto, a maioria dos participantes tinha uma apropriação de 50% das competências artísticas e, no final do processo, o seu nível era de 85%, da mesma forma que, no final da proposta pedagógica, 96% dos alunos tinham um excelente domínio da ferramenta mural digital. Isso indica que o projeto obteve bons resultados e cumpriu os objetivos propostos.

**Palavras-chave:** Artística, habilidades artísticas, estética, mural digital.

## **Introducción**

Este proyecto se implementó en el Centro Educativo Rural Urbano Ruiz, localizado en el Centro poblado Camilo C del municipio de Amagá, Antioquia. El objetivo principal fue abordar el bajo nivel de las competencias de apreciación estética y comunicación entre los estudiantes de cuarto y quinto grado. En este sentido, la investigación busca contribuir al diseño de estrategias pedagógicas más efectivas para la enseñanza y al fortalecimiento de la educación artística mediante el uso de herramientas digitales. Al mejorar las prácticas pedagógicas en la institución y proporcionar a los docentes recursos innovadores, se espera potenciar el aprendizaje significativo de los estudiantes, desarrollar competencias digitales y responder a las necesidades del contexto y la sociedad actual.

Por otro lado, las dificultades en las competencias de apreciación estética y comunicación en el área de educación artística entre los estudiantes de cuarto y quinto grado revisten gran relevancia, pues dichas competencias son esenciales para el desarrollo integral de los niños, al permitirles expresar sus emociones, pensamientos y experiencias a través del arte. Además, el arte fomenta la creatividad y el pensamiento crítico, habilidades fundamentales en la sociedad actual. Sin embargo, se ha observado que muchos estudiantes presentan carencias en estas áreas, lo que limita su capacidad para aprovechar plenamente las oportunidades educativas y culturales que se les ofrecen.

De la misma manera, la importancia de abordar este problema radica en la necesidad de proporcionar a los estudiantes herramientas y estrategias que les permitan desarrollar sus competencias artísticas y comunicativas de manera efectiva. La mayoría de estas dificultades pueden tener su origen en diversos factores, entre ellos, la falta de recursos y materiales adecuados, así como la escasez de programas de formación específicos en el área de educación artística, tanto para los docentes como para los estudiantes en el contexto local. Asimismo, las instituciones educativas a menudo priorizan otras áreas del currículo, relegando el arte a un segundo plano.

Por lo anterior, este trabajo se justifica en la necesidad de fortalecer la educación artística en la escuela primaria, reconociendo su importancia para el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes. Al implementar estrategias pedagógicas innovadoras y el uso de herramientas digitales como Mural, se busca no solo mejorar las competencias artísticas de los estudiantes, sino también integrar la tecnología en el proceso educativo de manera significativa. En esta medida, el objetivo general fue planificar una estrategia de enseñanza- aprendizaje que contribuyera al fortalecimiento de las competencias de apreciación estética y comunicación en el área de educación artística de los estudiantes de cuarto y quinto grado de la institución donde se ejecutó el proyecto.

Para lograr este objetivo, se definieron varios pasos clave:

En primer lugar, se examinó el nivel actual de las competencias de apreciación estética y comunicación de los estudiantes mediante la aplicación de una encuesta diagnóstica, con el fin de tener una comprensión clara de las áreas que requerían mayor atención y desarrollo. Luego, se diseñó una estrategia de enseñanza- aprendizaje utilizando la herramienta digital Mural, que permitió el fortalecimiento de estas com-

petencias en el área de educación artística y en el uso de herramientas tecnológicas. Esta estrategia incluyó actividades y recursos orientados a fomentar la creatividad, la expresión personal y el uso efectivo de la tecnología en el aula. Finalmente, se evaluó la eficacia de la propuesta mediante la observación y el análisis de los resultados obtenidos, con el objetivo de determinar el impacto en el fortalecimiento de las competencias de apreciación estética y comunicación en los estudiantes de cuarto y quinto grado.

También, es relevante destacar que, tras la aplicación de las diferentes actividades, se cumplió el objetivo propuesto para esta investigación, obteniendo resultados favorables en el fortalecimiento de las competencias artísticas y digitales de los participantes. Según Timotheou *et al.* (2022), la integración de la tecnología en la educación artística no solo enriquece el proceso de aprendizaje, sino que también proporciona nuevas perspectivas y herramientas para la creación y la apreciación del arte. En este sentido, este proyecto se alinea con investigaciones actuales que destacan la importancia de las tecnologías digitales en el aula, no sólo como medios de instrucción, sino también como vehículos para la creatividad y la expresión personal.

Además, el uso de herramientas digitales como Mural permite a los estudiantes interactuar con el contenido de manera más dinámica y participativa, lo que resulta en una experiencia de aprendizaje más rica y significativa. Finalmente, este proyecto se enmarca en un contexto socioeconómico particular, donde las limitaciones de acceso a la tecnología representan un desafío significativo. No obstante, estas barreras también han impulsado la búsqueda de soluciones creativas y adaptativas, demostrando que es posible lograr avances importantes incluso en entornos con recursos limitados. La colaboración entre docentes, estudiantes y la comunidad en general ha sido fundamental para superar estos obstáculos y asegurar el éxito del proyecto.

## Metodología

### *Tipo de estudio.*

Para el desarrollo de esta investigación se adoptó un enfoque mixto que combina métodos cualitativos y cuantitativos, lo que permite una comprensión completa y holística del fenómeno a investigar, en un proceso hermenéutico de construcción de sentido. Se utilizó el método inductivo para recopilar y analizar datos empíricos sobre las competencias de apreciación estética y comunicación en estudiantes de cuarto y quinto grado de educación básica primaria. A través de la observación, encuestas y entrevistas se recolectó información detallada que permitió identificar patrones y tendencias en las variables de estudio. Este enfoque facilitó la comprensión de cómo los estudiantes interactúan con la herramienta digital Mural y cómo esta puede fortalecer sus competencias artísticas y comunicativas. Como señala Zamora. (2018), el método inductivo es fundamental para construir teorías sólidas a partir de datos empíricos, ya que permite una comprensión profunda y fundamentada de los fenómenos estudiados, favoreciendo



la integración de diversas perspectivas y la validación de hipótesis mediante observaciones detalladas y análisis rigurosos.

### ***Participantes.***

La población objeto de estudio de esta investigación está integrada por estudiantes de educación básica primaria de la Institución Educativa Rural Urbano Ruiz, ubicada en el Centro Poblado Camilo C, en el municipio de Amagá. Este municipio pertenece a la región del Suroeste del departamento de Antioquia y, por tradición, basa su economía en el cultivo de café y la exploración minera de carbón. La muestra estuvo compuesta por doce estudiantes: seis del grado cuarto y seis del grado quinto, seleccionados por medio del muestreo aleatorio simple. Las edades de los participantes oscilan entre nueve y diez años, y provienen de familias de estratos socioeconómicos 2 y 3. Se trata de una población vulnerable debido a las diversas problemáticas que enfrentan en su contexto familiar y social.

### ***Materiales e instrumentos***

*Encuesta diagnóstica (formulario en Línea- Google Forms).*

Al inicio de esta investigación, fue importante tener en cuenta los saberes previos de los estudiantes, ya que a partir de estos se pueden identificar las debilidades y fortalezas que servirán de base para formular y diseñar las actividades de la secuencia didáctica, aplicadas a través del recurso digital Mural, con el propósito de fortalecer las competencias en TIC y educación artística. Para ello, se aplicó una encuesta a cada estudiante de la muestra, compuesta por preguntas relacionadas con conceptos específicos sobre herramientas digitales y educación artística. Esta se realizó por medio de la herramienta digital *Google Forms*, que permitió efectuar un análisis estadístico a partir de los resultados obtenidos.

*Secuencia didáctica con la herramienta Mural.*

Después de conocer y analizar los resultados de los instrumentos aplicados en la elaboración del diagnóstico, se identificaron las necesidades y aspectos a mejorar en los estudiantes. Con base en estos, se diseñó una secuencia didáctica cuyo objetivo principal fue fortalecer las competencias de apreciación estética y comunicación mediante la implementación del recurso digital Mural. Esta secuencia comprendió una serie de actividades artísticas, algunas desarrolladas de manera individual y otras en grupo. Para su ejecución, se tuvieron en cuenta métodos que incorporan las TIC, con énfasis en la herramienta digital Mural.

### ***Rejilla de observación.***

Esta técnica de recolección de datos, permitió explorar, comprender y describir aspectos contextuales. Se implementó a partir de un instrumento denominado rúbrica, diseñada con criterios evaluativos previamente determinados y conocidos tanto por los estudiantes como por el docente. Cada criterio corresponde a una perspectiva a trabajar en el

ámbito de la educación artística, especialmente en las habilidades edumáticas propiciadas desde la herramienta digital Mural. La información mediante este instrumento se sistematizó en una plantilla de observación dentro de la secuencia didáctica.

### **Procedimiento.**

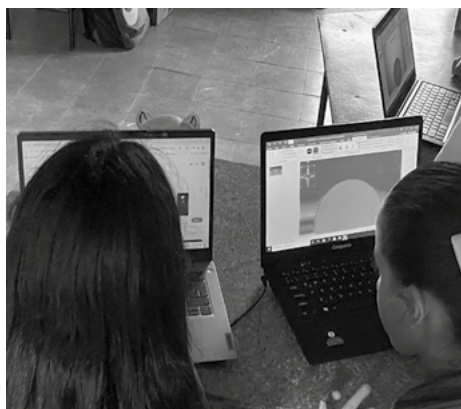
Para dar cumplimiento a los objetivos de esta investigación, el proceso de recolección, sistematización y análisis de datos se desarrolló en tres fases:

**Fase uno:** se examinó el nivel de competencias de apreciación estética y comunicación en los estudiantes mediante el diseño y aplicación de una encuesta diagnóstica en la herramienta digital *Google Forms*. Para ello, se contó con el respectivo permiso por parte de la directora de la institución educativa y de los padres de familia, quienes firmaron un consentimiento informado. Luego de obtener los resultados, se realizó la revisión y análisis correspondientes.

**Fase dos:** con base en los resultados de la encuesta diagnóstica, se estructuró una estrategia de enseñanza-aprendizaje mediante la herramienta digital Mural, dividida en tres secuencias didácticas enfocadas en fortalecer las competencias digitales, de apreciación estética y de comunicación relacionadas con la educación artística. Esta se desarrolló presencialmente con los estudiantes en la institución.

**Fase tres:** se evaluó la eficacia de dicha estrategia para determinar su impacto en el fortalecimiento de las competencias mencionadas. Para ello, se aplicó nuevamente la rúbrica de evaluación y la encuesta, para luego analizar los resultados.

**Figura 1.** *Aplicación de la propuesta pedagógica con los estudiantes.*



## **Resultados**

La aplicación de la fase uno se llevó a cabo sin dificultades, cumpliendo con el objetivo planteado y logrando obtener los datos diagnósticos necesarios para implementar la fase dos. A través del instrumento diagnóstico, se pudo establecer que, aunque los participantes consideran que la educación artística es importante para su formación

integral, han participado poco en procesos de formación en arte; por lo cual, presentan conocimientos muy básicos en el área, lo que hace necesario fortalecer las competencias de apreciación estética y comunicación.

De otro lado, en relación con las herramientas tecnológicas, es relevante trabajar y fortalecer los conocimientos y competencias respecto al uso y manejo de la herramienta Mural, ya que los estudiantes no la conocen ni han tenido experiencia con este recurso.

Para la ejecución de la fase dos, se destacó la buena aceptación y participación de los estudiantes. Durante el desarrollo de cada una de las secuencias didácticas que conforman la propuesta pedagógica, se evidenció interés por las dos temáticas trabajadas (educación artística y herramienta Mural). Los niños manifestaron agrado y participación activa en las diferentes actividades; se aclararon dudas e inquietudes, logrando así el fortalecimiento de las competencias artísticas en las que presentaban debilidades. Las actividades propuestas se llevaron a cabo en su totalidad, alcanzando el objetivo propuesto para esta fase.

Para dar cumplimiento a la fase tres y su objetivo, se tuvieron en cuenta los siguientes parámetros:

**Primero:** se aplicó la encuesta diagnóstica con el fin de hacer una medición inicial de las competencias.

**Segundo:** se implementó a estrategia pedagógica con los estudiantes seleccionados como muestra de los grados cuarto y quinto, utilizando la herramienta digital Mural para fortalecer las competencias de apreciación estética, comunicación y digitales.

**Tercero:** para medir las competencias, se aplicó nuevamente la encuesta diagnóstica inicial en *Google Forms*, con la cual se contrastaron los resultados.

**Cuarto:** para obtener una medición precisa de los indicadores porcentuales o de impacto, se aplicó el instrumento denominado rúbrica de evaluación, cuyos resultados se presentan en la Tabla 1. Se evidencia que la mayoría de los participantes alcanzaron un nivel de dominio de las competencias en las categorías estratégico y autónomo, lo que refleja un gran avance y buen desempeño en el fortalecimiento de las competencias artísticas y digitales trabajadas en la propuesta pedagógica a través de las secuencias didácticas.

**Tabla 1.** Resultados de la aplicación de la rúbrica de evaluación.

Criterios de evaluación	Indicadores de evaluación	Niveles de Dominio de Competencia				
		A	B	C	D	E
		5	4	3	2	1
		Estratégico	Autónomo	Resolutivo o Básico	Receptivo	Preformal



Competencia Apreciación Estética	1	8	4
	2	6	6
	3	10	2
Competencia Comunicación	4	8	4
	5	11	1
	6	10	2
Herramientas Digitales	7	3	9
	8	6	6
	9	10	2

## Discusión

A partir del desarrollo de la propuesta investigativa, se identificó una problemática centrada en las competencias básicas para promover la apreciación estética y la comunicación en el área de educación artística mediante el uso de la herramienta digital Mural. Los resultados mostraron un rendimiento del 85% en competencias artísticas y un 96% en competencias digitales, lo que destaca la importancia de incorporar herramientas digitales en los procesos de enseñanza- aprendizaje.

Esta integración no solo beneficia a los estudiantes, sino que también facilita una implementación óptima por parte de los docentes. Como señalan Landirez Rojas *et al.* (2018), quienes subrayan la relevancia de herramientas digitales como Mural.ly para la ejecución de proyectos, los resultados de esta investigación validan las afirmaciones iniciales de la propuesta. Sin embargo, Marín Campos, E. A. (2023) indica en su estudio que no siempre se obtienen resultados óptimos en el uso de tecnologías en los procesos formativos, debido a que algunos estudiantes carecen de acceso a recursos tecnológicos y los docentes no siempre poseen los conocimientos necesarios para implementarlas. Este punto contrasta en cierta medida con el desarrollo de nuestra propuesta investigativa. No obstante, el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2024) menciona que para el año 2025 se incrementará la cobertura en TIC, especialmente en el sector rural, lo cual implica que este proyecto representa un avance significativo dentro de la metodología y los parámetros planteados, anticipándose a una mayor accesibilidad tecnológica en el futuro.

De acuerdo con los resultados positivos obtenidos en la aplicación de esta propuesta pedagógica, donde se evidenció un aumento en las competencias artísticas logrado mediante el uso de la herramienta digital Mural, Jaramillo Hurtado y Escudero Benavides (2024) afirman que las TIC son esenciales para la modernización y el progreso de la educación. Su correcta aplicación enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje, desarrollando en los estudiantes competencias necesarias para

enfrentar los retos del mundo contemporáneo, respaldando así los avances obtenidos en nuestro trabajo.

Sin embargo, cabe resaltar que no siempre el uso de herramientas tecnológicas tiene resultados favorables, pues es necesario que los docentes posean los conocimientos y competencias digitales requeridos para su implementación. Como señalan Vinicio Duque y Acero Quilumbaquín (2022), la falta de motivación y conocimientos por parte de los docentes en el uso de herramientas digitales puede derivar en dificultades para los estudiantes en su formación.

En esta misma línea, Mariaca Garron y Zagalaz Sánchez (2022) argumentan que, aunque las tecnologías de la información y comunicación ofrecen un amplio abanico de posibilidades pedagógicas, su implementación efectiva requiere de estrategias didácticas y pedagógicas adecuadas para alcanzar aprendizajes significativos. Además, señalan que la falta de acceso a recursos tecnológicos y la carencia de formación adecuada para los docentes pueden limitar los beneficios esperados.

Es relevante destacar que el éxito en los resultados de nuestra propuesta se debió, en gran medida, a la correcta aplicación de las estrategias pedagógicas, ya que, de lo contrario, como afirman los autores mencionados, los resultados no habrían sido positivos ni se habrían alcanzado los objetivos de fortalecimiento de competencias en los estudiantes.

A pesar de los múltiples beneficios que ofrece el uso de las TIC en los procesos educativos, es importante tener presente que existe una gran brecha digital en nuestro país, lo que dificulta el acceso a estos recursos y, por ende, limita dichos beneficios. Al respecto, Gil Sánchez y Velásquez Álzate (2022), señalan que existen grandes diferencias en el acceso a Internet y en las habilidades digitales entre las diversas regiones y grupos socioeconómicos del país. Las zonas rurales y los estratos más bajos enfrentan mayores dificultades para acceder a servicios de calidad y carecen de las habilidades digitales necesarias para aprovechar plenamente la tecnología disponible.

Como complemento, la UNESCO (2022) afirma que el acceso a Internet es fundamental para el desarrollo humano en el siglo XXI, ya que permite la participación en redes económicas y sociales, consideradas esenciales para el bienestar de los ciudadanos, y resulta crucial para combatir las desigualdades socioeconómicas. Por ello, la universalización del acceso a Internet es una prioridad política en América Latina y el Caribe, alineada con la Agenda 2030 de la ONU.

Finalmente, durante el desarrollo de nuestra propuesta investigativa, se evidenció en los participantes el interés por la educación artística, lo cual se reflejó en la realización de cada una de las actividades, donde manifestaron la importancia de esta área para el desarrollo integral de los estudiantes. Así lo corrobora Obando T. (2021), quien afirma que la educación artística no solo desarrolla competencias estéticas y creativas, sino que también puede fomentar el pensamiento crítico e innovador en los estudiantes, ya que, mediante la incorporación de estrategias artísticas en la educación, estos aprenden a analizar, cuestionar y desarrollar soluciones creativas, habilidades que son esenciales en el siglo XXI.

De igual manera, Torres S. (2020) destaca la importancia de la educación artística como una herramienta fundamental para fomentar vínculos afectivos y comunicativos. Por ello, la inclusión de la educación artística en el currículo escolar contribuye significativamente al desarrollo emocional y social de los estudiantes, permitiendo una formación más integral y equilibrada.

Pese a todos los beneficios que la enseñanza de la educación artística aporta a los educandos y a que está establecida desde el MEN en la ley 1115 de 1994, la realidad es distinta. En la mayoría de las instituciones públicas del país, esta área suele ser subvalorada en los currículos escolares debido a la priorización de áreas consideradas más “académicas”, como las matemáticas y las ciencias. Así lo señala Robayo F. (2024), quien destaca cómo la educación artística es frecuentemente subestimada y mal implementada en los currículos escolares, limitando el desarrollo integral de los estudiantes.

## Conclusiones

A nivel general, se puede concluir que el desarrollo de este proyecto se llevó a cabo con éxito, cumpliendo cabalmente con las actividades y estrategias planteadas. La propuesta fue bien recibida por los estudiantes, quienes mostraron una participación activa a lo largo del proceso y, gracias a este compromiso, se logró fortalecer significativamente sus competencias artísticas y digitales, respondiendo así a la hipótesis y a los objetivos propuestos.

Esta experiencia demuestra que, con una planificación adecuada y el compromiso de todos los involucrados, es posible implementar proyectos educativos innovadores y efectivos.

A pesar de enfrentar ciertos inconvenientes relacionados con el acceso a herramientas y materiales tecnológicos, como computadores e internet, se implementaron soluciones efectivas que permitieron superar estos obstáculos, pues la creatividad y adaptabilidad de los docentes y estudiantes jugaron un papel crucial en este proceso.

Como resultado, todas las actividades planificadas se desarrollaron según lo previsto, lo que demuestra la viabilidad y efectividad de la estrategia pedagógica propuesta. Por lo tanto, este proyecto no solo ha contribuido al avance educativo en el Centro Educativo Rural Urbano Ruiz, sino que también ha sentado las bases para futuras iniciativas que integren la tecnología en la enseñanza artística.

Con el desarrollo del primer objetivo específico, se concluye que, tras aplicar la encuesta diagnóstica a los estudiantes, los resultados indicaron que la mayoría de los participantes valoran y consideran importante la educación artística. Sin embargo, su nivel de dominio en las temáticas relacionadas con esta área no era el adecuado, lo que resalta la necesidad de fortalecer estas competencias.

Asimismo, los resultados muestran que, aunque los estudiantes tienen experiencia con algunos recursos digitales, no estaban familiarizados con la herramienta Mural. Esta situación pone de manifiesto la importancia de mejorar sus competencias digitales para aprovechar al máximo las oportunidades de aprendizaje que ofrecen estas herramientas.

Los docentes deben incluir las herramientas tecnológicas y digitales en sus estrategias de enseñanza; sin embargo, la realidad en gran parte del sector educativo es otra. Como lo manifiesta García *et al.*, (2022): “los docentes poseen escasa habilidades para el manejo de las herramientas tecnológicas, los estudiantes poseen un nivel de dominio de la tecnología superior al de los docentes”.

Luego de desarrollar el segundo objetivo específico, se concluye que la estrategia pedagógica diseñada y aplicada mediante tres secuencias didácticas resultó de gran interés para los estudiantes, evidenciando en su participación activa, motivación, expresión, comunicación y buenas relaciones entre compañeros a lo largo del proceso.

El disfrute y el gusto por las actividades propuestas contribuyeron significativamente al fortalecimiento de sus competencias artísticas y digitales. Estos factores fueron clave para el cumplimiento del objetivo, demostrando que la integración de la tecnología en la educación artística puede ser altamente efectiva y motivadora para los estudiantes.

Es relevante destacar todas las herramientas que tiene el arte para potenciar y desarrollar una gran variedad de habilidades en los estudiantes. En este sentido, se puede considerar que la función del arte está ligada al enriquecimiento espiritual, al disfrute, a la expresión del ser humano en todas sus dimensiones, a satisfacer necesidades estéticas y a transformar su realidad desde las diferentes formas que ofrece; además, es un medio para ampliar la visión de sí mismo y del mundo. (Blanco, 2020).

Con respecto al tercer objetivo específico, se concluye que, tras aplicar nuevamente la encuesta diagnóstica y comparar los resultados, se observó una mejora notable en las competencias artísticas y digitales de los estudiantes. La rúbrica de evaluación utilizada en cada estudiante reflejó un progreso significativo en estas áreas.

Esto permite inferir que la propuesta pedagógica, diseñada a partir de los datos diagnósticos y aplicada en la fase dos, tuvo un impacto positivo en el fortalecimiento de las habilidades de los participantes, alcanzando así el objetivo propuesto para esta investigación. Se demuestra que la combinación de tecnología y arte en el aula puede ser una estrategia efectiva para el desarrollo integral de los estudiantes.

En consecuencia, la educación dialoga con la tecnología y fija en ella el camino para la incursión en la ciencia. Por ello, se requiere una educación orientada al uso tecnológico con sentido crítico, tal como plantea Grossfoguel (2020), cuando habla de una educación para habitar el arte y la ciencia desde una postura decolonial del pensamiento. La escuela tiene dentro de sus grandes responsabilidades, la de enseñar a pensar.

## Recomendaciones

De acuerdo al desarrollo del proyecto, es importante considerar las siguientes recomendaciones: Se sugiere implementar esta propuesta en más instituciones educativas, dado que los resultados han demostrado la importancia de la temática y su impacto positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje del área de educación artística. La difusión y adopción de esta iniciativa podría beneficiar a un mayor número de estudiantes, potenciando sus competencias artísticas y digitales. Además, es esencial que

las instituciones educativas reconozcan el valor de estos proyectos y los integren en sus currículos.

Integrar herramientas digitales como Mural en las actividades educativas no solo mejora las competencias digitales de los estudiantes, sino que también enriquece la enseñanza artística al proporcionar nuevas formas de expresión y creatividad. Este tipo de recurso permite a los estudiantes explorar sus habilidades artísticas a través de plataformas interactivas, fomentando un aprendizaje más dinámico y participativo. Por ello, el uso de estas herramientas puede estimular el interés y la motivación de los estudiantes, creando un entorno de aprendizaje más atractivo e inclusivo.

Implementar un plan de formación y capacitación para docentes y estudiantes sobre el uso de tecnologías educativas y metodologías innovadoras es crucial, ya que les permitirá aprovechar al máximo los recursos disponibles y mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje. La capacitación continua asegura que tanto docentes como estudiantes estén actualizados con las últimas herramientas y estrategias pedagógicas, promoviendo un ambiente educativo de constante mejora y adaptación a las nuevas tecnologías.

Se sugiere mejorar la infraestructura tecnológica, asegurando el acceso a internet y la disponibilidad de dispositivos como computadores y tabletas para todos los estudiantes, ya que una infraestructura adecuada es fundamental para la implementación efectiva de proyectos que integren tecnología en la educación.

La falta de acceso a recursos tecnológicos puede limitar significativamente el alcance y los beneficios potenciales de este tipo de iniciativas, por lo que es esencial abordar estas necesidades de infraestructura con prioridad.

Es importante que la educación artística no se limite a actividades manuales, sino que abarque todas sus dimensiones, incluyendo la apreciación estética, la historia del arte y su aplicación en la vida diaria. Ampliar el enfoque de la educación artística ayudará a los estudiantes a desarrollar una comprensión más profunda y una apreciación del arte en sus múltiples formas.

Esto no solo enriquecerá su experiencia educativa, sino que también contribuirá a su crecimiento personal y cultural, preparándolos para ser ciudadanos más conscientes y comprometidos con su entorno.

## Referencias

- Blanco Pérez, A. (2020). La importancia de las artes en la educación de la nación y el individuo. *Debates por la Historia*, 17-40. <https://www.redalyc.org/journal/6557/655768522002/html/>
- Duque-Romero, M. V., & Acero-Quilumbaquín, E. C. (2022). Herramientas educativas como apoyo en la enseñanza. *Mendive. Revista de Educación*, 20(4), 1099-1108. Epub 02 de diciembre de 2022. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1815-76962022000401099&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962022000401099&lng=es&tlng=es).
- García Mori, R. L., Espino Balbin, L. G., Tasayco Barrios, S., & Cruz Castañeda, Y.



- (2022). Influencia del conocimiento de herramientas digitales del docente en el aprendizaje de los Estudiantes: Análisis Sistemático. Ica: Ciencia Latina.
- Gil Sánchez, D. F., & Velásquez Álzate, J. F. (2022). Innovación responsable: Una solución a la brecha digital en Colombia. *Revista de Tecnología Educativa*, 25(3), 123-145.
- Grosfoguel, R. (2020). Del extractivismo económico al extractivismo epistémico y ontológico. *Tabula Rasa*, 123-143.
- Jaramillo Hurtado, J. L., & Escudero Benavides, P. M. (2024). El impacto de las TIC en el ciclo de aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 93-116. file:///C:/Users/adria/Downloads/Dialnet- ElImpactoDeLasTicEnElCicloDeAprendizaje-9282006.pdf
- Landirez Rojas, G. E. (2018). Aplicación de herramienta colaborativa “Mural.Ly” y la incidencia en el desarrollo de proyectos educativos en el Ecuador zona Cinco. *Atlante*. Obtenido de <https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/04/proyectos-educativos-ecuador.html>
- Mariaca Garron, M. C., & Zagalaz Sánchez, M. L. (2022). Revisión bibliográfica sobre el uso de las TIC en la educación. *Revista Internacional de Investigación en Ciencias Sociales*, 18(1), 58-69 [http://scielo.iics.una.py/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2226-40002022000100023](http://scielo.iics.una.py/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2226-40002022000100023)
- Marín-Campos, E. A. (2023). Uso de herramientas tecnológicas en educación: Estudio de revisión. *Revista de Tecnología Educativa*, 25(3), 123-145. file:///C:/Users/adria/Downloads/Dialnet-UsoDeHerramientasTecnologicasEnEducacion8823300.pdf
- Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2024). Informe de cobertura en TIC y proyecciones para 2025. Bogotá, Colombia: Ministerio de Educación Nacional. <https://www.colombiaaprende.edu.co/contenidos/plataforma/el-legado-de-gabo>
- Obando Trujillo, M. E. (2021). La educación artística como estrategia innovadora para el desarrollo del pensamiento crítico. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/24776/1/UPS-CT010505.pdf>
- Robayo Flórez, A. C. (2024). Fundamento de la importancia del arte en la escuela: una mirada desde la investigación edu-artística y el desarrollo integral del estudiante. *Revista Discimus*. <https://revistadiscimus.com/index.php/01/article/view/55>
- Timotheou, M., Philippou, A., & Orphanou, K. (2022). Arte digital en la educación: Integración de la tecnología y el arte en el aula. *Tecnología Educativa y Sociedad*, 25(2), 45-58.
- Torres Serrano, Y. (2020). Importancia de la educación artística como estrategia, fomentando vínculos afectivos y comunicativos. <https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/18201/4/AnexoTextosRefEntregaTG.pdf>
- UNESCO. (2022). Sociedad digital: brechas y retos para la inclusión digital en América Latina y el Caribe. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000262860>
- Zamora, F. A. (2018). Método inductivo y su refutación deductista. Conrado. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442018000300117](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000300117)