

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v4i6.1447>

Educación Cultural y Artística. Talleres de apreciación en Classroom

Cultural and Artistic Education. Appreciation workshops in Classroom

Andrea Stefanía Yaguana Cuenca

asyaguanac@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0000-6958-1323>
Universidad Bolivariana del Ecuador
Durán – Ecuador

Aníbal Alfredo Palma Hugo

aapalmah@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0006-1491-6214>
Universidad Bolivariana del Ecuador
Durán – Ecuador

Eufemia Figueroa Corrales

eufemiafigueroacorrales@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-8306-7854>
Universidad Bolivariana del Ecuador
Durán – Ecuador

Sonia Guerra Iglesias

sguerrai@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0003-0853-1036>
Universidad Bolivariana del Ecuador
Durán – Ecuador

Artículo recibido: 24 de noviembre de 2023. Aceptado para publicación: 07 de diciembre de 2023.
Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

Resumen


La enseñanza de la asignatura de Educación Cultural y Artística, actualmente exige la contextualización como respuesta a la problemática del desarrollo de competencias digitales por lo que el objetivo se encamina al desarrollo de talleres de apreciación desde el entorno digital Classroom. En cuanto a la metodología de la investigación se focaliza desde un enfoque mixto, en donde el tipo de investigación es aplicada y su diseño es la triangulación concurrente (DITRIAC) porque se confirman o corroboran los resultados obtenidos mediante la encuesta, entrevistas en profundidad y el análisis (FODA) de fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas, validando cruzadamente, los datos cuantitativos y cualitativos. Los principales resultados alcanzados demostraron la factibilidad de la propuesta implementada.

Palabras clave: competencias digitales, educación cultural y artística, plataforma classroom

Abstract

The teaching of the subject of Cultural and Artistic Education today requires contextualization as a response to the problem of the development of digital skills, so the objective is aimed at the development of appreciation workshops from the digital environment Classroom. As for the research methodology, it is focused from a mixed approach, where the type of research is applied and its design is concurrent triangulation (DITRIAC) because they are confirmed or corroborated

Keywords: digital skills, cultural and artistic education, classroom platform

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons . 

Como citar: Yaguana Cuenca, A. S., Palma Hugo, A. A., Figueroa Corrales, E., & Guerra Iglesias, S. (2023). Educación Cultural y Artística. Talleres de apreciación en Classroom. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 4(6), 406 – 422.
<https://doi.org/10.56712/latam.v4i6.1447>

INTRODUCCIÓN

El desarrollo de los procesos formativos o educativos a través del arte implica abordar la construcción del conocimiento tomando como eje la cultura y las diversas expresiones artísticas. Para implementar este planteamiento en el aula de clase ha de considerarse la participación protagónica y activa de las manifestaciones culturales locales y ancestrales, desde una perspectiva del disfrute que conlleva a los estudiantes hacia el respeto y la observación de la multiplicidad de costumbres, diversidad cultural y sus formas de expresarlas. Al mismo tiempo, esta orientación pedagógica debe estar vinculada con los componentes del currículo que rige para los diferentes niveles educativos: los objetivos, las estrategias, los recursos, aprendizajes esperados, criterios de desempeño que en definitiva se articulan para generar la Educación Cultural (Tovar, 2021).

En este escenario de aprendizaje los estudiantes generan el desarrollo personal y único que los afronta con una innovadora manera de aprender, a través de la apropiación y comprensión del componente estético en el aula de clase, se trata de una concepción diferente de la educación formal que maneja distintas expresiones artísticas como la música, la expresión corporal, la plástica, artes visuales, comic, pintura, escultura, entre otras; estos elementos surgen a través de la observación, exploración, experimentación, delineación, expresión, investigación y convivencia que facilitan una conexión significativa entre las artes y la cultura.

Dicho esto, es fundamental hacer referencia al rol de la cultura y las artes dentro del desarrollo integral de los seres humanos, quienes interactúan en diferentes esferas sociales y a través de sus acciones pueden compartir experiencias y aprendizajes que generen una línea de pensamiento relacionada con la valoración de la cultura y el arte, en definitiva, es una visión diferente de percibir la vida con todos los sentidos, con plenitud y deleite con todos los sentidos que tributa capital creativo, intelectual, personal y social de las personas (Gordillo et al., 2019).

A partir de las consideraciones anteriores toma protagonismo el planteamiento del Ministerio de Educación del Ecuador (2016) que asegura la formación integral de los estudiantes y el aprendizaje que se inicia desde la infancia en los ámbitos: personal, afectivo o emocional, social o relacional y simbólica y cognitiva, vinculados a los procesos de aprendizaje a través del arte en sus manifestaciones de la plástica, la expresión corporal y la música. Asimismo, esta intencionalidad está dirigida a garantizar el desarrollo del área artística en los estudiantes ecuatorianos que fue ratificada en el Currículo Priorizado donde se establece para la básica elemental, la valoración y el respeto del patrimonio cultural tangible e intangible, propio y de otros pueblos.

Además, invita a la apropiación y desarrollo de proyectos interpretativos y de creación colectiva, donde se incorpore el gusto y el aprecio del arte y la cultura, tecnologías digitales, medios audiovisuales. De igual manera, se promueve la innovación de productos artísticos que expresen su relevancia y sensibilidad a manifestaciones intrínsecas sobre la cultura con conciencia y convicción del legado ecuatoriano (Ministerio de Educación, 2021).

Sin embargo, la regularidad que se observa en las aulas de clase al momento de implementar la educación a través del componente artístico presenta algunas deficiencias que se asocian a varios factores: pedagógicos, estructurales, recursos insuficientes, barreras actitudinales poca valoración del legado cultural y errónea aproximación a la interculturalidad. Estos indicativos son falencias en el proceso educativo desarrollado mediante la cultura artística que no aportan a la construcción de vivencias fundamentales que estructuran la personalidad, la identidad, el sentido de pertenencia, la autoestima, autoconfianza, la exploración, la curiosidad y la iniciativa propia que se gestan desde los primeros años de escolaridad.

En el mismo sentido, se identifican limitaciones en la conformación de valores colectivos que contribuyen con la estructuración de un adecuado sistema de comunicación basado en el respeto, la asertividad, la empatía, desde una visión holística e integral del proceso de educación de calidad que deben recibir los estudiantes ecuatorianos. De igual manera, se ha verificado que realmente existe una problemática en la educación a través del arte que abarca otras dimensiones del ser humano, cuando no se ha desarrollado eficientemente la grandiosa intencionalidad de las manifestaciones artísticas en el contexto escolar, puesto que los comportamientos disruptivos y poco autorregulados de los estudiantes son indicios que faltó la sistemática enseñanza de los contenidos del área de educación artística que tributan al reconocimiento y disfrute de las emociones como el placer, el amor y la libertad y al mismo tiempo prepara a los alumnos para afrontar la tristeza, el temor, la injusticia (Tovar, 2021).

Justificación

Partiendo de la premisa que el arte es una herramienta esencial en la educación, debe considerarse que este recurso pedagógico facilita y estimula las habilidades que fortalecen al ser humano, impactando de manera significativa el pensamiento crítico, la expresión emocional y la creatividad, al mismo tiempo el arte aporta a la toma de conciencia sobre las diferencias culturales mediante el uso y desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales de los estudiantes.

Desde esta perspectiva, se visualiza la importancia de incluir las manifestaciones artísticas en todo el proceso educativo, especialmente en este momento histórico donde prevalece una sociedad cada vez más tecnológica con un gran peso al conocimiento técnico y científico. Se entiende, que dentro del espacio escolar deben incluirse todas las disciplinas artísticas como la música, danza, teatro, las artes plásticas o visuales, que aportan beneficios importantes en la vida de los estudiantes, incluyendo los recursos visuales, que hoy integran los docentes en el aula como parte de la didáctica y práctica educativa.

Teorías que sustentan la enseñanza en la asignatura de Educación Cultural y Artística

Con relación a las teorías que han facilitado la comprensión y explicación de la incorporación del arte en la educación, es relevante hacer referencia a la contribución de la Educación Artística como Disciplina (DBAE) considerada como otra asignatura curricular en el contexto de los Estados Unidos a partir de los años sesenta (Agra, 1999). El planteamiento central de esta teoría es la relación del arte con distintas y su importancia en procesos formativos y de producciones artísticas que generan creatividad. Asimismo, defiende la idea de que la enseñanza artística amerita de objetivos bien definidos, contenidos claros y pertinentes, actividades para diferentes formas de aprendizaje y criterios de evaluación contextualizados.

En este sentido, es importante reconocer la Teoría Humanista en el contexto pedagógico, esta teoría se fundamenta en los aportes de Maslow, Rogers y Frankl, su legado ha permitido comprender la trascendencia del aprendizaje de la educación artística, puesto que brinda un enfoque integral del hecho pedagógico incluyendo el respeto hacia las creaciones que produzca el estudiante, considerado como persona que asume sus decisiones con relación a lo que desea expresar y compartir en el escenario del arte. Se trata de un enfoque que apoya el componente emocional de los estudiantes contribuyendo a su formación como sujeto digno.

Desde la perspectiva de la UNESCO (2023) el arte puede utilizarse para establecer un vínculo entre los estudiantes y la sostenibilidad, las cuestiones culturales, el uso de materiales y la naturaleza. En este sentido, se asume el arte, la expresión y la cultura como poderosos medios relacionados con los objetivos de la educación y la sostenibilidad con una orientación interdisciplinaria y holística que plantea la formación artística y cultural que permite a los estudiantes alcanzar competencias, actitudes

y valores ante los desafíos del cambio climático la contaminación del ambiente, la desigualdad y la pobreza, es por ello, que las manifestaciones de expresión creativa se visualiza la sostenibilidad de múltiples maneras.

Se entiende que el arte y la cultura tienen implícito diferentes formas de expresión incluyendo el teatro, el cine y las canciones, que la UNESCO promociona como recursos significativos ligados a las emociones y a la creación de nexos afectivos entre las personas y los asuntos de la sostenibilidad. En definitiva, las manifestaciones culturales y artísticas forman parte de un macroproceso de aprendizaje e impactan en la calidad de la educación de cara a la normalización del arte en los diferentes ámbitos de la cotidianidad (UNESCO, 2023).

Otro autor que ha abordado la enseñanza del arte es Gardner (1994) desde una mirada integral y holística, que facilita el desarrollo de competencias creativas, estéticas, intuitivas, expresivas e imaginativas. Asimismo, el arte interviene en la consolidación del autoconocimiento y promueve en el individuo comportamientos más conscientes, con madurez y plenitud. Para este autor, (Gardner, 1994, p. 26). “una ciencia comprensiva del desarrollo humano necesita en cierto modo considerar el espectro completo de las capacidades y los talentos mostrados por los seres humanos maduros en diversas culturas”

Antecedentes

Se presenta a continuación, el aporte de estudios previos que han estudiado la temática del arte en el contexto educativo, al respecto Contreira & Cardozo (2022) sugieren una unidad didáctica fundamentada en el arte rioplatense incluyendo diversas manifestaciones e hicieron énfasis en la música y la pintura que son recursos artísticos que se utilizan como herramientas pedagógicas en el aula de clase. Esta propuesta combinó los referentes de la cultura rioplatense y el universo del ritmo candombe de la cultura afro uruguaya; lo que trajo como consecuencia una fusión de las lenguas originarias de ambos países. Se concluyó que, las manifestaciones artísticas son una vía expedita para entender el mundo y dar a conocer la historia propia, además esta amalgama de arte deriva en el aprendizaje significativo del legado cultural de diferentes partes del mundo incluyendo el dominio de otras lenguas de manera auténtica.

De igual manera, en Ecuador, se estudió el arte en el desarrollo de la sociedad y la educación artística en los establecimientos educativos, Taimal (2022) abordó esta temática haciendo énfasis en el aporte al estudiante en cuanto al desarrollo del pensamiento crítico y analítico. El objetivo se centró en el uso de las metodologías activas en enseñanza-aprendizaje de los niños de séptimo año de la Unidad Educativa Libertad. El producto de este trabajo permitió descubrir habilidades artísticas en los estudiantes y su vocación a todo el compendio de expresiones artística.

Por su parte Parra (2022) propuso el Flipped Classroom como metodología que promueve en el estudiante un rol activo en su proceso educativo, para ello trabajó con los docentes en un proceso de autoeducación al usar las digitales en la didáctica de sus clases en el área de Educación Artística. Como producto de este estudio, elaboró talleres de apreciación de Educación Cultural y Artística desde el entorno digital Classroom para los Docentes y Estudiantes del Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa Umiña.

Esta investigación se realiza en el contexto de una institución educativa ubicada en Manta, con la participación de docentes y estudiantes de bachillerato, quienes conforman la muestra de sujetos que participan en el estudio. A partir de los planteamientos expresados en los apartados anteriores se presenta la formulación del problema a investigar:

¿Cómo contribuir al desarrollo de competencias digitales en la asignatura de Educación Cultural y Artística mediadas por el entorno virtual?

De acuerdo con el presente estudio, se plantea el siguiente objetivo de la investigación: Desarrollo de Talleres de apreciación de Educación Cultural y Artística desde el entorno digital Classroom para estudiantes del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Umiña del cantón Manta, provincia de Manabí – Ecuador.

METODOLOGÍA

El presente estudio se basa en un enfoque mixto para construir un estudio más sólido que conduzca a mejorar inferencias de la problemática. Este enfoque mixto permite abordar el fenómeno desde diversas perspectivas, enriqueciendo así la calidad de los datos recopilados (Ocampo, 2019).

La investigación realizada es de naturaleza aplicada y se fundamenta en el conocimiento teórico y las aplicaciones previamente existentes en un campo específico o contexto particular, como lo señaló Lozada (2014). La investigación aplicada busca generar conocimiento con aplicación directa a los problemas reales de la sociedad o el sector productivo, destacando la importancia de aplicar el conocimiento existente para abordar desafíos concretos en lugar de enfocarse exclusivamente en la generación de nuevo conocimiento teórico.

En cuanto al diseño de investigación, se utilizó el Diseño de Triangulación Concurrente (DITRIAC). Este modelo se emplea cuando se pretende confirmar o corroborar resultados y validar los datos cuantitativos y cualitativos, aprovechando las ventajas de cada método y minimizando sus debilidades (Malagón, 2018).

Esta decisión de muestreo se fundamentó en la naturaleza específica de la investigación, que se enfoca en un grupo específico de estudiantes y docentes asignados por la institución educativa. La muestra es de 33 estudiantes del primer año de bachillerato, con el objetivo de capturar una variedad significativa de experiencias y perspectivas dentro de este grupo. Además, se incluyeron 6 profesores de bachillerato que enseñan en el mismo curso. Esta inclusión de profesores permitió obtener una comprensión global del entorno educativo.

De este tipo de muestreo se espera que proporcione una comprensión profunda y detallada de las experiencias, habilidades y desafíos específicos que enfrentan tanto los estudiantes como los docentes en el contexto del bachillerato unificado en ciencias en la Unidad Educativa Fiscal Umiña. La información recopilada a través de este método directo se constituirá un recurso de alto impacto para la mejora de las prácticas educativas y contribuir al desarrollo continuo de este innovador programa educativo.

En el proceso de recolección de datos, es fundamental considerar que "el método elegido por el investigador depende de la pregunta de investigación que se formula" (Nebeker et al., 2015). En este estudio, se utilizaron métodos tanto cuantitativos como cualitativos para recopilar información detallada y comprensiva sobre el impacto del aprendizaje mediado por Google Classroom en el desarrollo de competencias digitales.

Para recabar datos cuantitativos, se implementó una encuesta estructurada que se enfocó en recopilar información sobre actitudes, opiniones y uso de Google Classroom por parte de los participantes. Los datos cuantitativos obtenidos fueron organizados y visualizados mediante tablas y gráficos de pastel, lo que proporcionó una representación clara y concisa de las percepciones de los participantes en relación con la plataforma.

Además, se realizaron entrevistas en profundidad y grupos focales para obtener información cualitativa a través de conversaciones interactivas. Estas técnicas permitieron explorar perspectivas individuales y grupales de los participantes, enriqueciendo así la comprensión del impacto del aprendizaje mediado por Google Classroom. Las entrevistas en profundidad proporcionaron una perspectiva detallada sobre las experiencias individuales, mientras que los grupos focales facilitaron la discusión y el intercambio de ideas entre los participantes, lo que contribuyó a una comprensión contextualizada del tema.

Entre los métodos empíricos, se realizaron análisis documentales para evaluar documentos existentes relacionados con el tema de estudio. Además, se llevó a cabo un análisis FODA para identificar las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas asociadas con el uso de Google Classroom, proporcionando una contextualización profunda del estudio.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Los resultados se describen en función de cuatro etapas de desarrollo del estudio: Diagnóstico, elaboración de propuesta, implementación y evaluación. Durante estas etapas, se aplican diversas herramientas y técnicas cuyos resultados se presentan a continuación.

En la etapa de diagnóstico, se observan las Tablas 1, 2 y 3 que muestran el perfil y contexto de los estudiantes y educadores. Las encuestas realizadas a estudiantes revelaron sugerencias. En relación a la estadística porcentual, el 48% de la muestra han utilizado efectivamente los espacios virtuales en la asignatura de ECA, mientras que el 39% piensa lo contrario. Además, el 61% de los estudiantes tiene acceso regular a dispositivos electrónicos, como los teléfonos inteligentes y las redes sociales, las herramientas TICs más utilizadas. A pesar de la alta accesibilidad, el 72% enfrenta dificultades, principalmente con la conexión a Internet y problemas de seguridad. A pesar de las dificultades, el 93% cree que las herramientas TICs optimizan su experiencia de aprendizaje.

En el diagnóstico según Tabla 2, los docentes reconocen las ventajas de la tecnología, incluyendo el acceso a la información, el estímulo a la creatividad y la facilitación de la comunicación. Sin embargo, también señalan desafíos como la dependencia tecnológica y las distracciones. La mayoría expresa interés en recibir capacitación en herramientas como Google Classroom, a pesar de las diferencias en sus niveles de preparación.

Desde una perspectiva analítica situacional en los hallazgos cualicuantitativo entre las más relevantes se halla: La adopción de Google Classroom se ve impulsada por su facilidad de uso, acceso universal y posibilidad de personalización del aprendizaje. Sin embargo, las debilidades incluyen la dependencia tecnológica en los estudiantes en contraposición a la curva de aprendizaje lenta de los docentes de nuevas tecnologías. Las amenazas incluyen posibles interrupciones técnicas y la resistencia al cambio por parte de algunos profesores.

En la etapa 2 de elaboración de la propuesta, se diseñan 5 talleres en base a los resultados obtenidos durante el diagnóstico. Estos talleres fueron desarrollados para abordar las necesidades identificadas, y su contenido general se encuentra detallado en la Tabla 4. Además, se llevó a cabo la implementación de estos talleres en una clase específica de Classroom <https://classroom.google.com/c/NTkwNTUzOTk3NzY4?cjc=45z5kil>

En la implementación de la propuesta se observó que los estudiantes enfrentaron dificultades técnicas, especialmente aquellos con dispositivos más antiguos y en la comprensión del funcionamiento de las aplicaciones y la plataforma. El seguimiento y la retroalimentación se realizó por tres canales de comunicación, desde Classroom incluyendo mensajes y videos de youtube, whatsapp y seguimiento en aula física, para maximizar su utilización.

La educación híbrida amplía el aula tanto la física como la virtual, brindando la posibilidad que el estudiante sea protagonista de su aprendizaje y específicamente en la asignatura de Educación Cultural y Artística, se proyecta Classroom como una herramienta que permite delimitar las fronteras del arte actual.

En la etapa de evaluación de la implementación de la propuesta se obtuvieron resultados cualitativos a través de la valoración grupo focal post-talleres y para los cuantitativos la estadística de cumplimiento de actividades que ofrece Classroom como puede observarse en las tablas 5 y 6 :

Los resultados son favorables al uso y promoción de Classroom tanto en el grupo focal como en las estadísticas de uso y cumplimiento de tarea que proporcionan una perspectiva clara en las propiedades de Classroom en la aplicación en el aula para fomentar competencias digitales y específicas de la cultura y el arte.

Desde la observación, se percibe que los estudiantes han sido expuestos a mayor cantidad de obras de arte que en una clase presencial, han participado colaborativamente en la formación de galerías virtuales, contextualización de la comunidad como espacio de inspiración artística y también, de desarrollo del criterio artístico

Tabla 1

Datos estadísticos relevantes de la encuesta a estudiantes

PREGUNTAS	RESPUESTAS		RESPUESTAS	
	MAYOR PORCENTAJE		MENOR PORCENTAJE	
¿Crees que los profesores han utilizado de manera efectiva los espacios virtuales para enseñar la asignatura de ECA?	Sí, los profesores han utilizado de manera efectiva los espacios virtuales	48%	No, los profesores no han utilizado de manera efectiva los espacios virtuales	39%
¿Tienes acceso regular a dispositivos electrónicos (por ejemplo, computadora, tableta, teléfono inteligente) para realizar tus actividades académicas?	Sí, siempre tengo acceso	61%	No siempre tengo acceso	9%
¿Cuáles de las siguientes herramientas TIC utiliza con regularidad para sus actividades académicas? (Selecciona todas las opciones que aplican)	Teléfono inteligente/Smartphone	71%	No tiene	9%
¿Cuáles de las siguientes herramientas TIC utiliza con regularidad para sus actividades académicas?	Redes sociales y web	88%	Eva	9%

(Selecciona todas las opciones que aplican)				
¿Consideras que el uso de herramientas TIC mejora tu experiencia de aprendizaje?	Sí, definitivamente	58%	Sí, en cierta medida	36%
¿Cómo te ayudan estas herramientas TIC en tu proceso de aprendizaje? (Puedes seleccionar varias opciones)	Acceso a información y recursos educativos en línea, Facilitan la comunicación con profesores y compañeros de clase, Mejoran la organización y planificación de tareas	93%	Fomentan la creatividad y la colaboración en proyectos y permite realizar investigaciones más rápidas y eficientes	7%
¿Encuentras alguna dificultad al utilizar las herramientas TIC externas o internas para tus actividades educativas?	Conexión a internet lenta o inestable, Falta de conocimiento o habilidades para utilizar ciertas herramientas, Problemas de seguridad y privacidad en línea	72%	Falta de acceso a dispositivos tecnológicos, Distracciones en línea que dificultan la concentración	12%
¿Crees que el uso de herramientas TIC en la educación es beneficioso en general?	Sí, totalmente de acuerdo	30%	Sí, en cierta medida de acuerdo	64%
¿Has utilizado Google Classroom en alguna de tus clases?	Sí, ocasionalmente	48%	No, nunca	45%
¿Consideras que Google Classroom facilita la comunicación entre profesores y estudiantes?	Sí, en cierta medida	52%	Sí, en gran medida	15%
¿Cuáles de las siguientes herramientas TIC utiliza con regularidad para sus actividades académicas? (Selecciona todas las opciones que aplican)	Teléfono inteligente/Smartphone	71%	No tiene	9%
¿Cuáles de las siguientes herramientas TIC utiliza con regularidad para sus actividades académicas? (Selecciona todas las opciones que aplican)	Redes sociales y web	88%	Eva	9%
¿Consideras que el uso de herramientas TIC mejora tu experiencia de aprendizaje?	Sí, definitivamente	58%	Sí, en cierta medida	36%

¿Cómo te ayudan estas herramientas TIC en tu proceso de aprendizaje? (Puedes seleccionar varias opciones)	Acceso a información y recursos educativos en línea, Facilitan la comunicación con profesores y compañeros de clase, Mejoran la organización y planificación de tareas	93%	Fomentan la creatividad y la colaboración en proyectos y permite realizar investigaciones más rápidas y eficientes	7%
¿Encuentras alguna dificultad al utilizar las herramientas TIC externas o internas para tus actividades educativas?	Conexión a internet lenta o inestable, Falta de conocimiento o habilidades para utilizar ciertas herramientas, Problemas de seguridad y privacidad en línea	72%	Falta de acceso a dispositivos tecnológicos, Distracciones en línea que dificultan la concentración	12%
¿Crees que el uso de herramientas TIC en la educación es beneficioso en general?	Sí, totalmente de acuerdo	30%	Sí, en cierta medida de acuerdo	64%
¿Has utilizado Google Classroom en alguna de tus clases?	Sí, ocasionalmente	48%	No, nunca	45%
¿Consideras que Google Classroom facilita la comunicación entre profesores y estudiantes?	Sí, en cierta medida	52%	Sí, en gran medida	15%
¿Ha utilizado alguna de las siguientes aplicaciones vinculadas a Google Classroom?	Google Drive y Google Form	47%	Ninguna de las anteriores;	32%
¿Qué opinión tienes sobre la utilidad de Google Classroom en tu aprendizaje?	útil y muy útil	41%	Inútil y casi inútil	18%

Tabla 2

Sistematización a entrevistas a docentes

Pregunta	Respuestas
Ventajas de la tecnología	Acceso a información rápida, facilita la comunicación, estimula la creatividad, favorece el aprendizaje, ayuda en investigaciones, acceso a videos educativos, atrae la atención de estudiantes.
Desventajas de la tecnología	Dependencia, generación de desempleo, empeoramiento de la productividad, distracciones como redes sociales y videojuegos, falta de material adecuado, falta de razonamiento, problemas de internet o electricidad.
Ventajas de Google Classroom	Fomenta la curiosidad e investigación, facilita la administración y enriquece las experiencias de aprendizaje, accesible y fácil de usar, ayuda en investigaciones profundas, facilita el trabajo del docente.

Uso actual de recursos digitales por docentes	Varía desde no utilizar hasta emplear computadoras, teléfonos, YouTube, LucidChart, Google y otras herramientas educativas.
Preparación para usar Google Classroom	Las respuestas varían de 1 a 10, algunos poco preparados debido a falta de experiencia, otros se sienten preparados por capacitaciones previas.
Conocimiento sobre Google Classroom	Desde poco conocimiento hasta comprensión detallada; mencionan que es una plataforma colaborativa para la gestión del aprendizaje.
Interés y disposición para recibir capacitaciones en TIC	Todos expresan interés en recibir capacitaciones en entornos virtuales, incluido Google Classroom, mostrando necesidad de formación continua.
Interés en utilizar Google Classroom con estudiantes	Varía desde bastante interés hasta poco interés, algunos lo consideran necesario para clases sincrónicas, otros muestran menos interés debido a falta de conocimiento.
Aplicaciones de TIC en ECA	Incluyen encuestas, juegos, composición musical, tabletas digitalizadoras, videos interactivos, diseño gráfico y planificación con videos y dibujos; destacan la versatilidad de las TIC en diversos contextos educativos y creativos.

Tabla 3

Sistematización de análisis situacional FODA

FORTALEZA	OPORTUNIDADES
<p>Facilidad de uso: Google Classroom es intuitivo y fácil de usar, lo que facilita su adopción por parte de profesores y estudiantes.</p> <p>Acceso Universal: Al ser basado en la nube, puede ser accesible desde cualquier lugar con conexión a internet, permitiendo una educación flexible y remota.</p> <p>Colaboración: Permite la colaboración en tiempo real entre profesores y estudiantes, fomentando el trabajo en equipo y la interacción.</p> <p>Gestión Eficiente: Facilita la organización de recursos educativos, asignación de tareas y evaluación, optimizando el tiempo del profesor.</p>	<p>Personalización del Aprendizaje: Google Classroom ofrece herramientas para adaptar el contenido educativo según las necesidades individuales de los estudiantes.</p> <p>Integración de Herramientas: Puede integrarse con otras aplicaciones de Google y herramientas de terceros para enriquecer las experiencias de aprendizaje.</p> <p>Formación Continua: La posibilidad de recibir capacitación constante sobre Google Classroom puede mejorar las habilidades de los profesores y su eficacia en el aula.</p>
DEBILIDADES	AMENAZAS
<p>Dependencia Tecnológica: La necesidad de acceso constante a internet y dispositivos puede excluir a estudiantes que no tienen acceso a estas tecnologías. Carencia de Equipos Tecnológicos: La falta de dispositivos como computadoras, tabletas o teléfonos inteligentes entre un porcentaje significativo de estudiantes puede considerarse una debilidad. Esto puede dificultar su participación en actividades educativas en línea y limitar su exposición a recursos digitales</p> <p>Curva de Aprendizaje: Algunos profesores pueden enfrentar desafíos iniciales al aprender a utilizar todas las funciones de Google Classroom de manera efectiva.</p> <p>Posibles interrupciones: Problemas técnicos o falta de conectividad pueden interrumpir el proceso de enseñanza y aprendizaje.</p>	<p>Resistencia al Cambio: Algunos profesores pueden resistirse a adoptar nuevas tecnologías y métodos, lo que podría obstaculizar la implementación de Google Classroom.</p> <p>Privacidad y Seguridad: Las preocupaciones sobre la privacidad de los datos y la seguridad en línea podrían disuadir a algunos educadores y estudiantes de utilizar la plataforma.</p> <p>Competencia con Otras Plataformas: La presencia de otras plataformas educativas en el mercado podría hacer que algunos profesores opten por soluciones alternativas.</p> <p>Acceso Limitado a Internet (9% de la Población Estudiantil): Esta situación representa una amenaza para la equidad educativa. Los estudiantes sin acceso a internet pueden quedarse rezagados en comparación con sus compañeros que tienen acceso a recursos en línea. Esto puede agravar las disparidades educativas y limitar las oportunidades de aprendizaje para este grupo específico</p>

Tabla 4

Descripción de los talleres dirigidos a estudiantes

Talleres de apreciación cultural y artísticas				
Título del taller	Taller inducción	Taller de arte	Taller de pintura y la identidad	Taller de fotografía
Objetivo del Taller	Aprender a utilizar las herramientas implementadas para cumplir las tareas mediante la visualización del video.	Apreciar el arte al comprender qué es y cómo se representa.	Visualizar el arte ecuatoriano de la pintura a través de recursos fotográficos y escuchar a los artistas de murales.	Reconocer mi entorno como identidad artística.
Instrucción	Saludos asincrónicos y paso a paso para ingreso y entrega de tareas en Classroom.	Saludos a estudiantes, cumplimiento de tres tareas y clic en tarea completada.	Saludos a estudiantes, cumplimiento de tres tareas y clic en tarea completada.	Saludos a estudiantes, cumplimiento de tres tareas y clic en tarea completada.
Actividades	Observa videos de YouTube sobre el uso de Classroom y aplicaciones utilizadas en los talleres.	TAREA 1 Expresiones del arte en la cultura y la sociedad: VER EL VIDEO Tarea 2 El Arte: Ver dos videos Tarea 3 El Artista : Ver Video Escribir en pizarra digital Jamboard el talento	Leer un blog sobre la narrativa, hacer un organizador gráfico en Canvas	Leer un blog sobre la narrativa, hacer un organizador gráfico en Canvas y pegar en documento Google.
Aplicaciones	Classroom y YouTube.	Aula, YouTube y Jamboard.	Classroom, YouTube, Genially, Formulario, Documento Google, Presentación de Google	Aula, YouTube, Canvas, Presentación de Google.
Productos	Video orientación y uso de la plataforma y las aplicaciones vinculadas.	Descripción del talento de los integrantes y reconocimiento como artistas	Galería de murales, diseño de organizadores gráficos.	Galería de pintores ecuatorianos y galería fotográfica de comunidades.
Evaluación	Cumplir con entregar tarea.	Interacción de estudiantes en la plataforma.	Desarrollo de contenidos multimedia y mejora de la interacción con el entorno digital.	Desarrollo de contenidos multimedia y mejora de la interacción con el entorno digital.

Seguimiento y retroalimentación	Dificultades para trabajar desde el teléfono.	Seguimiento en clases presenciales a la utilización de Jamboard.		Que la inducción sea mejor por video. Dificultad de ingreso de estudiantes por confusiones en las secciones de tabloneros en lugar de trabajo en clase
---------------------------------	---	--	--	--

Tabla 5

Sistematización de valoración grupo focal Postalleres

Cumplimiento	Taller de inducción		Taller: El arte		Taller: La pintura e identidad		Taller: La fotografía		Taller Elementos de la narrativa		Taller La narrativa y el cómic		Total	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Tareas realizadas	32	97%	96	97%	124	94%	80	81%	62	94%	31	94%	425	92%
Tareas no realizadas por estudiantes inscritos	0	0%	0	0%	4	3%	16	16%	2	3%	1	3%	23	5%
Tareas no realizadas por estudiantes no inscritos a Classroom	1	3%	3	3%	4	3%	3	3%	2	3%	1	3%	14	3%
TOTAL	33	100%	99	100%	132	100%	99	100%	66	100%	33	100%	462	1

Tabla 6

Datos cuantitativos de actividades de talleres realizados

Cumplimiento	Números de actividades por número de estudiantes	%
Tareas realizadas en Classroom	425	92%
Tareas no realizadas por estudiantes inscritos en Classroom	23	5%
Tareas no realizadas por estudiantes no inscritos a Classroom	14	3%
TOTAL	462	1

CONCLUSIONES

En este estudio, se ha ponderado la importancia de integrar de manera efectiva la tecnología en el ámbito educativo, particularmente en la asignatura Educación Cultural y Artística. La cuidadosa implementación de herramientas digitales, como Google Classroom, ha demostrado ser un catalizador

significativo para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. Esta integración tecnológica ha proporcionado a los estudiantes un acceso más amplio y participativo a los contenidos educativos, transformando la dinámica tradicional del aula hacia un entorno interactivo y enriquecedor.

La enseñanza de Educación Cultural y Artística enfrenta la imperativa necesidad de contextualización en respuesta al desafío de desarrollar competencias digitales. El enfoque centrado en el entorno digital, especialmente a través de la plataforma Classroom, se revela como una estrategia esencial para abordar esta problemática y lograr una enseñanza más alineada con las demandas contemporáneas.

La metodología de la investigación, fundamentada en un enfoque mixto y el diseño de triangulación concurrente (DITRIAC), demuestra ser efectiva para validar y corroborar los resultados obtenidos. La combinación de encuestas, entrevistas en profundidad y análisis SWOT proporciona una visión comprehensiva que enriquece la comprensión de la efectividad de los talleres de apreciación en Classroom. Este enfoque metodológico confirma la robustez de los datos al validar e tanto los aspectos cuantitativos como cualitativos de la investigación.

Los resultados obtenidos son concluyentes al demostrar la factibilidad de la propuesta implementada. La viabilidad y aplicabilidad de los talleres de apreciación en el entorno digital se manifiestan en la práctica, respaldando así la continuación y expansión de esta iniciativa en el ámbito educativo. La factibilidad comprobada sugiere que la integración de estos talleres no solo es teóricamente respaldada, sino que también es viable en términos prácticos, enriqueciendo la experiencia educativa de los estudiantes.

En suma, la investigación revela que la contextualización digital y los talleres de apreciación en Classroom son piezas clave para mejorar la enseñanza de Educación Cultural y Artística. La metodología empleada garantiza la validez de los resultados, y la factibilidad demostrada proporciona una base sólida para la implementación continua y la evolución de estas prácticas en el entorno educativo.

REFERENCIAS

Agra, M. (1999). Orientaciones interdisciplinarias en Educación Artística. (https://minerva.usc.es/xmlui/bitstream/handle/10347/623/pg_169-186_adaxe14-15.pdf?sequence=1&isAllowed=y, Ed.) ADAXE, 14(15), 167-184.

Castro Maldonado, J. J., Gómez Macho, L. K., Casallas, & C., & Esperanza. (2022). La investigación aplicada y el desarrollo experimental en el fortalecimiento de las competencias de la sociedad del siglo XXI. <http://www.scielo.org.co/>. http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0123-921X2023000100140&script=sci_arttext

Contreira, L., & Cardozo, R. (2022). Arte para bailar: el candombe de rada para igari. (<https://periodicos.ufsc.br/index.php/forum/article/view/83664/51407>, Ed.) Forum lingüístic. Florianópolis, 19(2), 7855- 7869.

Gardner, H. (1994). Educación artística y desarrollo humano. Barcelona, Paidós. (<https://revistas.ucm.es/index.php/ESMP/article/view/40970/39221>, Ed.) Paidós.

Gordillo, S., Washima, M., & Enrriquez, I. (2019). Estrategias metodológicas de enseñanza-aprendizaje en Educación Cultural y Artística para el desempeño docente de educadores en formación. (<https://www.eumed.net/rev/reea/enero-20/formacion-educadores.html>, Ed.) REEA. , 5(II), 202-219.

Lozada, J. (2014). Investigación Aplicada: Definición, Propiedad Intelectual e Industria. CienciAmérica: Revista de divulgación científica de la Universidad Tecnológica Indoamérica, 3(1), 47–50. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6163749>

Malagón, J. C. (2018). ANÁLISIS DE LOS TRABAJOS DE GRADO DE LA MAESTRÍA EN DIRECCIÓN Y GESTIÓN DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS ENTRE 2014 Y. <https://intellectum.unisabana.edu.co/>. [https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/34040/Tesis%20Juan%20Malagon%20Correcciones.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Dise%C3%B1o%20de%20triangulaci%C3%B3n%20Concurrente%20\(DITRIAC,m%C3%A9todo%20y%20minimizar%20sus%20debilidades](https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/34040/Tesis%20Juan%20Malagon%20Correcciones.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Dise%C3%B1o%20de%20triangulaci%C3%B3n%20Concurrente%20(DITRIAC,m%C3%A9todo%20y%20minimizar%20sus%20debilidades).

Miranda, L. A. C. (2021). El diagnóstico pedagógico como herramienta fundamental del docente de Educación Musical. <https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/>. <https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/revpos/article/view/3809/2692>

Ministerio de Educación . (2016). Educación Cultural y Artística . <https://educacion.gob.ec/curriculo-educacion-cultural-y-artistica/>

Ministerio de Educación . (2021). Currículo Priorizado. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/12/Curriculo-priorizado-con-enfasis-en-CC-CM-CD-CS_Elemental.pdf

Nebeker, C., Simon, G., Kalichman, M., Talavera, A., Booen, E., & López-Arenas, A. (2015). Nebeker, C., Simon, G., Kalichman, M., Talavera, A., Booen, E. y López-Arenas, A. (2015). Creación de integridad y capacidad en la investigación (BRIC): Módulo 4: Métodos de recaudación de información - sección 1. Hhs.gov. <https://ori.hhs.gov/m%C3%B3dulo-4-m%C3%A9todos-de-recaudaci%C3%B3n-de-informaci%C3%B3n-secci%C3%B3n-1>

Ocampo, D. S. (2019). El enfoque mixto de investigación: algunas características. Investigaliacr.com. <https://investigaliacr.com/investigacion/el-enfoque-mixto-de-investigacion/>

Palos-Sanchez, P., Reyes-Menendez, A., & Saura, J. R. (2019). Modelos de Adopción de Tecnologías de la Información y Cloud Computing en las Organizaciones. *CIT Informacion Tecnologica*, 30(3), 3–12. <https://doi.org/10.4067/s0718-07642019000300003>

Serrano González-Tejero, José Manuel, & Pons Parra, Rosa María. (2011). El Constructivismo hoy: enfoques constructivistas en educación. *Revista electrónica de investigación educativa*, 13(1), 1-27. Recuperado en 14 de octubre de 2023, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412011000100001&lng=es&tlng=es.

Taimal, Y. (2022) El arte como proceso de enseñanza-aprendizaje a través de metodología activa en los niños de séptimo año de educación general básica de la Unidad Educativa Libertad. Universidad Tecnica del Norte, (Trabajo de grado) <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/12783>

Tovar, R. (2021). Artes Expresivas, Musicales y Plásticas. Universidad Estatal del Milagro: https://sga.unemi.edu.ec/media/archivomateria/2021/01/13/archivomaterial_2021113191123.pdf

UNESCO. (2023). Fomentar la educación para el desarrollo sostenible mediante el arte, la expresión y la cultura. https://www.unesco.org/es/articles/fomentar-la-educacion-para-el-desarrollo-sostenible-mediante-el-arte-la-expresion-y-la-cultura?TSPD_101_R0=080713870fab2000cb0f25a109889d8052fa0dba88e3cfaab47242a52f62836fdba1b2e484a7b3ee085e53f0521430005e198f42cbd316154