

## El arte como proceso de enseñanza- aprendizaje a través de las metodologías activas: Caso Ecuador

Art as a teaching-learning process through active methodologies: Case of Ecuador

**Danilo Gabriel Paz Sánchez<sup>1</sup>**

UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA, ECUADOR. MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA EN LAS ARTES.

 <https://orcid.org/0009-0004-1834-5522>


**María Gabriela Punín Burneo<sup>2</sup>**

UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA, ECUADOR. MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA EN LAS ARTES.

 <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0000-0002-4375-9581>

**Roberto Cuenca-Jiménez<sup>3</sup>**

UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA, ECUADOR. DEPARTAMENTO DE FILOSOFÍA, ARTES Y HUMANIDADES.

 <https://orcid.org/0000-0002-0360-5465>

**Resumen.** El presente trabajo se centra en la aplicación de las metodologías activas y la didáctica que fomente el desarrollo por competencias a través de la enseñanza en las artes. El objetivo de esta investigación es determinar la importancia de esta asignatura y proporcionar una guía de procesos metodológicos que permita a los docentes enseñar las artes de manera estructurada a través de enfoques innovadores, promoviendo la enseñanza diaria para lograr un aprendizaje significativo en el estudio de las artes. Se utilizaron métodos relacionados con la metodología científica: análisis, síntesis, descripción. Para la recopilación de la información se utilizó un cuestionario para identificar algunos aspectos específicos, así como entrevistas enfocadas en el uso de las metodologías en los procesos de enseñanza-aprendizaje de las artes y la creación artística. La perspectiva basada en el desarrollo por competencias permite comprender la creatividad de los estudiantes en sus obras. Actualmente, las metodologías existentes no se aplican adecuadamente en la enseñanza de las artes, lo que resulta en la falta

<sup>1</sup> Máster en Pedagogía en las Artes. Licenciado en Ciencias de la Educación. Universidad Técnica Particular de Loja. Vicerrector Académico en la Unidad Educativa San Andrés. Mail. [danilo.paz@educacion.gob.ec](mailto:danilo.paz@educacion.gob.ec) Contribución CRediT (Contributor Roles Taxonomy) investigación, escritura, revisión y edición.

<sup>2</sup> Doctora en Arte y Diseño, Universidad Nacional Autónoma de México. Maestra Universidad Técnica Particular de Loja, Ecuador. Artista Plástica. Mail. [gpuninburneo@gmail.com](mailto:gpuninburneo@gmail.com). Contribución CRediT (Contributor Roles Taxonomy) Investigación-metodología.

<sup>3</sup> Doctorando universidad de Sevilla. Maestría en Educación, mención Lingüística y Literatura. Máster en Evaluación, Gestión y Dirección de Calidad Educativa Universidad de Sevilla. Máster en Ciencias de la Familia, Universidad Santiago de Compostela. Mail. [rccuenca@utpl.edu.ec](mailto:rccuenca@utpl.edu.ec). Contribución CRediT (Contributor Roles Taxonomy) escritura y edición.

de interés y motivación de los estudiantes. Además, los cambios en la malla curricular gubernamental han reducido la asignatura de Educación Cultural y Artística a solo dos períodos semanales, lo que no es suficiente para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

**Palabras clave.** Metodologías activas, Enseñanza, Pensamiento visual, Arte.

**Abstract.** The present work and the application of active methodologies and didactics that promote the development of competencies through teaching in the arts. The objective of this research is to determine the importance of this subject and provide a guide to methodological processes that allows teachers to teach the arts in a structured way through innovative approaches, promoting daily teaching to achieve meaningful learning in the study of the arts. Arts. Related to the scientific methodology, the methods were used: analysis, synthesis, descriptive; To collect the information, a questionnaire was used to identify some specific aspects, as well as interviews focused on the use of methodologies in the teaching-learning processes of the arts and artistic creation. The perspective based on development by competencies allows us to understand the creativity of students in their works. Currently, existing methodologies are not adequately applied in arts teaching, resulting in a lack of interest and motivation among students. Furthermore, changes in the government curriculum have reduced the subject of Cultural and Artistic Education to only two weekly periods, which is not enough for the teaching-learning process.

**Keywords.** Active methodologies, Teaching, Visual thinking, Art.

## Introducción

Los procesos de aprendizaje entre docentes y discentes en la enseñanza de las artes a través de las diversas metodologías activas permite interactuar mejor con herramientas tecnológicas para lograr aprendizajes significativos en los estudiantes y docentes de educación básica y bachillerato que imparten la asignatura de Educación Cultural y Artística.

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

Desde el gran auge de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), esta se ha ido desarrollando en beneficio de la educación con la aparición de diversas herramientas. Utilizándolas de manera adecuada, nos brindan la oportunidad de cambiar metodologías tradicionales de enseñanza y permitir la incorporación de procesos activos en el desenvolvimiento de la clase. Asimismo, el estudio analiza el aporte de la tecnología como proceso de enseñanza del arte en interacción entre docente y estudiantes. Se adentra, en resumen, en el contexto educativo de los procesos innovadores en la asimilación de nuevos conocimientos con la utilización de varias metodologías y fundamentada en diseño y

proyectos para fortalecer el pensamiento creativo, acompañado de técnicas y habilidades cognoscitivas en la enseñanza de las artes.

Es en este contexto donde el enfoque por competencias ha cobrado gran relevancia en la educación, ya que promueve el desarrollo de habilidades, destrezas y conocimientos que permiten a las personas enfrentar de manera efectiva situaciones complejas y cambiantes en su entorno. Sin embargo, el desarrollo de habilidades, conocimientos y actitudes de los estudiantes permite comprender mejor la realidad a través de problemas suscitados en el ámbito pedagógico y didáctico para el logro de soluciones prácticas en el proceso de aprendizaje para dar soluciones creativas de cómo transmite conocimientos el maestro y cómo asimila, difiere, contrasta la información el estudiante, desde un un pensamiento crítico reflexivo.

Hoy en día la mayoría de información sobre cultura, arte y pedagogía se encuentra de manera digital en la red, si nosotros la adoptamos e incorporamos en el proceso educativo la comunidad en general observará un cambio positivo. En este sentido, es relevante destacar algunas herramientas de importancia y fácil utilización para el trabajo teórico y práctico de las artes. Por tal motivo, en este trabajo de investigación se busca crear una guía de procesos metodológicos en el área de educación cultural y artística para la enseñanza de las artes.

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

Es por ello por lo que se hace necesaria la comprensión y la aplicación de un diseño de procesos metodológicos e innovadores que fomente el desarrollo por competencias a través de la enseñanza en las artes. Para ello se describirán los procesos metodológicos que se deben seguir para fomentar el desarrollo por competencias en los estudiantes y se ofrecerán estrategias y herramientas para su implementación en el aula.

Respecto a este estudio se realizó un análisis analítico, sintético, deductivo, inductivo y descriptivo de los métodos necesarios para lograr las competencias en docentes y estudiantes dentro del sistema educativo nacional. Se tomaron en cuenta sus falencias y las diversas metodologías existentes para una enseñanza de las artes que incentive en el estudiantado un pensamiento crítico, el respeto a la interculturalidad y creativos. El fin es la formación de estudiantes competentes en el arte, un ámbito esencial para el desarrollo de habilidades y destrezas que incidirán en su desarrollo de entes positivos que contribuyan a la sociedad.

El estudio, en primera instancia, se centró en la realización de acercamientos previos a las clases de educación artística en las aulas de la Unidad Educativa en Ecuador. En esta indagación se logró identificar algunos aspectos sobre las metodologías activas en la enseñanza de las artes, con la finalidad de demostrar la contribución que tiene la Educación en Artes en la formación integral y los beneficios que obtienen los estudiantes para fomentar una visión más crítica y creativa. Además, se ofrecerán estrategias y herramientas concretas para su implementación en el aula.

## Metodología

Para la recopilación de información se utilizó una encuesta sobre la enseñanza de las artes aplicada en el centro educativo escogido para la investigación. El marco metodológico se sustentó en una revisión bibliográfica de textos, artículos y otros estudios relacionados con metodologías activas, recursos y herramientas didácticas pedagógicas. A partir de la observación y la interpretación estadística de estos datos se identificaron las características específicas del objeto de estudio para lograr identificar con claridad y precisión la forma de enseñanza a implementar por parte de los profesores para el aprendizaje de los estudiantes dentro del aula. En este sentido, el pensamiento creativo es un componente clave de la metodología de diseño pues implica la generación de ideas y soluciones nuevas e innovadoras a través de la exploración y la experimentación. El pensamiento creativo se basa en la capacidad de ver el problema desde diferentes perspectivas, buscar conexiones y establecer relaciones entre ideas y conceptos (Runco y Jaeger).

## **Fundamentación teórica**

### *Contexto de la educación artística, estrategias e historia*

La educación artística constituye un pilar fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes, tal como ha sido evidenciado en diversos estudios académicos (Acaso y Megías). Sin embargo, las prácticas pedagógicas que se aplican en este ámbito muchas veces no logran explotar su potencial pleno, lo que subraya la importancia de analizar críticamente las investigaciones clave para contribuir a fortalecer y redefinir los enfoques actuales.

En el ámbito artístico podemos encontrarnos con una gran variedad de lenguajes a partir de los cuales podemos transmitir sentimientos, emociones, mensajes y contenidos. Lo hacemos a través de varios géneros, estilos, técnicas, disciplinas, que en nuestro diario vivir encontramos en casi cualquier lugar. Con ellos convivimos y creamos diversas producciones haciendo a nuestro cerebro volar e imaginar, sin limitaciones como en otras actividades. Por este y otros motivos desde niños debemos fomentar la práctica de las artes en nuestro diario vivir y en la formación de ser humano integral.

Según la National Art Education Association, la educación artística permite el desarrollo de habilidades y destrezas en los estudiantes que los ayudarán enfrentar situaciones complejas y cambiantes en su entorno. En este sentido, Chau señala que la educación artística debe seguir un enfoque integrador, que permita la interrelación entre las diferentes disciplinas artísticas y su conexión con otros campos del conocimiento.

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

La educación artística es una disciplina fundamental en la formación integral de los estudiantes y su enseñanza requiere de un enfoque pedagógico integrador de herramientas metodológicas efectivas y una evaluación integral. La implementación de estas estrategias permitirá a los docentes en esta materia fomentar el desarrollo de habilidades y destrezas en los

estudiantes y contribuir con ello al desarrollo de la cultura y la identidad de las personas y las sociedades.

La historia de la educación en este ámbito se remonta a la antigüedad. Según López, la educación artística se encuentra presente en las primeras civilizaciones, como la egipcia, la griega y la romana, donde el arte era considerado una disciplina fundamental en la formación integral de los individuos. Durante la Edad Media, la educación artística se centró en la formación de los artistas para la creación de obras religiosas. Para Galán, los talleres de los maestros artesanos eran el lugar donde se formaban los artistas y se transmitían los conocimientos y las técnicas necesarias para la creación de obras de arte. La historia de la educación artística abarca también una amplia variedad de enfoques pedagógicos desde la antigüedad hasta la modernidad. Estos incluyen el enfoque de la enseñanza tradicional, el constructivista, el estético y el de la educación inclusiva.

El arte se ha posicionado como una herramienta educativa esencial, capaz de fomentar la creatividad, el pensamiento crítico y la expresión personal (Eisner). Este autor argumenta que las artes ofrecen una perspectiva única que complementa y amplía los enfoques lógicos y verbales tradicionales en la educación. De manera similar, Gardner, a través de su teoría de las inteligencias múltiples, destaca la importancia de las inteligencias espacial y musical subrayando cómo el arte contribuye significativamente al desarrollo humano en todas sus dimensiones. Estas perspectivas refuerzan la idea de que las artes son fundamentales para la construcción de habilidades cognitivas y socioemocionales que a menudo quedan relegadas en otros campos académicos.

Estos enfoques se basan en el principio de que el arte puede ser usado como un medio para el desarrollo personal y la comprensión de la cultura. El objetivo de la pedagogía artística es proporcionar un entorno en el que los estudiantes reciban una educación centrada en ellos y su potencial artístico mediante la exploración de varios métodos. Algunos de estos incluyen el dibujo, la pintura, la escultura, el teatro, la música y la fotografía. Esta metodología ha ayudado a desarrollar un enfoque educativo moderno que fomenta el desarrollo de habilidades artísticas para la vida.

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

En el siglo XIX, la educación artística se incorporó en los planes de estudio de las escuelas de bellas artes que se fundaron en diferentes países europeos y americanos. En esta perspectiva, Marín resalta la enseñanza de diferentes disciplinas artísticas, como la pintura, la escultura y la arquitectura, en las que se formaban los artistas y los profesionales de las artes.

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

El origen de la educación cultural y artística dentro del macrocurrículo educativo de varias naciones fue una inclusión larga y dura a la vez, ya que el arte, desde su incorporación a

la educación ha sido relegado y menospreciado. Sin embargo, se ha ido incorporando en los planes de estudio de diferentes niveles educativos desde las escuelas de bellas artes hasta las unidades educativas de educación básica y bachillerato

Cabe mencionar que pedagogos de renombre han manifestado en sus estudios que distintas disciplinas artísticas aportan significativamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Elliot W. Eisner, Howard Gardner, Rudolf Arnheim, John Dewey y Edgar Morin han entregado al mundo teorías muy importantes que ayudan a mejorar el sistema educativo mundial a partir de la implementación de un desarrollo académico integral de los estudiantes.

Los enfoques tradicionales en la educación artística, centrados principalmente en la técnica y la imitación de modelos, han sido objeto de crítica por su falta de énfasis en la creatividad y la expresión individual. Investigaciones como las de Robinson y Aróstegui sostienen que el proceso creativo en las artes debe priorizar la exploración y la experimentación para permitir a los estudiantes desarrollar su propio lenguaje visual.

Eisner plantea igualmente que los modelos de evaluación basados exclusivamente en resultados técnicos son limitados y propone una evaluación más integral que valore tanto el proceso creativo como el desarrollo personal de los estudiantes. Este enfoque coincide con las metodologías activas mencionadas, que buscan transformar la educación en un proceso más significativo y enriquecedor.

En el Ecuador la educación artística ha evolucionado a lo largo del tiempo y experimentado diferentes etapas de desarrollo en una búsqueda por fomentar la apreciación y la práctica de las diferentes expresiones artísticas en la población. En la década de 1940 se estableció el Ministerio de Educación y se comenzó a incluir contenidos relacionados con la música, el arte y la danza en el currículo escolar (León). A partir de la década de 1960, se crearon instituciones especializadas en la formación artística, como la Escuela de Bellas Artes Hernández de Girón en Quito y la Escuela de Bellas Artes Vicente Albán en Guayaquil. Estas instituciones jugaron un papel importante en la formación de artistas y en la promoción de las artes en el país (Larrea).

En la década de 1970, se implementaron políticas educativas que promovían la educación artística como parte integral del currículo escolar. Se reconocía la importancia del arte para el desarrollo integral de los estudiantes y se buscaba fortalecer la identidad cultural y artística del país (Vargas). En años más recientes, se ha dado aún mayor énfasis a la educación artística como una vía para el desarrollo de habilidades creativas y expresivas. Se han implementado proyectos y programas que buscan promover la participación y apreciación de las artes en la población estudiantil (Espinoza).

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

En el contexto ecuatoriano, la educación artística enfrenta hoy diversos desafíos, entre ellos la aplicación insuficiente de metodologías activas y la reducción del tiempo destinado a esta asignatura en los planes curriculares oficiales (León). Espinoza subraya que estas limitaciones reducen el impacto que la educación artística podría tener en la formación integral

de los estudiantes, lo que resalta la necesidad de reformas que promuevan enfoques pedagógicos más innovadores y eficaces.

La propuesta de una guía metodológica presentada en este estudio busca responder a estas carencias mediante la integración de estrategias como el Design Thinking y el pensamiento visual. Estas herramientas pedagógicas tienen el potencial de revitalizar la enseñanza de las artes, promoviendo la creatividad y una participación más activa de los estudiantes, además de contribuir a la construcción de una educación artística más significativa y transformadora.

El proceso de enseñanza-aprendizaje se define como “el conjunto de actividades, estrategias y herramientas didácticas utilizadas para facilitar el aprendizaje de los estudiantes” (American Psychological Association 38). Es importante destacar que este proceso no solo implica la transmisión de conocimientos por parte del docente, sino también del uso de un conjunto de estrategias pedagógicas y herramientas didácticas para facilitar el aprendizaje de los estudiantes.

Para su implementación es necesaria la creación de un ambiente de aprendizaje estimulante, la planificación y la organización de actividades y tareas educativas, la retroalimentación constante y el uso de herramientas y recursos didácticos innovadores para fomentar el interés y la participación de los estudiantes. Se trata, por lo tanto, de un proceso dinámico y complejo que involucra la transmisión de conocimientos y habilidades, y la adquisición y aplicación de los mismos por parte de los estudiantes.

### *Metodologías activas en el proceso de enseñanza aprendizaje de las artes*

En la enseñanza de las artes son fundamentales las *metodologías de diseño y proyectos basadas en el pensamiento creativo* ya que permiten a los estudiantes desarrollar habilidades para resolver problemas de manera efectiva y creativa al basarse en la capacidad de ver el problema desde diferentes perspectivas, buscar conexiones y establecer relaciones entre diferentes ideas y conceptos. Por esta razón es un componente clave de la metodología de diseño ya que implica la generación de ideas y soluciones nuevas e innovadoras a través de la exploración y la experimentación (Runco y Jaeger).

El análisis de las prácticas actuales pone de manifiesto la necesidad de implementar metodologías activas que promuevan la participación activa y el pensamiento crítico de los estudiantes. Las metodologías de diseño y proyectos, como el *design thinking*, el *pensamiento visual* y el *pensamiento de diseño estratégico*, son fundamentales en la enseñanza de las artes.

Kwek y Toh exploran el *design thinking* como una metodología innovadora para la enseñanza de las artes, enfocada en la creación de soluciones creativas frente a problemas complejos. Este enfoque integra el pensamiento analítico y el pensamiento creativo, estimulando habilidades esenciales como la colaboración y la resolución de problemas. Ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades para observar y comprender el mundo que los rodea.

El pensamiento de diseño estratégico también puede ser aplicado en la enseñanza de las artes. Según Fuentes y Navarro, esta metodología permite a los estudiantes desarrollar habilidades para analizar y comprender problemas complejos de diseño, así como para idear soluciones innovadoras y efectivas para esos problemas. Estas metodologías permiten a los estudiantes desarrollar habilidades para resolver problemas de manera efectiva y creativa, lo que les ayuda a prepararse para enfrentar desafíos en el mundo real.

Por otro lado, Spindler y Spindler resaltan la importancia de incorporar recursos tecnológicos y herramientas digitales en el aula de artes. Según su investigación, estas herramientas no solo amplían las posibilidades de expresión, sino que también aumentan el compromiso de los estudiantes con su propio aprendizaje. Adicionalmente, el “pensamiento visual” (*visual thinking*) se ha consolidado como una estrategia eficaz para organizar información compleja y facilitar una comprensión más profunda de los conceptos artísticos (Tversky; Bousquet y Lieberman).

Este implica la creación y la exploración de imágenes visuales para resolver problemas de diseño (Bousquet y Lieberman). Se basa en la premisa de que el pensamiento y la comunicación visual pueden ser tan efectivos como el pensamiento y la comunicación verbal. Se trata, así, de un enfoque de enseñanza y aprendizaje que utiliza técnicas visuales para representar y organizar la información, fomentando de esta manera el pensamiento crítico, la creatividad y la comprensión profunda de los conceptos.

A continuación, se presentan algunas metodologías centradas en el pensamiento visual que pueden ser utilizadas en diversas áreas del conocimiento y en diferentes niveles educativos:

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

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

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

*Sketchnoting.* Es una técnica de toma de apuntes que combina dibujos y texto para representar la información de forma visual. Puede utilizarse para mejorar la comprensión y la retención de la información, para fomentar la creatividad y para mejorar la presentación de la información (Rohde).

Otras metodologías aplicadas en la enseñanza-aprendizaje basadas en *la acción o la performática* implican la participación de los estudiantes y suelen basarse en la experimentación y la práctica. A continuación, se presentan algunas metodologías que promueven el pensamiento activo:

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



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

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

*Aprendizaje cooperativo.* Es una metodología que consiste en el trabajo en equipo de los estudiantes para alcanzar una meta común a través de la distribución de roles y la interdependencia positiva entre los miembros del grupo. Promueve la participación de los estudiantes, el pensamiento crítico y la socialización (Johnson *et al.*).

*Simulaciones.* Se trata de actividades que recrean situaciones reales o imaginarias para que los estudiantes las experimenten y aprendan de forma práctica. Esta metodología puede utilizarse para enseñar habilidades específicas, para fomentar el pensamiento crítico y la toma de decisiones, y para mejorar la retención y la transferencia del conocimiento (Gredler).

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

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

Estas aproximaciones se complementan con el *proceso creativo* en las artes para fomentar la expresión y la originalidad en los estudiantes. Para Robinson y Aróstegui, este implica “explorar, experimentar, imaginar, reflexionar y producir, permitiendo a los estudiantes desarrollar su propio lenguaje visual y expresarse de manera personal y auténtica” (45).

En conjunto, todos los elementos mencionados permiten a los estudiantes desarrollar su propio lenguaje visual, expresarse de manera personal y auténtica, y encontrar su voz única en el mundo del arte. El pensamiento visual mejorará el proceso enseñanza-aprendizaje, ya que usa elementos y mecánicas innovadoras en un contexto educativo. En los últimos años ha sido considerado como una estrategia provechosa para motivar y comprometer a los estudiantes en su proceso de aprendizaje, además de fomentar un ambiente de aprendizaje más dinámico, participativo y significativo.

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

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

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

### **Análisis y discusión de resultados**

A modo de síntesis se muestran los resultados obtenidos de las preguntas relevantes del cuestionario aplicado, a partir del cual se determinó que la insuficiente aplicación de las artes como estrategia metodológica por parte de los docentes está afectando a los estudiantes.

#### *1. ¿Cuál es su ocupación actual?*

**Tabla 1.** Ocupación actual

<b>ALTERNATIVA</b>	<b>RESPUESTAS</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Docente de arte	14	19,4 %
Estudiante	30	41,7 %
Padres de familia	8	11,1 %
Artista profesional	4	5,6 %
Otro (especificar)	16	22,2 %

Fuente: Encuesta aplicada a la comunidad educativa.

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

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

**Tabla 2.** Clases de artes

<b>ALTERNATIVA</b>	<b>RESPUESTAS</b>	<b>PORCENTAJE</b>
--------------------	-------------------	-------------------

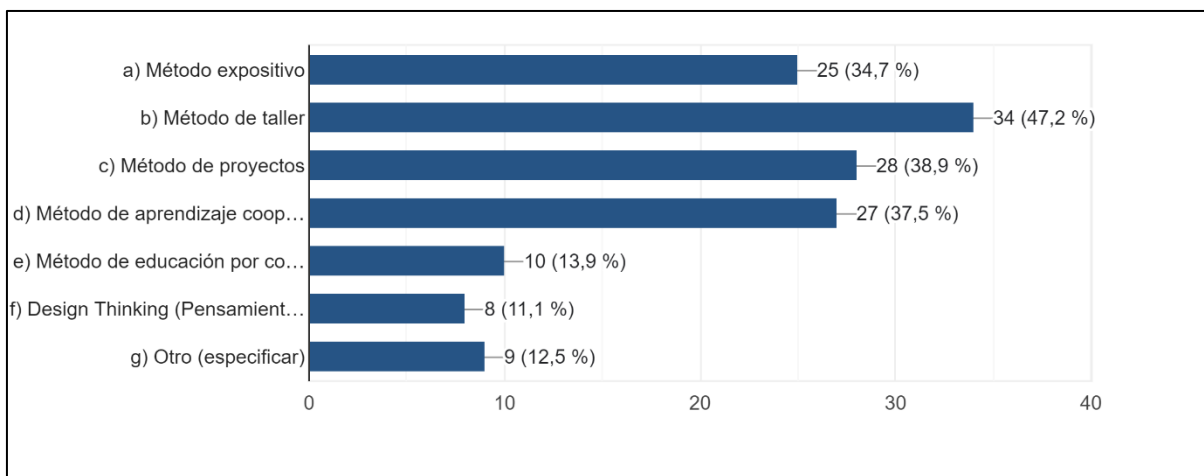
Institución educativa	56	77,8 %
Museo	1	1,4 %
Academia o taller de arte	1	1,4 %
Otros centros de enseñanza	4	5,6 %
No he impartido o recibo clases de artes	10	13,9 %

Fuente: Encuesta aplicada a la comunidad educativa.

La mayoría de los encuestados afirman haber impartido o recibido clases de artes, lo cual evidencia que este es muy importante y se encuentra presente en casi todos los ámbitos de enseñanza, lo que apoya la pertinencia de nuestro trabajo de investigación.

### 3. ¿Qué metodologías ha utilizado en sus clases de artes?

**Gráfica 1.** Metodologías de aprendizaje



Fuente: Encuesta aplicada a la comunidad educativa.

Los encuestados podían indicar varias opciones como respuestas: método expositivo (25 de los encuestados indican haberlo impartido o haber recibido clases bajo esa metodología); método de taller (34 encuestados); método de proyectos (28 encuestados); método de aprendizaje cooperativo (27 encuestados); método de educación por competencias (10 encuestados); método *design thinking* (pensamiento visual) (8 encuestados) y otro tipo de metodología (9 encuestados). Así, la mayoría de los participantes han experimentado con diferentes metodologías, pero todas van de la mano con el pensamiento visual, en el cual se basa nuestro trabajo de investigación.

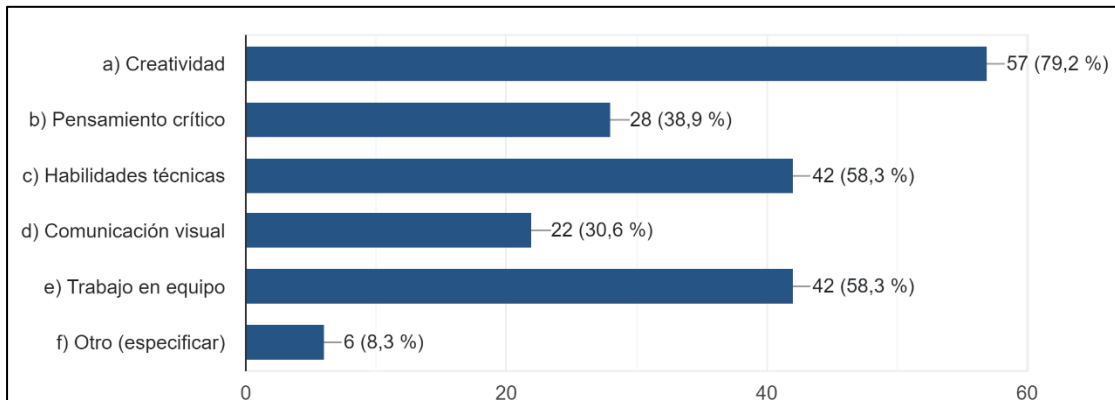
4. *¿Qué habilidades o competencias considera importantes que se desarrollen en la enseñanza de las artes?*

**Tabla 3.** Habilidades o competencias

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

Fuente: Encuesta aplicada a la comunidad educativa.

**Gráfica 2.** Habilidades o competencias



Fuente: Encuesta aplicada a la comunidad educativa.

En esta pregunta también era posible indicar más de una opción. Tomando en cuenta las respuestas se deduce que un alto porcentaje de los encuestados consideran importante que se desarrollen varias habilidades o competencias en los estudiantes, motivo por el cual el diseño de nuestra guía de procesos metodológicos ayudará positivamente al logro de estas habilidades o competencias.

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

**Tabla 4.** Recursos o materiales importantes

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

Fuente: Encuesta aplicada a la comunidad educativa.

Sobre este punto vemos que un alto porcentaje de los encuestados utiliza recursos o materiales artísticos que están presentes en nuestra guía de procesos metodológicos y que ayudan a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La compilación y procesamiento de datos permitió identificar las relaciones más relevantes e importantes en el trabajo de investigación. Con la encuesta se obtuvo información relevante que incluye una diversidad de participantes en el estudio y la preponderancia de las instituciones educativas el principal donde se imparten o reciben clases de arte.

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

Al respecto, diversos autores respaldan la importancia de este enfoque en la educación. Según Smith, una planificación adecuada y un enfoque en los resultados son fundamentales para garantizar un aprendizaje efectivo. Por otro lado, M. Johnson afirma que una planificación adecuada permite establecer metas claras y medibles, lo que facilita la evaluación del progreso y el logro de los objetivos educativos.

Con el uso del pensamiento visual y la gamificación educativa, se ha observado un aumento en la motivación y compromiso de los estudiantes. Según Brown, al incorporar elementos de juego en el aprendizaje, como puntos, desafíos y recompensas, se crea un ambiente más atractivo y divertido, lo que estimula el interés de los estudiantes. Este enfoque también ha sido respaldado por S. Johnson, quien afirma que la gamificación puede aumentar la motivación intrínseca de los estudiantes al ofrecerles un sentido de logro y progreso. Uno de los resultados destacados es el aumento del nivel de motivación y compromiso de los estudiantes. Al incorporar elementos de juego, como puntos, niveles, desafíos y recompensas, se crea un ambiente más atractivo y divertido, lo que estimula el interés de los estudiantes por participar y aprender. Este aumento en la participación y compromiso con las actividades educativas es fundamental para lograr un aprendizaje efectivo.

Cabe destacar que el pensamiento visual fomenta el desarrollo de habilidades y competencias importantes, como la resolución de problemas, la toma de decisiones, el trabajo en equipo y la creatividad. Al enfrentarse a desafíos y situaciones dentro de un entorno de juego, los estudiantes tienen la oportunidad de practicar y fortalecer estas habilidades de manera práctica y significativa. Otro resultado notable en la enseñanza de las artes es el mejoramiento en los resultados académicos al hacer que el aprendizaje sea más interactivo y entretenido, se facilita la retención de conocimientos y la comprensión de los contenidos. Los estudiantes se sienten más motivados para estudiar y participar activamente en las actividades, lo que se traduce en un mejor rendimiento académico.

Estos resultados y logros demuestran la efectividad de las metodologías centradas en el desarrollo de competencias a través del pensamiento visual y la gamificación educativa en las artes. Al implementar estrategias innovadoras y orientadas a resultados, se crea un entorno de aprendizaje más efectivo y enriquecedor para los estudiantes. El impacto de estas metodologías se extiende a todos los miembros involucrados en el proceso educativo. En el caso de los estudiantes, se espera un aumento en la motivación, el compromiso y el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales. En el de los docentes, el pensamiento visual ofrece oportunidades de personalización y adaptabilidad en la enseñanza, así como una visión más clara de las fortalezas y las debilidades de sus alumnos. A nivel institucional, se obtienen beneficios en términos de participación, retención y calidad general de la educación ofrecida.

Cuando una unidad educativa no utiliza las metodologías activas, como la del pensamiento visual, pueden surgir diversas problemáticas que afectan el proceso de enseñanza y aprendizaje. El pensamiento visual es una metodología que involucra el uso de imágenes, gráficos y representaciones visuales para facilitar el aprendizaje y la comprensión de conceptos. Estos enfoques promueven la motivación y el compromiso de los estudiantes, fomentan el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales, mejoran los resultados académicos y brindan un aprendizaje significativo al planificar e implementar estrategias innovadoras con orientación en los resultados. De esta manera se crea un entorno de aprendizaje más efectivo y enriquecedor para los estudiantes y los docentes.

## **Conclusiones**

Los procesos de enseñanza aprendizaje mediante las metodologías activas en la educación artística, como el pensamiento visual y la gamificación educativa, resultan fundamentales para estimular el interés y la participación de los estudiantes. Smith y S. Johnson destacan en sus estudios la importancia de estas estrategias, mientras que Brown sugiere que la incorporación de elementos lúdicos en el proceso de aprendizaje no solo motiva a los estudiantes, sino que fomenta también una mayor comprensión y creatividad. De este modo, las metodologías activas transforman el aula en un espacio dinámico donde el aprendizaje se vuelve significativo y atractivo.

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

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

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

La metodología utilizada para el diseño de la guía de procesos metodológicos para la enseñanza de las artes fue el pensamiento visual, el cual ofrece un aprendizaje activo ya que desarrolla en el estudiante el pensamiento creativo, el trabajo cooperativo en busca del desarrollo de competencias, el pensamiento visual y las actividades de gamificación educativa son enfoques efectivos para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje en las artes.

La creación de una guía de procesos metodológicos para la enseñanza de las artes tendrá un impacto significativo en la innovación educativa al mejorar la calidad de la educación, estimular la creatividad, promover un enfoque holístico, fomentar la inclusión y diversidad, incorporar recursos y tecnología, y desarrollar competencias transversales en los estudiantes. Respecto de los educadores, facilita la estandarización de prácticas y enfoques pedagógicos en la enseñanza de las artes. Esto puede ser especialmente útil cuando hay múltiples docentes involucrados en el proceso educativo, ya que permite mantener una coherencia en los contenidos y métodos utilizados.

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

La innovación educativa en el ámbito de las artes también puede incluir el uso de tecnología, la utilización de herramientas digitales, aplicaciones y recursos en línea para enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes y ampliar sus posibilidades creativas. Al mismo tiempo, se debe planificar pautas claras sobre cómo evaluar y dar retroalimentación a los estudiantes en el contexto de las artes, para fomentar una evaluación formativa, centrada en el progreso individual y en el desarrollo de habilidades artísticas, en lugar de una evaluación sumativa basada únicamente en los resultados finales. La evaluación formativa promueve el

aprendizaje continuo y brinda a los estudiantes la oportunidad de mejorar y crecer en su práctica artística.

## Referencias

- Acaso, María y Megías, Clara. *Art thinking: Cómo el arte puede transformar la educación*. Barcelona: Paidós. 2017. Impreso.
- Alzate, M. y Vásquez, M. La educación artística en la educación básica y media en Colombia. *Educación y Humanismo*, vol. 21, no.36, 2019, pp. 39-54. <https://doi.org/10.17081/eduhum.21.36.3425>
- American Psychological Association. *Publication manual of the American Psychological Association* (7ª ed.). Web. <https://doi.org/10.1037/0000165-000>
- Boal, Augusto (2002). *Teatro del oprimido*. Cátedra. 2002.
- Bousquet, J. L. y Lieberman, A. “Visual thinking strategies and the arts in education: A critical review”. *Arts Education Policy Review*. Vol. 119, no.1, 2018, pp. 29-41. <https://doi.org/10.1080/10632913.2017.1403046>
- Buzan, Tony. *Mapas mentales para la empresa, la educación y la vida*. 2018. Paidós. Impreso.
- Brown, A. “Gamification in education: How gamification can increase motivation and engagement”. *Journal of Education Technology*. vol 1, no. 1, 2019, pp. 23-37.
- Chau, L. “A holistic approach to art education: Exploring the benefits of an integrative pedagogy”. *International Journal of Education & the Arts*. vol. 19, no.21, 2018, pp. 1-24. <https://doi.org/10.18113/P8ijea19n21>
- Eisner, Elliot. *El arte y la creación de la mente: el papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia*. Paidós, 2008
- Espinoza, L. “La educación artística en el Ecuador: experiencias y reflexiones”. Congreso Internacional de Educación Artística. 2020. <http://congresos.ups.edu.ec/index.php/ICEA/ICEA2020/paper/view/844>
- Eyler, Janet y Giles, Dwight E. *Where’s the learning in service-learning?* San Francisco. Jossey-Bass, 1999
- Fuentes, C. y Navarro, P. “Design thinking and arts-based learning in higher education: A systematic literature review”. *Art, Design & Communication in Higher Education*. vol. 18, no.1, 2019, pp. 31-50. [https://doi.org/10.1386/adch\\_00009\\_1](https://doi.org/10.1386/adch_00009_1)
- Galán, J. “La formación del artista en la Edad Media”. *Studium*. vol.15, no.31, 2019, pp. 95-109. <https://doi.org/10.18046/studium.2019.31.2533>
- Gardner, Howard. *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic Books, 1983.
- Gredler, Margaret. *Simulations in the classroom: A cognitive perspective*. Routledge, 2016.
- Hmelo-Silver, C. E., Duncan, R. G., & Chinn, C. A. “Scaffolding and achievement in problem-based and inquiry learning: A response to Kirschner, Sweller, and Clark (2006)”. *Educational Psychologist*. vol, 42, no.2, 2007, pp.99-107.
- Johnson, D. W., Johnson, R. T. y Smith, K. A. “Cooperative learning: Improving university instruction by basing practice on validated theory”. *Journal on Excellence in College Teaching*. vol. 25, no. 3-4, 2014, pp. 85-118.
- Johnson, M. *Planning for effective learning: A practical guide to curriculum design and development*. Routledge, 2020.



- Johnson, S. *The power of games: A guide for educators*. Teachers College Press. 2021.
- Kwek, L. M. y Toh, J. “Design thinking for arts education: An examination of creativity and innovation in the classroom”. *Asia Pacific Journal of Education*. vol. 35, no.2, 2015, pp. 202-217. <https://doi.org/10.1080/02188791.2014.961865>
- Larrea, E. “La educación artística en la formación de maestros del siglo XXI”. *Enseñar*. vol.4, 2012, pp. 49-57.
- León, M. El currículo de educación artística en la escuela pública del Ecuador. *Ciencia, Infancia y Educación*, vol. 2, no.1, 2018, pp. 71-86.
- López, J.. “La educación artística en la antigüedad”. *Ciencia y Arte*, 2.3 (2017): 54-61.
- Marín, L. “La formación artística en las escuelas de arte”. *Revista de Investigación Educativa*, 35.2 (2017): 317-331.
- National Art Education Association. “What is art education?” 2021. <https://www.arteducators.org/learn-about-art-education>
- Novak, J. D. y Cañas, A. J.. **The theory underlying concept maps and how to construct and use them**. Reporte Técnico. Florida Institute for Human and Machine. 2006. <https://cmap.ihmc.us/publications/researchpapers/theorycmaps/theoryunderlyingconceptmaps.bck-11-01-06.htm>
- Roberts, L. “How to make effective flowcharts”. *Harvard Business Review*. 2017. <https://hbr.org/2017/09/how-to-make-effective-flowcharts>
- Robinson, D. y Aróstegui, J. El proceso creativo en la educación artística: Una experiencia con estudiantes de educación secundaria. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*. vol. 17, no.3, 2019, pp. 43-56.
- Rohde, Mike. *The sketchnote handbook: The illustrated guide to visual note taking*. San Francisco. Peachpit Press, 2014.
- Runco, Mark A. y Jaeger, Garrett J.. The standard definition of creativity. *Creativity Research Journal*. vol. 24 no. 1, 2012, pp. 92-96. <https://doi.org/10.1080/10400419.2012.650092>
- Sánchez, J. “La educación artística en el Renacimiento”. *Revista de Arte y Cultura*. vol. 7, no.2, 2018, pp. 45-62.
- Smith, J. “The importance of effective planning in education”. *Journal of Educational Research and Practice*. vol. 8, no.2, 2018, pp. 185-193.
- Spindler, G y Spindler, L. “Art education in the 21st century”. *Urban science education for the hip-hop generation*. Christopher Emdin. Springer. 2016. 157-167. [https://doi.org/10.1007/978-94-6300-185-6\\_10](https://doi.org/10.1007/978-94-6300-185-6_10)
- Thomas, John W. “A review of research on project-based learning”. The Autodesk Foundation. 2000. [https://tecfa.unige.ch/proj/eteach-net/Thomas\\_researchreview\\_PBL.pdf](https://tecfa.unige.ch/proj/eteach-net/Thomas_researchreview_PBL.pdf)
- Tversky, Barbara. “Visualizing thought”. *Topics in Cognitive Science*. vol. 3, no. 3, 2011, pp. 499-535. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/j.1756-8765.2010.01113.x>
- Vargas, P. La educación artística y su relevancia en la formación integral del individuo. *Ciencia UNEMI*. vol. 7, no.13, 2014, pp. 68-75.

**PAZ SÁNCHEZ DANILO-PUNIN BURNEO GABRIELA-CUENCA-JIMÉNEZ ROBERTO  
EL ARTE COMO PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE A TRAVÉS DE LAS  
METODOLOGÍAS ACTIVAS: CASO ECUADOR**

---

---

Recibido: 20 de junio de 2024  
Aceptado: 13 de diciembre de 2024

