

Desarrollo de estrategias didácticas innovadoras en Artes Plásticas en la aplicación de proyectos de aprendizaje para la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo por el estudiantado de segundo ciclo de Educación General Básica

Tesis presentada en la
División de Educología
Centro de Investigación y Docencia en Educación
Universidad Nacional

Para optar al grado de Licenciatura en
Pedagogía con Énfasis en Didáctica

Bach. Jennifer Alejandra Rodríguez Cabrera

Febrero, 2026

**CENTRO DE INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN CIDE
DIVISIÓN DE EDUCOLOGÍA
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA CON ÉNFASIS EN DIDÁCTICA**

“DESARROLLO DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS INNOVADORAS EN ARTES PLÁSTICAS EN LA APLICACIÓN DE PROYECTOS DE APRENDIZAJE PARA LA CONSTRUCCIÓN DE UN PORTAFOLIO DE EVIDENCIAS DIGITAL CREATIVO POR EL ESTUDIANTADO DE SEGUNDO *CICLO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA*”

ESTUDIANTE:

JENNIFER ALEJANDRA RODRÍGUEZ CABRERA

SE HACE CONSTAR QUE EL PRESENTE TRABAJO FINAL DE GRADUACIÓN MODALIDAD TESIS FUE APROBADO MEDIANTE SESIÓN VIRTUAL EN LA PLATAFORMA ZOOM, REALIZADA EL 16 DE FEBRERO DEL 2026 A LAS 2 P.M.

EL COMITÉ EVALUADOR SE CONFORMÓ DE LA SIGUIENTE MANERA:

MED. IRÁN BARRANTES LEÓN	TUTOR
MED. WILFREDO BUSTAMANTE RODRÍGUEZ	ASESOR
MED. MARÍA JESÚS ZÁRATE MONTERO	REPRESENTANTE DECANATO
MED. MARCELA GARCÍA BORBÓN	REPRESENTANTE EDUCOLOGÍA

FIRMA DE LA DIRECTORA DE LA UNIDAD ACADÉMICA

Dedicatoria

Dedico este trabajo a mi familia, en especial a mis sobrinos, de mi hermana Susan, Heiny y Neil, como, también, mis sobrinos políticos, y los hijos de mis primas y mis amigas, a quienes amo con todo mi corazón y me dan el título de Tía Pepes, con esto quiero que sepan que no hay nada imposible en este mundo y que todo lo pueden lograr, primero poniendo a Dios en todo lo que hagan y segundo esforzándose en sus estudios, porque nadie va a hacer las cosas por ellos, y que todo lo que hagan será para mejorar cada día en todos los sentidos.

También, dedico este trabajo final a mi hermana mayor Rocío por ser ese ejemplo de superación que siempre ha sido para sus seres queridos y que nos inspira cada día a ser y querer hacer muchas más cosas y no parar por nada ni por nadie. Como Máster en no sé cuántas especialidades, ya perdí la cuenta, Psicología, Administración, Recursos Humanos, Voluntaria de la Cruz Roja, Hermana y Amiga, viajera de vida, eres ese modelo donde no hay límites cuando se persigue los sueños con pasión y perseverancia. ¡Gracias por ser nuestra mayor inspiración!

Y, finalmente, dedico este trabajo al Profesorado en Artes Plásticas y Visuales, expresándoles que jamás dejen de buscar innovación y creatividad en todo aquello que se planteen para desarrollar sus clases, y que no caigan en lo tradicional o rutinario, sino que indaguen en nuevas ideas innovadoras y creativas para que sus educandos quieran ser iguales o más artistas de lo que ustedes lo son. Y poniéndome a su disposición para unirnos y transformar las Artes Plásticas.

Agradecimientos

Quisiera agradecer a Dios Padre, Hijo y Espíritu Santo por darme la fuerza, la sabiduría y la salud para llegar a la culminación de esta tesis, y porque me ha permitido, a pesar de las dificultades, poder mostrar mis aprendizajes a través de esta investigación.

También, agradezco a mi familia que es mi todo, mi apoyo, tanto emocional como sentimental, quienes han estado presentes en cada instante de mi vida desde que inicié mis estudios universitarios. Principalmente a mi Mamá Rocío y a mi Papá Jorge, quienes jamás han dicho no a mis deseos, en especial el querer ser Docente de Artes Plásticas. Mi hermano Jorge, mis hermanas Rocío y Susan y mis sobrinos Heiny y Neil, quienes me apoyan incondicionalmente con mi personalidad artística y junto a mí crean cosas muy bonitas, porque el arte nos une fuertemente. A mi pareja Michael que ha sido muy amoroso y paciente con mi proceso formativo porque, he convertido nuestro pequeño hogar en mi taller, mi aula, mi academia de arte, oficina hasta altas horas de la noche y por las mañanas recoge y ordena todo para yo volver a convertir el apartamento en un área de trabajo más.

Además, a la Universidad Nacional por ser el principal ente de formación docente y por todas las oportunidades que como estudiante me ha brindado. A mi Tutor, guía y Amigo M.Ed. Jesús Irán Barrantes-León, de quien he aprendido más de lo esperado y estoy totalmente segura de que lo elegiría mil veces para que sigamos trabajando tan acopladamente como lo hemos hecho. Él con sus detalles y vivencias académicas y Yo con mis súper ideas creativas inagotables.

Resumen

Esta tesis tiene como propósito explorar y desarrollar estrategias didácticas creativas e innovadoras en el área de las Artes Plásticas, dirigidas al profesorado y estudiantado del segundo ciclo de Educación General Básica. El objetivo principal consiste en diseñar métodos pedagógicos que fomenten el aprendizaje creativo mediante la implementación de la tecnología en proyectos de aprendizaje que culminen en la creación de un portafolio de evidencias digital creativo. Con ello, se busca que el profesorado promueva experiencias educativas más dinámicas, donde los educandos puedan expresar su creatividad, fortalecer sus habilidades cognitivas y técnicas, e integrar herramientas tecnológicas en sus procesos artísticos. El estudio; se fundamenta en un enfoque cualitativo de carácter interpretativo, a partir del análisis de datos recolectados mediante encuestas aplicadas al estudiantado de sexto grado del Centro Educativo Santa Catalina de Sena y al profesorado de diferentes instituciones. Este diseño permite comprender las posibilidades de innovación en la enseñanza de las Artes Plásticas, así como la necesidad de incorporar la tecnología como un recurso esencial para la expresión artística y la mejora del proceso educativo.

La investigación identifica una carencia de estrategias pedagógicas innovadoras y de integración tecnológica dentro de las clases de Artes Plásticas, evidenciando que los portafolios de evidencias existentes se destinan principalmente al profesorado y no al estudiantado. Asimismo, se observa un uso limitado de dispositivos tecnológicos —como tabletas— en contextos artísticos, de las primeras enseñanzas. Frente a esta realidad, el estudio propone la creación y aplicación de proyectos de aprendizaje específicos que impulsen el desarrollo de portafolios digitales creativos, tanto de forma grupal como individual, permitiendo al alumnado reflejar su progreso y al profesorado enriquecer sus prácticas pedagógicas. En síntesis, este trabajo busca transformar la enseñanza de las Artes Plásticas a través de estrategias didácticas innovadoras que integren el arte y la tecnología, promoviendo un aprendizaje significativo, participativo y creativo.

Palabras claves: artes plásticas, creatividad, estrategias didácticas, innovación, portafolio de evidencias, proyectos de aprendizaje, tecnología

Tabla de Contenido

PÁGINA DE FIRMAS	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
DEDICATORIA	II
AGRADECIMIENTOS	IV
RESUMEN	V
TABLA DE CONTENIDO	VI
ÍNDICE DE TABLAS	VIII
ÍNDICE DE FIGURAS	IX
LISTA DE ABREVIATURAS	X
CAPÍTULO I	1
INTRODUCCIÓN	1
TEMA:	1
<i>Descripción, contextualización y formulación del problema</i>	1
ANTECEDENTES	4
<i>Internacionales</i>	4
<i>Nacionales</i>	8
JUSTIFICACIÓN	12
OBJETIVO GENERAL	16
<i>Objetivos Específicos</i>	16
CAPÍTULO II	17
MARCO TEÓRICO	17
<i>Artes Plásticas</i>	17
<i>Estrategias didácticas</i>	24
<i>Proyectos de Aprendizaje</i>	26
<i>Portafolio de evidencias</i>	29
<i>Innovación</i>	30
<i>Creatividad</i>	31
<i>Tecnología</i>	33
CAPÍTULO III	39
MARCO METODOLÓGICO	39
<i>Paradigma de investigación</i>	39
<i>Diseño de investigación</i>	39
<i>Enfoque de la investigación</i>	40
<i>Tipo de estudio</i>	40
<i>Sujetos participantes</i>	41
<i>Categorías de Análisis</i>	42
<i>Estrategias metodológicas</i>	47
<i>Técnicas e instrumentos</i>	49
<i>Consideraciones éticas</i>	50

CAPÍTULO IV	52
DISCUSIÓN DE RESULTADOS Y PROPUESTA DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	52
<i>Primer Parte</i>	53
<i>Análisis de la participación de los educandos</i>	53
<i>Segunda Parte</i>	72
<i>Análisis de resultados del profesorado</i>	72
<i>Tercera Parte</i>	99
REVISTA	106
PROPUESTAS DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS INNOVADORAS	106
<i>Primera propuesta</i>	106
<i>Segunda propuesta</i>	107
CAPÍTULO V	151
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	151
<i>Recomendaciones</i>	152
REFERENCIAS	154
APÉNDICES	160
<i>Apéndice A</i>	160
<i>Apéndice B</i>	164
<i>Apéndice C</i>	167
<i>Apéndice D</i>	184
<i>Apéndice E</i>	189
<i>Apéndice F</i>	196
<i>Apéndice G</i>	197

Índice de Tablas

Tabla 1

Categorías de Análisis 42

Tabla 2

¿Qué piensa usted que se debería de utilizar para la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo? 62

Tabla 3

¿Conoce usted los siguientes programas digitales para crear diseños de presentaciones creativos? 65

Tabla 4

¿Posee usted alguna de las siguientes herramientas tecnológicas con la cual usted podría crear un portafolio de evidencias digital creativo? 67

Tabla 5

¿Le agrada trabajar en grupos con sus compañeros de clase? 68

Tabla 6

¿Conoce usted programas digitales para crear diseños de presentaciones creativos como los siguientes? 92

Tabla 7

Conocimiento sobre las estrategias didácticas empleadas por los docentes de Artes Plásticas en los procesos de enseñanza y en la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo 96

Índice de Figuras

Figura 1. Alumnado participante, dividido entre mujeres y hombres	53
Figura 2. Participación en las clases de Artes Plásticas	54
Figura 3. Conocimiento sobre las TIC en los estudiantes de sexto grado	55
Figura 4. Reconoce el término proyectos de aprendizaje	57
Figura 5. Conocimiento sobre el Portafolio de Evidencia Digital	58
Figura 6. Opinión sobre el desarrollo de un portafolio de evidencias digital creativo en las clases de Artes Plásticas	60
Figura 7. ¿Qué actividades cree usted que debería de asignar un docente de Artes Plásticas para el desarrollo un proyecto de aprendizaje en el que tenga usted que crear un portafolio de evidencias digital creativo?	70
Figura 8. Cantidad de docentes participantes	73
Figura 9. Situación laboral del profesorado participante en la investigación	74
Figura 10. Relación profesional con otros colegas	75
Figura 11. Conocimiento del profesorado sobre las estrategias didácticas	77
Figura 12. Frecuencia del uso de estrategias didácticas en clases	78
Figura 13. Conocimiento sobre los proyectos de aprendizaje	80

Figura 14. Uso de proyectos de aprendizaje en clases	81
Figura 15. Beneficios de los proyectos de aprendizajes en el alumnado	83
Figura 16. Conocimiento del profesorado sobre el portafolio de evidencia digital	85
Figura 17. Frecuencia con la que los docentes utilizan el portafolio de evidencias	86
Figura 18. Consideraciones en cuanto al uso del portafolio de evidencias digital	88
Figura 19. Uso de las TIC en el desarrollo de las prácticas educativas	90
Figura 20. Frecuencia con la que el profesorado solicita el uso de las TIC en el desarrollo de los procesos de aprendizaje	91
Figura 21. Esquema resumen de las fases de proyectos	105

Lista de Abreviaturas

APA: Asociación Americana de Psicología, siglas en inglés.

Bach.: Bachiller.

CIDE: Centro de Investigación y Docencia en Educación.

EBP: Enfoque Basado en Proyectos.

et al: y otros.

M.Ed: Maestría en Educación.

MEP: Ministerio de Educación Pública.

p.: página.

[sic]: así fue escrito.

TFG: Trabajo Final de Graduación.

TIC: Tecnologías de la Información y la Comunicación.

UNA: Universidad Nacional.

UNED: Universidad Estatal a Distancia.

Capítulo I

Introducción

Tema:

Estrategias didácticas innovadoras en Artes Plásticas aplicadas a la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo en segundo ciclo de Educación General Básica.

Descripción, contextualización y formulación del problema

La investigación se centra en explorar de forma interpretativa las posibilidades para la creación y el diseño de métodos pedagógicos didácticos novedosos en el ámbito de las Artes Plásticas, de manera que, se pueda fomentar el aprendizaje creativo a través de la implementación de proyectos educativos específicos que permita al estudiantado, por medio de; la guía del profesorado en artes, la construcción un portafolio de evidencias digital creativo.

Conjuntamente, se busca enriquecer el proceso educativo al integrar elementos y procesos artísticos con herramientas tecnológicas, que promueva el desarrollo de habilidades cognitivas, creativas y técnicas en las personas estudiantes de segundo ciclo de Educación General Básica. Además, este estudio se fundamenta en la necesidad de adaptar e innovar las estrategias educativas a las exigencias actuales al integrar la tecnología como herramienta clave para el aprendizaje y la expresión artística, mediante un análisis detallado de la situación educativa actual y la revisión de literatura especializada en pedagogía, artes visuales y tecnología educativa. Por tanto, se identifican diferentes prácticas y métodos didácticos que contribuyan a la construcción de un entorno educativo estimulante y propicio para el desarrollo integral del grupo estudiantil de segundo ciclo de Educación General Básica en el área de las Artes Plásticas.

Así mismo, este trabajo explora nuevas formas de enseñanza en el ámbito de las Artes Plásticas, para mejorar el aprendizaje creativo de los educandos por medio del análisis de datos que surgen a través de la aplicación de instrumentos (véase apéndice D y E) que se les presenta a los diferentes participantes. Esto con la idea de implementar proyectos educativos específicos que alienten primero al estudiantado a crear un portafolio de evidencias digital creativo con la guía de la persona docente y segundo al profesorado en la aplicación de

proyectos de aprendizaje como complemento para el desarrollo de sus prácticas educativas y de manera colaborativa.

El contexto de esta investigación se enmarca en el ámbito del Centro Educativo Santa Catalina de Sena, ubicado en Pavas, una institución privada que promueve una educación integral, el desarrollo de competencias artísticas y nuevos procesos en cuanto al uso de tecnologías por parte de sus educandos. La población participante estuvo conformada por dos grupos de educandos de sexto grado, quienes representan el nivel correspondiente al segundo ciclo de la Educación General Básica. Estos participaron activamente en el desarrollo del instrumento de investigación (véase apéndice D) a modo de encuesta con la cual se determinan luego estrategias didácticas innovadoras en el área de Artes Plásticas, orientadas a la creación de un portafolio de evidencias digital creativo. El entorno institucional brindó las condiciones necesarias para fomentar una participación activa de los educandos.

De manera complementaria, la investigación contó con la colaboración de personas docentes en el área de las Artes Plásticas de diferentes instituciones educativas y con diferentes contextos laborales, quienes participaron de forma virtual, aportando sus perspectivas y experiencias pedagógicas en el desarrollo y validación de las estrategias didácticas propuestas, a través del desarrollo del instrumento de investigación, encuesta (véase apéndice E). Esta participación docente fue fundamental para contrastar prácticas educativas, analizar los métodos aplicados y fortalecer la propuesta desde un enfoque colaborativo, lo que a su vez esta participación permite encontrar las estrategias adecuadas para desarrollar los objetivos de este trabajo. La diversidad de contextos educativos representados desde diferentes provincias de Costa Rica, Heredia, San José y Cartago principalmente, y de diferentes ambientes privados y públicos, permitiendo enriquecer el análisis y ampliar la comprensión sobre la aplicación de métodos pedagógicos innovadores en Artes Plásticas, reafirmando la importancia de integrar la tecnología y la creatividad como herramientas esenciales para el aprendizaje significativo en el segundo ciclo de la Educación General Básica.

El propósito principal de este proyecto es desarrollar estrategias didácticas innovadoras en el área de Artes Plásticas enfocado para el alumnado de segundo ciclo de Educación General Básica. Estas estrategias se centran en la aplicación de proyectos de

aprendizaje innovadores, que tienen como fin la creación de un portafolio de evidencias digital creativo, donde los educandos podrán proyectar sus aprendizajes, mostrar su creatividad con lo que puede utilizar y disponer en su entorno inmediato. En este marco, se promueve el desarrollo de habilidades artísticas y creativas a través de la utilización de herramientas tanto artísticas como digitales y la construcción de un portafolio digital creativo que sirva como evidencia del progreso y las capacidades adquiridas por el estudiantado.

En términos de estrategias didácticas innovadoras, esto implica utilizar enfoques pedagógicos novedosos y creativos para enseñar Artes Plásticas, fomentar la exploración, experimentación y expresión individual del estudiantado. Es importante destacar que estas estrategias innovadoras permiten que los discentes se involucren activamente en su propio proceso de aprendizaje y desarrollen habilidades de pensamiento crítico, resolución de problemas y trabajo en equipo.

El problema de investigación abordado en este estudio se centra en la ausencia de estrategias didácticas innovadoras en el área de las Artes Plásticas, específicamente en la aplicación de proyectos de aprendizaje que conduzcan a la creación de portafolios de evidencias digitales creativos, por el estudiantado de segundo ciclo de Educación General Básica. La necesidad de enfoques pedagógicos didácticos creativos y la integración de la tecnología en el área de Artes Plásticas es el principal motivo que lleva a la postulación y desarrollo de esta propuesta didáctica innovadora.

Se considera que, es esencial la necesidad de explorar y desarrollar estrategias didácticas novedosas se funcionen para las Artes Plásticas junto con la tecnología, que permitirían al estudiantado construir portafolios digitales creativos que reflejen su proceso de aprendizaje, para enriquecer el proceso educativo y potenciar el desarrollo integral del estudiantado en el contexto del segundo ciclo de Educación General Básica.

De igual manera, el problema de investigación que se indaga destaca la ausencia de estrategias didácticas innovadoras en esta área específica, especialmente en la generación y aplicación de proyectos de aprendizaje que conduzcan a la creación de portafolios de evidencias digitales creativos por parte del estudiantado de segundo ciclo de Educación General Básica. Esta necesidad de estrategias y enfoques pedagógicos creativos y la falta de integración de la tecnología en Artes Plásticas, por parte del profesorado, son los factores principales que impulsan la postulación y desarrollo de esta propuesta didáctica innovadora.

Esto se considera esencial para enriquecer el proceso educativo y potenciar el desarrollo integral del educando en el contexto del segundo ciclo de Educación General Básica. Por lo tanto, se plantea la siguiente pregunta de investigación:

¿Cómo desarrollar estrategias didácticas innovadoras en Artes Plásticas, en la aplicación de proyectos de aprendizaje, para la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo en segundo ciclo de Educación General Básica?

Antecedentes

Internacionales

Los autores Dino y Tobón (2017), a través de su investigación “*El Portafolio de evidencias como una modalidad de titulación en las escuelas normales*”, realizada en México, hicieron una amplia reflexión sobre la importancia y uso del portafolio como una modalidad de titulación en las escuelas normales, las cuales van dirigidas a futuros docentes, para que se formulen reflexiones y analicen su propia formación y desarrollo de competencias profesionales. Los autores utilizan el análisis de documentos y el empleo de la cartografía conceptual como guía de su investigación. Por ende, identificaron la noción del portafolio de evidencias, desde el enfoque socio formativo, como un proceso donde se articula la didáctica con la evaluación y que, a su vez, se enfoca en el desarrollo del talento de las personas docentes a partir del mejoramiento continuo de las evidencias. Los autores concluyen con una metodología de portafolio, en la que generan una selección de competencias, una determinación y sistematización de las evidencias, junto a una evaluación, una reflexión al igual que un análisis, una socialización y finalmente con una titulación a modo de clausura. Sugieren con eso, validar la metodología propuesta desde la socio-formación y desarrollar una rúbrica analítica, que posibilite valorar los portafolios de futuras personas docentes como modalidad de titulación en las escuelas normales. Siendo pertinente esta investigación para este trabajo ya que, se considera que el uso de portafolios de evidencias digital, pero hacia los educandos es una estrategia didáctica innovadora.

Morán (2010), en México, propuso un artículo sobre “*las Aproximaciones teórico-metodológicas en torno al uso del portafolio, como estrategia de evaluación del alumno en la práctica docente*”, para la cual desarrolló como objetivo documentar la naturaleza de la

evaluación educativa y de los aprendizajes en el trabajo del aula e incluir sus derivaciones en el desarrollo curricular e institucional. De modo que, las personas docentes como población principal, por medio de diferentes estrategias puedan encontrar las intenciones y las tareas que deberán asignar en las evaluaciones que atiende a las complejidades, la importancia y la trascendencia de la aplicación del portafolio de evidencias en la tarea docente, enfocado a las implicaciones educativas y sociales de la ejecución de su práctica. Como su conclusión determina que el portafolio del estudiante es una herramienta de evaluación formativa, en el desarrollo de la docencia. Para este trabajo se considera pertinente la información de este artículo, ya que se busca implementar estrategias didácticas que sean desarrolladas por el profesorado y que sean aplicadas en el desarrollo de sus prácticas docentes, de modo que el estudiantado genere portafolios de evidencia digitales creativos.

Sánchez y Prendes (2008), resumen con su trabajo de investigación, a través de un artículo nombrado: “*Portafolio electrónico: posibilidades de los docentes*”, en México, profundizaron en los beneficios que esta herramienta, en los últimos años, ha generado en la formación y evaluación de los procesos de enseñanza y de aprendizaje. Esta investigación se enfoca desde la perspectiva de la persona docente y del estudiantado. El principal objetivo en la investigación de Sánchez y Prendes fue el de motivar la utilización del portafolio y la influencia de las TIC en la transformación positiva en cuanto al desarrollo de los roles del profesorado y el alumnado dentro y fuera del aula. Como sus conclusiones hacen énfasis en el desarrollo de los procesos, que integran el portafolio electrónico, como una herramienta que puede generar diversas posibilidades en la construcción y desarrollo de los procesos educativos. Este trabajo se considera importante para esta investigación, ya que permite visualizar puntos importantes que se pueden sumar como estrategias didácticas en cuanto a la integración de las Artes Plásticas y la Tecnología como también, métodos de evaluación y la posibilidad de múltiples generaciones de ideas para su desarrollo.

Mellado (2010), en “*Portafolio en línea en la formación inicial docente*”, como artículo tipo estudio, elaborado en Chile y dirigido principalmente hacia el alumnado universitario y futuras personas docentes de Pedagogía en Educación Básica, evaluó el grado de satisfacción en cuanto al uso de herramientas tecnológicas para la evaluación del desempeño docente. Experimentaron con la herramienta de portafolio en línea y portafolio físico, con la construcción de un instrumento denominado *diferencial semántico*, la cual

mostró una diferenciación significativa como variable de grado de satisfacción respecto de la herramienta de portafolio. Además, expone como su conclusión que se encuentran correlaciones positivas y significativas entre el grado de satisfacción expresado por los educandos y el puntaje obtenido en el desempeño del portafolio inicial docente. Este estudio se considera pertinente para esta investigación, ya que permite identificar puntos necesarios e innovadores en cuanto a la integración de la tecnología y el entorno educativo, en este caso las Artes Plásticas, de manera que sus ideas sean parte importante para las estrategias didácticas innovadoras que se están planteando.

Martínez (2006), en un artículo *“Investigar, crear, experimentar el mundo, Reflexiones sobre la investigación en las Artes Plásticas”*, elaborado en Colombia, expone los principales rasgos que distinguen el éxito de una investigación científica, como lo es su rigor, la disciplina que se debe de asumir, la sistematización de la información, los cuales dichos rasgos se confrontan con las cualidades que realizan los artistas en las búsquedas que generan en su campo de creación plástica. Con esta investigación, el autor pretende como objetivo principal, que se fomente la investigación de la expresión y que la creación de esta sea adecuada para referirse a los métodos o técnicas que se desarrollan en el proceso creativo y que estos a su vez, se adapten a instituciones y academias en los procesos educativos. En la conclusión sugiere la necesidad de reevaluar la posición desinteresada de las instituciones que han sido rígidas y apáticas frente a la validación y el apoyo de las indagaciones de los artistas. Para este trabajo, es de suma importancia las perspectivas dadas por Martínez ya que, son enfoques que todo profesional debe de asumir en el desarrollo de sus procesos de aprendizaje, de desarrollo profesional artístico y que son puntos muy pertinentes, especialmente para el profesorado de las Artes Plásticas que busca la innovación en sus prácticas educativas y en el desarrollo de sus clases, como lo es principalmente la investigación de la expresión y que la creación de los métodos o técnicas que pongan en práctica en el proceso creativo sean adecuados y que integren la tecnología.

Toledo *et al.* (2018), en su investigación, *“Los componentes del lenguaje plástico infantil en la preparación de los instructores de artes plásticas”*, presentada en Cuba, sobre las insuficiencias de los instructores de Artes Plásticas en los contenidos de los fundamentos del lenguaje plástico infantil en la dirección de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Como objetivo principal es la elaboración del programa de estos componentes como curso

optativo para favorecer la preparación didáctica de los instructores en la dirección de dicho proceso. Por lo que, se empleó como métodos de desarrollo el análisis crítico de las fuentes, la modelación para la elaboración del programa, la prueba pedagógica, la observación de las actividades de los instructores en los diferentes contextos y el experimento formativo. La aplicación de dicho proceso y programa contribuyó a la preparación didáctica de los mismos para conducir el proceso del lenguaje plástico infantil en la educación inicial y primaria. Concluyen que las estrategias y propuestas de los contenidos de dicho programa permitirá el conducir e integrar el proceso del lenguaje plástico infantil en las prácticas y procesos de enseñanza que se desean sugerir. Esta investigación se considera de gran importancia para este trabajo. Porque se cree que la preparación de las personas docentes de Artes Plásticas debe de estar en constante preparación e innovación de sus procesos, no solo los pedagógicos y artísticos, sino que se integren nuevos aprendizajes en cuanto al uso de las tecnologías que complementen sus desarrollos profesionales.

Paz y Varela (2015) expusieron en un artículo denominado “*Didáctica de las artes plásticas: nuevas estrategias y nuevos lenguajes para la educación artística; diseño gráfico*”, en España, sobre la formación procedimental, ligada a las áreas de la plástica tradicional (escultura, pintura y dibujo). Esta investigación tuvo como objetivo incentivar la integración en nuevos planes de estudio un programa determinado como *territorio expandido del arte* donde propone nuevos espacios de creación, además de nuevas maneras de comprender el lenguaje artístico, y así dar un valor mayor al perfil de la persona docente, que comienza a integrarse a las áreas de la didáctica en la enseñanza de las Artes Plásticas. Como conclusión esta investigación fomenta nuevos lenguajes del arte hacia la formación docente con la utilización de herramientas formativas innovadoras. Se piensa que este artículo es adecuado para esta investigación, porque engloba los puntos importantes que las personas docentes de Artes Plásticas deben de tomar muy en cuenta para su formación docente, los que estén iniciando, y para la innovación de nuevas propuestas educativas para los que ya llevan más años preparándose, en el desarrollo de la didáctica en la Enseñanza de las Artes Plásticas. A su vez, la fusión de los planes educativos de artes junto a la integración de la tecnología es apropiado para la generación de nuevos lenguajes y la utilización de herramientas formativas actuales.

Martín *et al.* (2011), a través de su trabajo de investigación “*Tabletas digitales para la docencia del dibujo, diseño y artes plásticas*”, en España, fomentan y motivan el uso de estos dispositivos en el desarrollo de los procesos de aprendizaje dentro de las clases de Artes Plásticas, destaca que son instrumentos flexibles para el ámbito de la educación, denominándolas *Tablet-Learning* como método para el desarrollo de las lecciones. También, dio a conocer las diversas posibilidades gráficas que se pueden generar por medio de estos dispositivos, para que sean implementados por el profesorado en el desarrollo de sus clases, donde se asigna la representación de formas, dibujos artísticos hasta la visualización de modelos tridimensionales. Como principal resultado analizan varias aplicaciones disponibles para las tabletas, que sean permitidas en el desarrollo de la docencia, en especial en el área artística, estas se categorizaron según sus características, como el formato de trabajo. Conjuntamente, pretenden con dicha recopilación que las personas docentes en Artes Plásticas o de diseño, conozcan estas aplicaciones y puedan organizar talleres que aplica estos nuevos dispositivos. Motivo por la cual, se considera esta investigación de Martín *et al* como una iniciativa apropiada en cuanto a la unión de la tecnología con los procesos de aprendizaje del alumnado y el desarrollo de los portafolios de evidencias digitales en las clases de artes plásticas. De igual manera, se piensa que esta investigación genera adecuadas inspiraciones para primeramente este trabajo y segundo para las personas docentes que buscan como nosotros la innovación didáctica integrando la tecnología en las clases de Artes Plásticas tanto programas educativos y artísticos como el uso de herramientas adecuadas para la generación de proyectos educativos, como en esta propuesta de investigación lo son los portafolios de evidencias digitales creativos.

Nacionales

Barrías *et al.* (2017), en su investigación “*Propuesta para la mejora del portafolio de evidencias en el Colegio Técnico Profesional Padre Roberto Evans Saunders, Sección Nocturna*”, desarrollaron como principal objetivo, generar una propuesta innovadora sobre el portafolio de evidencias, la cual facilita la recolección, el manejo y consulta de evidencia de los aprendizajes, dirigido al estudiantado. Para esta investigación como metodología, se construyen tres instrumentos para la toma de información, lo que permite determinar que

tanto personal docente como administrativo y la población estudiantil mantienen uso del portafolio de evidencias en los procesos de enseñanza y de aprendizaje. También, dieron a conocer la estructura que utilizan y que conforman las potencialidades y limitaciones de este. Concluyeron que con la eventual implementación de la propuesta se encontró que, la institución educativa dispone de los recursos financieros, tecnológicos y humanos para la marcha del portafolio de evidencias digital, y que el profesorado está dispuesto en el asesoramiento hacia el alumnado en la construcción de su portafolio. Se considera que esta investigación es de suma importancia para este trabajo, ya que de ella se consigue tomar ideas que se pueden aplicar en la generación de propuestas o proyectos de aprendizajes educativos innovadores, donde se desarrolle el uso de los portafolios de evidencias digitales. También, se toma la inspiración en la cual el profesorado esta anuente a la preparación sobre temas vinculados con la construcción de portafolios de evidencias y que a su vez sea transmitido a sus educandos.

Castro (2008), por medio de un artículo, “*La sistematización de experiencias didácticas con docentes: de las artes plásticas y el currículo escolar*”, expone que, su principal objetivo consistió en realizar actividades que se pueden generar para la integración curricular, las cuales se llevan a cabo con la población docentes que se despliegan en instituciones de educación preescolar, primaria y secundaria, como parte de un proyecto al cual denomina: *Primero Aprendo*. En este sentido, genera talleres como metodología para desarrollar la resolución de sus objetivos, los cuales estuvieron a cargo de profesoras universitarias e investigadoras con experiencia y formación en diferentes especialidades, como el área de música, psicología, educación preescolar y artes plásticas principalmente, favoreciendo a las personas docentes participantes en el desarrollo de procesos de integración curricular y aprendizajes, para los cuales posteriormente, debían ser aplicados en sus lugares de trabajo. La autora destaca una interesante integración entre las Artes Plásticas y algunos contenidos de los programas de estudio, al igual que resalta un exitoso trabajo de equipo en el que participaron, además de la población docente, personas que laboran en actividades culinarias en las mismas instituciones educativas. Como principal conclusión puntualiza que durante el desarrollo de los talleres y de las experiencias en cada uno de ellos, se enfatizó un trabajo de cooperación, colaboración y entusiasmo, por parte de las direcciones de las instituciones que participaron, situación que favoreció el logro de los objetivos propuestos.

Se considera que esta propuesta es adecuada para ser tomada en cuenta en este trabajo, ya que es muy importante que las personas docentes no solo se actualicen en cuanto a la generación de proyectos de aprendizaje, sino que también, que tengan experiencias desarrollándolos y poniéndolos en práctica de esa manera se cree que el profesorado puede encontrar las metodologías adecuadas y las estrategias que se deben de efectuar, llevar a la práctica y no solo quedarse con la teoría, de esa manera podemos innovar en los procedimientos.

Además, Castro (2006), a través del artículo, “*La expresión plástica: un recurso didáctico para crear, apreciar y expresar contenidos del currículo escolar*”, expuso el proceso desde su experiencia, de los lineamientos metodológicos que le permitan al profesorado de Educación Básica General incorporar la expresión artística al desarrollo de su trabajo dentro del aula. Los métodos presentados tratan de promover a la expresión plástica como un recurso didáctico, en el cual reconoce la posibilidad al docente de crear, apreciar y expresar contenidos del currículo escolar con una nueva perspectiva mucho más lúdica y creativa. La metodología se aplicó por medio de; talleres de arte que ayudaron al fortalecimiento del desarrollo de las áreas cognitivas, socio afectivas y psicomotoras. Para dichos talleres, la autora describe dos modalidades de talleres: de manera *presencial* y *a distancia*. Para la modalidad a distancia, se dio un seguimiento a través de un sitio web, que diseñaron exclusivamente para el profesorado. Como conclusión la autora espera ayudar a otros docentes en la organización del trabajo de aula, de manera que sus estudiantes puedan entrar en contacto con los contenidos que conforman las diversas áreas del currículo escolar desde un planteamiento lúdico, que consiente en aprender, disfrutar y gozar de sus experiencias de aprendizaje desde la estética del proceso de aprendizaje. Estas propuestas sean, como la creación de sitios web, tomadas en cuenta para la formulación de estrategias didácticas para el estudiantado en esta investigación. Se considera, que esta investigación es adecuada para este trabajo, ya que ambas buscan que el profesorado se actualice en el desarrollo de las clases de Artes Plásticas y que en ellas integren la tecnología para la generación y desarrollo de propuestas y proyectos educativos con métodos innovadores de estrategias didáctica.

Castro (2007), en el desarrollo de su artículo “*Experiencias didácticas para el mejoramiento de la práctica pedagógica del profesor de artes plásticas*”, destaca como

principal objetivo el mejoramiento e innovación de las prácticas pedagógicas y la búsqueda de un adecuado propósito, donde el alumnado puedan aplicar los aprendizajes mediante nuevas formas de expresión artística, en la cual participaron personas docentes de instituciones del sistema educativo. La metodología de esta investigación fue desarrollada en fases, como espacios reflexivos, los cuales facilitaron y permitieron valorar el trabajo docente, para lo cual se aplicó un enfoque cualitativo, que promueve y motiva a las personas docentes hacia una investigación acción, dentro y fuera del aula. También, en esta investigación la autora destaca la fundamentación de una práctica pedagógica en la que le permite a la persona docente y a su vez a los educandos, a la posibilidad de asignar nuevos significados al trabajo que se realiza dentro y fuera del contexto escolar. Como conclusiones enfatiza en varias propuestas metodológicas que van dirigidas principalmente al profesorado de secundaria que imparten lecciones en área de Artes Plásticas, pero que pueden ser implementadas o adecuadas otras poblaciones estudiantiles, mediante la planificación de proyectos de aprendizaje, los cuales son convenientes para mejorar las experiencias artísticas de quienes participan en los procesos de aprendizaje. Además, puntualiza que el texto desarrollado facilita la organización de futuras investigaciones que favorezcan la innovación en el aula. Para lo cual, se tomará en cuenta para la formación de estrategias innovadoras donde el desarrollo de los trabajos tanto como la labor del profesorado, como las experiencias del alumnado durante su aprendizaje sean favorables en la construcción de un portafolio de evidencias digital.

Finalmente, Castro (2005), desde el artículo “*Reflexiones respecto a la construcción de conocimientos en el área de la enseñanza de las artes plásticas*”, propone que su propósito principal es la introducción de las innovaciones que surgen cada día en los campos científico, tecnológico, ambiental, social, entre otros, y que afectan de manera significativa la educación y en consecuencia la labor que desempeñan las personas docentes. Castro expone el reconocer a la educación en su función de orientar e impulsar políticas que respondan a necesidades e intereses de quienes conforman el contexto social. Además, como metodología, busca promover propuestas concretas, realizables y transferibles hacia otros contextos, el cual considera diversas aplicaciones pedagógicas, epistemológicas y didácticas que se puedan unir y fortalecer los propios contenidos del área de Artes Plásticas. Para poder concluir con una organización de trabajo de aula reflexivo, que posibilite la creación de

aprendizajes importantes, incrementar la creatividad, con un buen desarrollo de su práctica docente. Por lo que, esta propuesta es de gran importancia para este trabajo de investigación, porque aporta ideas adecuadas para la generación de procesos educativos para las personas docentes que puedan generar a su vez estrategias para ser desarrolladas en sus lecciones, integrando métodos innovadores y estrategias que se desarrollen por medio de proyectos de aprendizaje en los que se fusionen las Artes plásticas y la Tecnología.

Justificación

Esta investigación propone la introducción de estrategias didácticas innovadoras en cuanto al uso de la tecnología, a través de proyectos de aprendizaje por medio de la elaboración de portafolios de evidencias digitales creativos, en el segundo ciclo de educación general básica, para que el progreso educativo en las clases de Artes Plásticas se desarrolle según los objetivos de aprendizaje que se propongan. Por lo que, se considera que el aprendizaje a través de proyectos permite en el estudiantado, obtener una mayor comprensión de los conceptos y su aplicación, ya que “promueve que los estudiantes piensen y actúen con base al diseño de un proyecto, elaborando un plan con estrategias definidas, para dar una solución a una interrogante y no tan solo cumplir objetivos curriculares” (Galeana, 2016, p.3).

De esa manera, con los proyectos de aprendizaje podrían ser abordados varias temáticas o contenidos del plan de estudio, temas que serían cubiertos con un mayor dinamismo, de modo que los educandos puedan aplicar sus habilidades creativas en la presentación de sus trabajos. Para Galeana (2016) son significativos los contenidos de las temáticas, pero también nos indica que es de suma importancia desarrollar esas habilidades en el alumnado:

El énfasis se hace sobre las habilidades de pensamiento de orden superior. De la misma forma en que el contenido curricular, el Aprendizaje Basado en Proyectos es auténtico y del mundo real, la evaluación en referencia es una medición directa del desempeño y conocimiento que tiene el alumno de ese contenido. (p.8)

Ampliando la cita anterior donde el uso de proyectos de aprendizaje es adecuado en el desarrollo de las clases, es imperativo introducir también el avance de la tecnología por lo que, en lo referente a las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), el autor Sunkel *et al.*, (2013), explica que:

No cabe duda, pues, de que es urgente incorporar masivamente las TIC a la educación formal, dado que es el modo más expedito, económico y extendido de reducir la brecha digital es precisamente en las escuelas, y sobre todo en las escuelas públicas, donde el acceso puede democratizarse, porque allí concurre la gran mayoría de los niños y adolescentes. (p.5)

De igual manera, para Fernández (2001) (citado por Cárdenas y Troncoso 2014), hoy en día “la educación por medio de las artes visuales tiene un protagonismo fundamental en la etapa de la enseñanza básica” (p. 192), por lo cual esta investigación se realiza con el fin de innovar esa posibilidad, y que las Artes Plásticas tengan un mayor protagonismo para todas las personas participantes de la educación, con la integración de la tecnología en el desarrollo de los trabajos de clase.

Al respecto, Cárdenas y Troncoso (2014) nos dicen que “los enfoques, métodos y prácticas innovadoras de enseñanza pueden contribuir al mejoramiento de los aprendizajes basados en competencias artísticas, pudiendo enriquecer las facultades imaginativas y simbólicas de los niños y niñas” (p. 192). Mediante un proceso de investigación o creación, por parte del estudiantado, de manera que podrán trabajar de forma relativamente autónoma y con un alto nivel de implicación y que culmina con un producto final que incluye el portafolio de evidencias digital creativo. Se trata de, según Fandos (2003) de:

Generar propuestas viables para el uso de las TIC desde una perspectiva enriquecedora, capaz de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y, por tanto, cuestionarse cómo pueden ayudar a que se logren los objetivos educativos previstos en un programa de formación. (p. 16)

Además, muchas de las técnicas artísticas tradicionales se han transformado dentro de diferentes programas tecnológicos y la introducción de estas a las escuelas se espera que “permitan evolucionarse y adaptarse a una nueva realidad socio-tecnológica para los usuarios” (Bernaschina, 2019, p. 43). De modo que, los educandos vayan iniciándose en la ejecución de proyectos, en donde las técnicas creativas tradicionales y las nuevas tecnologías se fusionen.

Como beneficios sociales, se aspira a la generación de cambios metodológicos que esta investigación expone para las personas docentes del área de las Artes Plásticas, ya que aporta nuevas estrategias útiles, eficientes, competitivas y colaborará en la solución de problemas similares, que se les presentarán a las futuras personas docentes a la hora de realizar sus prácticas educativas.

También, se desea que esta investigación beneficie al profesorado del área de las Artes Plásticas en actualización, superación y transformación de sus aprendizajes, en el progreso de sus prácticas educativas; de igual manera, se organizan estrategias de forma que el alumnado se desenvuelva a través de relaciones interpersonales con su sección en general o por medio de; subgrupos asignados. De ahí la importancia de “planificar dicho proceso y valorar la gama de decisiones que el equipo docente debe tomar de manera consciente y reflexiva, en relación con las técnicas y actividades que pueden utilizar para alcanzar los objetivos de aprendizaje” (UNED, 2013, p. 4), con su entorno en el transcurso de las clases y el proceso de los proyectos de Artes Plásticas.

Asimismo, se integra en el desarrollo de esta investigación a la familia del alumnado, para tratar de forjar cambios hacia la materia de Artes Plásticas, por medio de los ejercicios específicos asignados. Con todo esto, se espera formar una población de estudiantes como personas que puedan hacerle frente a las circunstancias o proyectos que en el futuro se les presenten, para que tengan las bases necesarias para poder dar solución a lo que les propongan. Por ende, esta investigación se formula, ya que hay una ausencia de propuestas similares donde las estrategias didácticas y la tecnología se apliquen en la materia de Artes Plásticas para la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo desarrollado por parte del alumnado de la Educación General Básica.

Estas estrategias se espera que ofrezcan al estudiantado del segundo ciclo de Educación General Básica la oportunidad de explorar y experimentar con diversas técnicas

artísticas de manera creativa y reflexiva, utilizando herramientas tecnológicas para documentar y presentar su trabajo. Este enfoque innovador les permite desarrollar habilidades artísticas tradicionales de manera moderna, mientras incorporan el uso de medios digitales, lo que fomenta una comprensión más profunda de cómo la tecnología puede ampliar y enriquecer el proceso creativo en las Artes Plásticas. Además, al construir un portafolio digital creativo que muestre su progreso y desarrollo artístico, el alumnado puede expresar su creatividad de manera más dinámica, que conecte con su entorno inmediato y adaptarse a los contextos contemporáneos. Esta combinación de tradición artística y tecnología puede inspirar nuevas formas de expresión, lo que promueve así la innovación en el campo de las Artes Plásticas al integrar lo convencional con lo digital, que abra puertas a la creatividad, la experimentación y nuevas metodologías en este ámbito educativo.

Se consideran como aportes para esta tesis hacia el área de las Artes Plásticas: la generación de nuevas formas de expresión artística que exploren líneas inéditas en el arte contemporáneo, que puedan surgir de los educandos, el análisis crítico de obras, artistas o corrientes artísticas desde una perspectiva innovadora que puedan ser usadas como inspiración el desarrollo; la identificación de tendencias tecnológicas emergentes en el arte contemporáneo. También, fomentar el estudio de la interacción entre las Artes Plásticas y otras disciplinas (como la literatura e informática). En definitiva, esta propuesta de tesis en Artes Plásticas busca enriquecer la disciplina, mediante el aporte de nuevos conocimientos y perspectivas innovadoras que permitan comprender mejor la complejidad de la creación y recepción artísticas.

En síntesis, la investigación sobre el desarrollo de estrategias didácticas innovadoras en Artes Plásticas para la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo en el segundo ciclo de Educación General Básica presenta una relevancia pedagógica y social significativa e innovadora al promover el desarrollo de habilidades artísticas y creativas, la integración de la tecnología, el fomento del pensamiento crítico y la autoevaluación, así como la reflexión sobre aspectos sociales y culturales a través del arte. Estos elementos contribuyen al enriquecimiento educativo y al desarrollo integral de las personas docentes como también el de los educandos.

Objetivo General

1. Desarrollar estrategias didácticas innovadoras en Artes Plásticas en la creación de proyectos de aprendizaje para la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo en segundo ciclo de Educación General Básica.

Objetivos Específicos

1. Identificar las estrategias didácticas empleadas por las personas docentes de Artes Plásticas, en los procesos de enseñanza en el segundo ciclo de educación general básica, a través de un instrumento de recolección de datos.
2. Determinar las herramientas digitales que utilizan las personas docentes de Artes Plásticas en el desarrollo de sus clases y las que facilitan la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo en los procesos de enseñanza en el segundo ciclo de Educación General Básica.
3. Diseñar estrategias didácticas innovadoras para los procesos de enseñanza del segundo ciclo de Educación General Básica, a través de proyectos de aprendizaje en la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo.

Capítulo II

Marco Teórico

En este capítulo se describen y profundiza los conceptos y las áreas temáticas esenciales para este proceso investigativo y su vinculación con nuestro objeto de estudio, para dar sustento y teoría a la investigación. Se empezará introduciendo la conceptualización de las artes plásticas.

Artes Plásticas

Las Artes Plásticas son como nos lo describe Acaso (2014) “un proceso intelectual que tiene que ver fundamentalmente con la gestión de conocimiento, como cualquier otra actividad humana en la que se haya producido un proceso de tecnificación” (p. 40), de manera que, las personas encargadas de desarrollarlas requieren una comprensión profunda de los conceptos y tienen la responsabilidad de involucrar herramientas o estrategias didácticas para llevarlas a cabo, lo que pone de manifiesto la importancia de la preparación y de la tecnificación en estas actividades, especialmente para el desarrollo de las Artes Plásticas. Ya que, a su vez estas se enfatizan en “el desarrollo de la interpretación visual” (Acaso, 2014, p. 106), y forman individuos capaces de interpretar y transformar su entorno a través del lenguaje visual que van absorbiendo, y al igual que en la educación en general, se basa en la acumulación y gestión del conocimiento.

Para Fontal *et al.* (2015), la educación artística, entendiéndose hacia las Artes Plásticas en específico, “se comprende como la acción de dirigir, desarrollar y perfeccionar las capacidades, habilidades y destrezas artísticas necesarias para la formación integral de las personas” (p. 3). Este enfoque no solo se centra en la adquisición de técnicas y conocimientos, sino que también la enseñanza de las Artes Plásticas promueve un crecimiento integral del estudiantado, y fomenta su expresión personal y su conexión con el entorno cultural. Esta conceptualización, nos dice que “los maestros deben de entenderla como tal y guiar el desarrollo de la creatividad asumiendo esta etapa de aprendizaje como una fase muy valiosa” (Fontal *et al.*, 2015, p. 5), de modo que cultive en los educandos una apreciación estética y un pensamiento crítico que permita en el alumnado no solo a crear,

sino también interpretar y valorar sus diversas manifestaciones, y contribuye así, a su formación como ciudadanos más completos y sensibles.

Al seguir con la perspectiva de Fontal *et al.* (2015) las Artes Plásticas son “la vía más adecuada para introducir e invitar al público a convertir una imagen en una experiencia, así como para fomentar su participación activa” (p. 39). Lo expuesto sugiere que, a través de ciertos métodos o enfoques que podamos utilizar, es posible transformar una simple imagen en algo más significativo y envolvente para los educandos. Esto se logra al solicitar al estudiantado a interactuar con imágenes y a explorar sus emociones, pensamientos y sensaciones al respecto y llegar a expresarlas de forma crítica. Por ello, se considera que la idea principal de las Artes Plásticas es que, al invitar a participar activamente en la experiencia artística, no solo se observa, sino que también, los educandos se involucran y se conectan de manera más profunda con las obras, lo que enriquece su apreciación y comprensión del arte, se trata además de crear un espacio donde los educandos puedan experimentar y no solo mirar, y se promueve así un compromiso más activo y personal. Se comprende también, que las Artes Plásticas y la enseñanza de las artes en términos generales:

Contribuye a la adquisición de conocimientos y al desarrollo de las capacidades y actitudes específicas que no tienen un equivalente en ninguna otra área y que resulta indispensable para la formación integral de todo el alumnado, las artes en la escuela deben ser un vehículo para la construcción de una sociedad creativa y culturalmente informada, aspecto que, por otra parte, adquiere un interés cada vez mayor entre los responsables de las políticas educativas y culturales. (Fontal *et al.*, 2015, p. 64)

En lo esencial, desde nuestro punto de vista, las Artes Plásticas en la educación son fundamentales para el desarrollo integral del alumnado, ya que fomentan habilidades y actitudes únicas que no se encuentran en otras áreas. Y que, al ser un vehículo para la creatividad y la cultura, contribuye a formar una sociedad más informada y apreciativa del arte, lo cual es cada vez más valorado por quienes diseñan políticas educativas y culturales.

Del mismo modo, para Martínez y Gutiérrez (2011), las Artes Plásticas “acrecientan el tipo de conocimiento que demanda la sociedad, un conocimiento experiencial y creativo que forme parte de una mente crítica” (p. 24). Se entiende con ello, que las Artes Plásticas

enriquecen el tipo de conocimiento que exige la sociedad contemporánea, ya que las artes promueven un aprendizaje basado en la experiencia y la creatividad. Esta orientación no solo estimula la imaginación y la expresión individual, sino que también contribuye al desarrollo de una mente crítica capaz de analizar, cuestionar y apreciar el entorno cultural. De esta manera, las Artes Plásticas se convierten en una herramienta esencial para formar ciudadanos más reflexivos y participativos. Y que, además “su cometido es reforzar los procesos perceptivos, así como la capacidad crítica y selectiva que deben guiarlos” (Martínez y Gutiérrez, 2011, p. 24). Por lo que, esta área de aprendizaje tiene la importante tarea de fortalecer los procesos educativos y perceptivos en los educandos, lo que les permite desarrollarse para observar, interpretar y valorar el mundo que la rodea de manera más consciente y profunda. A través de la creación y apreciación artística, el alumnado desarrolla una capacidad crítica que no solo les ayuda a discernir entre diferentes formas de expresión y estilos, sino que también fomenta un análisis selectivo de la información visual y cultural que consumen. En fin, coincidimos con lo que expresan Acaso y Megías (2017), en cuanto que las Artes Plásticas son:

Un proceso que ha de entenderse como un sistema para explorar el mundo; un equipamiento para interpretar la verdad; un proyecto relacionado con la honestidad, la ética, lo político y lo espiritual; un marco de acción para la emancipación intelectual que nos posibilite habitar ese mundo común. (p. 105)

De modo que, es un enfoque que busca entender la realidad de manera crítica, valorando la honestidad y la ética. Este proceso está vinculado a lo político y espiritual, y nos ayuda a alcanzar una mayor libertad intelectual para participar activamente en la sociedad, ya que es fundamental en un mundo saturado de imágenes y mensajes, en donde el estudiantado forma criterios propios informados y fundamentados, y promueve así una ciudadanía activa y comprometida con su entorno.

Después de haber presentado conceptualmente el término “Artes plásticas” es imperativo para la comprensión del objeto de estudio de esta investigación, tener claridad sobre el concepto Artes y la vinculación entre ambos, por lo que se introduce el termino de artes a continuación.

Las artes

Según lo investigado y expuesto por el profesor y crítico de arte Acha (2015), sobre la conceptualización de las artes, nos dice que ellas:

[...] son conceptos. Al fin y al cabo, que constituyen hechuras humanas, esto es, sistemas culturales. Como tales van de generación en generación y cada una varía los conceptos de acuerdo con sus necesidades históricas. Es por esto que en toda época y tiempo encontramos una formación artística, vale decir, una coexistencia de conceptos residuales, dominantes y emergentes. (p. 7)

Con base a la perspectiva del autor consideramos que el concepto de arte se puede entender como una manifestación cultural profundamente ligada a la humanidad y su evolución. Es además, un reflejo de los valores, creencias y necesidades de cada sociedad en un momento determinado, lo que significa que el arte no es estático, sino que se transforma y mantiene una innovación constante. Este dinamismo permite que surjan nuevas ideas y formas de expresión, mientras que otras se reinterpretan o incluso desaparecen. Por lo que, el arte es un diálogo continuo entre el pasado y el presente, que nos ayuda a comprender mejor nuestra identidad y el contexto en el que vivimos.

También, se comprende que arte es una palabra “excesivamente polisémica” (Heinich, 2010, p. 8) y que ahora su definición es muy amplia dependiendo desde la perspectiva que se mire. Cuando se dice que la palabra arte es polisémica, significa que tiene múltiples significados y connotaciones que varían según el contexto en el que se utilice. Esto puede generar confusión, ya que lo que para una persona o cultura puede considerarse arte, para otra puede no serlo. Esta diversidad de interpretaciones refleja la complejidad del fenómeno artístico y cómo está influenciado por factores sociales, históricos y personales. De modo que, la polisemia del término destaca la riqueza de sus proyecciones, pero también su capacidad para desdibujar fronteras y generar debates sobre lo que realmente significa ser "artístico".

De acuerdo con Acha, (2015), según las estrategias que vayamos a generar “hemos de redefinir las artes de acuerdo con nuestras realidades” (p. 8). De la mano con las

transformaciones del panorama actual, donde las realidades globales y locales evolucionan constantemente, es imperativo que las artes dejen de ser meras representaciones o entretenimientos. Necesitamos redefinir las artes para que se conviertan en herramientas didácticas dinámicas y reflexivas, profundamente entrelazadas con nuestras experiencias y desafíos contemporáneos. Esto implica que las estrategias que desarrollemos para las prácticas artísticas deben ir más allá de los cánones tradicionales, abrazando la diversidad cultural, las innovaciones tecnológicas y las problemáticas sociales que nos definen. Las artes, entonces, no solo reflejarán, porque están en constante evolución, nuestras realidades, sino que también las moldearán, ofrecerán nuevas perspectivas y fomentarán el diálogo y la acción frente a los complejos escenarios que enfrentamos como sociedad, principalmente dentro de las prácticas educativas docentes y los proyectos que se generen para los educandos. El concepto de arte no solo es polisémico, sino que también al estar en constante acción y transformación:

Forma parte de nuestra condición humana, de nuestra identidad, de nuestra forma de ser, es una parte de la vida, de nuestra forma de comunicación y expresión. En definitiva, el mundo sin arte sería un mundo sin emociones, un mundo sin personas. (Fontal *et al.*, 2015, p. 26)

Considerando que, el arte en plena acción procesa y comparte emociones complejas, ideas abstractas y experiencias que de otra manera serían incommunicables. Es un reflejo de nuestra alma y de la colectividad, un espejo de alegrías, tristezas, esperanzas y miedos. Por ello, un mundo sin arte se considera como un mundo desprovisto de su esencia emocional y de su capacidad de conexión profunda, un lugar donde la riqueza de la experiencia humana se vería drásticamente empobrecida, en definitiva, sin el arte existiría un mundo sin la plenitud de lo que nos hace verdaderamente personas.

La plástica

La plástica pertenece a un grupo muy amplio de disciplinas dentro de las Bellas Artes como lo son la pintura, la escultura, el dibujo, el grabado y la cerámica. Estas disciplinas se

han clasificado de maneras diversas en épocas distintas de acuerdo con el concepto de arte de cada momento histórico. Es importante tener presente que la plástica en la enseñanza del arte:

Debe orientarse a desarrollar capacidades en nuestros alumnos, despertar su espíritu crítico, formarlos como consumidores habituales de imágenes y desarrollar su creatividad. Es un error alejarnos de la educación para tratar de formar artistas, estimulando únicamente a los alumnos con mayor predisposición expresiva y generando frustración en aquellos que puedan experimentar dificultades. (Fontal *et al*, 2015, p. 8)

Lo que Fontal *et al* (2015) subraya es la importancia de una educación plástica inclusiva y formativa, que no se enfoque exclusivamente en descubrir talentos excepcionales, sino en desarrollar capacidades fundamentales en todos los educandos. La enseñanza del arte enfocado en las plásticas, debe ser una herramienta para despertar el pensamiento crítico, fomentar la sensibilidad visual y cultivar la creatividad como una competencia transversal, útil en muchos aspectos de la vida. Considerar el arte solo como un medio para formar artistas es un enfoque limitado que puede excluir a muchos educandos, especialmente a aquellos que no muestran habilidades destacadas desde el principio. Esto puede generar frustración y desinterés, cuando en realidad el arte debería ser un espacio donde todos puedan explorar, equivocarse, expresarse y crecer con diferentes materialidades y procesos creativos. La plástica debe asumir el desafío de hacer del arte una experiencia significativa y accesible para todos, entendiendo que el desarrollo creativo no es exclusivo de unos pocos, sino una posibilidad humana que puede cultivarse con la orientación adecuada.

La investigadora Sánchez (1991) (citada por Martínez y Gutiérrez, 2011) describe lo que las plásticas deberían de tener y desarrollarse para los educandos, “dotados de recursos, habilidades y conocimientos para entender ese universo de mensajes gráfico-plástico-visual que les rodea, y que deben estar capacitados para leer y frente al cual puedan establecer criterios estéticos y disponer de una actitud crítico-selectiva” (p. 24). Esta idea destaca la importancia de que los educandos con la plástica no solo aprendan a crear imágenes, sino también a interpretar y reflexionar sobre el entorno visual que los rodea. En una sociedad

saturada de estímulos gráficos y visuales, es fundamental que los educandos en nuestra opinión, desarrollen habilidades para leer e interpretar estos mensajes de manera crítica, comprendiendo sus significados, intenciones y efectos. En el desarrollo de ejercicios plásticos los educandos deben, por tanto, obtener no solo, las herramientas necesarias para formar criterios estéticos propios, ser selectivos ante la información visual que consumen y no aceptarla de forma pasiva, sino que también, poder trabajar con diversidad de materiales que les permita desarrollarse creativamente. De este modo, por medio de la plástica los educandos se convierten en ciudadanos visualmente alfabetizados, con capacidad para analizar y responder creativamente al mundo gráfico en el que viven.

Las Artes Plásticas en la Enseñanza Primaria

El concepto de arte en la enseñanza primaria, desde el punto de vista de las Artes Plásticas, es “como una forma de pensamiento y no exclusivamente como una vía de manifestación de los estados afectivos” (Martínez y Gutiérrez, 2011, p. 17) por lo que, este debe entenderse no solo como una expresión emocional, sino como una forma de pensamiento que estimula la reflexión, la creatividad y la capacidad de análisis en los educandos. Concebir el arte únicamente como un canal para manifestar sentimientos limita su potencial educativo, ya que las actividades artísticas también permiten que el alumnado explore conceptos abstractos, resuelva problemas visuales, tome decisiones y desarrolle el pensamiento crítico a edades tempranas. En este sentido, el arte se convierte en una herramienta cognitiva y significativa que enriquece el aprendizaje integral del educando, al fomentar habilidades intelectuales que van más allá de lo emocional. Con esto entendemos también que el concepto de arte en la educación primaria es:

Una forma de juego fácilmente observable que hace de este una actividad divertida y gráficamente también es, simultáneamente, una forma de lenguaje que el propio niño fija y perfecciona a lo largo de toda la primera infancia y mediante el cual enlaza la función de lo real con las raíces de su propia personalidad. (Martínez y Gutiérrez, 2011, p. 19)

El arte infantil, las pláticas en la educación primaria pueden entenderse como una forma de juego natural y placentero, a través del cual el alumnado se expresa y se comunica de manera visual. A medida que el educando crece, va desarrollando su propio lenguaje personal que le permite conectar su mundo interno con la realidad que lo rodea, formando así parte de su identidad y crecimiento emocional.

Estrategias didácticas

Las estrategias didácticas se reflexionan que son de suma importancia para “promover la espontaneidad y creatividad” (Brenes, 2003, p. 14), tanto del alumnado como también, en el crecimiento de las prácticas docentes. Se expondrán los conceptos de estos puntos por separado, pero estas primeramente se van a comprender de manera conjunta, ya que son un enfoque de la pedagogía y, por ende, hacia la construcción de la propuesta educativa que se plantean. Segundo, estas tendrán su enfoque hacia las enseñanzas y los aprendizajes del estudiantado. De modo que, estas puedan ser según el currículo “aplicadas en el desarrollo de los diversos temas que se deben de trabajar, en el cumplimiento de su programa” (Brenes, 2003, p. 14).

Estrategias

La palabra estrategia es muy versátil ya que, ha sido utilizada en la aplicación de planeamientos no solo educativos, sino que también en acciones políticas o militares. Las estrategias son concretamente explicadas como “el arte y la ciencia para disponer el movimiento de las tropas hasta el instante de la batalla” (Brenes 2003, p. 13). Se entiende el movimiento como procedimientos o acciones que se ejecutan en conjunto, dirigidas a cumplir un objetivo o resolver un problema, “que permita articular, integrar, construir, además de adquirir conocimiento” (Vargas 2020, p. 70), en el contexto académico por parte de los sujetos protagonistas de la educación.

Por lo cual, y como lo expresan Díaz y Hernández (2002), (mencionados por Huerta, 2015) las estrategias en este caso de enseñanza y de aprendizaje se deben de “involucrar en la promoción de aprendizajes significativos a partir de contenidos escolares” (p. 26), donde

el alumnado tengan la libertad de generar propuestas originales, pero siempre con la guía del docente de modo que, las estrategias sean abordadas y se integre aspectos relevantes de “diseño y empleo de objetivos e intenciones, ilustraciones, modos de respuesta, organizadores anticipados, redes semánticas, mapas conceptuales, etc.” (Huerta, 2015, p. 26). Lo anterior implica un gran desarrollo que unido a la didáctica permite lograr cambios importantes en el “proceso educativo” (Huerta, 2015, p. 26).

Para Bixio (2001), (mencionada por Huerta, 2015), indica que las estrategias son “el conjunto de acciones que realiza el docente con clara y explícita intencionalidad pedagógica” (p. 26), al comprender que cada acción o recurso que se utilice para el desarrollo de los aprendizajes permitirán un buen desarrollo de los procesos educativos. Además, se comprende que las estrategias son todo aquello que la persona docente utiliza para que los aprendizajes se den de la mejor manera, aunque para todo el estudiantado se desarrolle de diferente forma “dado que cada alumno requiere de una intervención pedagógica diferente en cada momento” (Huerta, 2015), ya que, cada educando tiene un proceso “individual y único” (p. 26), aunque las construcciones de sus aprendizajes se den en conjunto e interactivo con los demás sujetos a la vez.

Didáctica

Según Brenes (2003), la didáctica es “la ciencia que investiga los métodos más eficaces para llevar a cabo el acto de enseñar” (p.13). Por lo que, se entiende que es una tarea fundamental del profesorado la selección de recursos y la elaboración de materiales que tienen el propósito de “posibilitar el encuentro del estudiante con procesos que le permitan identificar, analizar, desarrollar, de construir y reconstruir saberes pedagógicos” (Hernández *et al.*, 2009, p.132). El profesorado en este ambiente de acción asume el papel de “facilitador, mediador, guía o conductor del proceso didáctico” (Hernández *et al.*, 2009, p.131).

Además, y como lo define Hernández *et al.* (2009), la didáctica es “un ámbito especializado” (p.37), un “ámbito prescriptivo (instrumental, técnico) de la Pedagogía” (p. 39). Asimismo, este autor indica que es “el proceso de preparación, organización y ejecución de una serie de actividades” (p. 39), las cuales son elaboradas por la persona docente y por su alumnado.

Dicha preparación implica diversas acciones estratégicas como el “estudio y revisión de fuentes bibliográficas y electrónica, definir objetivos, establecer secuencias para los contenidos, diseñar actividades y preparar materiales” (Hernández *et al.*, 2009, p.39). Se resaltan las realidades sociales y económicas del entorno, en especial de la realidad escolar para poder generar las adecuadas estrategias didácticas.

En relación con lo anterior, las estrategias didácticas son un “proceso integral” y “explícito” donde parten los lineamientos pedagógicos del plan de estudio (Hernández *et al.*, 2009, p.132). En las que se utiliza “el empleo de medios y recursos”, para poder ofrecer diversas opciones tecnológicas y las “posibilidades reales de acceso a los equipos y materiales” (Hernández *et al.*, 2009, p.133).

Se entiende entonces que, la didáctica como estrategia, desarrolla en el estudiantado el poder de “construir su personalidad y su propio proyecto de vida, como sujeto libre y responsable” (Hernández *et al.*, 2009, p.129), esto enfocado en el constructivismo y en la pedagogía crítica, de modo que con la proposición de estrategias didácticas favorezcan el desarrollo de habilidades cognitivas, actitudes y destrezas requeridas por parte del profesorado y el estudiantado, no solo como una “actividad técnica” (Hernández *et al.*, 2009, p. 130) sino responde como una responsabilidad social.

Proyectos de Aprendizaje

Los proyectos de aprendizaje son definidos por Hernández *et al.* (2009) como:

Una secuencia de tareas planificadas en una unidad compleja, que tiene una intencionalidad práctica y productiva, donde, a través de su progreso los estudiantes pueden alcanzar la resolución de problemas mediante el trabajo cooperativo. Los proyectos de aprendizaje se considera el abordaje de un problema o una idea que busca una respuesta integral tomando en cuenta el contexto de donde se genera esa idea o problema. De modo que los proyectos son factibles cuando se elaboran a partir del desarrollo de varios contenidos curriculares integrados o bien, de un problema, una necesidad o un interés grupal. (p.194).

Se interpreta, que los proyectos de aprendizaje basados en la resolución de un tema o la propuesta de resolver un problema, genera en el alumnado el desenvolvimiento de sus fortalezas y la “conjugación entre el conocimiento y las habilidades creativas e imaginativas” (Hernández *et al.*, 2009, p. 194).

Para Blanchard y Muzás (2016), los proyectos de aprendizaje son más que una metodología, para ellas son un marco teórico práctico, donde se diseña una organización del aula y que también, permite en la práctica vincular los aprendizajes con la vida donde el estudiantado aplique lo que ya saben, lo que tiene y lo que quieren desarrollar. Todo esto focalizado en “los procesos de comprensión y de aprendizaje de cada uno de los alumnos, en función de sus necesidades” (p. 56). Además, el organizar el aula para trabajar con proyectos, manifiestan Blanchard y Muzás (2016) es “favorecer la motivación y participación libre de todos, el pensamiento crítico, el trabajo en equipo y la construcción colectiva” (p. 57), de manera que se atiende a las diversidades que existen dentro del aula.

Según la investigadora y docente de arte Acaso (2014), los proyectos de aprendizaje se deben de estructurar “a partir de unidades didácticas que cubran los cuatro contenidos fundacionales básicos (creación, crítica, historia del arte y estética)” (p. 98). Comprendiendo que los proyectos de aprendizaje en arte deben diseñarse de forma integral, ya que incluye no solo la práctica creativa, sino también la reflexión crítica, el conocimiento del contexto histórico y la comprensión de lo estético-plástico. Esto significa que enseñar arte no se limita a hacer dibujos, sino que debe ofrecer a los educandos una experiencia completa, donde puedan producir obras con diversidad de materiales y herramientas, analizar y cuestionar lo que ven, lo que hacen, conocer las raíces culturales del arte y desarrollar una sensibilidad hacia la belleza, lo abstracto y el significado personal. Al combinar los cuatro aspectos mencionados, se forma una educación artística más profunda, generando proyectos de aprendizaje que no solo estimula la creatividad, sino que también construye pensamiento y cultura visual.

De igual manera, para Fontal *et al.* (2015), los proyectos de aprendizaje deben plantearse “ofreciendo a los alumnos la posibilidad de transformar, crear, recrear, inventar o descubrir otras respuestas e interpretaciones” (p. 51). Por lo que, la generación de proyectos de aprendizaje debe ir más allá de seguir instrucciones o reproducir modelos, ofreciendo al estudiantado un espacio de libertad donde puedan explorar, proponer nuevas ideas y construir

significados propios. Esto implica que, el proceso artístico debe ser abierto y flexible, permitiendo a cada educando el poder transformar lo que se le presenta, recrearlo desde su visión personal, inventar nuevas formas de expresión y descubrir diferentes maneras de interpretar el mundo. De este modo, el arte en la educación se convierte tanto para el profesorado como para los educandos en una experiencia activa y significativa, donde se valora la originalidad y se fomenta el pensamiento divergente como parte esencial del desarrollo creativo. Con los proyectos de aprendizaje se abre un abanico de trabajo que realizar en las aulas, tal como nos lo indica Fontal *et al.* (2015):

Existen inagotables posibilidades, multitud de actividades y propuestas prácticas que podemos llevar a cabo con nuestros alumnos con las que motivar su expresividad creativa, desarrollando la experimentación personal y el intercambio. Será tarea de cada maestro explorar, pensar, crear y recrear su propio proyecto para motivar a sus alumnos en el descubrimiento y desarrollo de su imaginación. (p. 69)

Los proyectos de aprendizaje en Artes Plásticas ofrecen un campo muy amplio y diverso, lleno de oportunidades para fomentar la creatividad del alumnado. Hay muchísimas actividades y enfoques que se pueden adaptar según los intereses y necesidades del grupo, lo que permite estimular su expresión personal y promover el intercambio de ideas. En este sentido, como personas docentes tenemos un rol fundamental como guías y creadores de experiencias significativas; responsables de diseñar proyectos de aprendizaje que despierten la curiosidad, inviten a experimentar y permitan al alumnado a explorar y desarrollar su imaginación sin miedo a equivocarse. La clave está en atreverse a innovar, generando estrategias didácticas dinámicas y en ver cada propuesta como una oportunidad para que los educandos descubran su propio lenguaje artístico.

Siguiendo con todo lo interesante y adecuado que nos expresa Fontal *et al.* (2015), en cuanto a la Enseñanza de las Artes Plásticas y con la generación de proyectos de aprendizaje, nos dice que “se logra fomentar el aprendizaje significativo, fundamental para que los nuevos conceptos no sean olvidados, incorporándolos activamente a la cultura y a la vida de quienes participan en sus actividades” (p. 69) además, con ello se “configuran una nueva interpretación en la que cada individuo aporta su propia personalidad, dando lugar a un

espacio en el que todos tienen algo que decir” (p. 69). Se comprende que, la Enseñanza de las Artes Plásticas, cuando se genera a través de proyectos de aprendizaje bien diseñados, puede forjar un aprendizaje que realmente impacte en la vida de los educandos, ya que no se van a tratar solo de memorizar contenidos, sino de desarrollarlos y de integrarlos en su forma de ver y vivir el mundo en sus propuestas creativas. Al involucrarse activamente, los educandos no solo aprenden técnicas o conceptos, sino que también construyen sentido a partir de su propia experiencia. Esto abre la puerta a interpretaciones diversas, donde cada educando tiene la posibilidad de expresar su identidad y su mirada única, generando un ambiente inclusivo y enriquecedor en el que todas las voces son valiosas, especialmente en la educación primaria la cual nos enfocamos.

Portafolio de evidencias

La definición de portafolio de López *et al.* (2004) (citado por Dino y Tobón, 2017) mencionan que “el portafolio se conforma de varios trabajos que permiten percatarse de los conocimientos que el alumno tiene de la asignatura” (p. 76). Al igual que, para Ahumada (2005), junto con Joyes *et al.* (2010) (citados en Dino y Tobón, 2017) indican que el portafolio es “una compilación de materiales, trabajos y actividades que demuestran las evidencias y vivencias que permiten apreciar el avance en sus conocimientos” (p. 76). Siendo una descripción muy clara de lo que es y de lo que debe de contener, en rasgos generales.

Por su parte Dino y Tobón (2017) están de acuerdo con la descripción de portafolio dado por Jarauta y Bozu (2013), quienes expresan que este debe “fomentar el desarrollo de acciones de aprendizaje autónomo, de reflexión sobre la propia práctica, lectura individual y de reconocimiento de los conflictos, problemas y contradicciones que surgen en la realidad concreta” (p. 76). Por lo anterior, generar un portafolio de evidencias en clase concibe la oportunidad de crecimiento artístico, intelectual y personal con la apropiación de conocimiento a través de la mediación pedagógica del profesorado y que a su vez, permite en el estudiantado la realización de trabajos o proyectos innovadores donde generen portafolios de evidencias digíteles.

Innovación

La innovación es un concepto muy tratado actualmente, no solo en el área educativa, la cual es la que nos compete en esta investigación, sino que es un término que se puede acoplar a varias “áreas del conocimiento” (Fernández y Alcaraz, 2016, p.21), en especial las que tiene que ver con las áreas tecnológicas, que impulsa hacia la educación una necesidad y casi una exigencia, para el profesorado en pro de una calidad educativa que rara vez se explica o se detalla.

Según Carbonell (2001), (mencionado por Fernández y Alcaraz, 2016) define a la innovación como “una serie de intervenciones, decisiones y procesos, con cierto grado de intencionalidad y sistematización, que tratan de modificar actitudes, ideas, culturas, contenidos, modelos y prácticas pedagógicas” (p.27). Y que estas también introducen desde una línea renovadora, nuevos proyectos y programas, materiales curriculares, estrategias de enseñanza y de aprendizaje, modelos didácticos de manera que se generen nuevas formas de organizar y gestionar el currículum, el centro y la dinámica del aula.

Al respecto, Orrego (2022), nos indica que la innovación es algo muy sencillo que solamente “se refiere al acto de hacer las cosas diferentes a lo que se ha hecho anteriormente, así que, lo nuevo se define siempre en función de una situación educativa determinada, su rutina y su historia” (p.97). Lo que me lleva a pensar un mínimo cambio de acción en nuestras prácticas educativas, como se ha venido haciendo como trabajos ya es innovación. Además, el concepto de innovación, pero desde una perspectiva educativa puede entenderse, según Cabero *et al.* (2016) como:

“Toda acción planificada para producir un cambio en las instituciones educativas que propicie una mejora en los pensamientos, en la organización y en la planificación de la política educativa, así como en las practicas pedagógicas, y que permita un desarrollo profesional e institucional con el compromiso y comprensión de toda la comunidad educativa”. (p.123)

La innovación en el ámbito educativo se entiende como la representación de un proceso fundamental para transformar y mejorar las formas de enseñar y aprender. No se

trata únicamente de incorporar nuevas herramientas o métodos, sino de generar cambios significativos que impacten en la manera en que se concibe la educación. En este sentido, la práctica de la persona docente adquiere un papel central, ya que son el profesorado quienes impulsan la renovación pedagógica mediante la reflexión, la creatividad y la adaptación constante a las necesidades del estudiantado. Innovar implica por lo investigado, cuestionar lo tradicional, buscar estrategias más inclusivas, colaborativas y contextualizadas, y promover un aprendizaje más dinámico y significativo. Así, la innovación educativa se convierte en un compromiso compartido que fortalece tanto el desarrollo profesional de la persona docente como la calidad y pertinencia del proceso educativo en su conjunto.

Creatividad

La creatividad según Menchén (2015), nos la define como, una capacidad universal y que esta no es mágica, “es una característica natural y básica de la mente humana, que se encuentra potencialmente en todas las personas” (p. 47). Añadido a esto Lloyd (2022) nos afirma que la creatividad “es la capacidad de ser creativo, de crear algo a partir de sentimientos y experiencias personales, puede reflejar y nutrir la salud emocional” (p.73). Ambas definiciones coinciden en, concebir la creatividad como una capacidad innata presente en todo ser humano, aunque difieren en el énfasis que le otorgan. Mientras Menchén la aborda desde una perspectiva cognitiva y universal, Lloyd la asocia con la expresión emocional y la construcción personal. De esta manera, se comprende que la creatividad no solo implica generar ideas nuevas, sino también conectar lo racional con lo afectivo. Sin embargo, se considera que, una visión crítica invita a no limitar su comprensión únicamente a una cualidad individual, sino a reconocer que también se potencia en contextos educativos, sociales y culturales que estimulan la libertad de pensamiento y la exploración personal, aunado a la integración de las tecnologías actuales que permite la exploración y el desarrollo de las habilidades.

De igual manera, para Palomino (2024) la creatividad es la “habilidad para generar ideas y conceptos o soluciones nuevas y útiles a un problema. Es una habilidad esencial en el desarrollo humano, ya que nos permite adaptarnos a situaciones nuevas y complejas y encontrar soluciones creativas a problemas cotidianos” (p. 8). La creatividad, entendida como

la capacidad de proponer ideas originales y resolver desafíos de manera innovadora, se convierte en un pilar fundamental tanto en el aprendizaje del estudiantado como en la transformación de las prácticas docentes. En el ámbito educativo, esta habilidad impulsa a los educandos a pensar de forma crítica, adaptarse a contextos cambiantes y construir conocimientos significativos. Para el profesorado, representa una herramienta indispensable que favorece la innovación pedagógica, permitiendo diseñar experiencias de enseñanza más dinámicas, participativas y contextualizadas. Así, la creatividad se consolida como un motor que transforma los procesos educativos, promoviendo una educación más reflexiva, flexible y orientada a la resolución de problemas reales.

Para Fontal *et al.* (2015) “la creatividad se aprende y se desarrolla como parte de la expresión artística, como parte del ser humano. Si entendemos la creatividad como una capacidad estimulante, entonces comprendemos la posibilidad de su enseñanza, entrenamiento y aprendizaje” (p. 7). Esta autora propone que la creatividad no es algo exclusivo de ciertas personas, sino una capacidad que todos tenemos y que puede cultivarse, especialmente a través del arte, principalmente de las Artes Plásticas en la educación primaria. Si se concibe como una habilidad que impulsa a pensar, imaginar y crear, entonces también es posible enseñarla, practicarla y fortalecerla dentro y fuera del aula. Desde esta perspectiva, el arte y el desarrollo de la creatividad no solo son formas de expresión, sino también un terreno fértil para que el alumnado desarrolle su potencial creativo como parte de su crecimiento personal y humano.

Igualmente, se considera que el desarrollo de la creatividad “no es un proceso lineal, sino rizomático. Las fases se suceden dependiendo de las necesidades de cada momento y van abriendo nuevos caminos sobre ir y volver” (Acaso y Megías, 2017, p. 176). Por lo que, el desarrollo de la creatividad no siempre sigue un camino fijo o predecible, sino que avanza de forma flexible y cambiante, adaptándose a las circunstancias y necesidades del momento de cada educando. No hay una única manera de crear ni un orden estricto a seguir; cada educando puede tomar distintas rutas, detenerse, volver atrás o comenzar desde otro punto según lo que requiera su proceso creativo. Esta perspectiva, se comprende como acción que, reconoce que la creatividad es dinámica y abierta, como una red de ideas que se conectan en múltiples direcciones. En lugar de avanzar en línea recta, el proceso creativo explora, se

reinventa y se transforma constantemente, permitiendo que surjan nuevas posibilidades en cada etapa del camino.

Siguiendo con las conceptualizaciones dadas por Menchén (2015), el cual nos define la creatividad como “la capacidad para captar la realidad de manera singular y transformarla, generando y expresando nuevas ideas, valores y significados” (p. 49) y que, además, es un “momento de exploración y búsqueda constante de información, ensayo y tanteo [...]. Se trata de un proceso de aproximación, adquisición de ideas, conocimientos y material” (p.65). La creatividad puede comprenderse como una habilidad que permite observar el entorno desde una mirada diferente, transformando lo conocido en algo nuevo y con significado propio. Implica una manera original de interpretar la realidad, en la que las personas no solo reproducen lo que ya existe, sino que aportan nuevas perspectivas, ideas y valores que enriquecen su comprensión del mundo, de forma original e innovador. Este enfoque destaca que la creatividad no se limita a la imaginación, sino que conlleva un proceso activo de transformación y reinterpretación constante.

Asimismo, se entiende que la creatividad es un proceso en continuo desarrollo, basado en la exploración, la búsqueda de información y la experimentación. No solo puede surgir de manera espontánea, sino que requiere curiosidad, práctica y apertura al aprendizaje. Desde esta visión, ser creativo implica investigar, probar y construir conocimiento a partir de los propios descubrimientos, lo que convierte a la creatividad en un camino de aprendizaje permanente y en una herramienta esencial para la innovación educativa y personal.

Tecnología

La tecnología desde las Tecnologías de la Información TIC, se comprenden como los “instrumentos al servicio de la construcción emergente de nuevos procesos de enseñanza y aprendizaje” (Cabero *et al.*, 2016, p. 13). Y a su vez, son herramientas que “constituyen una importante aportación al desarrollo de las competencias para aprender de forma constructiva y activa” (Cabero *et al.*, 2016, p. 105).

Comprendiendo que, la tecnología no solo implica el uso de herramientas o dispositivos, sino que representa un proceso transformador, estructurado y colectivo, orientado a transfigurar el entorno para satisfacer necesidades humanas y sus aprendizajes.

Esta perspectiva es especialmente útil cuando se aplica a contextos educativos, como en este caso, la introducción del portafolio de evidencias digital, ya que este recurso no solo organiza información, según lo indagado; sino que también refleja una evolución en las formas de enseñar, aprender y evaluar. A su vez, y según como nos lo describe Cabero *et al.* (2016) las TIC ofrecen:

Más posibilidades que puedan ayudar a que la enseñanza esté basada en el aprendizaje, centrada en el discente, en un aprendizaje flexible, abierto y activo por parte del educando. Por lo tanto, las tecnologías deben usarse para cubrir las carencias de la enseñanza tradicional y ser un complemento para el aprendizaje. (p. 105)

Se comprende por medio de este comentario que, el uso de las tecnologías en la educación, en la transformación de las prácticas educativas va más allá del uso de aparatos o herramientas, ya que constituye un proceso social y estructurado que busca transformar el entorno para responder a las necesidades del desarrollo de las lecciones y del estudiantado, al favorecer sus aprendizajes.

También, se considera junto con ello que, la realidad aumentada, como concepto de tecnología, “favorecen el aprendizaje por descubrimiento mejoran la información disponible para los estudiantes y ofrecen la posibilidad de investigar el entorno natural y estudiar objetos muy difíciles de conseguir en la realidad” (Cabero *et al.*, 2016, p. 109). Se comprende por eso que, las tecnologías actúan como una ventana al conocimiento, permitiendo que el estudiantado explore, experimente y construya su propio aprendizaje a través de la curiosidad. De igual manera, las herramientas tecnológicas y los programas digitales amplían los límites del aula, brindando acceso a información diversa y recursos que facilitan la comprensión del mundo. Además, hacen posible observar y analizar fenómenos o elementos que serían inalcanzables en la realidad cotidiana, transformando así el proceso educativo en una experiencia más interactiva, investigativa y significativa. Por lo que, y siguiendo con lo expuesto por Cabero *et al.* (2016) se concuerda que se puede:

Favorecer el proceso de aprendizaje con un carácter activo, dinámico, creativo, colaborativo y reflexivo. Lo cual, permite la incorporación de estas herramientas

informáticas para la puesta en marcha de metodologías más activas, acordes con el nuevo planteamiento educativo bajo el paradigma constructivista. (p. 105)

Este autor, Cabero, destaca acertadamente el papel transformador de las tecnologías en la educación, pues no se limitan a ser simples recursos de apoyo, sino que actúan como mediadoras del conocimiento y promotoras del aprendizaje autónomo. Desde una mirada crítica, se puede considerar que su verdadero valor radica en cómo se integran pedagógicamente, más que en su uso por sí mismo. Es decir, el potencial educativo de las herramientas digitales ya sea aparatos electrónicos o diferentes *Hardware* o *Software*, depende de la capacidad del profesorado para fomentar experiencias de aprendizaje activas, colaborativas y reflexivas, en coherencia con el enfoque constructivista. Por tanto, las tecnologías deben potenciar la creatividad y el pensamiento crítico del estudiantado dentro de un contexto educativo significativo, donde entren a lecciones mucho más innovadoras con didácticas modernas.

Además, se coincide con lo que expresan los autores Rey y Escalera (2013), quienes opinan que el portafolio digital creativo; como producto del uso de las tecnologías dentro de los aprendizajes educativos, se concebirse como parte fundamental de la tecnología, es “un instrumento que combina las herramientas tecnológicas con el objeto de reunir trabajos que permitan el seguimiento y la evaluación del proceso de aprendizaje del alumno” (p.1); además, los autores sostienen que “su uso es muy útil, aunque aún no está extendido por los docentes, tiene la capacidad de incorporar las nuevas tecnologías de información y comunicación al proceso de aprendizaje” (p.1). Y se espera con esta investigación encontrar las debidas estrategias para su uso y aplicación en la educación básica principalmente desde la primaria.

Esto destaca el valor de la tecnología, a través del portafolio digital creativo como una herramienta que va más allá del simple almacenamiento de trabajos, ya que documenta, organiza y evalúa de manera continua el proceso de aprendizaje de cada educando. Este recurso al estar vinculado con el uso de tecnologías de la información y la comunicación, no solo moderniza la práctica educativa de las Artes Plásticas, sino que también facilita una enseñanza más personalizada, dinámica y centrada en el alumnado. Aunque, por lo investigado, su implementación aún no es común entre el profesorado de las Artes Plásticas,

su potencial es evidente, especialmente en niveles como la educación básica, donde puede convertirse en un medio eficaz para fomentar la autonomía, el pensamiento reflexivo y el compromiso del educando con su propio proceso formativo. A través de esta investigación, se busca precisamente identificar estrategias didácticas prácticas para incorporar el portafolio digital creativo en el aula de Artes Plásticas, haciéndolo accesible y útil tanto para el profesorado como para los educandos de la primaria en la enseñanza básica.

Prendes y Cerdán (2021), nos indican que “la rapidez con que cambia la tecnología hace necesario investigar nuevos modelos y estrategias de enseñanza-aprendizaje que faciliten al individuo la asimilación en el menor tiempo posible de los cambios tecnológicos y lo capaciten para las nuevas demandas” (p.35) empleándolas en el desarrollo de sus clases de Artes Plásticas tanto las personas docentes como el alumnado.

En cuanto a lo anterior se considera que, en un mundo donde la tecnología avanza constantemente, es fundamental que tanto el profesorado como el estudiantado se mantengan en un proceso de adaptación continua, especialmente en áreas como las Artes Plásticas, que hoy pueden enriquecerse enormemente con herramientas digitales. No se trata solo de incorporar tecnología por moda, sino de encontrar nuevas formas de enseñar y aprender que respondan a los cambios del entorno y preparen a los educandos para los desafíos actuales. Esto implica investigar y aplicar metodologías innovadoras y generar estrategias didácticas que hagan más accesible y significativa la experiencia educativa, permitiendo una asimilación rápida y útil de los avances tecnológicos. Por lo que, el rol del profesorado es clave, debe estar dispuesto a explorar, actualizarse y guiar a los discentes en el uso creativo y crítico de la tecnología dentro y fuera del aula, ya que actualmente la tecnología se encuentra en cualquiera de los contextos de los educandos.

Otro elemento importante que nos mencionan Prendes y Cerdán (2021), es que cualquier “herramienta tecnológica puede tener aplicaciones en educación, pero es igualmente cierto que algunas herramientas se diseñan específicamente para que sean útiles en este contexto. Hay un amplísimo abanico de plataformas, diseñadas específicamente para enseñar y aprender” (p.38) lo cual pueden ser de total colaboración como complemento tanto para el desarrollo de las practicas docentes como el desarrollo de los aprendizajes del estudiantado. Por lo que, Fontal *et al.* (2015) indica la relevancia de la tecnología en la educación y al respecto menciona que:

En la ley educativa encontramos referencias a las tecnologías de la información y la comunicación como medio de aprendizaje y desarrollo de las capacidades artísticas en el alumnado. Estas herramientas nos proporcionan numerosos recursos de intervención y puesta en marcha de actividades que implican la interacción con/ entre/ del alumnado, estimulando así su pensamiento, sus destrezas y habilidades creativas. (p.46)

Este es el reconocimiento del valor de las tecnologías de la información y la comunicación no solo como un recurso técnico, sino como un medio esencial para enriquecer el aprendizaje, especialmente en áreas como la educación artística, especialmente en las Artes Plásticas. Estas herramientas abren un abanico de posibilidades para diseñar actividades más dinámicas, interactivas y personalizadas, donde los educandos no solo consumen contenidos, sino que participan activamente en el desarrollo de sus propias construcciones. Al integrar estas tecnologías en las clases de Artes Plásticas, se estimula el pensamiento creativo, se fortalecen habilidades digitales y se fomenta el trabajo colaborativo, lo que permite que cada educando explore creativamente su expresión artística desde nuevas perspectivas. Además, esto responde a las necesidades actuales de una educación más conectada con el entorno digital, al preparar al estudiantado para desenvolverse en una sociedad en constante transformación tecnológica. Siguiendo con las descripciones sobre tecnología que nos ofrece Fontal *et al.* (2015) se comprende que:

Se trata de un recurso motivador y muy conocido por nuestros alumnos, quienes se conectan y comunican a diario [...]. El propio currículo contempla las tecnologías en el marco de las competencias [...] por lo que su uso y enseñanza se configuran como claves para una educación artística actualizada. (p. 71)

Las tecnologías digitales representan una herramienta cercana y cotidiana para el estudiantado, ya que forman parte de su vida diaria como medio de comunicación, entretenimiento y expresión. Esto las convierte en un recurso altamente motivador dentro del aula, especialmente en asignaturas creativas como las Artes Plásticas, donde pueden conectar de forma natural con sus intereses y formas de interacción. El currículo escolar reconoce la

importancia de las tecnologías no solo como herramientas auxiliares, sino como elementos centrales en el desarrollo de competencias clave. Su integración en el área artística no es opcional, sino parte de una formación integral que busca preparar a los educandos para participar activamente en un mundo cada vez más visual, digital e interconectado. Por lo tanto, enseñar arte hoy implica también enseñar a utilizar las tecnologías de forma creativa, crítica y significativa. Incorporarlas en el aula no solo innova las prácticas pedagógicas, sino que responde a las demandas reales del entorno cultural y profesional en el que los educandos deberán desenvolverse. Finalmente interesa retomar que la tecnología:

Puede comprenderse como una herramienta de descubrimiento, a través de la cual el alumnado, como eje motor de su motivación intrínseca, ejerce labores de búsqueda en torno a temas de interés en el aula, y más allá de ella, a través de ejercicios de indagación personal en el ámbito extraescolar. (Fontal *et al.*, 2015, p. 176)

Esta puede verse como una puerta abierta al descubrimiento, que potencia la curiosidad natural de la persona estudiante y le permite explorar temas que realmente le interesan, integrando los contextos inmediatos de su entorno. Al convertirse en protagonistas de su propio aprendizaje, los educandos desarrollan habilidades de investigación, análisis y reflexión que enriquecen su formación integral. Este enfoque fomenta una motivación más profunda y duradera, ya que no solo se trata de recibir información sino de buscar, experimentar y construir conocimiento de manera activa y personal.

Capítulo III

Marco Metodológico

En este capítulo se exponen parámetros metodológicos que darán el apoyo para la solución del problema planteado. Además, la siguiente información busca establecer una orientación integral y sistemática para abordar la investigación en cuestión.

Paradigma de investigación

Esta investigación se desarrolla bajo un paradigma naturalista que se fundamenta en la comprensión profunda de los fenómenos sociales, culturales o naturales, centrándose en la interpretación de los significados que las personas corresponden a sus experiencias. Esta investigación, tal como lo sugiere Hernández *et al.* (2014), es una perspectiva naturalista al estudiar estos “fenómenos dentro de sus contextos y entornos habituales, buscando capturar la esencia de la realidad tal como se manifiesta en la cotidianidad” (p.9).

Desde esta perspectiva, el enfoque naturalista permite comprender la realidad educativa desde una mirada integral, reconociendo la riqueza de las experiencias humanas y la influencia del contexto en la construcción del conocimiento. Más que buscar generalizaciones, este tipo de investigación pretende interpretar los significados y percepciones de los participantes en su entorno cotidiano, otorgando valor a las voces y vivencias que emergen del proceso. De esta manera, se favorece una comprensión más auténtica y profunda de los fenómenos educativos, al considerar la subjetividad como un elemento esencial en la interpretación de la realidad.

Diseño de investigación

Se emplea para dar respuesta a esta investigación un diseño cualitativo, el cual para Hernández *et al.* (2014) “es una filosofía, un enfoque de investigación y de él se puede obtener perspectivas de los participantes” (p. 493). De tal manera, se proyecta recopilar por medio de cuestionarios (formularios digitales, por ejemplo) o entrevista, las perspectivas y opiniones de los principales sujetos que conforman la educación (personas docentes y

alumnado) por medio de sus experiencias, extraer la esencia de cada punto de vista, para poder analizar y luego proponer las posibles estrategias didácticas innovadoras para la construcción del portafolio de evidencias digital.

Enfoque de la investigación

Esta investigación cualitativa se dirige hacia un enfoque fenomenológico, según Hernández *et al.* (2014) menciona que se enfoca en:

[...] comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con su contexto y que su propósito es examinar la forma en que los individuos perciben y experimentan los fenómenos que los rodean, profundizando en sus puntos de vista, interpretaciones y significados. (p. 358)

De esta manera, y permaneciendo con la perspectiva de Hernández *et al.* (2014) “en la fenomenología los investigadores trabajan directamente las unidades o declaraciones de los participantes y sus vivencias” (p. 493). Por ende, lo que se desea explorar son reacciones emocionales que se expresan o surgen por medio de; la aplicación de instrumentos, para la construcción de las estrategias para la elaboración del portafolio de evidencias digital creativo, definir cuáles pueden ser las estrategias didácticas innovadoras adecuadas para la construcción de este, que puedan ejecutar el profesorado a nivel de primaria en Artes Plásticas para los aprendizajes del estudiantado.

Tipo de estudio

El tipo de estudio de esta investigación es interpretativo, descrito por Duran (2021), como una “investigación, dirigida a describir, trasladar, analizar e inferir acerca de los significados de los eventos o fenómenos que ocurren en el mundo social” (p. 107). Por consiguiente, se busca producir a través de estrategias didácticas, un cambio en los procesos de enseñanza y de aprendizaje en el desarrollo de las clases de Artes Plásticas, con la

innovación de utilizar un portafolio de evidencias digital generar una transformación en el desarrollo de la enseñanza y el aprendizaje de esta materia, ya que a través de la indagación y la interpretación se podrán construir dichas innovaciones.

Sujetos participantes

La población de estudio es un conjunto definido, limitado y accesible que formará el referente para la elección de la muestra. Esta investigación se dirige a los sujetos que conforman el segundo ciclo de educación general básica, tanto a las personas docentes del área de Artes Plásticas como al estudiantado de sexto grado de primaria de modo que, las estrategias didácticas que se planteen aportarán soluciones para la construcción del portafolio de evidencias digital. Los dos grupos de educandos pertenecen al Centro Educativo Santa Catalina de Sena, el cual es una institución privada, dirigida por la Congregación de las Hermanas Dominicanas de Santa Catalina de Siena, congregación religiosa afiliada a la Orden Dominicana, como centro privado. Se selecciona este grado escolar por el motivo de ser el mayor grado de Educación General Básico y su futuro paso al grado de secundaria, como inspiración para el fomento de generar estrategias que puedan emplear en sus futuros estudios artísticos.

También, se trabaja con el profesorado de Artes Plásticas, colegas que se desempeñan en diferentes ámbitos educativos y de diferentes provincias del país. Estas personas docentes de artes fueron contactadas e invitadas por la investigadora por medio de la Plataforma Facebook, quienes fueron compañeros de la Universidad Nacional de Costa Rica en el desarrollo de los Bachilleratos Universitarios, y titulados en Enseñanza del Arte y la Comunicación Visual.

Para el autor Hernández *et al.* (2014), la muestra es un “subgrupo de la población de interés sobre el cual se recolectarán datos, y que tiene que definirse y delimitarse de antemano con precisión, además de que debe ser representativo de la población” (p. 173). Por lo tanto, para esta investigación se trabaja con dos grupos de sexto grado, sexto A, integrado por diez jóvenes femeninas y siete jóvenes masculinos, así como sexto B, integrado por nueve jóvenes femeninas y seis jóvenes masculinos para una muestra de 32 estudiantes. También, se trabaja

con una muestra de educadores en las Artes Plásticas, el cual se compone de siete mujeres y tres hombres para un total de 10 participantes educadores.

Categorías de Análisis

En este apartado se presenta las categorías de análisis establecidas para esta investigación, las cuales son definidas a partir de los objetivos y preguntas planteadas en el estudio. Estas categorías permiten organizar, interpretar y comprender de manera sistemática la información obtenida durante el proceso de recolección de datos, facilitando la identificación de patrones, relaciones y significados relevantes para el desarrollo de los resultados y la discusión.

Tabla 1

TEMA: Desarrollo de estrategias didácticas innovadoras en Artes Plásticas en la aplicación de proyectos de aprendizaje para la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo en segundo ciclo de Educación General Básica.					
Pregunta de investigación: ¿Cómo desarrollar estrategias didácticas innovadoras en Artes Plásticas en la aplicación de proyectos de aprendizaje para la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo en segundo ciclo de Educación General Básica?					
Objetivo general	Objetivos Específicos	Categorías de análisis	Subcategorías	Rasgos	Instrumentos
Desarrollar estrategias didácticas innovadoras en Artes Plásticas en la creación de proyectos de aprendizaje para la construcción de un portafolio de	Identificar las estrategias didácticas empleadas por las personas docentes de Artes Plásticas, en los procesos de enseñanza de segundo ciclo de educación	Estrategias Didácticas usadas por las personas docentes de Artes Plásticas.	Procesos de enseñanza a través de las estrategias didácticas empleadas por las personas docentes.	Aprendizaje interactivo: exposiciones por parte del docente, conferencias, visitas, visualización de insumos con la proyección de imágenes. Aprendizaje colaborativo: resolución de problemas,	Encuesta 1 para educandos: pregunta 12 Encuesta 2 para el profesorado: preguntas de la 1 a la 3 y la 15.

evidencias digital creativo en segundo ciclo de educación general básica.	general básica, a través de instrumentos de recolección de datos.			discusiones grupales, foros presenciales o virtuales, elaboración de productos grupales, chats. Autoaprendizaje: proyectos, investigaciones, solución de ejercicios diarios.	
	Determinar qué estrategias didácticas utilizan las personas docentes de Artes Plásticas en el desarrollo de sus clases y las que facilitan la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo en los procesos de educación de segundo	Percepción docente sobre el Portafolio de Evidencias Digital en los procesos de enseñanza. Estrategias didácticas utilizadas en el portafolio digital docente. Proyectos de Aprendizaje	Importancia del portafolio. Frecuencia de uso Creatividad en la construcción. Estrategias didácticas útiles para el portafolio. Componer (o establecer) estrategias didácticas en el desarrollo de proyectos de aprendizaje, para la construcción	Aplicación de diferentes técnicas de las artes plásticas y visuales: dibujo manual o digital, pintura, acuarelas, marcadores, fotografía, diferentes soportes, diferentes herramientas digitales o app para diseño y gráficas, entre otras.	Encuesta 1 para educandos: preguntas 7 a la 10 Encuesta 2 para el profesorado: preguntas de la 7 a la 10 y la 14

	ciclo de educación general básica.		de un portafolio de evidencias digital creativo.		
	Diseñar estrategias didácticas innovadoras para los procesos de enseñanza de segundo ciclo de educación general básica, a través de proyectos de aprendizaje en la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo.	No aplica por construcción de estrategias didácticas innovadoras	No aplica por construcción de estrategias didácticas innovadoras	No aplica por construcción de estrategias didácticas innovadoras	No aplica por construcción de estrategias didácticas innovadoras

A continuación, se detalla la definición conceptual y operacional de cada una de las categorías de análisis seleccionadas:

1. Estrategias didácticas usadas por las personas docentes:

Las estrategias de enseñanza y aprendizaje tienden a ser según Pérez y De la Cruz (2014):

Un conjunto de actividades, técnicas y medios, debidamente planificados de acuerdo con las necesidades de los estudiantes (a los que van dirigidas dichas actividades) y tienen como objetivo facilitar la adquisición del conocimiento y su almacenamiento, así como hacer más efectivo el proceso de aprendizaje. (p. 05)

Esto se considera, como un enfoque sistemático para el diseño del aprendizaje, donde se combinan diversas estrategias y recursos de manera organizada. El objetivo principal cuando se diseña una estrategia didáctica es tener en cuenta las particularidades y requerimientos del estudiantado, con el fin de promover una mejor asimilación y retención del conocimiento, desde un sentido técnico práctico como se desarrolla las artes y la tecnología. Al implementar estas actividades de forma planificada, se busca optimizar e innovar el proceso educativo y asegurarse de que los educandos no solo comprendan la información, sino que también puedan aplicarla efectivamente en su contexto, de manera creativa. A esta categoría le corresponden la siguiente subcategoría:

- **Procesos de enseñanza** a través de las estrategias didácticas empleadas por las personas docentes.

Para realizar la recolección de datos correspondiente a esta categoría y su respectiva subcategoría de análisis se va a aplicar una encuesta al educando para determinar que estrategias didácticas utilizan el profesorado de Artes Plásticas en el desarrollo de sus clases. También, se aplicará una encuesta al profesorado de Artes Plásticas con el objetivo de determinar cuáles son las estrategias didácticas que las personas docentes aplican en el desarrollo de sus prácticas educativas mientras desarrollan sus lecciones.

2. Percepción docente sobre el Portafolio de Evidencias Digital en los procesos de enseñanza.

En la actualidad el portafolio digital es entendido como:

Colección de evidencia autentica [*sic*] y diversa, elaborado a partir de un archivo más grande que representa lo que una persona u organización ha aprendido en el tiempo, lo ha reflejado y diseñado para su presentación a una o más audiencias para un propósito particular de retórica. (Villaorta, 2018, p.325)

Según lo comprendido con lo que expresa Villaorta (2018), un portafolio de evidencias digital es más que una simple recopilación de trabajos; es una curaduría intencionada de tus logros y aprendizajes, como un crecimiento creativo, donde se seleccionan el trabajo más representativo de un vasto archivo personal o profesional. Este proceso no es aleatorio, cada elemento es elegido por su autenticidad y relevancia, reflejando una evolución en los conocimientos y habilidades a lo largo del tiempo. Al final, este portafolio se convierte en una narrativa convincente, diseñada estratégicamente para mostrar los aprendizajes del estudiantado, lo que han dominado y como a través de imágenes o videos lo han construido, con un propósito claro de mostrar su creatividad. A esta categoría le corresponden las siguientes subcategorías:

- **Importancia del portafolio:** “El abordaje del uso del portafolio se sustenta en la misma esencia del reconocimiento pedagógico, definido como la intencionalidad docente para evaluar el trabajo progresivo en un ambiente de contribución” (Villaorta, 2018, p. 326).
- **Frecuencia de uso:** Según Villaorta (2018), la utilización del portafolio de evidencias como estrategia didáctica:

Ofrece seguimiento a la producción de contenidos, a las habilidades individuales, al auto-control y a la responsabilidad personal de los aprendices. Toda una gama de competencias profesionales enriquecedoras en una única herramienta cognitiva. Este proceso mejorado facilita la autoevaluación del alumno con base en niveles progresivos de aprovechamiento validado por evidencias objetivas y documentadas. (p. 345)

- **Creatividad en la construcción:** de igual manera, siguiendo a Villaorta (2018) durante el desarrollo de un proyecto de aprendizaje que genera un portafolio de evidencias digital:

Innova en tanto lenguaje/discurso, pues centra la lógica del estudiante como estructura con la que describe la imagen de mundo. Es el experimento desde un lenguaje y una ciencia propios, según sea la filosofía de la mente sustentada en argumentos de la naturaleza y de la historia. Es el marco favorable al auto-desarrollo

que se orienta con base en los modos de comportamiento social de la subjetividad y del individuo, enfocados hacia nuevos descubrimientos de evidencias, desconocidas argumentaciones adecuadas y razonadas, inesperadas experiencias compartidas. (p.346)

- **Estrategias didácticas útiles para el portafolio:** según Villaorta (2018):

Algunos de los tipos de evidencias que existen pueden ser, entre otros, carpetas de aprendizaje, resolución de casos, trabajos de investigación, proyectos, realización de actividades y ejercicios, presentaciones orales, debates, controles de lecturas, pruebas o exámenes escritos (de selección múltiple, a desarrollar, de respuesta breve, online, cuestionario), actividades a través de la plataforma web. En todo caso todas estas pruebas se pueden valorar desde todos los implicados: alumno (auto evaluación) pares (coevaluación) y profesorado (hetero evaluación). (p.325)

Para realizar la recolección de datos correspondiente a estas categorías y sus respectivas subcategorías de análisis se va a aplicar una encuesta al profesorado de Artes Plásticas con el objetivo de determinar cuál es la percepción que las personas docentes tiene sobre el portafolio de evidencias digital creativo en los procesos de enseñanza. De mismo modo se aplicará una encuesta al estudiantado con el objetivo de determinar que percepción tiene ellos sobre el concepto y los procesos de enseñanza para la creación de un portafolio de evidencias digital creativo

Estrategias metodológicas

Durante el proceso de la investigación, primero se realizarán indagaciones dentro de la población estudiantil, en total 32 personas estudiantes, para conocer el accionar del docente con respecto a sus estrategias en los nivel de segundo ciclo de Educación General Básica, en educandos de sexto grado, para conocer los diferentes accesos que tienen en cuanto a la tecnología para a partir de ahí, generar propuestas metodológicas y didácticas con las cuales se introduzca el uso de la tecnología en el desarrollo de proyectos de aprendizaje para la creación de un portafolio digital creativo.

Segundo, se realizan indagaciones con 10 personas docentes de Artes Plásticas de los niveles de Educación General Básica de diferentes centros educativos, de manera que expongan cuáles son las tecnologías que aplican o utilizan para las construcciones de un portafolio de evidencias digital creativo. Además, se buscará generar diversas estrategias con el análisis de datos que permitan el desarrollo proyectos de aprendizaje para la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo con la integración del uso de las tecnologías. Lo anterior es posible ya que, se proponen técnicas e instrumentos para recopilar y analizar datos cualitativos de forma estructurada y confiable.

Los datos obtenidos durante el proceso de investigación serán sistematizados y organizados de manera estructurada para facilitar su comprensión e interpretación. Con este propósito, la información recolectada se presentará mediante diferentes recursos visuales como gráficos de barras, gráficos de pastel y tablas comparativas, entre otros. Estas representaciones permitirán observar con mayor claridad las tendencias, frecuencias y relaciones entre las variables analizadas, lo que contribuirá a una lectura más accesible y significativa de los resultados obtenidos.

Posteriormente, los resultados serán sometidos a un análisis descriptivo cualitativo, el cual, según Hernández et al. (2014), implica organizar y describir detalladamente los datos para identificar patrones, temas o categorías emergentes que ayuden a comprender el fenómeno estudiado. En esta etapa, se presentará el dato a analizar acompañado de su respectiva figura o tabla, con el fin de contextualizar de manera visual la información y facilitar la interpretación del contenido que se expone.

Finalmente, se procederá a realizar un análisis interpretativo de los datos reflejados en las figuras o tablas, contrastando los hallazgos con teorías y aportes de expertos en el área. Este contraste permitirá respaldar las interpretaciones realizadas por la investigadora y otorgar mayor rigor al proceso analítico. De esta forma, los comentarios y fundamentos teóricos servirán para ampliar y sustentar cada una de las conclusiones derivadas del análisis, ofreciendo una comprensión más profunda y fundamentada del objeto de estudio. Una vez realizado este análisis epistemológico y teórico de los resultados se crea el capítulo cinco en donde se desarrollan las conclusiones y recomendaciones.

El instrumento se envió a las personas colaboradoras vía internet, a través de la plataforma *Facebook* como un mensaje de *Messenger*, generado por un Formulario de

Google, de modo que, al ser ingresadas las diferentes respuestas por el profesorado, así poder tener acceso a cada una de ellas. De esa manera, los datos dan respuesta a cada una de las preguntas, esto permite obtener la generación de gráficas y tablas para mostrar los resultados de los instrumentos, ya que los formularios en línea permiten esa ventaja de obtener información adecuada y precisa de manera rápida.

Técnicas e instrumentos

Según Hernández *et al.* (2014) los instrumentos son recursos que “utiliza el investigador para registrar información o datos sobre las categorías que tiene en mente” (p.199). Según la relevancia, se aplican dos encuestas, donde las personas docentes de Artes Plásticas y el estudiantado de segundo ciclo de Educación General Básica dan sus opiniones e ideas según lo que comprenden sobre, estrategias didácticas, proyectos de aprendizaje y principalmente el portafolio de evidencias digital creativo. Conjuntamente, la aplicación de las preguntas a los educandos y al profesorado buscan comprender y conocer que es lo que se está aplicando o no en las clases de Artes Plásticas.

La recopilación de información a través del instrumento, como dos encuestas (véase, apéndices D y E) una para los educados y otra para el profesorado del área de Artes plásticas permite la recolección de información pertinente para generar propuestas de estrategias didácticas innovadoras en el desarrollo de proyectos de aprendizaje para la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo, de esa manera se pretende que las personas docentes de Artes Plásticas las utilicen como apoyo en el desarrollo de sus clases, para crear y proporcionar innovación. Cada uno de los instrumentos, tipo encuesta, tanto el asignado para las personas docentes como el instrumento asignado para la población de educandos, está dividido en diferentes partes de manera que contenga las diferentes temáticas u objetos de estudio para que, sea mucho más claro para estas dos poblaciones dar respuesta a cada una de las preguntas. El instrumento para las personas docentes se envió de manera digital y el de los educandos se completó de forma presencial, como documento físico junto con el respectivo consentimiento informado, firmado por cada padre de familia o encargado, el cual fue dirigido por la investigadora de esta tesis (véase, apéndice F).

Se comprende que, los instrumentos de recolección de información desempeñaron un papel esencial para la obtención de datos precisos y relevantes. Las encuestas aplicadas tanto a los educandos de segundo ciclo como al profesorado del área de Artes Plásticas se constituyeron como herramientas fundamentales para comprender las percepciones, prácticas y recursos empleados en los procesos de enseñanza y aprendizaje artístico. El instrumento destinado al estudiantado se elaboró con preguntas claras, adaptadas a su nivel educativo, con el propósito de identificar las metodologías utilizadas por su profesorado de artes, los recursos tecnológicos a los que recurren con mayor frecuencia y las formas en que desarrollan su creatividad dentro del aula. De este modo, fue posible conocer las experiencias directas de los educandos respecto a las estrategias didácticas que más favorecen su aprendizaje y motivación. Por su parte, la encuesta dirigida al profesorado permitió explorar la planificación y ejecución de sus clases, el tipo de herramientas tecnológicas que incorporan, las estrategias didácticas que consideran más efectivas y su nivel de familiaridad con la elaboración de portafolios digitales creativos. Ambas encuestas, estructuradas en secciones temáticas, facilitaron la organización de los datos y la comparación entre perspectivas estudiantiles y docentes, lo que enriqueció el análisis interpretativo de los resultados. Además, la aplicación diferenciada, digital para las personas docentes y presencial para los educandos, garantizó la accesibilidad de la indagación.

Estos instrumentos fueron examinados y validados (véase, apéndice C) por dos personas profesionales y expertas, quienes dieron su aprobación para ser aplicados tanto a las personas docentes, como su aprobación para ser aplicados al estudiantado, a cada uno su respectivo instrumento.

Consideraciones éticas

En este estudio se establecerán pautas éticas, para así poder resguardar la confidencialidad y la privacidad de las diferentes personas participantes, para que estos se sientan cómodos durante su participación en el desarrollo de los instrumentos. Según Sieber (2001), (citado por Sañudo, 2006) dice que “ser ético es parte de un proceso de planeación, tratamiento y evaluación inteligente y sensible, en el cual el investigador busca maximizar los buenos productos y minimizar el riesgo y el daño” (p. 85).

Además, se considera que esta investigación debe de estar dirigida a la utilidad y la relevancia para la educación. Para Sañudo (2006) estas dos la utilidad y la relevancia no solo “implican impacto e influencia, involucran una reconceptualización radical acerca de lo que educativamente se define como útil y relevante, ya que es potencialmente peligroso desarrollar fines que no valen la pena educativamente” (p. 84).

Así como también, se les hace saber a todos los participantes que toda la información recolectada será utilizada únicamente para los fines educativos de esta investigación. Se les hace entrega a los diferentes participantes un documento sobre el consentimiento informado, donde se detallará cuál será su participación y para que será utilizado su aporte. En este sentido y según Sañudo (2006) la investigación educativa puede considerarse como buena, “si las repercusiones producidas logran afectar la práctica y se incrementa el conocimiento en la teoría educativa” (p. 85).

También, para el desarrollo adecuado de esta investigación y el correspondiente análisis de los datos, se tomaron en cuenta diversas consideraciones éticas y metodológicas que garantizaron la fiabilidad de los resultados y la veracidad de la información obtenida. En primer lugar, como se mencionó en este mismo apartado, se entregó el consentimiento informado a todas las personas participantes, con el propósito de contar con su autorización para utilizar sus opiniones y experiencias personales dentro del estudio, principalmente la de los educandos. Asimismo, los resultados se presentaron de manera íntegra, sin ningún tipo de alteración o manipulación que pudiera favorecer o distorsionar las conclusiones de la investigación. Del mismo modo, se procuró mantener el respeto y la confidencialidad hacia los participantes, resguardando su identidad mediante el anonimato, al igual que concentrar las preguntas específicamente en lo que nos interesa investigar. Se evitó cualquier forma de plagio mediante la correcta citación y referencia de las fuentes consultadas, siguiendo las normas establecidas por la Asociación Americana de Psicología (APA) en su séptima edición. Además, la estructura y el formato de la tesis se ajustaron a lo estipulado en la Guía para la elaboración y presentación del trabajo final de graduación del Centro de Investigación en Docencia y Educación (CIDE). Finalmente, los resultados obtenidos no se emplearon con fines críticos hacia la institución de los educandos participantes, ni a las personas docentes, sino como un insumo valioso para reconocer posibles áreas de mejora y proponer soluciones ante las situaciones identificadas.

Capítulo IV

Discusión de resultados y Propuesta de Estrategias Didácticas

En este capítulo se muestran los resultados obtenidos según el respectivo análisis de la información recolectada de acuerdo con los objetivos y categorías de análisis descritas en esta investigación. Este proceso de análisis e interpretación de los datos se realizó con el propósito de facilitar la comprensión de la información reunida y se hará mediante la producción de figuras y tablas que revelan las opiniones suministradas por parte del estudiantado de sexto grado del Centro Educativo Santa Catalina de Sena de Pavas y por parte de docentes en el área de las Artes Plásticas.

En esta sección, se destaca la importancia de interpretar y presentar los resultados de manera clara y ordenada, para la comprensión de las conclusiones obtenidas a partir de estos. Las figuras y tablas buscan proyectar de manera efectiva las percepciones y puntos de vista expresados por los participantes y de esa forma contribuir y enriquecer la comprensión e interpretación de los datos y, de esta manera, ofrecer una representación gráfica que facilite la interpretación visual de los resultados y promover la transparencia y la coherencia en la presentación de los hallazgos de manera objetiva y detallada de la información recopilada durante la investigación, así como su futura correlación con situaciones de enseñanza y aprendizaje similares.

Como segunda parte de este capítulo, los resultados del análisis de los datos dieron lugar a la creación de estrategias didácticas innovadoras que proyectan la construcción de un portafolio de evidencia digital creativo, como producto final de un proceso de enseñanza y de aprendizaje en las clases de Artes Plásticas. Estas estrategias, que se expondrán en páginas posteriores, fomentan activamente un diálogo enriquecedor entre el profesorado del área de las Artes Plásticas y promoverán un aprendizaje significativo a través del uso de herramientas digitales y metodologías pedagógicas modernas e innovadoras para los educandos.

La metodología utilizada para el análisis de datos se desarrolló de manera estructurada, considerando dos etapas: la primera centrada en los educandos y la segunda enfocada en el profesorado, desglosada de la siguiente manera:

1. Se presenta o se introduce de manera breve el dato a ser analizado.

2. Se presenta la figura o la tabla correspondiente al dato analizado. Las cuales, figuras, fueron generadas automáticamente al ingresar los datos a la plataforma Google Forms y las tablas desde Excel ya que, las generadas por Google Forms, no se podían visualizar en su totalidad, para ser vistas adecuadamente en este trabajo.
3. Se realiza el análisis de los datos obtenidos reflejados en la figura o tabla.
4. Se procede a contrastar de forma analítica el estudio e interpretación hecha por la investigadora, respaldada con la opinión de expertos y autores, que con sus teorías o adecuados comentarios extenderán de manera más aclaratoria cada una de las interpretaciones dadas como respuesta en este análisis.

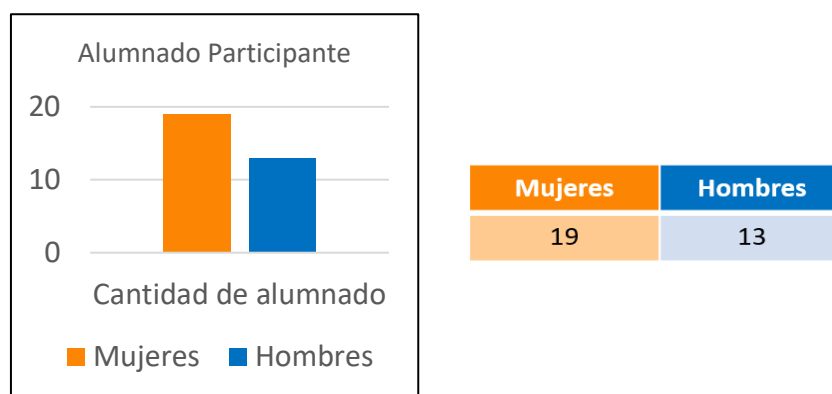
Primer Parte

Análisis de la participación de los educandos

A continuación, se presenta la Figura 1 que ofrece el perfil de los participantes que conformaron este estudio. A través de esta visualización, se podrán identificar a los participantes, lo cual será crucial para contextualizar los resultados que se presentarán seguidamente.

Figura 1

Alumnado participante



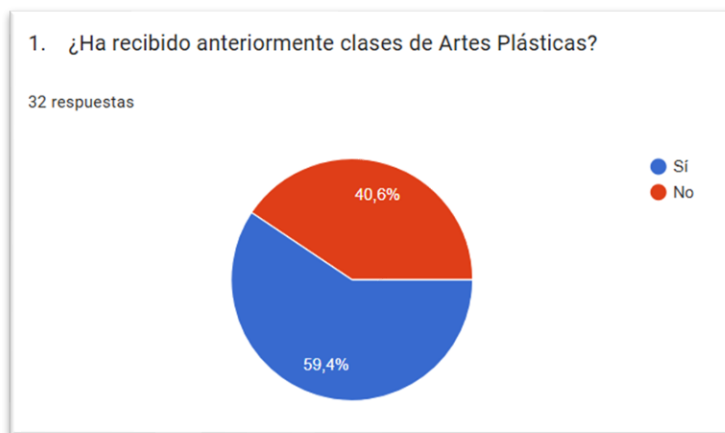
Nota: (n = 32)

La Figura 1 presenta la cantidad de educandos que participaron en la aplicación de la encuesta por género, un total de 32 educandos de las secciones A y B de sexto grado de Educación General Básica del Centro Educativo Santa Catalina de Sena en Pavas. Esta información será relevante solo en caso de que sus respuestas muestren alguna tendencia que sea necesaria rescatar para la interpretación de los datos.

Seguidamente, se analiza la Figura 2 sobre la participación de los educandos en las clases de Artes Plásticas.

Figura 2

Participación en las clases de Artes Plásticas



Nota: (n = 32)

La Figura 2 detalla que 13 educandos nunca recibieron clases de Artes Plásticas, este dato se considerado como una cantidad de educandos alta en relación con la muestra de tan solo 32 estudiantes; denota también que 19 discentes si han tenido artes plásticas en algún momento de su formación académica. De esta manera se infiere que, si se llevara esta pregunta a más educandos de otras aulas en la institución educativa, es probable que la cantidad se mantendría constante o quizá más elevada.

Esto es un hecho muy revelador, ya que no se le concede a las Artes Plásticas el peso que merece, a pesar de que su impacto en el desarrollo integral de los educandos es muy significativo. El sistema educativo nacional contempla muy poco tiempo de formación en la educación artística y se sabe que en algunas instituciones no la imparten del todo. Las artes plásticas, no solo son herramientas para expresar la creatividad y la imaginación, sino que

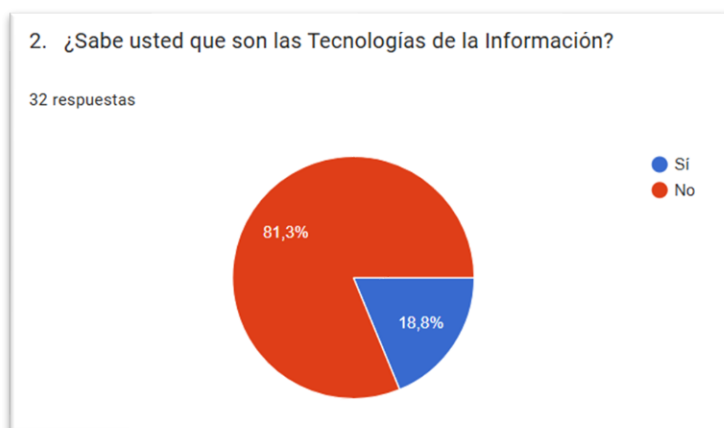
también con ella se desarrollan habilidades como la observación, la experimentación, la resolución de problemas y principalmente la toma de decisiones como lo es el desarrollo de un proyecto de aprendizaje y la generación de un portafolio de evidencias digital. Al respecto, Andueza *et al.* (2016) sustenta esta idea en la siguiente cita:

La educación artística sigue ocupando un lugar periférico en los diseños curriculares de formación [...] sobre todo si lo relacionamos con otras áreas consideradas centrales[...]podemos decir que el sistema contempla muy pocas horas de formación dado al gran *potencial* que esta asignatura tiene para el aula infantil. (p. 305)

Por lo tanto, se considera importante que el Ministerio de Educación Pública considere y genere estrategias sobre esta integración para que las clases de Artes Plásticas lleguen a más educandos en los siguientes años. Otro aspecto importante de ser estudiado se presenta en la Figura 3, aquí se procede a analizar la participación de los educandos en cuanto a su conocimiento sobre las tecnologías, se buscó específicamente su nivel de conocimiento sobre las TIC. Esta figura permitirá visualizar el grado de familiaridad que los educandos poseen con las diferentes herramientas y plataformas digitales utilizadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Figura 3

Conocimiento sobre las TIC en los estudiantes de sexto grado



Nota: (n = 32)

La Figura 3 muestra la respuesta a la pregunta número dos de la encuesta para educandos, la cual refleja que 26 de los discentes no tienen conocimientos sobre lo que son las Tecnologías de la Información (TIC). Se puede deducir que la mayoría de estos participantes carecen de un conocimiento acertado y estructurado sobre lo que son las TIC. Esta falta de familiaridad con lo que son y en qué se podrían usar representa una barrera significativa en su proceso de aprendizaje y en el desarrollo personal de los educandos. En contraste con seis de las respuestas, quienes sí tienen conocimiento sobre las TIC. Al respecto, Marín (2010) afirma que las TIC en el currículum de Educación Primaria “ha de ser visto y entendido como una forma de innovar, la cual va a inferir tanto en el desarrollo de la institución como en el desarrollo profesional del docente y del alumno”. (p.72)

Esto representa un paso crucial hacia la innovación educativa. Esta integración no solo tiene un impacto en el desarrollo de la institución escolar, al promover un entorno de aprendizaje más dinámico y relevante, sino que también influye significativamente en el desarrollo profesional, tanto del profesorado como del estudiantado. Se sabe que, para el profesorado, la incorporación efectiva de las TIC en el aula requiere un proceso de capacitación, actualización de aprendizaje continuo y una adaptación constante a nuevas herramientas y metodologías para que el desarrollo de sus clases sea mucho más atractivo. A su vez, el grupo discente se beneficia al tener acceso a recursos educativos digitales que amplían sus horizontes de aprendizaje y los preparan para la sociedad digital actual. En conjunto, la integración de las TIC en el currículum de Educación Primaria impulsa una transformación positiva en la forma en que se enseña y se aprende, que prepara a los educandos para enfrentar los desafíos con confianza. Al respecto, en la sociedad actual, las tecnologías digitales:

Son un símbolo de oportunidades y de progreso. Cuando los niños aprenden a utilizarlas para expresarse y compartir sus ideas, comienza a verse así mismos de un modo distinto. Perciben la posibilidad de contribuir activamente a la sociedad. Comprender que forman parte del futuro”. (Resnick 2017, p. 45)

También, Trilla *et al.* (2005) comenta que “las posibilidades del uso de la tecnología en la enseñanza son muy amplias y precisamente por ello convienen modelos y diseños

instructivos muy variados” (p. 246). Como pedagogos, se piensa que es fundamental que los educandos tanto en el área de Artes Plásticas como en las demás áreas de la educación se vean inmersos un enfoque inclusivo y accesible hacia la tecnología para aprender sobre las TIC, para aplicar sus conocimientos además de explorar, experimentar y adquirir más habilidades digitales que les permitan desenvolverse de manera efectiva en el desarrollo de sus propuestas y proyectos educativos y que no solo sean utilizadas por el profesorado.

Asimismo, en la siguiente Figura 4 se les pregunta a los educandos sobre su conocimiento en relación al término *Proyectos de Aprendizaje*, como categoría de análisis, en donde responden lo siguiente:

Figura 4

Reconoce el término proyectos de aprendizaje



Nota: (n = 32)

La Figura 4 refleja que 11 educandos no reconocen el término de proyectos de aprendizaje. Es importante destacar que existe una brecha significativa entre los educandos de un mismo nivel, en cuanto a su conocimiento sobre los proyectos de aprendizaje, no así sobre el uso de las TIC de la Figura 3, que es totalmente inverso. Es decir que un grupo mayoritario de 21 educandos está familiarizado con qué son y para qué sirven estos proyectos.

Se reflexiona que, es de importancia que los educandos que lo desconocen se apropien del conocimiento sobre qué son los proyectos de aprendizaje, ya que “cuando los niños trabajan en un proyecto, aprenden habilidades específicas para usar herramientas y

tecnologías concretas, pero lo más importante es que adquieren estrategias generales para trabajar en iniciativas de manera creativa” (Resnick, 2017, p. 120). Donde los educandos pueden generar con “la conversación y el debate [...] potenciar el razonamiento crítico [...]”, “[...]se ofrece la posibilidad de expresar sus opiniones libremente y la opción de compartir aquellos recursos interesantes” (Gertrudix *et al.*, 2016, p. 172). Es decir, es necesario que la línea de los aprendizajes colaborativos no sea hacia una sola dirección, sino que los razonamientos y las ideas se den en todas las direcciones, de modo que, tanto los educandos expresen sus opiniones entre ellos como con el profesorado y viceversa.

Es fundamental abordar este concepto con propuestas de estrategias inclusivas e innovadoras que permitan el uso de la tecnología y, por ende, de las TIC y que todos los educandos accedan a la información y a las oportunidades que los proyectos de aprendizaje ofrecen para su desarrollo académico y personal. Esta será una buena iniciativa para que los educandos participen de manera colaborativa y participativa.

Ahora bien, en relación con la temática principal de este estudio, se presenta la Figura 5 que expresa el conocimiento y el uso, específicamente del **Portafolio de Evidencias Digital**, como categoría de análisis, por parte del estudiantado.

Figura 5

Conocimiento sobre el Portafolio de Evidencia Digital



Nota: (n = 32)

En la Figura 5 se exponen las respuestas de la sexta pregunta de la encuesta para educandos, se visualiza que siete educandos conocen que es un portafolios de evidencias digital en comparación con 25 educandos que no poseen conocimiento en cuanto a qué es y

cómo este contribuye a su crecimiento académico al impulsar y desarrollar sus habilidades artísticas. Es notoria la falta de comprensión respecto a la importancia de lo que implica un portafolio de evidencias digital, dentro del estudiantado. Según García *et al.* (2017) la importancia de este radica en que:

El portafolio de evidencias se nos presenta como una herramienta educativa que posibilita al profesorado a través, del resultado mostrado, conocer cómo piensa el estudiante, como cuestiona, construye, reflexiona, sintetiza, crea o interactúa con el entorno y la sociedad desde un punto de vista intelectual científico y emocional. (p.67)

Entonces para esta propuesta de trabajo, el portafolio digital se convierte en una herramienta útil para los aprendizajes de los educandos. Además, el portafolio de evidencias digital creativo según Resnick (2017), expresa que:

La exposición de documentos cumple una serie de objetivos: estimula en los niños la reflexión sobre su trabajo, permite a los docentes comprender mejor el razonamiento de sus alumnos y ofrece a los padres, la posibilidad de ver en que han estado trabajando sus hijos. De este modo, los padres se convierten en socios y colaboradores a quienes se invita a participar en todos los aspectos del proceso educativo. (p. 118)

Esta herramienta les permite a los educandos recopilar y presentar sus logros, proyectos y aprendizajes, además de ser una pieza clave en el proceso de evaluación y reflexión del aprendizaje. Por lo tanto, se recomienda abordar el portafolio de evidencias digital, ya que juega un papel muy importante en el desarrollo de los aprendizajes de los educandos porque les brindan la oportunidad de mostrar de manera creativa y significativa sus progresos y logros académicos. Les ayuda también a fomentar la reflexión, la autoevaluación y la autorregulación de sus propios aprendizajes, al promover la construcción del conocimiento y la mejora continua, apoyada por las observaciones dadas por el profesorado, convirtiéndose así en una herramienta valiosa para potenciar el crecimiento

académico y personal de los educandos. Tema del cual se expondrá de manera más amplia en el siguiente apartado.

Se presenta a continuación la Figura 6 que expone las opiniones de los educandos en cuanto a la posibilidad de aplicar un proyecto de aprendizaje para la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo en las clases de Artes Plásticas.

Figura 6

Opinión sobre el desarrollo de un portafolio de evidencias digital creativa en las clases de Artes Plásticas



Nota: (n = 32)

La Figura 6 muestra que 31 de los educandos están de acuerdo con que se desarrolle en las clases de Artes Plásticas un proyecto de aprendizaje, en donde se genere la confección de un portafolio de evidencias digital creativo. A diferencia de una respuesta que indicó que no es adecuado. Esta participación se dio luego de haberles explicado detalladamente a los educandos, tanto lo que es un proyecto de aprendizaje, como lo que es un portafolio de evidencias digital.

Al explicarles, no solo la importancia de los proyectos de aprendizaje, sino también, la de los portafolios de evidencia digitales, se les brindó la oportunidad de comprender qué es y para qué sirven. Además, se les aclaró que este incluye habilidades de organización, presentación visual y reflexión crítica en la construcción de su propio portafolio y que, al desarrollar un proyecto de aprendizaje, los educandos se pueden sentir motivados a

involucrarse activamente en su proceso educativo, autonomía, creatividad y habilidades digitales. Al respecto Marín (2010) nos dice sobre el portafolio de evidencias que:

Debe tratar de cubrir una serie de necesidades de diferente naturaleza, tales como: la actualización permanente tanto de los docentes como de los centros escolares, el desarrollo del proceso de aprender a aprender en el alumnado, transmitir a toda la comunidad social una nueva concepción del término alfabetización; en consecuencia, se deben de generar nuevos entornos de aprendizaje entre iguales. (p.58)

De manera que Marín (2010) pone en evidencia que los proyectos de aprendizaje y los portafolios de evidencias digitales son herramientas útiles y adecuadas para que se generen nuevos entornos educativos, al ser un enfoque de innovación la fusión de estos con la tecnología. Al respecto, Gertrudix *et al.* (2016) nos expresa que:

La idea general es que los estudiantes hagan, organizados por grupos, videos explicativos de un concepto concreto que no dominan a priori. Después de la realización del video deberán involucrarse en una actividad de discusión centrada en comentar y valorar los videos hechos por otros grupos, así como responder a los comentarios recibidos en el suyo. (p. 192)

El desarrollo de proyectos de aprendizaje que integran la tecnología y que, además, involucran la creación de videos por parte de los educandos constituye un enfoque pedagógico altamente efectivo que promueve la participación y el compromiso con el proceso educativo. Al asignar roles específicos dentro del grupo, los educandos tienen la oportunidad de colaborar y compartir responsabilidades, lo que fomenta habilidades de trabajo en equipo y liderazgo. La integración de herramientas y plataformas digitales en la generación de videos permite a las personas estudiantes expresar su creatividad y explorar diferentes medios de comunicación de manera innovadora.

Ahora bien, los entornos de aprendizaje basados en la proyección de videos tienen el potencial de despertar la curiosidad de los educandos, lo cual fomenta su motivación y su deseo de aprender, “los entornos de aprendizaje basados en videos parece que provocan la

curiosidad de los estudiantes aumentando su motivación” (Gertrudix *et al.*, 2016, p. 192). Al presentar su trabajo con un portafolio de evidencias digital creativo, los discentes tienen la oportunidad de demostrar su comprensión de los conceptos enseñados y de reflejar su progreso a lo largo del proyecto, que promueve así una evaluación auténtica y significativa. El desarrollo de proyectos de aprendizaje que incorporan la tecnología y la creación, por ejemplo, de videos ofrece una experiencia educativa enriquecedora que potencia el compromiso, la creatividad y el aprendizaje activo, por lo que “la generación de videos por parte de los estudiantes es un enfoque educativo que consigue implicarles de forma activa en el proceso de aprendizaje” (Gertrudix *et al.*, 2016, p. 191).

También, acerca del tema de portafolio de evidencias digital, se muestran en la Tabla 2, se les preguntó sobre qué es lo que ellos consideran que debe de formar parte en la construcción gráfica del portafolio de evidencias digital creativo.

Tabla 2

¿Qué piensa usted que se debería de utilizar para la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo?

Elementos	Participantes
Pocas Imágenes, tomadas del internet.	13
Poco texto descriptivo.	5
Muchas Imágenes, tomadas del internet.	9
Mucho texto descriptivo.	17
Pocas imágenes propias, fotografías.	11
Muchas imágenes propias, fotografías.	16
Su opinión en cada una de las etapas de desarrollo del portafolio.	17
Opinión de artistas expertos en el área de artes asignado para el portafolio.	21
Todos los pasos que se realicen para la terminación del Proyecto de aprendizaje asignado.	15
No todos los pasos que se realicen para la terminación del Proyecto de aprendizaje, solamente los más relevantes.	9
Otros:	3

Nota: Respuestas tomadas de la pregunta 8 de la encuesta

aplicada a los educandos, en donde se puede responder más de una vez. (n = 32)

La Tabla 2 proporciona el número de estudiantes que consideran qué elementos se deben incluir para generar o de presentar un portafolio de evidencias digital creativo. Este número se obtiene según la cantidad de veces que coincidían las respuestas de cada educando. Es importante conocer como educadores de las Artes Plásticas, qué es lo que los educandos comprenden sobre el diseño de un portafolio de evidencias digital creativo y desde ahí poder hacer las sugerencias apropiadas o necesarias para que el alumnado desarrolle adecuadamente sus propuestas creativas. De modo que, 21 estudiantes seleccionaron que se debe de incluir la opinión de artistas expertos en el área de las artes plásticas, a su vez 17 piensan que se necesita incorporar su propia opinión y que tienen que incluir mucho texto descriptivo; además la mitad del estudiantado eligió que debe de tener muchas imágenes propias que sustenten su trabajo y tan solo tres educandos eligieron la opción de otros elementos no mencionados en la lista. Es decir, con esta participación se puede observar que las consideraciones de los educandos están muy desiguales, pero que aun así las participaciones más altas respaldan lo que es considerado para la construcción de un portafolio de evidencias digital.

Según lo anterior, hay que tomar en cuenta que “El desarrollo de la educación plástica y visual demanda el conocimiento del lenguaje específico y de los elementos implicados en cualquier proceso artístico, que permiten que se configuren como un medio de expresión en Educación Infantil” (Carrascal, 2016, p.133). Por lo que, es esencial reconocer que el desarrollo de la educación plástica y visual en la educación infantil requiere un profundo entendimiento del lenguaje específico y los elementos inherentes a cualquier proceso artístico. Estos elementos, que abarcan desde el color y la forma hasta la textura y la composición, actúan como herramientas fundamentales que les posibilitan a los niños explorar y expresar su creatividad de manera significativa. Al respecto, Carrascal (2016) dice que:

Para poder formular y transmitir estos conceptos, adaptarlos a los objetivos de la etapa y al nivel de exigencia que se requiere en educación infantil, el docente deberá conocer las características y el valor expresivo de los materiales, así como el proceso

correcto para la utilización de las técnicas y su adaptación a las necesidades educativas y expresivas de los alumnos. (p.133)

Al proporcionar al estudiantado las bases conceptuales y técnicas necesarias, se les capacita para desarrollar una comprensión más profunda del arte y su capacidad para comunicarse visualmente, potenciar así su desarrollo integral y su apreciación estética desde una edad temprana. La confección de un portafolio digital creativo requiere de una cuidadosa selección de elementos que logren un equilibrio entre imágenes y textos que puedan ser visualmente atractivas a la hora de proyectar sus propuestas individuales o colectivas. Frente a esto “El objetivo principal es promover la exposición de las ideas, resultados y procesos creativos de los niños, tanto como espectadores de su obra como la de sus compañeros” (Carrascal, 2016, p.205). Esta exposición no solo les brinda la oportunidad de compartir y celebrar sus logros artísticos, sino que también les posibilita desarrollar habilidades de comunicación, empatía y aprecio por la diversidad de expresiones artísticas.

Al ser partícipes de cada proyecto de aprendizaje tanto como creadores o como observadores, el estudiantado aprende a valorar y respetar el trabajo de sus pares, para fortalecer así su sentido de comunidad y colaboración en el entorno educativo. Resnick (2017) menciona que: “Si en realidad pretendemos formar pensadores creativos, debemos proporcionarles otras maneras de participar activamente a través de una pantalla, incrementando las posibilidades de crear sus proyectos y expresar sus ideas” (p. 40). Fomentar la creatividad en el mundo digital implica abrir nuevas puertas para la participación de los discentes. Al ofrecer diversas plataformas y herramientas en línea unido a materiales plásticos, se amplía el campo de acción de los pensadores creativos, permitiéndoles explorar, colaborar y materializar sus ideas de formas antes inimaginables para ellos.

Esta expansión digital no solo enriquece su proceso creativo, sino que también les brinda la oportunidad de conectarse con una comunidad global, inspirándose mutuamente y así llevar la creatividad a nuevas alturas. Además, la integración de estrategias innovadoras entre las artes y la tecnología permite ir en los educandos “Adquiriendo estrategias para colaborar con otros, comprender distintos puntos de vista, o encontrar el sentido a situaciones desconocidas” (Resnick, 2017, p.47), en un mundo cada vez más interconectado, adquirir habilidades para colaborar con otros y comprender diversos puntos de vista se vuelve

fundamental más si se quiere generar un producto como lo es el portafolio de evidencias digital. Estas habilidades no solo fomentan la creatividad, sino que también promueven la empatía y la resolución de problemas, al presentarse más puntos de vista. Al enfrentarnos a situaciones desconocidas, la capacidad de encontrar sentido y adaptarnos se convierte en un activo invaluable. Así, al cultivar estas habilidades, no solo nos convertimos en pensadores creativos más efectivos, sino también en individuos más capacitados para afrontar con mucho más interés los diferentes proyectos de aprendizaje que se les propongan.

A continuación, se presenta la Tabla 3, la cual da respuesta a la pregunta número nueve de la encuesta aplicada a los educandos, ella muestra los programas digitales que los educandos conocen, como subcategoría de análisis, han utilizado y que podrían aplicar para la construcción y proyección de un portafolio de evidencias digital.

Tabla 3

¿Conoce usted los siguientes programas digitales para crear diseños de presentaciones creativos?

Programas:	Participantes:
Knovio	4
Powtoon	0
Prezi	2
Emaze	2
Hakiu Deck.	4
Slidebean.	0
Canva	10
Google Slides	12
Visme.	0
Power Point	31
Microsoft Word	32
Formato de documentos portátiles (PDF)	21
Microsoft Publisher	8
Adobe After Effects	6
Apple Keynote	5
Otro:	12

Nota: Respuestas tomadas de la pregunta 9 de la encuesta aplicada a los educandos, en donde se puede responder más de una vez. (n = 32)

La Tabla 3 presenta los conocimientos de los estudiantes sobre los programas o plataformas de diseño digital. Muestra que en un primer bloque los programas con mayores respuestas son: Microsoft Word con 32 estudiantes, Power Point con 31 y PDF con 21 respuestas, estos son los más conocidos o utilizados por las personas estudiantes. Mientras que, y como un segundo bloque de respuestas, los programas más conocidos son: Google Slide con 12 respuestas, Canva con 10 y la opción de otros con 12, esta última respuesta se refiere a programas que conocen, pero que su uso es mínimo y que no estaban en la lista de la pregunta nueve del cuestionario. Finalmente, y como un tercer bloque de respuestas los programas como Powtoon, Visme y Slidebean no cuentan con respuestas, es decir son programas digitales de diseño que del todo no conocen o que nunca los educandos han utilizado. Se piensa que con el diseño y el estímulo adecuado de proyectos de aprendizaje junto a “las nuevas tecnologías pueden permitir que todos los niños, sin importar su procedencia dispongan de un mayor número de oportunidades para experimentar, explorar y expresarse a la vez que, durante el proceso, logran desarrollarse como pensadores creativos” (Resnick 2017, p. 13).

Los educandos actualmente, de acuerdo con los resultados, muestran un notable dominio de diversas plataformas y programas digitales, habilidades que han adquirido principalmente a través del uso recreativo, como en el caso de los videojuegos. Sin embargo, esta facilidad para interactuar con la tecnología no siempre se traduce en un entendimiento amplio de su potencial en el ámbito educativo. A menudo, desconocen que estas mismas herramientas y programas pueden ser aprovechadas para crear proyectos de aprendizaje innovadores que fomenten su creatividad en distintas áreas del conocimiento. Es esencial que se les motive a explorar y aplicar sus habilidades digitales no solo para el entretenimiento sino también, como un medio para enriquecer su experiencia educativa y desarrollar competencias que les serán útiles en su futuro.

Ahora bien, se acaba de presentar y de hablar sobre los programas, entonces qué pasa con el equipo tecnológico, para esto se le preguntó al estudiantado qué equipo tecnológico tienen, para la creación del portafolio de evidencias digital, tal como se observa en la Tabla 4.

Tabla 4

¿Posee usted alguna de las siguientes herramientas tecnológicas con la cual usted podría crear un portafolio de evidencias digital creativo?

Equipo tecnológico:	Participantes:
Computadora portátil	27
Computadora de escritorio (en casa)	15
Tablet	13
IPad	13
Celular Smartphone	13
Celular iPhone	11
Ninguna Herramienta Tecnológica	1
Otro	5

Nota: Respuestas tomadas de la pregunta 9 de la encuesta aplicada a los educandos, en donde se puede responder más de una vez. (n = 32)

En la Tabla 4 se puede visualizar que los educandos en su mayoría cuentan con herramientas tecnológicas; un total de 27 respuestas, poseen computadora portátil y 13 educandos tienen un celular Smartphone, se señala que estos educandos cuentan con accesibilidad a diferentes aparatos tecnológicos que les permiten la elaboración de un proyecto de aprendizaje donde generen un portafolio de evidencias digital creativo, sumado que toda aplicación de estos dispositivos tecnológicos que posibilite la elaboración de un proyecto debe contar con accesibilidad a internet. Se aprecia además en esta tabla que un solo individuo no tiene ninguna herramienta.

Hay que tomar en cuenta que, esta encuesta fue aplicada a los educandos del Centro Educativo Santa Catalina de Sena en Pavas, un centro privado, en este contexto era imperativo saber con cuáles herramientas tecnológicas se cuentan y con cuáles no, tanto por parte del profesorado como del alumnado, además de la cantidad de estas en conjunto con la cantidad de educandos. Así, como también, con cuántas herramientas tecnológicas posee la institución para apoyar dicho proyecto. Al respecto, Ríos y Ruiz. (2011) expresan que:

Todo este proceso de transformación permitirá a los docentes innovar en la didáctica y en el uso de herramientas para el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje

y combinar metodologías presenciales con recursos virtuales como las conocidas como plataformas de teleformación o campus virtuales. (p. 80)

Se reflexiona que, este proceso que enfrenta la educación en cuanto a transformación abre un panorama para que el profesorado explore nuevas vías en la didáctica y el uso de herramientas educativas tecnológicas. Una combinación de metodologías presenciales con recursos virtuales posibilita el diseño de proyectos educativos que incorporen estrategias didácticas innovadoras, y a su vez estas permitirán adaptarse a las necesidades y estilos de aprendizajes diversos de los educandos, para fomentar la participación, la colaboración y el aprendizaje autónomo. Además, esto motivará a que se promueva el desarrollo de habilidades digitales tanto en el profesorado como en los educandos. El buscar la transformación de manera innovadora, que integra la tecnología, se considera que mejora no solo la calidad del proceso de enseñanza y de aprendizaje, sino que también potencia la creatividad y la adaptabilidad de las prácticas docentes en un entorno educativo que está en constante evolución.

Otro elemento importante en la confección del portafolio digital creativo, aparte de la tecnología y las herramientas, es la forma de trabajar en el aula, cómo se sienten los estudiantes durante el desarrollo de los proyectos y la construcción del portafolio de evidencias, como subcategoría de análisis, para esto se presenta la Tabla 5 que expone este punto.

Tabla 5

¿Le agrada trabajar en grupos con sus compañeros de clase? ¿Por qué? Amplié por favor su respuesta

Opinión:	Participantes:
Divertido	9
Convivencia	13
Fácil	4
Creativo	1
Trabajo individual	5

Nota: (n = 32)

La Tabla 5 muestra lo que los educandos consideran importante o no, a la hora de trabajar en grupo en los proyectos de aprendizaje, de manera que se enfocaron mayormente en los beneficios grupales que en el trabajo individual. Este resultado se obtuvo según la cantidad de veces que coincidían las respuestas de cada educando al ser introducidos en un documento Excel, que suministró cada una de las cantidades. Se ve entonces en la Tabla 4 que, para los educandos el hacer proyectos con sus compañeros fortalece la convivencia ya que 13 comparten este valor. Seguido de nueve educandos, quienes consideran que es divertido el desarrollar proyectos de aprendizaje con sus compañeros y compañeras, pero que también cuatro personas consideran que es fácil desarrollar los proyectos juntos.

Si se considera que el trabajo en grupo en el ámbito educativo es base fundamental del aprendizaje, y tal como lo explica Gómez *et al.* (2003), que el trabajo en grupo ofrece en general, múltiples beneficios que favorecen el aprendizaje tales como: la convivencia, la motivación que sea divertida, la creatividad colaborativa y la ayuda rápida. Además de estos beneficios, trabajar en grupo desarrolla habilidades sociales y emocionales que preparan a los educandos para el futuro. Sin embargo, también hay desafíos, con respecto a las preferencias de cada educando para desarrollar sus trabajos. Por eso, también es importante respetar las preferencias individuales entre trabajar en grupo (como lo mencionan 5 educandos) o solos, generar un entorno inclusivo que desarrolle la motivación y productividad. Además, hay que tomar muy en cuenta que y según Marín (2010):

El estudiante también se encuentra rodeado de compañeros y compañeras que le posibilitaran adquirir estrategias de trabajo grupal, siendo un aspecto importante de ellas las técnicas de aprendizaje cooperativo; estas son definidas como estrategias de enseñanza estructurada que se basan en la colaboración y ayuda entre los alumnos y alumnas, los cuales participan de un objetivo común cuyo logro es más importante que el existo individual. (p.32)

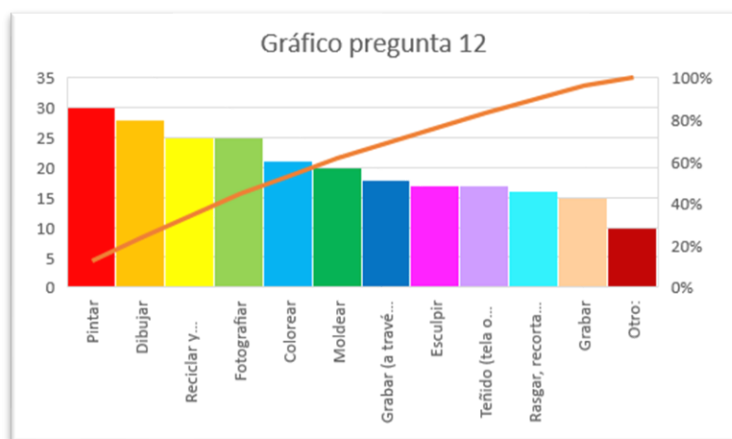
Por lo tanto, se considera que las técnicas de aprendizaje cooperativo ofrecen a los estudiantes un entorno en el que pueden cultivar habilidades esenciales para la vida, más allá del conocimiento académico. Al trabajar en equipo, los educandos aprenden a comunicarse eficazmente, a escuchar y valorar las ideas de los demás, a resolver conflictos de manera

constructiva y a colaborar para alcanzar metas compartidas. También, estas habilidades son fundamentales en un mundo cada vez más interconectado y orientado hacia el trabajo en equipo. Además, el aprendizaje cooperativo fomenta un sentido de responsabilidad compartida, donde el éxito del grupo se convierte en un objetivo colectivo más valioso que el éxito individual. En este sentido, para la generación de estrategias didácticas innovadoras, las técnicas de aprendizaje cooperativo no solo enriquecen el proceso de aprendizaje, sino que también preparan a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo real, donde la colaboración y el trabajo en equipo son clave para el progreso y el éxito.

Asociado a lo anterior, en la Figura 7 se muestran los resultados de la pregunta 12 de la encuesta, en donde se les consulta sobre las técnicas de artes como estrategias, que los docentes deberían de asignarles a la hora de la construcción de un proyecto de aprendizaje donde generen un portafolio de evidencias digital, que nos habla sobre las preferencias personales de cada educando.

Figura 7

¿Qué actividades cree usted que debería de asignar un docente de Artes Plásticas para el desarrollo un proyecto de aprendizaje en el que tenga usted que crear un portafolio de evidencias digital creativo?



Nota: Respuestas tomadas de la pregunta 12 de la encuesta aplicada a los educandos, donde se puede responder más de una vez. (n = 32)

En la Figura 7 se puede visualizar el nivel de preferencias de los educandos en cuanto a las actividades artísticas que los docentes de Artes Plásticas deben de aplicar según lo que

más le interesa al estudiantado para el desarrollo de proyectos de aprendizaje para la generación de un portafolio de evidencias digital creativo. De manera que, la respuesta con una cantidad mayor de educandos fue de 30, y es la opción de pintar (con pinturas), por lo que es la que más les llama la atención, seguida de dibujar, elegido por 28 educandos y en la tercera opción, de reciclar y reutilizar fue elegida por 25 de ellos. Se considera que, las técnicas artísticas tradicionales como pintar, colorear, reciclar, fotografiar, colorear, modelar, grabar entre otras, son fundamentales en la Educación General Básica ya que, no solo fomentan la creatividad, sino que también desarrollan habilidades cognitivas, motoras y emocionales en los educandos.

Además, Carrascal (2016) opina que “otro de los aspectos importantes en la educación artística, es que le niño disfrute del proceso más que del resultado. No hay que limitar su expresión creativa y tampoco hay que obligar a dibujar o pintar lo mejor posible” (p.133). En la educación artística, es esencial que los niños encuentren placer en el proceso de creación más que en el resultado final. Limitar su expresión creativa o imponer expectativas de perfección puede coartar su libertad y desviar el enfoque del disfrute y la experimentación.

El permitirles explorar sin restricciones es esencial, así como fomentar un ambiente donde puedan expresarse libremente y desarrollar su propio estilo artístico. Al enfocarse en el proceso creativo en lugar del producto final, se les brinda la oportunidad de aprender y crecer a través de la experimentación y la autoexpresión, que promueva así una relación positiva y duradera con el arte, como el sentido primordial del portafolio de evidencias, principalmente. Aunado a lo anterior, Resnick (2017) comenta que “la creatividad se puede alimentar. Todos los niños nacen con esta capacidad, que no necesariamente va a desarrollarse por sí sola. Es necesario nutrirla, estimularla y afirmarla [...] debemos generar un ambiente de aprendizaje que favorezca que la creatividad brote” (p. 25).

Estas prácticas permiten una experiencia de aprendizaje integral y multisensorial, donde cada técnica aporta un enfoque diferente y estimula la exploración y expresión personal de cada educando. Al incorporar estas actividades en los proyectos de aprendizaje, no solo enriquece la enseñanza de las Artes Plásticas, sino que también contribuye a formar individuos más críticos, reflexivos y capaces de comunicar sus ideas de manera efectiva.

El autor Carrascal (2016), al hablar de motivación dice que “Cuando más divertida sea la manera de introducir estas experiencias con materiales en el niño, mejor será su asimilación. Por lo tanto, la adquisición de aprendizaje ha de desarrollarse a través de actividades motivadoras, permitiendo experimentar con creatividad” (p.161). El introducir experiencias con diversos materiales de una manera divertida y motivadora es clave para el proceso de aprendizaje. Al crear un entorno lúdico y estimulante, se promueve una mayor asimilación de conceptos y habilidades. La diversión y la creatividad despiertan el interés y la curiosidad de los educandos, lo que facilita su participación en las actividades educativas. Al experimentar y explorar libremente, se fomenta el desarrollo de su creatividad y la adquisición de conocimientos de manera significativa.

De este modo, las actividades motivadoras no solo hacen que el aprendizaje sea más atractivo y emocionante, sino que también maximizan el potencial de los educandos para comprender y aplicar lo que se aprende en su vida cotidiana. También, se piensa que fusionar materiales artístico plásticos junto a herramientas tecnológicas y softwares creativos o de diseño permitirá que estos aspectos de exploración, creatividad y sobre todo diversión se intensifique en los educandos, al crear productos artísticos plásticos y a su vez registrar digitalmente sus procesos. “Para cualquier niño, al igual que para el adulto, es a través de los procesos dinámicos y lúdicos como mejor se aprende y se asimilan los conocimientos” (Carrascal, 2016, p.136).

Segunda Parte

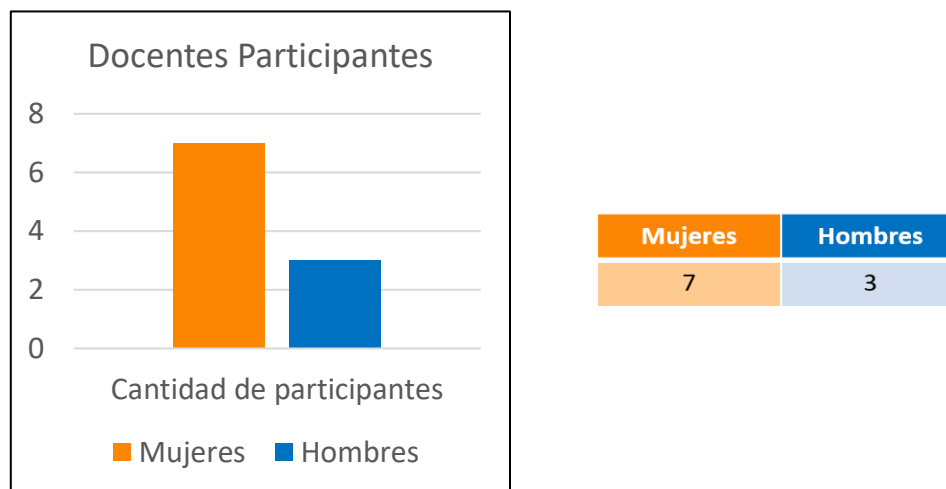
Análisis de resultados del profesorado

En esta parte se detalla el análisis de resultados de la participación de diferentes docentes del área de Artes Plásticas, sobre la realización de un portafolio digital creativo. El instrumento se envió a las personas colaboradoras vía internet, por medio de la plataforma *Facebook* como un mensaje de *Messenger*, generado por un Formulario de *Google Forms*, de modo que, al ser ingresadas las diferentes respuestas por el profesorado poder tener acceso a cada una de ellas. De esa manera, los datos dan respuesta a cada una de las preguntas y permiten obtener la generación de gráficas y tablas para mostrar los resultados de los instrumentos.

A continuación, en la Figura 8 se muestra la participación del profesorado que contestó el instrumento digital.

Figura 8

Cantidad de docentes participantes



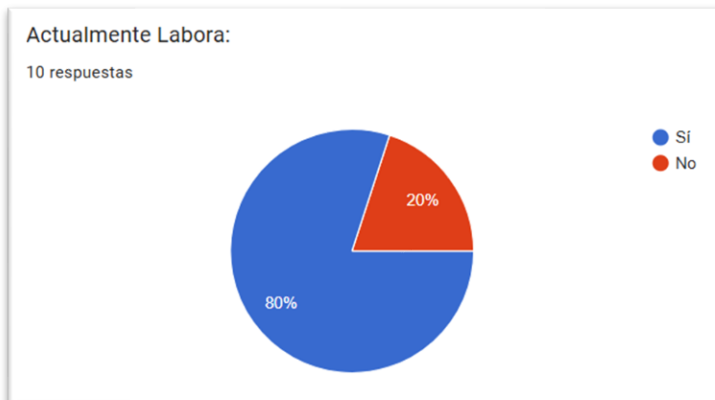
Nota: (n = 10)

La Figura 8 muestra la cantidad del profesorado participante en el proceso de resolución de la encuesta de esta investigación, quienes han proporcionado información adecuada para el desarrollo de los objetivos de esta investigación. Esta información será relevante solo en caso de que sus respuestas muestren alguna tendencia que sea necesaria rescatar para la interpretación de los datos.

Se cree importante para esta investigación mostrar también la situación laboral del profesorado, como se refleja en la Figura 9.

Figura 9

Situación laboral del profesorado participante en la investigación



Nota: (n = 10)

En la Figura 9 se puede observar una interesante dinámica entre aquellos que se encontraban inmersos en sus actividades laborales, ocho personas docentes y quienes no mantenían ningún compromiso profesional, dos de los docentes, durante la aplicación de las encuestas. Esta distinción no solo refleja las condiciones en las que las personas docentes se enfrentaron a la hora de dar respuestas a cada una de las preguntas, por lo que se cree que sugiere posibles diferencias en la forma en que abordaron cada una de ellas. Al respecto, Prieto (2008) menciona que:

El docente va a sumar dentro de su práctica educativa diferentes creencias, convicciones y escalas de valores que, sin lugar a duda, va a transmitir en su discurso pedagógico con sus alumnos. Por ello, debe ser totalmente consciente del compromiso educativo que tiene con sus discípulos y, en la medida de lo posible, debe mostrarse con el mayor grado de neutralidad para conseguir formar a estos niños dentro de los cánones de la libertad de pensamiento y de crecimiento. (p. 328)

Según lo expuesto por Prieto (2008) se considera que el profesorado que trabaja trae consigo una perspectiva más pragmática, influenciada por su experiencia cotidiana, mientras que los que no estaban pudieron tener un enfoque más reflexivo y contemplativo. Así, la interacción de estas dos realidades enriquece la comprensión de los resultados obtenidos y

ofrece una ventana de cómo el contexto laboral impacta en el desempeño y la participación en este tipo de actividades.

Además de saber la situación laboral de los participantes, se considera relevante con la Figura 10 conocer si existen intercambios de aprendizaje o al menos relación profesional con otros profesionales, como subcategoría de análisis.

Figura 10

Relación profesional con otros colegas



Nota: (n=10)

La Figura 10 muestra si el profesorado participante está o no en contacto con otros docentes para conocer lo que está en desarrollo en sus clases, donde dos personas docentes siempre están en contacto, siete de ellos lo hacen en ocasiones y solo un docente no tiene ningún contacto con otros colegas. Por lo tanto, se reflexiona que es adecuado que, el vínculo y la colaboración entre personas docentes de Artes Plásticas se constituyen como pilares fundamentales para el enriquecimiento de la enseñanza y el aprendizaje en esta disciplina. Resnick (2017) afirma que “hay más padres, maestros, y responsables políticos que admiten las limitaciones de los enfoques pedagógicos tradicionales y buscan unas estrategias más apropiadas que logren preparar a los niños para la vida en un mundo que evoluciona con rapidez” (p. 134).

El reconocimiento de las limitaciones de los enfoques pedagógicos tradicionales ha impulsado un cambio de paradigma en la educación y motiva a encontrar estrategias didácticas innovadoras en las prácticas educativas que puedan ser desarrolladas en las aulas

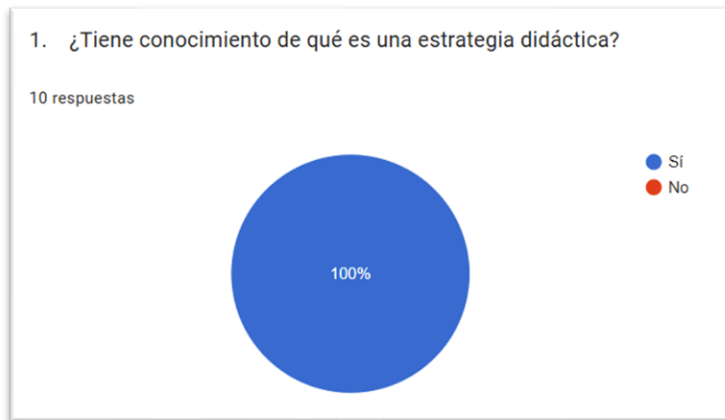
y de esa manera promover los aprendizajes de nuestros educandos y exponerlas y compartirlas con los demás. Se sabe que la exploración de estrategias innovadoras por parte del cuerpo docente no solo prepara a los educandos para los desafíos de un mundo en constante progreso, sino que también fomentan habilidades como el pensamiento crítico, la colaboración y la adaptabilidad como se ha reiterado con anterioridad y se considera relevante socializarlas entre el profesorado para que nuevas ideas se transformen o se fusionen, esto adecuado para los procesos educativos.

La interacción entre iguales se piensa que no solo facilita el intercambio de técnicas y enfoques pedagógicos innovadores, sino que también crea un ambiente propicio para la inspiración mutua y el desarrollo de proyectos creativos. Al explorar en qué aspectos el profesorado está en acción de sus prácticas actualmente, puede identificar tendencias emergentes e innovadoras y prácticas efectivas que, de ser implementadas en sus propias aulas, podrían transformar la manera en que los educandos se conectan con el arte y su propio proceso creativo. De este modo, la Figura 10 no solo ilustra la realidad del contacto entre docentes, sino que también subraya la importancia de este intercambio para fortalecer una comunidad educativa más dinámica y colaborativa en el ámbito de las Artes Plásticas. Este es un punto que se considera de suma importancia y que puede ayudar a la generación de propuestas didácticas innovadoras que sean aplicables en las clases de Artes Plásticas.

La Figura 11, como se observa a continuación, viene a presentar los conocimientos que tiene el profesorado sobre las **Estrategias Didácticas**, como categoría de análisis, empleadas en clase.

Figura 11

Conocimiento del profesorado sobre las estrategias didácticas



Nota: (n = 10)

La Figura 11 nos muestra que el total del profesorado, como profesionales de la educación, poseen conocimiento sobre las estrategias didácticas que utilizan para facilitar el aprendizaje de sus educandos. Estas estrategias no solo se consideran para ser compartidas con sus educandos, sino que también se piensa, que fomentan un entorno de aprendizaje activo, donde la persona docente pueda involucrarse y construir su propio conocimiento.

Las estrategias didácticas actuales de las Artes Plásticas se reflexionan como fundamentales para preparar a los educandos, para que en el futuro se enfrenten con éxito a los desafíos de la educación. Podemos notar esta idea, en la siguiente cita: “Además de este marco, existe una dimensión temporal que [...] hace que se vaya construyendo un saber y que poco a poco la identidad se consolide para sí mismos y para los demás” (Valle y Manso, 2016, p 20). De tal manera, a medida que avanzamos e innovamos en nuestras prácticas educativas contribuimos en forjar y reprogramar nuestra propia identidad. Esta transformación de estrategias didácticas no solo permite adquirir nuevos conocimientos, sino que también nos ayuda a fortalecer una identidad más sólida en los educandos. Es un proceso de descubrimiento y razonamiento, donde se considera que nuestras interacciones y observaciones generaran los cambios que deseamos. Al respecto, Ríos y Ruiz (2011) aseguran que:

Por tanto, este innovador escenario establece una reformulación obligada de estrategias didácticas de enseñanza y aprendizaje que busca nuevas formas de

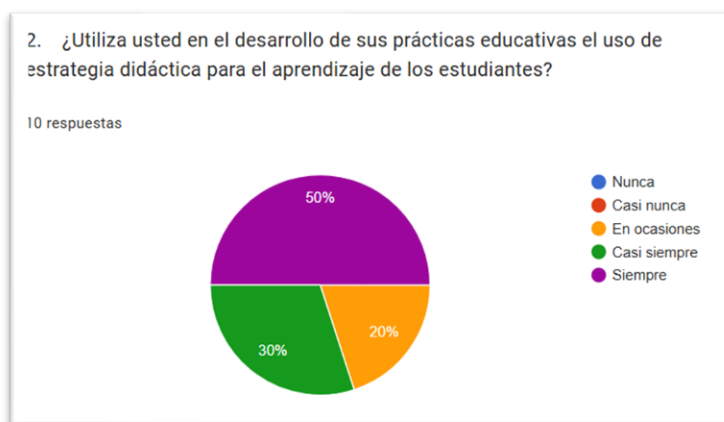
concebir y abordar el conocimiento con los principios de interactividad, componente lúdico y el aprendizaje constructivo, autónomo y colaborativo. (p. 80)

Se considera, según lo expresado en el texto anterior, que hay que avanzar, pero que implica una revisión profunda de una reformulación de los planteamientos actuales hacia la incorporación de factores necesarios para una verdadera innovación, que incluya la constante interactividad, el juego como aspecto fundamental que capta la atención del alumnado y también el enfoque de aprendizaje que sea poder construir la autonomía ya presente en el estudiantado y la incorporación de la colaboración que representan una transformación sustancial de cómo se aborda el conocimiento en el aula. Las nuevas formas de enseñanza y aprendizaje que encontremos y exploremos no solo estimularán la participación del estudiantado, sino que se puede concentrar también en promover ambientes de aprendizaje más dinámicos, más motivadores y en sintonía con las necesidades y habilidades que ya se poseen o se aprenden de esta era digital en la que nos encontramos y que avanza de manera evolutiva, señala a su vez hacia otros puntos como lo es la socialización y la colaboración.

De este modo y porque las estrategias didácticas se consideran importantes para el desarrollo de las prácticas y aprendizajes educativos, como subcategoría de análisis, se presenta la Figura 12, sobre la frecuencia del uso en clase.

Figura 12

Frecuencia del uso de estrategias didácticas en clases



Nota: (n = 10)

En la Figura 12 se presenta la utilización, por parte del profesorado, de las estrategias didácticas en el desarrollo de sus prácticas educativas durante sus clases de Artes Plásticas. Se puede visualizar que la mitad el profesorado comprende que las estrategias didácticas son fundamentales para el desarrollo de habilidades críticas y creativas, y son utilizadas siempre en el desarrollo de sus prácticas educativas, mientras que tres personas docentes casi siempre las aplican y que solo dos profesores las emplea en ocasiones.

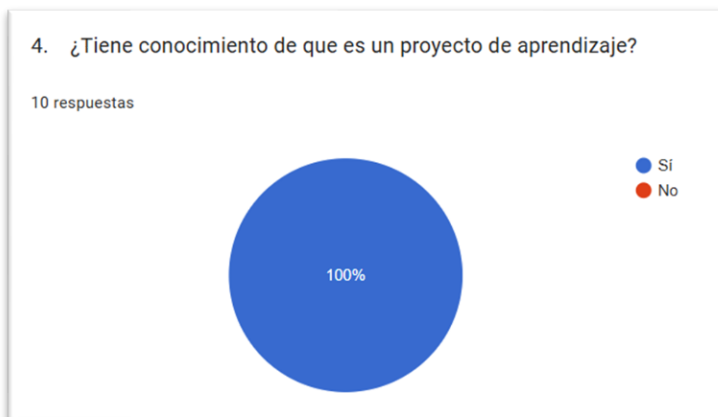
De acuerdo con Carrascal (2016) respecto a la transformación de los procesos educativos, menciona que “El objetivo es planificar acciones educativas innovadoras, que permitan la atención a la diversidad y la evolución personal y expresiva de los niños producto de su observación y reflexión de las necesidades de los alumnos” (p.197), estas acciones educativas innovadoras deben de promover la atención a la diversidad que existe entre los educandos. De tal manera, es esencial comenzar con un proceso de observación y reflexión acción sobre las necesidades grupales e individuales de cada educando que no solo implica el identificar las diferencias en estilos de aprendizaje, habilidades y contextos socioemocionales y socioculturales, sino también reconocer las fortalezas únicas que los estudiantes aportan en el desarrollo de las clases. Se considera que, al comprender las características y desafíos de cada persona, el profesorado estará mejor equipado para diseñar estrategias educativas que innoven de manera efectiva sus lecciones, que genere respuestas acertadas que fomenten ambientes inclusivos.

Se piensa que, al emplear diversas estrategias didácticas, como el aprendizaje colaborativo, el uso de tecnología educativa y el aprendizaje basado en proyectos por nombrar algunas, el profesorado estimula con sus prácticas y estrategias didácticas la creatividad y el pensamiento crítico en sus educandos. Estas estrategias también les ayudan a evaluar el progreso del aprendizaje de manera más efectiva, en las que se puedan crear ajustes en la planificación y ejecución de las lecciones. Por lo que, el conocimiento que el profesorado tiene sobre las estrategias didácticas es esencial para ofrecer una educación de calidad, mayor dinamismo e innovación continua que prepare a los educandos para enfrentar los desafíos de la educación actual.

Para dar continuidad a las ideas expuestas sobre las estrategias didácticas, se presenta la Figura 13, la cual da respuesta a la pregunta 4 de la encuesta aplicada al profesorado, donde se les consulta sobre los **Proyectos de Aprendizaje**, como categoría de análisis:

Figura 13

Conocimiento sobre los proyectos de aprendizaje



Nota: (n = 10)

En la Figura 13 se puede apreciar que todo el profesorado posee un entendimiento sobre la naturaleza de un proyecto de aprendizaje. Este conocimiento no solo refleja su preparación académica, sino también su experiencia práctica en la implementación de estrategias educativas que fomentan el aprendizaje significativo en sus educandos.

De esa manera y sumado a la integración y aplicación de las nuevas estrategias innovadoras, se pretende que al ser desplegadas se pueda promover, de acuerdo con Gertrudix *et al.* (2016) “el aprendizaje autónomo y se potencia el aprendizaje cooperativo. Así se aporta a la materia, de carácter práctico, un enfoque profesional realista en el que el estudiante desarrolla trabajos que tiene una aplicación directa en su futuro” (p.27). Además, y según la indagación sobre los proyectos de aprendizaje, Trilla *et al.* (2005) nos explica:

Como las personas aprenden haciendo, experimentando y ensayando. Estos tres componentes deben trabajar juntos y deben ser estudiados para formular cualquier ejemplo de aprendizaje. Solamente cuando estos tres componentes son descritos podemos identificar que ha sido aprendido, en qué condiciones pueden tener lugar el aprendizaje y las consecuencias que sustentan y mantienen la conducta aprendida. (p. 234)

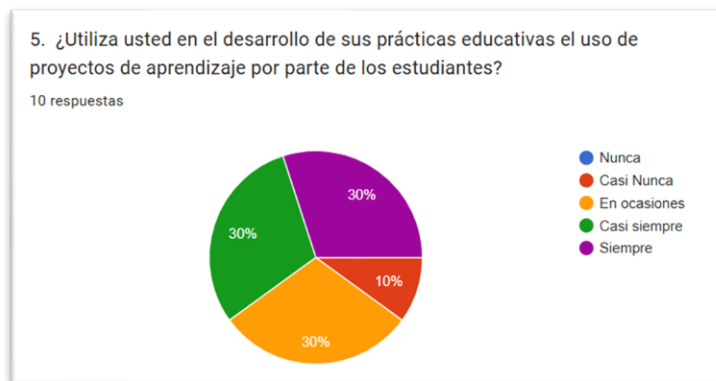
Esto resalta la importancia de la práctica activa en el proceso de aprendizaje. Sugiere también que, aprender implica no solo la adquisición de conocimientos, sino también la

experiencia directa y la repetición no mecánica. Para comprender plenamente cómo se produce el aprendizaje, es crucial analizar cómo estos elementos interactúan entre sí. Al hacerlo, podemos entender qué se ha aprendido, las circunstancias que favorecen este proceso y cómo se sostiene el comportamiento adquirido a lo largo del tiempo. Este análisis nos lleva a resaltar que, “Un enfoque del aprendizaje basado en proyectos a través del cual aprendemos nuevas ideas, habilidades y estrategias trabajando en iniciativas propias” (Resnick, 2017, p. 33), le permite al educando no solo generar esa pieza, sino que, sabe que lo que desarrollo lo podrá aplicar en sus siguientes propuestas. Es importante tomar en cuenta, según lo propuesto por Andueza *et al.* (2016), que “[...] para terminar la actividad y que se produzca el conocimiento, el niño debería realizar algún producto artístico y posteriormente exponerlo a la clase” (p. 312). En este caso, se propone que el producto final es el portafolio de evidencias, que le da el acceso para volver a revivir lo que elabora las veces que sean necesarias, lo que reflejará de manera creativa y original sus aprendizajes.

A continuación, en la Figura 14, se muestra el resultado de la frecuencia en la que el profesorado aplica proyectos de aprendizaje en sus clases, como subcategoría de análisis:

Figura 14

Uso de proyectos de aprendizaje en clases



Nota: (n = 10)

La Figura 14 muestra que tres docentes mencionan en ocasiones, tres docentes casi siempre y tres docentes siempre, aplican en el desarrollo de sus clases el uso de proyectos de aprendizaje, y que un docente nunca utiliza proyectos de aprendizaje. No obstante, hay que tener presente en esta búsqueda de transformación y de la integración de la innovación en los

planteamientos educativos que “Los planeamientos y objetivos de los sistemas educativos de todo el mundo se han mantenido prácticamente inalterados durante el último siglo” (Resnick, 2017, p. 12), por lo que es importante encontrar la relevancia y la eficacia de nuestras propuestas en los procesos educativos, ya que siempre se van a presentar nuevos desafíos que no se adaptan a lo tradicional. Por ello, es necesaria la transformación de los sistemas educativos para de esa manera poder preparar a las nuevas generaciones con el propósito de que se enfrenten a las demandas de forma efectiva. De acuerdo con Resnick (2017):

Se requiere un cambio en nuestro planteamiento hacia la pedagogía. La enseñanza debe de concebirse, no como una manera de transmitir datos e instrucciones en pequeñas unidades sino, más bien como una forma de estimular a los niños para que se conviertan en pensadores creativos (p. 133).

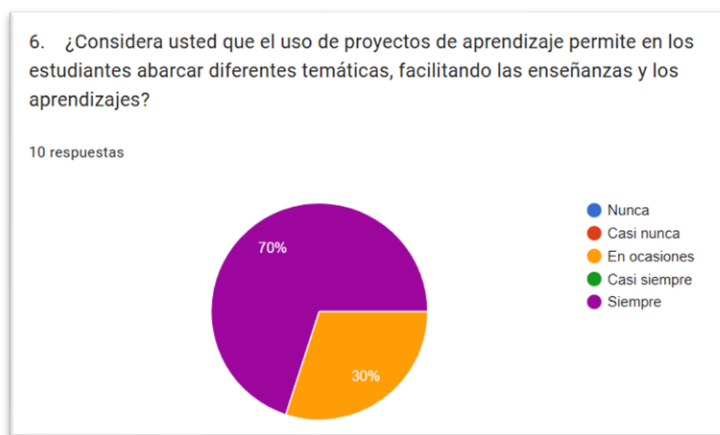
Por esta razón, se comprende que el paradigma educativo enfrenta y experimenta una transformación fundamental, donde el enfoque tradicional evoluciona hacia un modelo más dinámico y centrado en el pensamiento crítico creativo. Esto implica concebir la enseñanza como un proceso de empoderamiento de modo que sea el profesorado los que cultiven con nuevas estrategias las habilidades cognitivas y creativas en el alumnado. La integración, exploración y experimentación de nuevas estrategias educativas que aprovechan la tecnología de manera innovadora, es un elemento clave para este propósito de transformación. Cuando se fomenta la exploración, la experimentación y el pensamiento crítico creativo, estas acciones no solo preparan al estudiantado para enfrentar los desafíos del futuro, sino que también los capacita para ser personas activas en la creación y transformación de conocimiento y el desarrollo de soluciones innovadoras para así dar respuesta o solución a sus propias interrogantes.

Por este motivo, se cree de gran importancia y como acción hacia el cambio educativo, el revisar y ajustar los planes y objetivos educativos que contribuyan significativamente en la integración de proyectos de aprendizaje que integren las tecnologías y los portafolios de evidencia digital, para brindar una educación más conveniente y adecuada a las nuevas necesidades tecnológicas y digitales que se promueven cada día.

En la Figura 15 se proyecta la respuesta a la pregunta número seis de la encuesta aplicado al profesorado que busca encontrar según la perspectiva del profesorado los beneficios de los proyectos de aprendizaje, como subcategoría de análisis:

Figura 15

Beneficios de los proyectos de aprendizajes en el alumnado



Nota: (n =10)

La Figura 15 expone la comprensión por parte del profesorado en cuanto a la aplicación de los proyectos de aprendizaje y lo que aporta al desarrollo de las clases. El mayor porcentaje muestra que siete personas docentes siempre lo consideran adecuado para estudiar diferentes temáticas artísticas, mientras que tres de ellos consideran que en ocasiones los proyectos de aprendizaje permiten en los educandos estudiar diferentes temáticas a la misma vez. La idea principal de este análisis es encontrar un punto en el que las estrategias didácticas innovadoras puedan ser utilizadas en la creación de un portafolio de evidencias digital creativo donde los educandos puedan proyectar de diferentes maneras sus aprendizajes. Por lo que se considera que:

El enfoque basado en proyectos es muy diferente. Al trabajar en distintas iniciativas los estudiantes se encuentran con conceptos en un contexto en el que los mismos adquieren un sentido, por lo que el conocimiento se integra dentro de una copiosa red de asociaciones. Como resultado, los alumnos aumentan su capacidad de acceder y aplicar dichos conocimientos a situaciones desconocidas. (Resnick, 2017, p. 47)

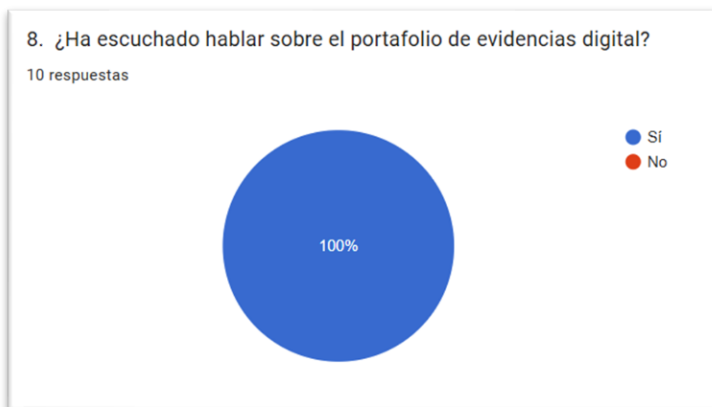
Por esta razón, se recomienda el fusionar las Artes Plásticas y la Tecnología para la generación de estrategias didácticas innovadoras, con la creación de un portafolio de evidencias digital creativo, que proporcione a los educandos un espacio dinámico para expresarse y demostrar sus aprendizajes de formas diversas. El Enfoque Basado en Proyectos (EBP) se constituye como una acción de suma importancia en este proceso, pues implica un aprendizaje activo y contextualizado donde el alumnado se sumergen en iniciativas propias que son para ellos significativas. Al abordar conceptos dentro de un contexto concreto, los conocimientos se entrelazan en una red de asociaciones que facilita su comprensión y aplicación en situaciones desconocidas donde se fusiona el arte y la tecnología. Esta integración profunda del conocimiento no solo fortalece la capacidad del estudiantado para acceder y aplicar lo aprendido, sino que también fomenta su creatividad y pensamiento crítico y otros aspectos fundamentales que lo hacen identificarse creativamente, y como lo es la socialización y la diversión.

El autor Resnick (2017) menciona que “En el enfoque basado en proyectos se adopta una visión más amplia del *conocimiento*. Se admite que este no se compone únicamente de una lista de conceptos” (p. 47). Por lo que, a medida “que los estudiantes trabajan de manera conjunta en diferentes iniciativas, no solo aprenden acerca de las redes conceptuales sino también, sobre los conjuntos de estrategias cuyos objetivos pueden ser los de construir objetos, resolver problemas o comunicar ideas” (p. 47).

A continuación, la Figura 16 revela la respuesta de la pregunta número 8 de la encuesta sobre el conocimiento que presentan sobre el **Portafolio de Evidencias Digital**, como categoría de análisis:

Figura 16

Conocimiento del profesorado sobre el portafolio de evidencia digital



Nota: n = (10)

En la Figura 16 se visualiza que todo el profesorado ha escuchado hablar de lo que es un portafolios de evidencia digital y se asume que también comprenden la importancia de la evaluación formativa y del aprendizaje continuo que este promueve, por lo que también, conocen el valor de esta propuesta didáctica como herramientas esenciales en el proceso educativo. Al respecto, Trilla *et al.* (2005) dicen que:

En el momento de la planeación, lo primero que hay que hacer es identificar el tipo de resultado que se espera de la tarea que va a llevar a cabo el sujeto. Solo así podremos descubrir qué condiciones internas son precisas y que condiciones externas son convenientes. (p. 242)

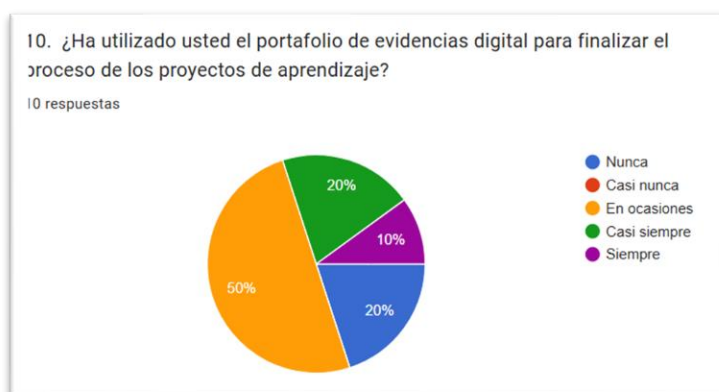
Se comprende, entonces, que hay que optar por la flexibilidad y adaptación de los procesos de enseñanza que se puedan ajustar a cada educando, al pensar que la personalización del aprendizaje no solo se trata de proporcionar actividades adaptadas a las habilidades de cada educando, sino también ofrecer oportunidades para que exploren sus intereses y desarrollen sus talentos de manera única. Lo anterior, porque estos productos no solo permiten al profesorado recopilar y organizar evidencias del progreso y desarrollo de sus educandos, sino que también fomentan una reflexión profunda sobre el aprendizaje y la práctica educativa. A través de esta recopilación digital, el profesorado puede observar de manera más clara las habilidades adquiridas, identificar áreas de mejora y adaptar sus

estrategias pedagógicas, para promover un aprendizaje más personalizado, efectivo y colaborativo, al ser una herramienta digital permitirá la cooperación y el intercambio de ideas que se mencionó anteriormente en conocer qué realizan sus pares. En este contexto, los portafolios se convierten en una ventana hacia el rendimiento académico y el desarrollo integral del alumnado, que facilite un enfoque más centrado en los educandos y en sus procesos de aprendizaje.

Seguidamente, en la Figura 17 se presenta la frecuencia con la que los docentes utilizan el portafolio de evidencias, como subcategoría de análisis.

Figura 17

Frecuencia con la que los docentes utilizan el portafolio de evidencias



Nota: n = (10)

La Figura 17 presenta que el uso de un portafolio de evidencias es aplicado de forma ocasional por cinco personas docentes, mientras que un docente siempre utiliza el portafolio de evidencias para finalizar un proyecto de aprendizaje. Además, dos personas docentes casi siempre los utiliza y dos de ellos nunca los utiliza. Se considera que el portafolio de evidencias se ha integrado de manera ocasional en diversos contextos educativos y profesionales, ya que las 10 personas docentes no pertenecen a una misma institución educativa. Es claro que el no ser utilizado limita su potencial como herramienta de evaluación y reflexión, por lo que se toma muy en cuenta que “de todas las ventajas de este enfoque, quizá la más importante sea la manera en la que los proyectos llegan a conectar con los intereses de los alumnos” (Resnick, 2017, p. 48).

Este enfoque de trabajar con proyectos de aprendizaje que integren las artes plásticas y la tecnología ofrece una conexión directa entre el contenido del proyecto y los intereses individuales o grupales de los educandos según sea el caso, lo que potencia significativamente su motivación personal y su compromiso con el aprendizaje, al permitir que el estudiantado elija proyectos basados en sus propios intereses, según las temáticas del currículo educativo. De esta manera, se crea un sentido de relevancia personal que trasciende el aula y se traduce en un mayor entusiasmo por participar activamente en el proceso educativo.

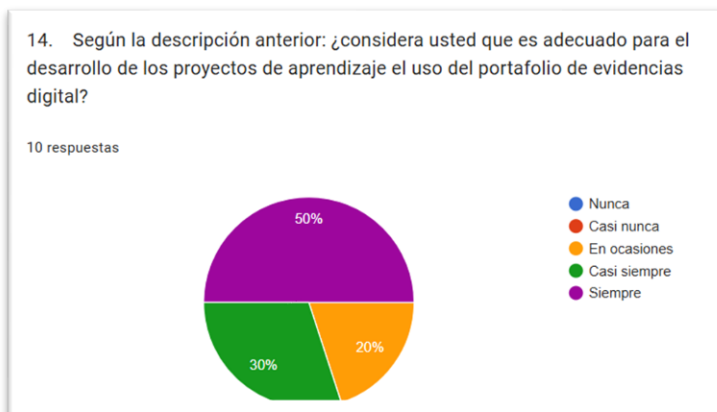
La conexión entre los proyectos y los intereses del alumnado también facilita la retención y aplicación del conocimiento, ya que los educandos están más inclinados a involucrarse profundamente en el contenido cuando este resuena con sus propias pasiones y curiosidades. Asimismo, al desarrollar proyectos alineados con sus intereses, los educandos tienen la oportunidad de explorar áreas que les apasionan, lo que puede llevar a descubrimientos personales significativos y a la consolidación de habilidades relevantes para su desarrollo integral. Por ende, la conexión entre los proyectos y los intereses de los alumnos no solo mejora su motivación y compromiso con el aprendizaje, sino que también les brinda la oportunidad de desarrollar un sentido de autenticidad en su experiencia educativa.

A menudo, se recurre a los portafolios de evidencias en momentos específicos, como la evaluación final de un curso, lo que provoca que su aplicación se reduzca a situaciones puntuales y no se integre de forma continua en la dinámica de aprendizaje. Esta utilización ocasional puede llevar a una falta de comprensión sobre las ventajas que un portafolio de evidencias bien estructurado puede ofrecer, tales como el fomento de la autoevaluación, la identificación de avances y el establecimiento de objetivos a futuro. Por lo tanto, es crucial promover un enfoque más sistemático y regular en la adopción de portafolios de evidencias principalmente digitales, para que se conviertan en instrumentos valiosos que faciliten el progreso y la autoexploración en el proceso educativo de manera reflexiva.

Ahora bien, en la Figura 18 se observan las respuestas dadas a la pregunta número 14 de la encuesta aplicada al profesorado, sobre sus consideraciones en cuanto a al uso del portafolio de evidencias digital, como subcategoría de análisis:

Figura 18

Consideraciones en cuanto al uso del portafolio de evidencias digital



Nota: (n = 10)

En la Figura 18 se visualiza que la mitad del profesorado opinan que es adecuado, para el desarrollo de los proyectos de aprendizaje en las clases de Artes Plásticas, el uso del portafolio de evidencias digital, mientras que tres personas docentes consideran que casi siempre es adecuado y dos de ellos que en ocasiones. Por lo que, se infiere que el portafolio digital creativo según las investigaciones hechas es una herramienta que se puede utilizar como una estrategia didáctica innovadora que fusiona las prácticas educativas creativas de las Artes Plásticas junto a las nuevas tecnologías para la exposición de proyectos de aprendizaje donde los educandos apliquen tanto sus conocimientos como los nuevos que se puedan adquirir durante las secciones de las clases de Artes Plásticas. Según García *et al.* (2017):

Concebimos un portafolio pedagógico como una colección de documentos educativos agrupados según un propósito determinado. Esta colección presenta el trabajo realizado por el estudiante... en la medida en la que integra en un mismo documento una muestra de las tareas y actividades realizadas, los problemas resueltos, las reflexiones vertidas, las opiniones recogidas, las imágenes y citas comentadas, los esfuerzos y logros alcanzados. (p.35)

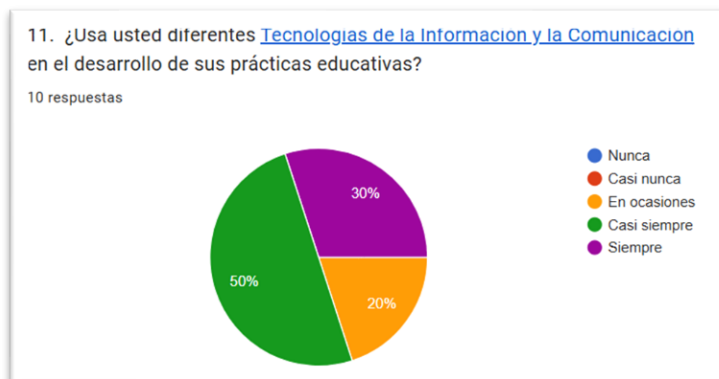
El portafolio de evidencias digital se presenta como una herramienta idónea para promover estrategias didácticas innovadoras en el aula de artes plásticas debido a su capacidad para recopilar y organizar de manera cohesiva el trabajo y el progreso de los educandos. Al agrupar una variedad de documentos educativos en un único recurso digital, el portafolio proporciona una visión amplia y contextualizada del proceso de aprendizaje del alumnado en el ámbito artístico sumado a una reflexión metodológica sobre el quehacer de la persona docente.

Desde muestras de tareas y actividades realizadas hasta reflexiones, opiniones, imágenes y citas comentadas, el portafolio de evidencias digital ofrece una representación completa y rica del trabajo y los logros de los educandos. Esta integración de múltiples formas de expresión y reflexión en un mismo documento no solo permite al estudiantado mostrar su progreso de manera significativa, sino que también facilita la evaluación formativa y la retroalimentación personalizada por parte del profesorado guía. Además, al ser un recurso digital, el portafolio de evidencias ofrece la flexibilidad de acceso desde cualquier lugar y en cualquier momento, lo que fomenta la autogestión y la continuidad del aprendizaje más allá del aula. Por estos motivos, se promueve en esta investigación el uso del portafolio de evidencias digital creativo en el aula de artes plásticas donde la reflexión, la autoevaluación y el desarrollo integral de los educandos, al tiempo que facilita la implementación de estrategias didácticas innovadoras centradas en el aprendizaje activo y significativo.

A continuación, en la Figura 19, se muestra la respuesta del profesorado en cuanto a la pregunta número 11 de la encuesta sobre el uso de las **Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC**, como categoría de análisis, en sus prácticas educativas como estrategias didácticas.

Figura 19

Uso de las TIC en el desarrollo de las prácticas educativas



Nota: (n =10)

La Figura 19 nos muestra que las TIC son utilizadas por el profesorado, también nos dice que tres de ellos las aplica siempre y dos en ocasiones, en contraste con la mayoría, es decir la mitad de los docentes las usa casi siempre y las usan en el desarrollo de sus prácticas educativas de manera que, la mitad de ellos selecciono es muy escaso, considerado para esta era tecnológica en la que nos encontramos. Al respecto, nos comenta Trilla *et al.* (2005):

Actualmente, el diseño instructivo se ha centrado en el ámbito de las nuevas tecnologías, y es por ese motivo, la mayoría de las teorías sobre diseño instructivo buscan modelos de enseñanza aprendizaje válidos para diseñar el software educativo actual y los cursos virtuales de formación. (p. 232)

El enfoque del diseño instructivo en el ámbito de las nuevas tecnologías ha generado un impulso significativo hacia la búsqueda de modelos de enseñanza y aprendizaje que sean efectivos para el diseño de software educativo y cursos virtuales de formación. Esta orientación hacia la integración de tecnología en la educación ha llevado a la exploración y desarrollo de teorías que abordan específicamente las necesidades y características únicas de estos entornos digitales. Desde la perspectiva del diseño instruccional, se reconoce la importancia de adaptar las estrategias pedagógicas tradicionales para aprovechar al máximo el potencial de las herramientas tecnológicas disponibles. De esa manera se considera que, se puede promover un enfoque innovador que busca no solo construir conocimientos, sino

también fomentar la participación, creatividad, la colaboración y el aprendizaje autónomo a través de medios digitales. Este enfoque proactivo hacia la integración de tecnología en el diseño instructivo dentro de las clases de Artes Plásticas refleja un compromiso con la mejora continua y la adaptación a las demandas cambiantes del entorno educativo.

A pesar de la creciente disponibilidad de herramientas y recursos tecnológicos, el profesorado aún, y según los resultados del análisis de la tabla, muestra reserva al integrar las TIC en sus prácticas educativas. Se reflexiona que este fenómeno puede atribuirse a diversos factores, como la falta de formación específica en el uso de estas herramientas, el miedo a lo desconocido o la percepción de que la tecnología puede dificultar la enseñanza en lugar de facilitarla.

De modo que, en la Figura 20 se presenta la respuesta a la pregunta 12 de la encuesta que se refiere a la frecuencia con la que el profesorado solicita el uso de las TIC en el desarrollo de los procesos de aprendizaje, como subcategoría de análisis.

Figura 20

Frecuencia con la que el profesorado solicita el uso de las TIC en el desarrollo de los procesos de aprendizaje



Nota: (n = 10)

En la Figura 20 se visualiza el poco uso que tienen los educandos en cuanto a las TIC en el desarrollo de sus aprendizajes. La Figura 20 señala que dos personas docentes casi nunca les piden a los educandos el uso de ellas para el desarrollo de sus aprendizajes, mientras que la misma cantidad, es decir dos de ellos siempre les solicita a sus educandos que las utilicen, y cinco educadores casi siempre lo solicitan, en contraste con solo un docente que

lo hace en ocasiones. Se considera que, es fundamental solicitar a los educandos el uso de las TIC en el desarrollo de sus aprendizajes, ya que estas herramientas innovadoras no solo enriquecen el proceso educativo, sino que también fomentan la autonomía sus preferencias y el pensamiento crítico. La integración de las TIC en el aula permite a los educandos acceder a una gran cantidad de recursos, colaborar de manera efectiva y desarrollar habilidades digitales esenciales.

En los últimos años y debido “al desarrollo de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación los procesos de la creación y análisis de la imagen pueden convertirse en un tema principal de innovación e investigación educativa” (Carrascal, 2016, p.206). Motivo por el cual, se desarrolla este análisis, donde se estructuran estrategias didácticas innovadoras que fusionen las Artes Plásticas con el uso de herramientas y programas tecnológicos.

En la actualidad y en cuanto a la tecnología “la imagen se configura como el eje motor de cualquier representación. Todo lo que nos rodea es visual: un dibujo animado, el diseño, un juego de ordenador, cualquier aplicación de móvil o Tablet, una camiseta, un objeto, etc.” (Carrascal, 2016, p.133). Por lo que, ser aplicadas las estrategias innovadoras en cuanto a la fusión de las artes y la tecnología, en las aulas con los contenidos de estudio, permite que las enseñanzas y los aprendizajes “[...] pueden ser diseñadas e impartidas de un modo activo, motivador y cercano. La tecnología aporta recursos casi ilimitados para poner en marcha acciones que permitan un seguimiento constante de la materia” (Gertrudix *et al.* 2016, p. 179). Las cuales pueden ser desarrolladas con un sinnúmero de posibilidades en las que cada vez se genere un portafolios de evidencias digital creativo como producto.

También, y para reforzar la mención anterior “la tecnología de la enseñanza o diseño instructivo tiene por objetivo la planificación de los procesos de enseñanza que deben realizarse para alcanzar determinados aprendizajes” (Trilla *et al.*, 2005, p. 232) y, es por ello, que se considera adecuado para la formación de estrategias didácticas innovadoras en el área de las Artes Plásticas, de modo que permita el desarrollo de proyectos de aprendizaje para la construcción de un portafolio digital creativo, donde lo convencional de un portafolio manual evoluciona a las demandas digitales actuales. Al respecto, Marín (2010) nos dice que:

Podemos señalar que la presencia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y más concretamente la red de Internet en las escuelas, se han convertido en el elemento principal de la socialización de los niños y las niñas que cursan estudios de primaria; dado que los centros deben crecer a la par de la sociedad deben, por tanto garantizar una enseñanza actualizada, que dote a los estudiantes de los conocimientos y capacidades en el uso de las nuevas herramientas que la sociedad tecnológica o digital que presenta. (p.55)

La integración de las TIC, especialmente a través de Internet, en el entorno escolar de primaria ha asumido un papel fundamental en la socialización del estudiantado. En la era digital actual, las escuelas deben evolucionar al ritmo de la sociedad, proporciona una enseñanza actualizada que habilite al alumnado con los conocimientos y habilidades necesarios para aprovechar plenamente las nuevas herramientas tecnológicas. Al garantizar el acceso y la instrucción en el uso de estas tecnologías, las escuelas no solo preparan al estudiantado para enfrentar los desafíos de la sociedad digital, sino que también fomentan su participación y competente en un mundo cada vez más interconectado.

Debido a lo anterior, ahora se muestra la Tabla 6 que da respuesta a la pregunta 13 de la encuesta que busca indagar que **Programas Digitales**, como subcategoría de análisis, para crear diseños de presentaciones creativas como estrategias didácticas.

Tabla 6

¿Conoce usted programas digitales para crear diseños de presentaciones creativos como los siguientes?

Indicador:	Participantes:
Knovio	2
Powtoon	2
Prezi	4
Emaze	0
Hakiu Deck.	0
Slidebean.	2
Canva	7
Google Slides	3
Visme.	1

Power Point	10
Microsoft Word	10
Formato de documentos portátiles (PDF)	10
Microsoft Publisher	5
Adobe After Effects	7
Apple Keynote	2
Otro:	6

Nota: Respuestas tomadas de la pregunta 12 de la encuesta aplicada a los profesores, en donde se puede responder más de una vez. (n = 10)

En la Tabla 6 se presenta un análisis que detalla los distintos programas digitales que el profesorado ha utilizado o están familiarizados con respecto a la creación de presentaciones de trabajos de manera innovadora. Estos datos reflejan no solo las herramientas preferidas por el profesorado en su desempeño profesional y personal, sino también su aplicación en el ámbito educativo, ofrece una visión clara sobre las opciones más populares y aceptadas en la comunidad docente para el diseño de presentaciones creativas. De manera que esta tabla presenta que 10 profesores conocen Power Point, Microsoft Word y PDF, mientras que la plataforma Canva y Adobe After Effects las prefieren solo 7 de los educadores, seguidos por 6 docentes para otros que no fueron mencionados en la encuesta, además 5 mencionaron Publisher y 4 docentes conocen la plataforma de presentaciones Prezi.

Por lo tanto, se considera fundamenta la capacitación de la persona docente en el uso de nuevas tecnologías dentro del aula de Artes Plásticas, que surge como una necesidad predominante señalada por el profesorado a través de las respuestas proporcionadas en el instrumento de esta investigación. Esta recomendación, resalta la importancia de equipar al profesorado con las habilidades y herramientas necesarias para integrar de manera efectiva la tecnología en sus prácticas y en el proceso educativo. La capacitación en este ámbito no solo les permite aprovechar al máximo el potencial de las nuevas tecnologías para enriquecer la enseñanza y el aprendizaje de las Artes Plásticas, sino que también pueden adaptarse a un entorno educativo en constante evolución y preparar a los educandos para enfrentar los desafíos de las nuevas propuestas en el desarrollo de estrategias didácticas innovadoras.

Se considera que, en la actualidad la evolución tecnológica dentro de la educación está en constante transformación por lo que, es conveniente que “la formación pase a ser un estado continuo en el docente [...] el aprendizaje permanente como clave formativa del ejercicio profesional docente” (Valle y Manso 2016, p. 181). De manera que el profesorado se entregue a la oportunidad de adquirir más conocimientos según las tecnologías vayan evolucionando para que cada profesorado pueda estar “atento a las nuevas oportunidades y desafíos que se presentan en su área de actualización, preocupándose por estar al día y adquiriendo el mismo nuevos conocimientos” (Andueza, 2016, p. 108). Según lo anterior y hacia una propia motivación, se considera que:

El profesor creativo se caracteriza por su labor en la investigación – acción, es decir debe de estar atento a lo que sucede en sus clases y debe reflexionar sobre los resultados de su actuación intentando buscar siempre vías diferentes, a veces experimentales, para obtener mejores resultados. (Andueza, 2016, p.108)

La cita anterior visibiliza que el perfil del profesorado creativo se distingue por su compromiso con su práctica pedagógica, lo que implica una constante observación y reflexión sobre su praxis. Este enfoque requiere que el profesorado esté atento a los acontecimientos que ocurren en el aula y sea capaz de analizar críticamente los resultados de su enseñanza, quien busca, además continuamente nuevas vías y enfoques innovadores. Este proceso implica la exploración de métodos experimentales y la disposición para adaptar y mejorar su enfoque pedagógico con el objetivo de lograr mejores resultados en el aprendizaje del estudiantado. Se piensa que el profesorado creativo se debe de caracterizar por su capacidad para innovar y adaptarse, quien genere constantemente maneras más efectivas de facilitar el aprendizaje y el desarrollo de sus educandos.

Es de suma importancia que el profesorado esté en constante actualización de sus conocimientos ya que, es al que le “corresponde saber en qué estado se encuentran las TIC en su aula, además de en la sociedad, para poder diseñar su papel en el proceso de aprendizaje” (Marín, 2010, p.59). En definitiva:

La competencia digital debe permitir al alumno y a la alumna saber manejar los recursos TIC, diseñar y compartir información y conocimiento; saber discriminar lo relevante de lo superficial; crear, analizar y evaluar recursos multimedia, además de conocer y dominar los diferentes lenguajes (icónico, digital, no verbal, semiótico...) que se conjugan para su uso. (Marín, 2010, p.72)

De manera que el profesorado al adquirir nuevos conocimientos técnicos innovadores adquiere a su vez nuevas ideas para la formulación de nuevas estrategias, de modo que al ser compartidas con los educandos estos van generando nuevas maneras propias de aprendizajes y adquiriendo más conocimientos técnicos en cuanto a el arte y la tecnología. El permanecer actualizado y participar en constantes capacitaciones personales y profesionales:

Posibilitan a los docentes desarrollar nuevas estrategias de enseñanza y de aprendizaje, nuevos lenguajes no solo de programación si no de comunicación y medios audiovisuales en general, en definitiva, repensar la enseñanza y el aprendizaje. Repensarlas en función de comprender que las TIC abren un nuevo escenario de relaciones sociales y personales en el que se conjugan; actores, contenidos, materiales, herramientas y recursos en pos de favorecer el hecho educativo. (Ríos y Ruiz, 2011, p.97)

Lo que permite no solo que sus conocimientos se multipliquen, sino que también se adquiera nuevos dinamismos a la hora de proyectar sus clases y en especial la generación de nuevas estrategias innovadoras para producir proyectos de aprendizaje que fusionen las artes con la tecnología, así se les otorga a los educandos mucho más conocimiento y más producción durante las lecciones y en el desarrollo de sus propuestas de proyectos.

Ahora bien, en la siguiente Tabla 7 se presenta la respuesta del profesorado dada a la pregunta 17, la cual indaga sobre sus consideraciones, en cuanto a las **Estrategias Didácticas** empleadas por el profesorado de Artes Plásticas en los procesos de enseñanza y en la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo, como categoría de análisis:

Tabla 7

Conocimiento sobre las estrategias didácticas empleadas por los docentes de Artes Plásticas en los procesos de enseñanza y en la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo

Indicador:	Personas:
Importancia de los portafolios de evidencias en la educación.	1
Implementación digital del portafolio de evidencias.	1
Limitaciones y desafíos en la implementación del portafolio de evidencias.	1
Capacitación docente y Adaptación al contexto educativo y la Interdisciplinariedad.	4
Estrategias Didácticas y consideraciones sociales.	3

Nota: Respuestas tomadas de la pregunta 17 de la encuesta aplicada a los profesores, en donde se puede responder más de una vez. (n = 10)

La Tabla 7 muestra las respuestas del profesorado participante de modo que han coincidido en puntos relevantes para esta investigación. Siendo puntos importantes y consideraciones en las que el profesorado concuerda donde las estrategias didácticas y las consideraciones sociales alcanzaron tres de las respuestas comunes, la capacitación docente y la interdisciplinariedad alcanzó cuatro de las respuestas.

Un profesor menciona que es importante el uso del portafolios de evidencias en la educación por lo que, se analiza que esta estrategia didáctica se han vuelto una herramienta fundamental en el ámbito educativo, ya que le permiten al alumnado demostrar su aprendizaje y desarrollo a lo largo de los periodos lectivos. Esto posibilita comprender que este tipo de portafolios no solo recopilan trabajos y proyectos, sino que también reflejan el proceso de pensamiento crítico y la capacidad de autoevaluación. Al ofrecer una visión integral de su progreso, los portafolios digitales creativos fomentan un aprendizaje más significativo, lo que conlleva al profesorado a realizar una evaluación más holística del rendimiento estudiantil, además de promover el autorreflexión y la metacognición.

La capacitación docente se convierte en un elemento clave para enfrentar estos desafíos, ya que es fundamental que los educadores se sientan cómodos y competentes en el

uso de herramientas digitales para la creación de portafolios. Además, es crucial adaptar el enfoque educativo al contexto particular de cada institución, en la que genere una interdisciplinariedad que incorpore a su vez diversas áreas del conocimiento. Asimismo, en el diseño de estrategias didácticas, es importante considerar las dinámicas sociales y culturales del alumnado, y así asegure que las evidencias que se recogen en los portafolios digitales creativos sean representativas y relevantes para su realidad. Al hacerlo, se crea un entorno de aprendizaje inclusivo e innovador que potencia tanto el desarrollo personal como académico del estudiantado.

Se cree que el panorama educativo contemporáneo y la colaboración interdisciplinaria entre el profesorado es un punto de suma importancia, ya que se considera que emerge como un enfoque fundamental para la formulación de proyectos de aprendizaje enriquecedores que integran las Artes Plásticas y el uso de herramientas y plataformas digitales. Se piensa también que la unión de profesorado interdisciplinario no solo aprovecha la diversidad de conocimientos y habilidades de diferentes campos educativos, sino que también promueve un enfoque integral del aprendizaje que responde a las necesidades y experiencias variadas del estudiantado. Al colaborar de manera transversal, el profesorado puede diseñar proyectos que incorporen tanto la expresión artística como la tecnología digital, esto puede ofrecer a los educandos oportunidades para explorar, crear y reflexionar en un contexto que integra múltiples perspectivas y disciplinas. Este enfoque colaborativo no solo enriquece la experiencia educativa del alumnado, sino que también, fomenta un ambiente de aprendizaje colaborativo y centrado en el estudiantado que promueve el desarrollo integral de habilidades y competencias clave. Según Resnick (2017), para que exista una buena relación interdisciplinaria entre el profesorado de las Artes Plásticas y las demás materias es adecuado:

Atender las exigencias de una sociedad creativa, es necesario derribar muchas de las barreras estructurales del sistema educativo. Hay que eliminar los obstáculos entre las distintas disciplinas, y ofrecer a los estudiantes la oportunidad de trabajar en proyectos que integren la ciencia, el arte, la ingeniería y el diseño. (p. 133)

Por este motivo se considera indispensable “la constitución de redes interdisciplinarias que se especialicen en diferentes ámbitos y perspectivas para su posterior puesta en común e intercambio de ideas y experiencias que serán la base fundamental de los cambios docentes que llevaremos a cabo” (García *et al.*, 2017, p.35). Redes que puedan comunicar constantemente los avances y las nuevas estrategias tanto metodológicas como didácticas que innoven en la fusión de prácticas y proyectos educativos. Por lo que se piensa que la constitución de redes interdisciplinarias especializadas en diversos ámbitos y perspectivas se estructura como indispensable en el camino hacia la transformación educativa. Estas redes pueden ofrecer un espacio vital para el intercambio de ideas y experiencias entre el profesorado, que genere la colaboración y el aprendizaje mutuo que es esenciales para impulsar cambios significativos en la práctica docente. Al trabajar en conjunto y aprovechar la diversidad de conocimientos y enfoques, estas redes interdisciplinarias pueden promover el desarrollo de estrategias didácticas innovadoras que respondan a las demandas cambiantes del entorno educativo actual. De este modo, se establece una base sólida para promover una educación más inclusiva, dinámica y relevante.

Tercera Parte

Propuestas de Estrategias Didácticas para el desarrollo de un Portafolio de Evidencias Digital Creativo como Proyecto de Aprendizaje para el profesorado de las Artes Plásticas

Las siguientes dos propuestas, que se presentarán a través de una revista digital, son el desarrollo del objetivo específico número tres de esta tesis, el cual tiene como fin diseñar estrategias didácticas innovadoras para los procesos de enseñanza del segundo ciclo de Educación General Básica, a través de proyectos de aprendizaje en la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo. Estas propuestas están diseñadas para que el profesorado en el área de las Artes Plásticas las tome como base para la implementación de proyectos de aprendizaje para desarrollar con sus educandos un portafolio de evidencias digital creativo, de manera que se fusionen las artes con la tecnología.

Estas propuestas pueden ser utilizadas como aporte en la formulación de planteamientos educativos en el ámbito de las Artes Plásticas, donde se tomen en cuenta la

aplicación de las diferentes estrategias didácticas previamente descritas, estas tienen como propósito primordial el optimizar e innovar el proceso de creación de un portafolio de evidencias digitales creativos por parte de los educandos del segundo ciclo de Educación General Básica. Inicialmente, es importante reconocer la diversidad de enfoques y estilos de enseñanza que pueden beneficiar a las personas estudiantes a través de estas propuestas. Con estas, se pretende brindarle, al profesorado en el área de Artes Plásticas, la posibilidad de adaptarse a las distintas necesidades, a las evoluciones actuales, a nuevos estilos de aprendizaje y a las habilidades de sus educandos. Esto permite a su vez, una mayor flexibilidad y personalización del proceso educativo.

Además, el ofrecimiento de estas dos propuestas puede fomentar la creatividad, la innovación y el pensamiento crítico tanto en el profesorado que quieran generar evoluciones innovadoras en sus procesos y prácticas profesionales y en los educandos, para activar su desarrollo artístico hacia los enfoques y contextos actuales, al plantearse nuevas acciones junto a las que ya generan e integren sus propios conocimientos en tecnología. Al tener el profesorado diferentes opciones, se promueve la exploración, la experimentación y el desarrollo de ideas originales.

Asimismo, la variedad de propuestas puede enriquecer el proceso de evaluación. El profesorado puede utilizar diferentes criterios y rubricas para valorar el trabajo de los educandos, lo que proyecta una evaluación más integral y equitativa. Esto garantiza que se reconozcan y valoren las diversas habilidades y logros del alumnado. La producción de estrategias didácticas promueve la diversidad, la creatividad y el compromiso de los educandos, así como motivar con innovadoras ideas, en el trabajo del profesorado al ofrecerles opciones flexibles y adaptadas a las necesidades de sus aulas e individuales de sus educandos, así como también ser adaptadas a diferentes temáticas que se vayan a ver en diferentes periodos o trimestres del desarrollo educativo sugeridas por los planeamientos didácticos.

Estas propuestas se plantean a través de tres grandes fases, que de ellas se despliegan diferentes procesos por parte del estudiantado y, a su vez, por parte del profesorado, y según el proyecto o cómo evolucione cada idea del estudiantado. Si la propuesta es grupal puede que en corto tiempo los educandos resuelvan cada fase con mucha más rapidez, que si lo desarrollaran individualmente. Se considera que, y con base en lo investigado por medio de;

las experiencias de los expertos, los proyectos de aprendizaje, estructurados en fases, ofrecen una ruta flexible que se puede adaptar a las necesidades y dinámicas de cada grupo. A través de estas fases, los educandos se sumergen en un proceso de exploración, descubrimiento y aplicación tanto del conocimiento como de su creatividad. Además, en cada fase se pueden programar diferentes talleres que desarrollen tanto, temas de las Artes Plásticas como del estudio de herramientas y programas digitales, de manera que los educandos elijan cual consideran apropiados hacia lo que desean proyectar, así como también, temas comunes de las artes como, por ejemplo: la teoría del color, alfarería y modelado, entre otras.

De esta manera, la colaboración con trabajos en equipo añade una capa adicional de dinamismo, donde la diversidad de enfoques y habilidades acelera el avance a través de las fases. En un entorno colaborativo se aprovecha la coordinación colectiva y la distribución de las tareas de manera eficiente y equitativa. Esta velocidad mencionada no solo impulsa el progreso del proyecto, sino que también fortalece el sentido de comunidad y cooperación entre los educandos, lo cual permite consolidar así el aprendizaje a través de la colaboración activa.

A continuación, se hace una descripción general del desarrollo de cada fase para la propuesta, tomando en cuenta que estas pueden ser usadas por el profesorado de Artes Plásticas como base para generar sus propios proyectos de aprendizaje para desarrollar un portafolio digital creativo según la temática que deban desarrollar.

Primera fase

Fase de Imaginación, es donde el estudiantado expondrá diferentes ideas, luego de que el profesorado exponga qué es lo que se quiere realizar de proyecto; se explica conjuntamente los objetivos de cada propuesta y qué se requiere entregar al final, que es primordialmente el portafolio de evidencias digital creativo, que podría ser un video o una animación, entre otras cosas.

A través de esto el alumnado, ya sea en grupo o individualmente, según el proyecto, hará una lluvia de ideas tanto para el producto o pieza final el cual podrá ser una pieza de arcilla o una animación digital, como para el desarrollo del portafolio de evidencias digital creativo como producto final. En esta fase inicial del proyecto, la fase de imaginación, se establece un ambiente propicio para la creatividad y la exploración de ideas. Guiados por los

objetivos y temáticas delineadas por el profesorado, los educandos se sumergen en una fase creativa para el desarrollo del portafolio de evidencias digital. Se requiere que en esta etapa inicial el estudiantado plasme ideas sobre qué materialidades artísticas van a usar, qué elementos de diseño o qué técnicas van a elaborar, para la construcción del portafolio de evidencias digital creativo y en cuanto al uso de diferentes aparatos tecnológicos como también, cuál es el programa o programas adecuados para la presentación del portafolio de evidencias digital; se debe seleccionar cada idea para luego delimitar y delegar cada asignación a cada educando si el proyecto se genera en grupos; igualmente, si el proyecto se desarrolla individualmente, cada educando entre bocetos y anotaciones va a ir planteándose como va a desarrollar su proceso en la generación de su portafolio. Esta etapa no solo fomenta la generación de conceptos innovadores, sino que también promueve la reflexión sobre las distintas posibilidades de enfoque y ejecución que pueden aportar cada uno de los educandos. Al colaborar en grupo o individualmente, los estudiantes se nutren de diversas perspectivas, que enriquecen así el proceso de diseño y planificación del proyecto.

De igual manera en esta etapa el profesorado puede ir anunciándoles pautas a los educandos, así como también, cuales son los temas complementarios que van a ir desarrollando que le servirá al alumnado para ir incorporándolo a cada diseño y proyección como lo son temas del currículum: teoría del color, elementos y fundamentos del diseño, rostros y caricatura, generación de presentaciones digitales, fotografía, video y programación visual como el uso de Scratch.

Segunda fase

Fase de Construcción, aquí los educandos se sumergen en la materialización de las ideas concebidas durante la fase de imaginación. Ahora, el enfoque se desplaza hacia la acción y la ejecución, donde cada educando, ya sea de manera individual o en equipo y según su rol asignado, se compromete con el proceso de creación y desarrollo. Desde la elaboración de prototipos hasta la implementación de estrategias que se formen para que la construcción del portafolio de evidencias creativo se genere. Esta etapa implica un trabajo práctico-plástico-artístico y una acción manual creativa que transforma las ideas abstractas de la fase de imaginación en realidades tangibles. Es un momento de experimentación, aprendizaje y

ajuste continuo, donde los educandos enfrentan desafíos y superan obstáculos en el camino hacia la realización de su visión creativa.

Durante el desarrollo de la fase de construcción por parte del estudiantado, el profesorado despliega una gama de temáticas complementarias que enriquecen y contextualizan cada proyecto. Estas temáticas pueden abarcar desde conceptos teóricos fundamentales tanto de tecnología como elementos o fundamentos básicos de diseño desde las Artes Plásticas, se puede dividir en temáticas de manera colaborativa pedagógica interdisciplinaria, hasta casos de estudio, o diferentes proyectos de artistas que sean relevantes, que proporcionen al alumnado un marco conceptual sólido y una comprensión más profunda de los temas a desarrollar en cada uno de los propuestas en las que estén trabajando. Al presentar estas temáticas de manera sincronizada con el avance del trabajo práctico, el profesorado fomenta una integración orgánica entre la teoría y la práctica, así fortalecer el aprendizaje significativo y la conexión entre los contenidos curriculares y la aplicación práctica y creativa en el proyecto. Esta interacción dinámica entre la construcción activa y la instrucción teórica facilita un proceso de aprendizaje integral y total. De ahí, los educandos van integrando a sus proyectos los elementos de color, de diseño y de programación que más se adapte a sus proyecciones del portafolio de evidencias digital creativo. Al mismo tiempo los educandos van moldeando piezas, fotografiando, haciendo videos cortos o diseñando todo un mundo de posibilidades de programación para proyectar sus diferentes animaciones.

Tercera fase

Fase de Proyección, los diferentes grupos de educandos o individualmente, proyectarán sus portafolios de evidencias digital creativos según la forma elegida o la plataforma digital seleccionada y podrán exponer de forma explicativa (o según la creatividad) sus propuestas y productos finales. De modo que, los educandos se preparan para presentar ante sus compañeras y compañeros, así como del profesorado inclusive o la comunidad educativa, sus familiares, si se quisiera de esa manera la proyección de los resultados de su arduo trabajo en forma de portafolios de evidencias digital creativos.

Este momento representa el punto culminante del proceso, donde cada grupo o educando de manera individual tiene la oportunidad de mostrar el fruto de su labor y

compartir sus ideas, hallazgos, limitaciones y logros con la comunidad educativa, donde podrán también generar diversos espacios artificiales donde poder presentar su trabajo, por ejemplo: escenarios de cine, museo, o una tarde de acampar. La presentación de los portafolios de evidencias digitales creativos no solo implica la exhibición de los productos finales, sino también la narración de todo el viaje de aprendizaje, desde la concepción de las ideas hasta la ejecución y los desafíos superados en el camino. A medida que los educandos explican sus propuestas y productos finales, también reflexionan sobre el proceso de creación, identifican las lecciones aprendidas, los éxitos alcanzados y las áreas de mejora, desarrollando de esa manera sus habilidades explicativas, expositivas y de oratoria.

Esta fase no solo celebra el trabajo realizado, sino que también proporciona una invaluable oportunidad de retroalimentación y aprendizaje compartido, donde cada presentación inspira y enriquece a los demás, de modo que se fortalecen así los lazos de aprendizaje que se crearon. Es un momento de orgullo, colaboración y crecimiento personal y colectivo, donde los educandos no solo demuestran su dominio de los contenidos curriculares, sino también su capacidad para innovar, colaborar y comunicarse de manera efectiva en un entorno real y significativo, mientras que han ejercitado sus habilidades artísticas.

A su vez, durante todas las fases el profesorado podrá ir evaluando cada proceso a través de: cuadros de evaluación, rubricas; entre otras, estas pueden ser grupales e individuales aplicados a los educandos, de manera que estas le ayuden a sustentar sus propias evaluaciones. De modo que los cuadros de evaluación, las rubricas y o tablas de cotejo u otros, grupales o individuales, representan una herramienta fundamental para el profesorado en el proceso de evaluación de los proyectos de aprendizaje. Estos instrumentos; en esta propuesta se han generado varias de estas para que puedan ser usadas y o modificadas por el profesorado, permiten una evaluación integral y equitativa, que abarca tanto el desempeño individual de cada educando como la eficacia del trabajo en equipo. Al aplicar los cuadros de evaluación, al final de cada fase, el profesorado puede monitorear el progreso del alumnado, identificar áreas de fortaleza y oportunidades de mejora, y proporcionar retroalimentación constructiva en tiempo real y en el momento justo para que el estudiantado pueda ir haciendo transformaciones o mejoras que le ayuden a finalizar sus propuestas con éxito. Además, la ejecución de un cuadro de evaluación global al concluir cada proyecto

permite al profesorado evaluar el trabajo en su conjunto, considerar no solo los resultados finales, sino también el proceso de trabajo, la colaboración, la creatividad, el uso de la tecnología y el cumplimiento de los objetivos establecidos. Estas evaluaciones sistemáticas y detalladas ofrecen una visión completa del rendimiento de los estudiantes, que informan así futuras decisiones pedagógicas y que contribuye a un ciclo continuo de mejora y excelencia educativa.

Siguiente, esta explicación sobre las fases se ha encapsulado en un pequeño esquema que el profesorado podrá consultar cuando sea necesario. Más adelante se comparte su enlace digital para consultar.

Figura 21

Esquema resumen de las fases de proyectos





Primera propuesta

Proyecto de alfarería

A continuación, se detalla cada una de las dos propuestas. Para cada una de ellas se han creado diferentes presentaciones y hojas de trabajo que complementan el desarrollo de la clase de Artes Plásticas como ayuda para el profesorado. De estas se comparten al final sus respectivos enlaces para que puedan ser usados desde el Internet.

La primera propuesta nombrada *Proyecto de Alfarería* está enfocada para ser desarrollada en grupos, de manera que, van a trabajar de tres a cuatro educandos. La idea principal de la propuesta es que los educandos fusionen las artes antiguas como lo es la alfarería, con las artes modernas e innovadoras que utilizan herramientas tecnológicas y programas digitales. Con ella, el alumnado desarrollará sus habilidades, no solo con elementos y herramientas tecnológicas, sino, también, en el desenvolvimiento sobre sus habilidades comunicativas y cooperativas de trabajo con sus compañeros y compañeras de grupo.

Como objetivo de esta primera propuesta se pretende que cada grupo muestre de manera digital el proceso para la creación de tres piezas elaboradas con arcilla de secado rápido. Al ser una propuesta grupal el estudiantado se va a ir dividiendo equitativamente los procedimientos que generarán para la construcción tanto de cada elemento artístico, en este caso piezas de arcilla (masa moldeable de secado rápido). En ella, cada uno de los integrantes del grupo tendrá que elaborar una de las piezas de manera que los roles del proceso sean rotativos, por ejemplo: si ya fui alfarero, en mi otro turno seré camarógrafo, de forma que todos los educandos tengan un rol en el desarrollo del proyecto.

Fase de Imaginación

Los educandos trabajarán con lluvia de ideas y bocetos, así como también en las posibles opciones para finalmente proyectar sus propuestas y sus portafolios de evidencias

digitales, donde manualmente plasmarán las ideas tanto en dibujos, o los bocetos de cómo van a quedar sus piezas de arcilla, al igual que, con palabras todo lo que esperan proyectar.

Fase de Construcción

Las personas estudiantes confeccionarán el desarrollo total de sus propuestas de trabajo, de manera que pondrán en práctica y elaboración todo aquello que asignaron conjuntamente en la primera fase. Aquí los educandos serán alfareros, mientras que van registrando los procesos de arte para el portafolio digital. Deberán cambiar sus momentos de roles, para que todos sean alfareros, todos sean fotógrafos o camarógrafos.

Fase de Proyección

Los discentes proyectarán según la plataforma tecnológica digital elegida. A su vez, expondrán todo lo que realizaron para la elaboración tanto de las piezas de alfarería como de la producción digital que generaron como portafolio de evidencias digital creativo. Demostrando y comunicando con un vocabulario técnico y artístico todo el proceso. En esta proyección pueden incluir imágenes, videos, entrevistas y todo aquello que los llevó al término del portafolio digital creativo.

Segunda propuesta

Proyecto de Animación y Programación

La segunda propuesta, nombrada **Proyecto de Animación y Programación** está diseñada para que se trabaje de manera individual. Este proyecto se genera para que los educandos se proyecten a sí mismos, como si fuesen un superhéroe, creando su propio personaje. Donde aplicarán en un dibujo bidimensional sus características personales, como también características fantásticas o mágicas, dotándose de poderes. Después, ese dibujo puede ser trasladado a una plataforma digital, las que el profesorado les recomendará, pero también podrán usar las plataformas de su preferencia, y generar una breve historieta animada, para que finalmente sea proyectada como su portafolio de evidencias digital creativo.

Se pretende con este proyecto de aprendizaje que el alumnado desarrolle más sus habilidades para interactuar con los elementos y herramientas digitales, así como también la interacción con sus compañeros al ir mostrando los avances de sus propuestas digitales creativas. De igual forma, se estarán proporcionando sugerencias para el desarrollo de su propuesta. Como objetivo de esta segunda propuesta es estimular el uso de la tecnología para la creación y animación de un diseño digital creativo, como acción por parte del estudiantado.

Este proyecto, es para desarrollarse como una propuesta individual de manera que el alumnado genere todos los roles al elaborar su propuesta y, por ende, su portafolio digital creativo. De manera que, el educando individualmente será quien desarrolle todos los pasos de su propuesta, será la persona dibujante y diseñadora gráfica y la persona de programación, por ende, será quien elabore toda la edición para la presentación final de su propuesta.

Fase de imaginación

Los educandos van a generar una lluvia de ideas a través de bocetos, de manera que expresen por medio del dibujo todas aquellas características y formas específicas que quieran proyectar, además y principalmente del uso de la teoría del color y la integración de los fundamentos básicos del diseño como lo son, por ejemplo, la proporción, el ritmo, la asimetría, entre otros. Se podrá trabajar con el material de apoyo que se ha creado para cada una de las propuestas, para este se ha creado una hoja de trabajo donde los educandos pueden aprender o practicar el dibujo de ojos, bocas y rostros.

Fase de construcción

El alumnado tendrá que trasladar los bocetos de su mini caricatura a diferentes plataformas digitales de diseño de manera que, pueda generar algún ambiente donde se desenvuelvan los poderes de su héroe, construyendo una minihistorieta. De igual manera el profesorado dará consejo de cual programas podrán usar, así como también, está abierto a que el estudiantado utilice algún programa que ya maneje, ya que en algunas instituciones llevan una materia de computación donde desarrollan programas de animación digital.

Fase de proyección

El estudiantado deberá presentar su portafolio de evidencias digital creativo, donde muestre el proceso que generó para llegar a la conclusión de su propuesta animada, al igual que la proyección de su héroe en una animación digital creativa. Exponiendo vocalmente todo lo que realizó para llegar a su diseño final.

Diseño Digital de la Revista

Estas innovadoras propuestas de proyectos de aprendizaje enfocadas en la creación de un portafolio de evidencias digital creativo ha sido materializada a través de una mini revista para el profesorado que puede ser compartida tanto en formato digital como impreso. Esta versatilidad en la distribución busca alcanzar una amplia audiencia de educadores interesados en revitalizar sus prácticas pedagógicas mediante la integración de las Artes Plásticas con las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y el uso de aparatos y programas tecnológicos.

La meta es inspirar y empoderar al profesorado de las Artes Plásticas de diversos contextos y niveles educativos para que exploren nuevas formas de enseñanza que estimulen la creatividad, el pensamiento crítico y la expresión artística de sus educandos. Al proporcionar ejemplos concretos y recursos prácticos, esta mini revista se convierte en una valiosa herramienta inicial de referencia, que puede ser nutrida con nuevas e innovadoras ideas por quienes la reciben, que facilita la implementación de proyectos innovadores en el aula, promueve así una educación más inclusiva, participativa y en sintonía con los nuevos desafíos que se presentan cada día.

Además, en esta mini revista se incluye material de apoyo que se ha creado para el desarrollo de las lecciones, entre ellas hay diferentes presentaciones que pueden ser usadas por el profesorado para que sean proyectadas durante explicaciones temáticas. También, juegos de sopas de letras y laberintos los cuales se pueden desarrollar tanto digitales como de manera impresa, las cuales pueden ser el inicio de la formulación de ideas por parte de los educandos, y que sea clases más dinámicas. Ya que, también hay hojas de trabajo con temáticas de las Artes Plásticas como lo es la teoría del color o el estudio del rostro. Cada uno con su respectivo enlace de acceso y hacer las descargas de los mismos o generar sus

propias ediciones a sus intereses. Y para complementa las propuestas, se han diseñado cuatro diferentes rúbricas como sugerencias para el desarrollo de cada proyecto que el profesorado puede utilizar en el proceso de evaluación de los procesos y fases que los educandos van desarrollando, ya sea para trabajo en grupo o el desarrollo de propuestas individuales.

En esta tesis se presenta la revista en imágenes más adelante, pero también por medio de; un enlace adjunto para ingresar a esta desde la web, para que sea vista de manera digital y dinámica.

<https://online.fliphtml5.com/zztlw/hyyq/>

Con esta revista el profesorado de primaria en el área de las Artes Plásticas podrá tener una guía para generar un proyecto de aprendizaje donde los educandos realicen un portafolio de evidencias digital creativo. Se debe señalar que “estas propuestas que presentamos no son modelos cerrados, sino propuestas efectivas, debidamente contrastadas con la experiencia que pueden resultar de utilidad para otros docentes”. (Andueza *et al.*, 2016, p. 321). Y que, también, se invita al profesorado que desee generar diálogos y transformaciones en sus prácticas educativas puedan ponerse en contacto para unirnos y fusionar las artes con la tecnología. Seguidamente, se presenta la revista:



Propuestas de Estrategias Didácticas Innovadoras

Para la generación de un portafolio de evidencias digital creativo en Artes Plásticas.

Jennifer A. Rodríguez Cabrera

Índice

Introducción	1
Descripción	2
Trabajo Grupal: Proyecto de alfarería	3
Descripción	
Objetivo	
Fases de la propuesta	6
Imaginación	
Construcción	
Proyección	
Material de apoyo	10
Trabajo Individual: Animación y Programación	13
Descripción	
Objetivo	
Fases de la propuesta	16
Imaginación	
Construcción	
Proyección	
Material de apoyo	20
Ejemplos de rúbricas de evaluación	25
Descripción	
Esquema:	26
Explicación fases de los proyectos	
Ejemplos de Portafolios	
Evidencias Artistas	35
Conclusiones	36

Introducción



Estas dos propuestas se ofrecen al profesorado de primaria en el área de Artes Plásticas de la Enseñanza General Básica, como estrategias didácticas innovadoras, con la finalidad de inspirar sus planificaciones y enriquecer el desarrollo de sus clases.

Al ofrecer estas, se espera que el profesorado de Artes Plásticas se sientan motivados a generar acciones innovadoras que actualicen sus procesos de enseñanza, diseñando actividades que permitan al alumnado construir un portafolio de evidencias digital creativo donde integren el arte con la tecnología y demuestren sus aprendizajes, impulsando su creatividad y pensamiento crítico por medio de un producto artístico.

Aquí pueden encontrar la descripción de cada proyecto las cuales se dividen en tres grandes fases, que durante cada una de ellas se van a ir desarrollando tanto el producto creativo como el portafolio de evidencias digital, junto a diferente materiales de apoyo para completar las estrategias que se van a trabajar durante las lecciones de artes.

Descripción

Esta propuesta busca ser una fuente de inspiración para docentes de Artes Plásticas en primaria, brindándoles herramientas innovadoras que puedan integrar de forma creativa en sus clases. Más allá de ofrecer actividades puntuales, se trata de motivar al profesorado a repensar y actualizar sus prácticas pedagógicas, fomentando experiencias de aprendizaje significativas donde el arte y la tecnología se encuentren. A través de estas estrategias, se invita a los estudiantes a expresarse, reflexionar y construir un portafolio digital creativo que evidencie no solo sus habilidades artísticas, sino también su desarrollo creativo y pensamiento crítico. Cada proyecto se estructura en tres fases bien definidas, acompañadas de recursos prácticos que guían tanto la creación del producto artístico como la organización del portafolio, como complemento para el desarrollo de una clase de Artes Plásticas y ser guía para los educandos en poder dar inicio a desarrollar su creatividad.

2

Trabajo Grupal



Proyecto de alfarería

La idea principal de la propuesta es que los educandos fusionen las artes antiguas como lo es la alfarería, con las artes modernas e innovadoras que utilizan herramientas tecnológicas y programas digitales.



El alumnado desarrollará sus habilidades, no solo con elementos y herramientas tecnológicas, sino también en el desenvolvimiento sobre sus habilidades comunicativas y cooperativas de trabajo con sus compañeros y compañeras de grupo.

Objetivo

Mostrar de manera digital el proceso para la creación de tres piezas elaboradas con arcilla de secado rápido.



Cada uno de los integrantes del grupo tendrá que elaborar una de las piezas de manera que los roles del proceso sean rotativos, por ejemplo: si ya fui alfarero, en mi otro turno seré camarógrafo, de forma que todos tengan un rol en el desarrollo del proyecto.

Este proyecto de aprendizaje se va a desarrollar como una propuesta grupal, en el cual trabajen de tres a cuatro educandos. Dividiéndose equitativamente los procedimientos que generarán para la construcción tanto de cada elemento artístico, en este caso piezas de arcilla (masa moldeable Das de secado rápido), como para la realización del portafolio digital creativo que proyectará los procesos del trabajo final.



5



Fases de la propuesta

Imaginación



En esta fase inicial los educandos trabajarán en la organización de su propuesta de trabajo, con lluvia de ideas y bocetos, así como también en las posibles opciones para finalmente proyectar sus propuestas y sus portafolios de evidencias digitales, donde manualmente plasmarán las ideas tanto en dibujos como con palabras todo lo que esperan proyectar.

Construcción



En esta segunda fase, los educandos trabajarán en la construcción de su propuesta de trabajo, de manera que pondrán en práctica y elaboración todo aquello que asignaron conjuntamente en la primera fase. Aquí los educandos serán alfareros, mientras que van registrando los procesos de arte para el portafolio y cambiando en sus momentos de roles.

Proyección



En esta tercera y última fase, los educandos proyectarán, según la plataforma tecnológica digital elegida, y expondrán todo lo que realizaron para la elaboración tanto de las piezas de alfarería como de la producción digital que generaron como portafolio de evidencias digital creativo. Demostrando y comunicando con un vocabulario técnico y artístico todo el proceso.



**Material de apoyo
como
complemento
para las
lecciones.**

Presentaciones

<https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-1vQLor1cbfIKgPPavZnoe1mXT2QdenFzU0j5CIBSoAL-ReGtWslWdoVwlaAKGJCNeVoNz4ohnG6NOpCu/pub?start=true&loop=false&delayms=3000>



<https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-1vQ5LAsMWog2pa7834c4Plmqtaf7gLXS9gqymwizPAkOu-DWwmRsZq-txeEN4yjPfb0GIWmKIqps01Hi/pub?start=true&loop=false&delayms=5000>



<https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-1vSMF7yi5dZBWVrl6AAYJ-wALAU8G3iXXuUwoU6MfDoGgbFBxZp1BfoTbMrEPjRXsc3gxfXutfhpLXZV/pub?start=true&loop=false&delayms=5000>

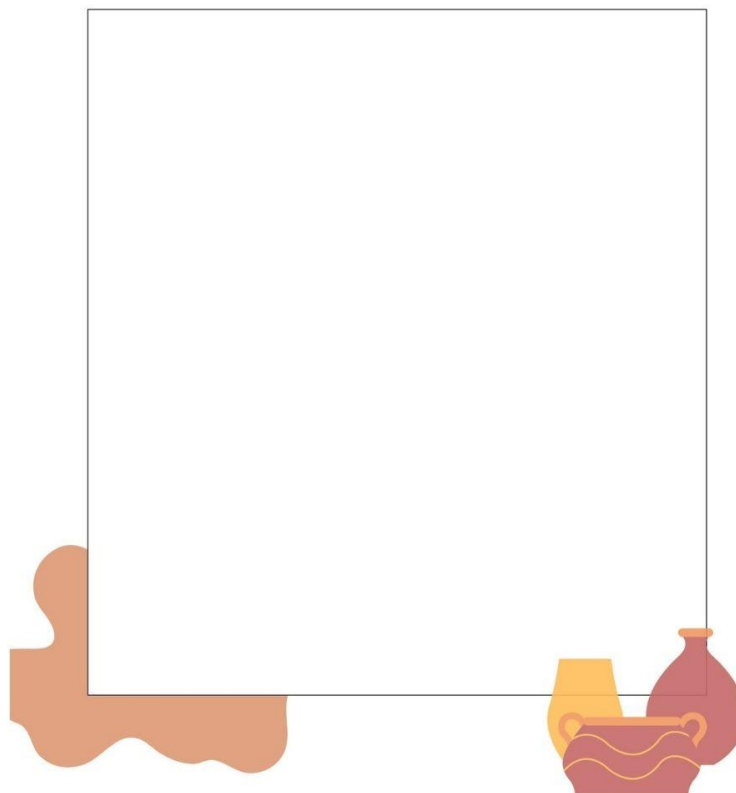


Hoja de Trabajo

https://www.canva.com/design/DAGS6nHwebs/wyTB8KeGF84hJrV38s_gNA/edit



Realiza un dibujo de una vasija como propuesta inicial para el proyecto e integra los colores que considera utilizar.



Trabajo Individual



Proyecto de animación y programación

Este proyecto se genera para que los educandos se proyecten a sí mismos como si fuesen un superhéroe. Donde aplicarán en un dibujo bidimensional sus características personales, como también características fantásticas o mágicas. Para luego ser trasladado a una plataforma digital, las que el profesorado les recomendarán, pero también podrán usar las de su preferencia, y generar una breve historieta animada, para que finalmente sea proyectada como su portafolio de evidencias digital creativo.



Se pretende que el alumnado desarrolle más sus habilidades para interactuar con los elementos y herramientas digitales, así como también la interacción con sus compañeros al ir mostrando los avances de sus propuestas digitales creativas. De igual forma, se estarán proporcionando sugerencias para el desarrollo de su propuesta.

Estimular el uso de la tecnología para la creación y animación de un diseño digital creativo.

Objetivo



Este proyecto, es para desarrollarse como una propuesta individual de manera que el alumnado genere todos los roles al elaborar su propuesta y por ende su portafolio digital creativo.

De manera que, el educando individualmente será quien desarrolle todos los pasos de su propuesta, será la persona dibujante y diseñadora gráfica por ende, será quien elabore toda la edición para la presentación final de su propuesta.





Fases de la propuesta

Imaginación



En esta primera fase los educandos van a generar una lluvia de ideas a través de bocetos, de manera que expresen por medio del dibujo todas aquellas características y formas específicas que quieran proyectar además, y principalmente del uso de la teoría del color y la integración de los fundamentos básicos del diseño como lo son, por ejemplo, la proporción, el ritmo, la asimetría, entre otros.

Construcción

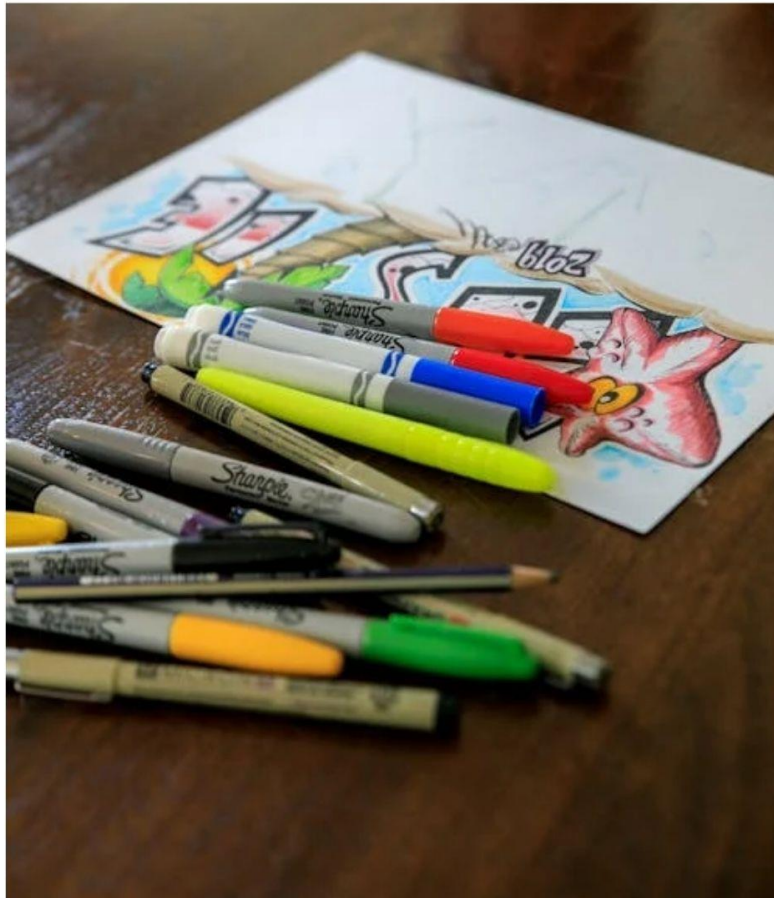


En esta siguiente fase el alumnado tendrá que trasladar sus bocetos a diferentes plataformas digitales de diseño de manera que pueda generar algún ambiente donde se desenvuelvan los poderes de su héroe, construyendo una mini historieta. También el profesorado dará consejo de cual programa podrán usar.

Proyección



Finalmente, el estudiantado en esta fase deberá presentar su portafolio de evidencias digital creativo, donde muestre el proceso que generó para llegar a la conclusión de su propuesta animada, al igual que la proyección de su héroe en una animación digital creativa. Exponiendo vocalmente todo lo que realizó para llegar a su diseño final.



**Material de apoyo
como
complemento
para las
lecciones.**

Presentaciones

<https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-1vQLor1cbfIKgPPavZnoe1mXT2QdenFzUojsCIBSoAL-ReGtWslWdoVwlaAKGJCNeVoNz4ohnG6NOpCu/pub?start=true&loop=false&delayms=3000>



<https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-1vQ5LAsMWog2pa7834c4Plmqtaf7gLXS9gqymwizPAkOu-DWwmRsZq-txeEN4yjPfb0GIWmKIqps01Hi/pub?start=true&loop=false&delayms=5000>



https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-1vRw8eM6ZwDc8pdFP6CowW3Kg_LprQAE8LoGdZv9_wxLko8oGyTYuLaabnVMMro8JdffPmz8TAXjhJd5/pub?start=true&loop=false&delayms=5000



Hojas de trabajo

https://www.canva.com/design/DAGOVLC_krQ/POO9_GQQ_1V9hysYGgkB8g/edit

Nombre: _____ Fecha: _____

Trazos de Calentamiento!

Dibuja dentro del recuadro diferentes trazos lineales



Teacher: Jennifer

https://www.canva.com/design/DAGO_QOjYXA/u_Jsg3wxuiteX7RsKs63CQ/edit

Nombre: _____ Fecha: _____

Ficha: Mi Súper Héroe-Heroína

Creo tu propio súper héroe - heroína completando los siguientes espacios a través de dibujos.

Nombre



Identidad Secreta



Pasatiempo Favorito



https://www.canva.com/design/DAGPGkY669I/2xgpk9_yudoGuXMd_JHPKg/edit

SUPER PASOS

Traza el camino adecuado

Name: _____ Date: _____

Instrucciones: guía a este superhéroe por el camino adecuado para llegar a su destino.

Diviértete!!

Teacher: Jennifer

<https://www.canva.com/design/DAGPAUS3VhQ/EKVNdiYdUWSatE-MB0Zmtw/edit>

SOPA DE LETRAS

HABILIDADES HEROICAS

Q	I	N	M	O	R	T	A	L	I	D	A	D	E	U	P
R	F	I	M	S	M	V	W	A	A	J	E	L	G	X	K
H	X	N	N	B	Z	E	C	I	K	R	A	Z	M	J	M
S	R	O	S	A	C	L	Z	B	C	S	Q	F	O	L	D
O	O	I	O	E	D	O	F	N	T	Z	L	Z	A	E	A
E	X	C	F	G	R	Z	R	I	V	E	Z	U	E	T	T
X	T	A	Y	Q	I	E	C	V	X	C	T	N	L	N	T
P	L	M	I	A	O	I	D	I	Z	C	F	B	B	E	E
R	B	R	Y	T	D	C	B	O	E	E	A	E	A	I	L
E	B	O	S	A	G	L	Q	L	P	Z	F	I	G	C	E
S	U	F	D	Z	E	Z	E	U	G	E	O	X	I	A	P
I	F	S	I	G	P	T	D	T	T	K	N	S	M	P	A
V	I	N	I	P	N	C	M	R	W	Q	B	L	A	Z	T
A	R	A	Q	I	O	X	E	A	G	H	T	M	Y	V	I
T	W	R	P	K	C	U	C	O	S	U	A	J	R	L	A
N	D	T	R	E	F	H	U	E	V	K	O	Z	W	X	N

INTELLECTUAL
ELASTICIDAD
FLEXIBLE
PODERES
FUERTE
AMIGABLE

PACIENTE
TELEPATIA
INMORTALIDAD
VELOZ
EXPRESIVA

TRANSFORMACION

Realiza esta sopa de letras en línea:
https://puzzel.org/es/wordseeker/play?o=-0SGIMhnlv9cx_ODhY9S

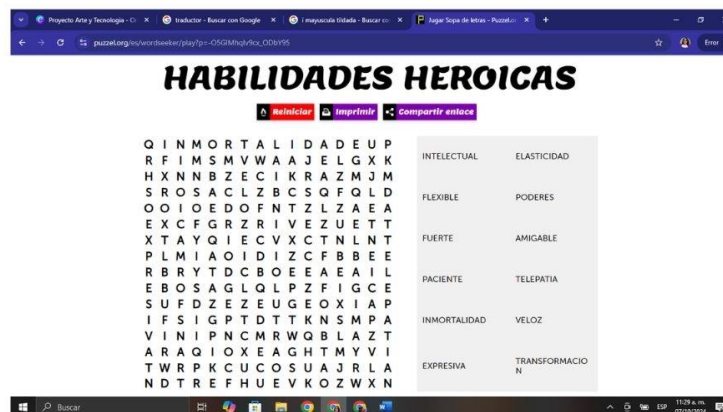
Juegos en línea: memoria y sopa de letras

Estas son actividades complemento para hacer más dinámico el desarrollo de las clases de Artes Plásticas.

<https://puzzel.org/es/memory/play?p=-O5Jk-2RfATSZ-XYkecf>



https://puzzel.org/es/wordseeker/play?p=-O5GIMhqlv9cx_ODbY95



Hojas de trabajo extras

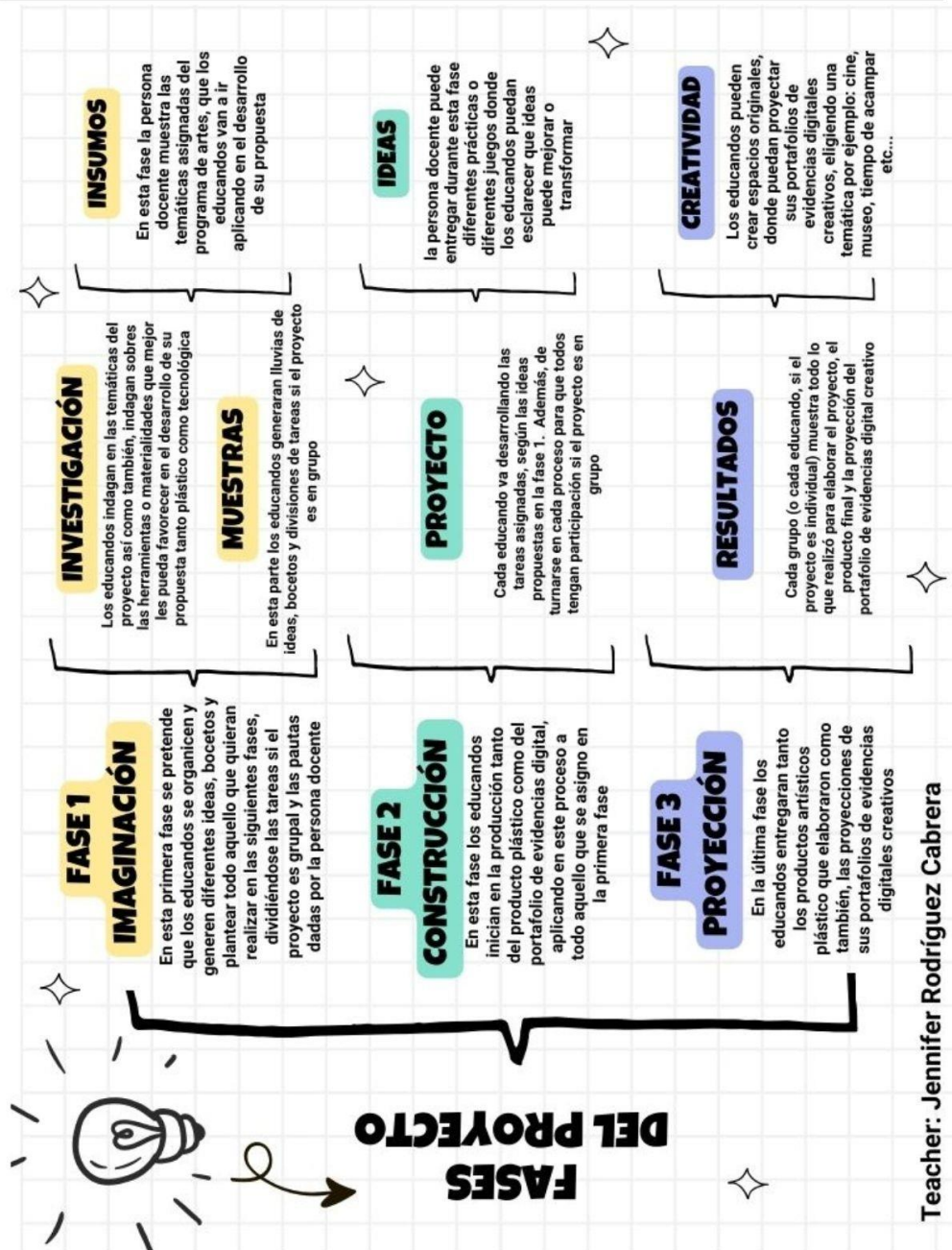
Estas son actividades complemento para el desarrollo de las clases de Artes Plásticas, donde se estudia la Teoría del color, importante para el desarrollo de cada propuesta de proyecto.

<https://www.canva.com/design/DAGODSQgtzI/ZiQirv7qmG0M-2pM82LCXQ/edit>



Esquema: explicación de las fases para ambas propuestas

<https://www.canva.com/design/DAGRDSXca78/0fvZqsaT5YDiW9PJbN-qKg/edit>



Teacher: Jennifer Rodríguez Cabrera



Rúbricas de evaluación

Descripción

La evaluación de un proyecto de aprendizaje en Artes Plásticas es fundamental para medir tanto el progreso de los educandos, como la eficacia de las estrategias pedagógicas que se están empleando. En este contexto, con la propuesta de desarrollar un portafolio de evidencia digital creativo, que permita a los alumnos documentar su proceso artístico y reflexionar sobre sus logros y áreas de mejora. Se considera la utilización de rubricas específicas, se evaluarán aspectos como la originalidad, la técnica, la presentación y principalmente el uso de herramientas digitales. Este enfoque no solo fomenta la creatividad y la autoexpresión, sino que también asegura una valoración integral del trabajo del estudiantado, facilitando un feedback constructivo que los motive a seguir explorando su potencial artístico. De esta manera, el portafolio se convierte en un medio efectivo para registrar el aprendizaje y fomentar una cultura de evaluación continua que celebre el desarrollo individual dentro del ámbito de las artes.

A continuación, se presentan diferentes rúbricas que el profesorado puede utilizar para la evaluación de un proyecto de aprendizaje donde se genere un portafolio de evidencias digital creativo.

Rúbrica 1:

Propuesta de rubrica para evaluar la finalización del proyecto por parte de los estudiantes

Criterios	Nivel de desempeño			
	Excelente	Bueno	Aceptable	Bajo
Creatividad y originalidad	El trabajo demuestra gran creatividad y originalidad en la elección de colores, formas y materiales utilizados, en cuanto a diseño gráfico plástico e innovación.	El trabajo demuestra bastante creatividad y originalidad en la elección de colores, formas y materiales utilizados, en cuanto a diseño gráfico plástico e innovación.	El trabajo demuestra poca creatividad y no muestra originalidad en la elección de colores, formas y materiales utilizados, en cuanto a diseño gráfico plástico e innovación.	El trabajo carece de creatividad y no muestra originalidad en la elección de colores, formas y materiales utilizados, en cuanto a diseño gráfico plástico e innovación.
Técnica	Las técnicas utilizadas son muy adecuadas, el trabajo demuestra un dominio excelente de las técnicas utilizadas, mostrando precisión y atención al detalle.	Las técnicas utilizadas son bastante adecuadas, el trabajo demuestra un buen dominio de las técnicas utilizadas, mostrando buena precisión y atención al detalle.	Las técnicas utilizadas son poco adecuadas; el trabajo muestra bastantes dificultades en la aplicación de las técnicas utilizadas, con algunas faltas de precisión o poca atención al detalle.	Las técnicas utilizadas son es la adecuadas; el trabajo muestra dificultades en la aplicación de las técnicas utilizadas, con falta de precisión y atención al detalle.
Presentación	El proyecto está presentado de forma ordenada y cuidada, con una presentación	El proyecto está presentado de forma bastante ordenada, con bastante	El proyecto está presentado de forma poco ordenada y sin mucho	El proyecto está presentado de forma descuidada, con una presentación

	estética atractiva.	cuidado y bastante atractivo.	cuidado, con una presentación no muy atractiva.	estética poco atractiva.
Esfuerzo	Muestra un esfuerzo sobresaliente en el proyecto evidenciando dedicación y atención a los detalles	El nivel de esfuerzo es aceptable, se podría dedicar más atención a los detalles	El nivel de esfuerzo es básico, se percibe falta de dedicación y atención a los detalles	Falta de esfuerzo en el proyecto, evidente falta de atención a los detalles o detalles inexistentes
Interpretación del tema y de la información previa	El proyecto refleja una clara comprensión e interpretación del tema propuesto, se adapta totalmente a la información previa.	El proyecto refleja bastante comprensión e interpretación del tema propuesto, respetando bastante la información previa.	El proyecto refleja poca comprensión e interpretación del tema propuesto, no respetando bastante la información previa.	El proyecto muestra dificultades en la comprensión e interpretación del tema propuesto, sin respetar la información previa.
Cumplimiento del plazo programado	El educando entrega el trabajo dentro del plazo exigido, demostrando responsabilidad y compromiso con las fechas establecidas	El educando entrega el trabajo dentro del plazo exigido, pero sin cumplir con las tareas o sin tenerlo acabado.	El educando entrega el trabajo fuera del plazo exigido, sin cumplir con las tareas y sin tenerlo acabado.	El educando no entrega el trabajo en el plazo exigido y no cumple con las tareas.

Rúbrica 2:

Lista de cotejo. Coevaluación para el trabajo grupal

Actitudes	Valores de Comportamiento	Siempre	Casi siempre	Con frecuencia	A veces	Nunca	Total
		4	3	2	1	0	
Sentido del Deber	Colabora con los demás						
	Aporta ideas creativas y apropiadas durante el trabajo de grupo						
	Se compromete en el trabajo en equipo						
	Ante un problema concreto, busca soluciones creativas que ayuden a encontrar solución						
	Realiza activa y creativamente su trabajo asignado						
Esfuerzo	Es exigente consigo mismo para elaborar sus asignaciones						
	Es constante y creativo en el trabajo que se le ha asignado						
	Demuestra interés por aprender más sobre los temas propuestos para el proyecto						
	No se desalienta y es optimista ante toda situación que se le presenta en el desarrollo de su proyecto						
	Demuestra dedicación y sacrificio						
	Llega puntual a las clases de artes						

Puntualidad	Cumple puntualmente con los trabajos y tareas asignados por su grupo							
	Asiste puntualmente a las explicaciones de las diferentes temáticas de artes que le ayudaran a la elaboración de su proyecto							
	Organiza adecuadamente sus tiempos para concluir con las tareas asignadas							
	Colabora con el equipo para la entrega oportuna del proyecto							
Construcción del Proyecto	Su proyecto responde a las exigencias requeridas en los objetivos asignados							
	La presentación de su proyecto se muestra ordenada y limpio y con un aspecto estético agradable							
	Es una persona metódica a la hora de presentar su proyecto							
	Sabe asumir sus propios errores y corregirlos							
	Se muestra como una persona perfeccionista en la construcción y que posee mucho conocimiento sobre lo que presenta en su proyecto							

Observaciones:

Rúbrica 3:

Propuesta de evaluación individual, por parte del profesor hacia el alumno.

Indicador	Puntaje asignado	Puntaje obtenido
1. Acepta el reparto de tareas divididas por el grupo	10	
2. Es responsable con la parte del trabajo asignado por el grupo	10	
3. Participa activamente en las discusiones de grupo aportando ideas creativas	10	
4. Escucha atentamente a las ideas o propuestas de los demás integrantes del grupo	10	
5. Respeta las ideas y aportaciones propuestas por los demás integrantes del grupo	10	
6. Muestra en todo momento respeto y no entorpece la construcción en grupo del proyecto	10	
7. Anima, apoya y felicita al resto de los integrantes de su grupo	10	
8. Trabaja de manera limpia y ordenada	10	
9. Realiza su trabajo de acuerdo con las instrucciones entregadas y de acuerdo con las temáticas de artes	10	
10. A la hora de la presentación muestra interés y conocimiento para que la exposición se desarrolle con éxito	10	
	100	
Observaciones:		

Rúbrica 4:

Propuesta para la evaluación del portafolio de evidencias digital creativo, se le puede asignar un valor numérico según el porcentaje que se tiene asignado para el proyecto en total.

Indicadores de logro	Logrado	En proceso	No logrado	Observaciones:
Atiende las instrucciones dadas para el registro de la información en el portafolio de evidencias digital creativo				
Aplica aspectos éticos, lenguaje técnico en el ámbito de las Artes Plásticas				
Aplica aspectos éticos, lenguaje técnico en el ámbito de la Programación Digital				
Determina la utilización de diferentes equipos y o herramientas tecnológicas requeridas				
Determina la utilización de diferentes equipos y o herramientas artísticas requeridas				
Muestra creatividad y originalidad en la proyección del portafolio de evidencias digital				
Muestra un proceso adecuado en el desarrollo del proyecto que genere para la construcción del portafolio de evidencias digital creativo				
Crea un proceso adecuado en la proyección del portafolio de evidencias digital creativo				
El portafolio de evidencias digital creativo contiene los objetivos propuestos				
Durante la proyección del portafolio de evidencias digital creativo se observa total comprensión de lo que debía de realizar				
Durante la proyección del portafolio de evidencias digital creativo se observa total comprensión de las temáticas de artes plásticas y visuales que debía aplicar				
Muestra respeto e interés en las proyecciones de portafolios de evidencias digitales de sus compañeros y compañeras				

Ejemplos de Portafolio Evidencias Artistas.

Los siguientes enlaces llevan a ejemplos de portafolios digitales de diferentes artistas, tanto ceramistas como ilustradores, los cuales pueden ser mostrados a el estudiantado de para que puedan visualizar más o menos que es lo que se esta solicitando para la generación y proyección de un portafolio digital creativo. Además se le invita al profesorado de Artes Plásticas que indaguen en algunas otras propuestas que puedan ser de inspiración para sus educandos según lo que deseen proponer.

- <https://rebekahmiles.com/>
- <https://www.hamlinceramics.com/work>
- <https://www.ayshapeltz.com/gallery>
- <https://www.stephaniebasralian.com/>
- <https://cara-jung.format.com/pottery>
- <https://manuel-lozano.art/>
- <https://fettburger.com/>
- <https://www.zariaforman.com/>
- <https://rhienon.com/gallery>
- <https://sarahletovsky.format.com/work>
- <https://www.gabrielacobar.com/set-designer-los-angeles-san-francisco>
- <https://artbyprachee.in/gallery>
- <https://www.graceblair.art/f056d545ec-gallery>
- <https://www.yukaidu.com/animation>
- <https://www.danielaristizabal.net/>
- <https://www.junedigann.com/>
- <https://www.michellecarlos.com/>
- <https://es.wix.com/blog/portafolios-de-arte-y-diseno>
- <https://scratch.mit.edu/ideas>

CONCLUSIONES

Se concluye que la generación de estas propuestas de proyectos de aprendizaje para la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo por parte de los educandos del segundo ciclo de educación es una iniciativa adecuada e innovadora para aplicar dentro de las clases de Artes Plásticas. En los cuales hay que fomentar:

- Talleres digitales.
- Presentaciones virtuales.
- Blog personalizado.
- Portafolio en línea. Colaboración en línea. Retroalimentación.
- Autonomía y elección.
- Exposición y presentación, comunicación.
- Aprendizaje servicio, social y comunitario.
- Técnicas de edición.
- Trabajo interdisciplinario.



Estas estrategias didácticas pueden ayudar a los educandos a desarrollar habilidades creativas y tecnológicas mientras construyen un portafolio digital creativo innovador en las clases de Artes Plásticas.



Debemos señalar que estas propuestas que presentamos no son modelos cerrados, sino propuestas efectivas, debidamente contrastadas con la experiencia que pueden resultar de utilidad para otros docentes. Guzmán y García (2016, p. 321).

Las imágenes en esta mini revista fueron tomadas de [Pexels.com](https://www.pexels.com), las cuales son de uso gratuito y libre, con fines educativos e ilustrativos, tratando de inspirar a cada persona docente de las Artes Plásticas

Trabajo Para obtener el grado de Licenciatura de
la Universidad Nacional de Costa Rica en
Pedagogía, con Énfasis en Didáctica, enfocado a
las Artes Plásticas 2025.



Para mas información y o colaboración en la generación
de Estrategias Didácticas Innovadoras en el área de Artes
Plásticas escribir a: pepes05@hotmail.com
jennifer.rodriguez.cabrera@est.una.ac.cr

Capítulo V

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

De acuerdo con el objetivo general y los objetivos específicos planteados en esta investigación, se logró desarrollar estrategias didácticas innovadoras en el área de Artes Plásticas, orientadas a la creación de proyectos de aprendizaje que culminaron en la elaboración de portafolios de evidencias digitales creativos en el segundo ciclo de Educación General Básica. Dichas estrategias permiten la construcción de proyectos de aprendizaje que ayudan a fortalecer la creatividad, el pensamiento crítico y la expresión artística del estudiantado, generando experiencias educativas más significativas y participativas, a su vez la integración innovadora de la tecnología en las clases de Artes Plásticas

A partir del proceso investigativo, se identificaron las estrategias didácticas que las personas docentes de Artes Plásticas aplican en sus clases, así como las herramientas digitales que con mayor frecuencia utilizan para facilitar la enseñanza y la creación de portafolios digitales. Este diagnóstico posibilitó reconocer las prácticas más efectivas y las áreas que requerían innovación, promoviendo la integración de recursos tecnológicos que enriquecen los procesos de enseñanza-aprendizaje y propician una mayor autonomía y experimentación artística en el aula.

Asimismo, se logró diseñar propuestas didácticas interdisciplinarias, colaborativas y creativas, que fortalecen tanto las competencias artísticas como digitales del estudiantado. La construcción de portafolios de evidencias digitales creativos personalizados refleja el progreso individual de los educandos, evidenciando un aprendizaje auténtico, creativo y contextualizado. Además, la investigación permitió consolidar el trabajo colaborativo entre docentes, favoreciendo el intercambio de ideas y la generación de proyectos inclusivos e innovadores que respondieron a las necesidades educativas actuales. En conclusión, los resultados obtenidos confirman la importancia de integrar la tecnología, la creatividad y la reflexión pedagógica didáctica e innovadora como pilares esenciales para transformar la enseñanza de las Artes Plásticas en entornos educativos contemporáneos.

Recomendaciones

1. Recomendación para la Universidad Nacional de Costa Rica (UNA)

- Fortalecer la formación docente en Artes Plásticas de manera que integren el portafolio digital creativo como herramienta pedagógica, en sus propios aprendizajes y su aplicación en el desarrollo de sus futuras clases como educadores en el área de las Artes Plásticas.
- Actualización curricular: incorporar en los planes de estudio de la carrera de Enseñanza del Arte y la Comunicación Visual un módulo específico sobre el diseño y uso de portafolios digitales creativos como estrategia de aprendizaje y evaluación en Artes Plásticas.
- Capacitación docente: ofrecer talleres y seminarios de actualización profesional para docentes y el estudiantado sobre plataformas digitales, herramientas de diseño y edición, y estrategias pedagógicas para la implementación efectiva de portafolios digitales en el aula.
- Investigación y experimentación: fomentar la investigación y el desarrollo de proyectos educativos innovadores que exploren el uso del portafolio digital creativo en diferentes contextos y niveles educativos, que genere conocimiento y buenas prácticas.

2. Recomendación para el Ministerio de Educación Pública (M.E.P.)

- Promover el uso del portafolio digital creativo como estrategia de aprendizaje en Artes Plásticas en la Educación General Básica extendiéndose en la enseñanza de Educación Media Secundaria.
- Lineamientos curriculares: incluir en los programas de estudio de Artes Plásticas la creación de portafolios digitales creativos como una herramienta para documentar el proceso de aprendizaje, reflexionar sobre el trabajo realizado y el desarrollo de habilidades y conocimientos. Así como también la generación de propuestas interdisciplinarias de proyectos educativos, donde estén las artes y la tecnología.
- Recursos y plataformas: desarrollar una plataforma digital educativa o seleccionar herramientas existentes que sean accesibles y fáciles de usar para el profesorado y estudiantado, que permitan la creación y gestión de portafolios digitales creativos.

- Acompañamiento y formación: brindar a los docentes capacitación y acompañamiento técnico-pedagógico para el diseño e implementación de proyectos de aprendizaje que culminen en la creación de portafolios digitales creativos por parte de los educandos.

3. Recomendación para docentes en el área de artes plásticas en la Enseñanza General Básica.

- Innovar en el aula donde se generen proyectos educativos donde se utilice el portafolio digital creativo como herramienta de aprendizaje y evaluación.
- Diseño de proyectos: crear proyectos de aprendizaje que integren la creación de portafolios digitales creativos como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje, donde los educandos puedan documentar sus experiencias, reflexionar sobre su trabajo y mostrar sus logros.
- Fusión de áreas: generar propuestas de proyectos de aprendizaje donde se integren otras áreas de estudio para proyectar portafolios de evidencias digitales creativos como lo son, por ejemplo: robótica, informática.
- Exploración de herramientas: investigar y utilizar diferentes plataformas y herramientas digitales que permitan la creación de portafolios digitales creativos de manera intuitiva y personalizada, adaptándolas a las necesidades e intereses de los educandos.
- Fomento de la creatividad: animar al estudiantado a utilizar su creatividad para diseñar portafolios digitales creativos, únicos y originales, que reflejen su personalidad artística y su estilo de aprendizaje, utilizando diferentes recursos como imágenes, videos, audios y textos.

Referencias

- Acaso, M. 2014, *La Educación Artística no son manualidades. Nuevas practica en la enseñanza de las artes y la cultura visual*. 3era Edición, Libros de Catarata, Madrid.
- Acaso, M. y Megías, C. 2017, *Art Thinking. Cómo el arte puede transformar la educación*. Espasa, Libros Paidós, Barcelona.
- Acha, J. 2015, *Los conceptos esenciales de las Artes Plásticas*. 4ta Edición, Ediciones Coyoacán; México.
- Andueza, M., Barbero, A., Caero, M., Da Silva, A., García, J., Gonzales, A., Muñiz, A. y Torres, A., 2016, *Didáctica de las artes plásticas y visuales en educación infantil* UNIR-Universidad Internacional de La Rioja, UNIR Editorial
- Barrías, A., Guevara, C. y Cruz, L. (2017) *Propuesta para la mejora del portafolio de evidencias en el Colegio Técnico Profesional Padre Roberto Evans Saunders, Sección Nocturna, curso lectivo 2017*. Tecnológico de Costa Rica. https://repositoriotec.tec.ac.cr/bitstream/handle/2238/10629/propuesta_mejora_portafolio_evidencias_colegio_tecnico_profesional_padre_roberto_evans_saunders_seccion_nocturna_curso_lectivo_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bernaschina, D. (2019) *Las TIC y Artes mediales: La nueva era digital en la escuela inclusiva*. ALTERIDAD. Revista de Educación, vol. 14, núm. 1, 2019 Universidad Politécnica Salesiana, Ecuador <https://www.redalyc.org/journal/4677/467757705003/467757705003.pdf>
- Blanchard, M. y Muzas, M. (2016). *Los proyectos de aprendizaje. Un marco metodológico clave para la innovación*. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, vol. 30, núm. 3, pp. 159-160, 2016. Universidad de Zaragoza. <https://www.redalyc.org/journal/274/27449361015/html/>
- Brenes, O. (2003). *Estrategias Didácticas*. 1 ed. 2 reimpresión. Editorial de la Universidad de Costa Rica.
- Cabero, J. et al (2016) *Realidad aumentada y educación. Innovación en contextos formativos*. Ediciones OCTAEDRO, S.L. Barcelona.
- Cárdenas-Pérez, R. y Troncoso-Ávila, A., (2014) *Importancia de las artes visuales en la educación: Un desafío para la formación docente* Revista Electrónica Educare, vol.

- 18, núm. 3, septiembre-diciembre, pp. 191-202 Universidad Nacional, Costa Rica.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194131745011>
- Carrascal, S. 2016 *Didáctica de la expresión plástica y visual en educación infantil* Editorial Universitas S.A.
- Castro Bonilla, J. (2005). *Reflexiones respecto a la construcción de conocimientos en el área de la enseñanza de las artes plásticas*. Revista Educación, 29 (1), 45-58.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44029105>
- Castro Bonilla, J. (2006). *La expresión plástica: un recurso didáctico para crear, apreciar y expresar contenidos del currículo escolar*. Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación", 6 (3) 0. ISSN: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44760304>
- Castro Bonilla, J. (2007). *Experiencias didácticas para el mejoramiento de la práctica pedagógica del profesor de artes plásticas*. Revista Educación, 31 (1)109-121. ISSN: 0379-7082. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44031107>
- Castro Bonilla, J. (2008). *Sistematización de experiencias didácticas con docentes: Las Artes Plásticas y el currículo escolar*. Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación", 8 (3) 1-24. ISSN: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44713048006>
- Dino Morales, L. y Tobón, S. (2017). *El Portafolio de evidencias como una modalidad de titulación en las escuelas normales*. IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH, 8 (14) 69-90. ISSN: 2007-4336.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=521653267016>
- Duran, L. (2021) *El enfoque interpretativo: Una nueva manera de ver la contabilidad* Actualidad Contable Faces, vol. 24, núm. 42, pp. 95-112, 2021 Universidad de los Andes
<https://www.redalyc.org/journal/257/25767348004/html/#:~:text=La%20investigaci%C3%B3n%20interpretativa%20es%20dirigida,ocurren%20en%20el%20mundo%20social>
- Fandos, M. (2003) *Formación basada en las Tecnologías de la Información y Comunicación: Análisis didáctico del proceso de enseñanza-aprendizaje*. España.
https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8909/Etesis_1.pdf

- Fernández, M. y Alcázar, N. (2016). *Innovación educativa. Más allá de la fisión*. Ediciones Pirámide, Grupo Araya S.A., España.
- Fontal, O. Marín, S y García, C. (2015). *Educación de las artes visuales y plásticas en educación primaria*. Ediciones Parainfos S.A. Madrid.
- Galeana, L. (2016) *Aprendizaje basado en proyectos*. México. <https://repositorio.21.edu.ar/bitstream/handle/ues21/12835/Aprendizaje%20basado%20en%20proyectos.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- García, A. et al (Coord.). (2017) *El aprendizaje basado en problemas como experiencia de innovación y mejora docente universitaria*. Editorial Síntesis.
- Gértrudix, M., Esteban. N., Eloy. J., Gálvez. M. (Edit.). 2016 *La innovación docente con TIC como instrumento de transformación*. Editores Dykinson S.L.
- Gómez, A., Acosta. H. 2003 *Acerca del trabajo en grupos o equipos*. ACIMED [online], vol.11, n.6, http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1024-94352003000600011
- Heinich, N. 2010. *La sociología del arte*. Claves Ediciones, Nueva Visión, Argentina.
- Hernández, A. Francis, S. Gonzaga, W. y Montenegro, M. (2009). *Estrategias Didácticas en la formación docente*. 1 ed. Editorial Universidad de Costa Rica.
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014) *Metodología de la Investigación*, sexta edición. McGraw-Hill / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V. https://periodicooficial.jalisco.gob.mx/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf
- Huerta, M. (2015). *La estrategia en el aprendizaje. Una guía básica para profesores y estudiantes*. 1 ed. Editorial Magisterio, Colombia.
- Lloyd, V. (2022). *Niños Creativos. Un manual sobre el desarrollo de la niñez temprana y medio, y como despertar la creatividad en estos años*. Traducido por Landeiro, Iris. Palacio. Torrazza Piemonte, Italia.
- Marín, V. (2010) *Las TIC y el desarrollo de las competencias básicas: una propuesta para educación primaria*. Ediciones de la U.
- Martín, N., J. Saorín, C., Carbonell, J., De La Torre, M. y Contero González (2011). *Tabletas digitales para la docencia del dibujo, diseño y Artes Plásticas. Teoría de la Educación*.

- Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 12 (2) 259-279. ISSN: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201022652012>
- Martínez, L. y Gutiérrez, R. (2011). *Las Artes Plásticas y su función en la escuela*. 3 ed. Ediciones Aljibe S.L., España.
- Martínez, O. (2006). *Investigar, crear, experimentar el mundo Reflexiones sobre la investigación en las artes plásticas*. *El Artista*, (3) 57-68. ISSN: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=87400305>
- Mellado, M. (2010). *Portafolio en línea en la formación inicial docente*. REDIE. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 12 (1) 1-32. ISSN: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15513269007>
- Menchén, F. (2015). *La necesidad de Escuelas Creativas. La escuela galáctica, una nueva conciencia*. Ediciones Díaz de Santos. España.
- Morán, P. (2010). *Aproximaciones teórico-metodológicas en torno al uso del portafolio como estrategia de evaluación del alumno en la práctica docente. Experiencia en un curso de Laboratorio de Didáctica en la docencia universitaria*. *Perfiles Educativos*, XXXII (129) 102-128. ISSN: 0185-2698. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=13214995007>
- Orrego, V. (2022) *Innovación educativa: Propuesta conceptual, paradigmática y dimensiones de acción*. *Revista Ensayos Pedagógicos* Vol. XVII, N° 2. Julio diciembre, 2022 e-ISSN: 2215-3330 / ISSN: 1659-0104. <https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/ensayospedagogicos/article/view/18039/27479>
- Palomino, L. (2024) *Desarrollo de la creatividad: ejercicios para docentes y profesores*. Ediciones no identificadas. España.
- Paz, B. y Varela, C. (2015) *Didáctica de las artes plásticas: nuevas estrategias y nuevos lenguajes para la educación artística; diseño gráfico*. *Opción*, 31 (5) 909-923. ISSN: 1012-1587. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31045570051>
- Pérez, V. y De la Cruz, A. (2014) *Estrategias de enseñanza y aprendizaje de la lectura y escritura en educación primaria* *Zona Próxima*, núm. 21, julio-diciembre, pp. 1-16 Universidad del Norte Barranquilla, Colombia <https://www.redalyc.org/pdf/853/85332835002.pdf>

- Prendes, P. y Cerdán, F. (2021) *Tecnologías avanzadas para afrontar el reto de la innovación educativa* RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, vol. 24, núm. 1, 2021 Asociación Iberoamericana de Educación Superior a Distancia, España
<https://www.redalyc.org/journal/3314/331464460002/331464460002.pdf>
- Prieto, E (2008) *El papel del profesorado en la actualidad. Su función docente y social*. Foro de Educación, vol. 6, núm. 10, pp. 325-345 Fahren House Cabrerizos, España
<https://www.redalyc.org/pdf/4475/447544585017.pdf>
- Real Academia Española. (s.f.). *Diccionario de la lengua española*. Edición del Tricentenario, Actualización 2022. <https://dle.rae.es/pl%C3%A1stico>
- Resnick, M (2019) *Pensadores creativos: cultivar la creatividad como en infantil con pasión, proyectos, compañeros y juegos*. España, S.M.
- Rey, E. y Escalera, A. (2013) *El portafolio digital un nuevo instrumento de evaluación*. Revista digital CORE. <https://core.ac.uk/download/pdf/39033606.pdf>
- Ríos, J. y Ruiz, J. (2011). *Competencias, tic e innovación: nuevos escenarios para nuevos retos*. Editorial MAD, S. L.
- Sánchez, M. y Prendas, M. (2008). *Portafolio electrónico: posibilidades de los docentes*. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, (32) 21-34. ISSN: 1133-8482.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36803202>
- Sunkel, G., Trucco, D., y Espejo, A. (2013) *La integración de las tecnologías digitales en las escuelas de América Latina y el Caribe: Una mirada multidimensional*. Naciones Unidas. Chile.
https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/21681/S2013023_es.pdf
- Sañudo, L. (2006) *La ética en la investigación educativa*. Revista Hallazgos, núm. 6, diciembre, 2006, pp. 83-98 Universidad Santo Tomás Bogotá, Colombia
<https://www.redalyc.org/pdf/4138/413835165006.pdf>
- Toledo, R., Expósito, J., y Escalona, R. (2018). *Los componentes del lenguaje plástico infantil en la preparación de los instructores de artes plásticas*. Luz, 17 3-14. ISSN: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=589168000001>
- Trilla, J. et al (2005). *El legado pedagógico del siglo XX para la escuela del siglo XXI*. Editorial Graó, de IRIF, SL. Barcelona, España.

UNED (2013) *¿Qué son las estrategias didácticas?*

<https://www.uned.ac.cr/academica/images/ceced/docs/Estaticos/contenidos.pdf>

Valle, J. y Manso, J. (2016). *La “Cuestión docente” a debate. Nuevas perspectivas.* NARCEA S.A. Ediciones.

Vargas, G (2020). *Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso enseñanza aprendizaje* *Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso enseñanza aprendizaje*. Revista "Cuadernos" Vol. 61(1). 2020: 69-76 ISSN 1562-6776.

https://www.researchgate.net/publication/345801014_Estrategias_educativas_y_tecnologia_digital_en_el_proceso_ensenanza_aprendizaje

Villaorta, O. (2018). Uso del portafolio digital como herramienta cognitiva. Modelo para una evidencia significativa. *EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC*, 7(1), 321-349, doi: <https://doi.org/10.21071/edmetic.v7i1.5751>

APÉNDICES

Apéndice A

Carta Ingreso a la Institución

San José, mayo 2023.

Directora:

Sor María de los Ángeles Bejarano Izabá
Centro Educativo Santa Catalina de Siena
Presente.

Estimada Señora:

Le escribo por este medio como estudiante de la Licenciatura en Pedagogía con Énfasis en Didáctica de la Universidad Nacional, carnet 124165, en la Cede Central Omar Dengo, Heredia, para solicitar su autorización con el propósito de poder desarrollar parte de mi investigación de trabajo final de graduación denominado:

Desarrollo de estrategias didácticas innovadoras en Artes Plásticas en la creación de proyectos de aprendizaje para la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo en segundo ciclo de Enseñanza General Básica

El Objetivo de este estudio es: El desarrollo de estrategias didácticas innovadoras en Artes Plásticas en la creación de proyectos de aprendizaje para la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo en segundo ciclo de enseñanza general básica.

La intención es trabajar con los estudiantes de sexto grado por medio de la aplicación de instrumentos de investigación como, por ejemplo, la encuesta tipo formulario; para tales respuestas estas serán usadas para registrar datos de uso académico solamente

Antes de esto, se les entregará a los padres de familia una carta de consentimiento informado, para obtener la autorización de ellos, y que sus hijos puedan participar de este proceso de recolección de información.

Sumado a esto, y si el tiempo y los calendarios de universidad e institución lo permiten, se aplicará un plan piloto para poder utilizar los datos recolectados a manera de prueba, ya que igualmente se procederá a aplicar estos instrumentos de investigación a docentes en el área de Artes Plásticas, de manera que se pueda en algún momento generar un mini proyecto de aprendizaje didáctico en el cual los estudiantes construyan un portafolio de evidencias digital creativo.

Sin más por el momento, de antemano le agradezco la ayuda en este proyecto que me pueda brindar.

Cordialmente,

Jennifer Rodríguez Cabrera.

Cédula: 304100795

87582733

Nota: Adjunto cartas de consentimiento informado que se le entregarán a los padres de familia para la autorización de la participación de sus hijos en este proceso de investigación.



San José, mayo 2023.

Directora:
Sor María de los Ángeles Bejarano Izabá
Centro Educativo Santa Catalina de Siena
Presente.



Estimada Señora:

Le escribo por este medio como estudiante de la Licenciatura en Pedagogía con Énfasis en Didáctica de la Universidad Nacional, carnet 124165, en la Cede Central Omar Dengo, Heredia, para solicitar su autorización con el propósito de poder desarrollar parte de mi investigación de trabajo final de graduación denominado:

Desarrollo de estrategias didácticas innovadoras en Artes Plásticas en la creación de proyectos de aprendizaje para la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo en segundo ciclo de Enseñanza General Básica

El Objetivo de este estudio es: El desarrollo de estrategias didácticas innovadoras en Artes Plásticas en la creación de proyectos de aprendizaje para la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo en segundo ciclo de enseñanza general básica.

La intención es trabajar con los estudiantes de sexto grado por medio de la aplicación de instrumentos de investigación como, por ejemplo, la encuesta tipo formulario; para tales respuestas estas serán usadas para registrar datos de uso académico solamente

Antes de esto, se les entregará a los padres de familia una carta de consentimiento informado, para obtener la autorización de ellos, y que sus hijos puedan participar de este proceso de recolección de información.



Sumado a esto, y si el tiempo y los calendarios de universidad e institución lo permiten, se aplicará un plan piloto para poder utilizar los datos recolectados a manera de prueba, ya que igualmente se procederá a aplicar estos instrumentos de investigación a docentes en el área de Artes Plásticas, de manera que se pueda en algún momento generar un mini proyecto de aprendizaje didáctico en el cual los estudiantes construyan un portafolio de evidencias digital creativo.

Sin más por el momento, de antemano le agradezco la ayuda en este proyecto que me pueda brindar.

Cordialmente,


Jennifer Rodríguez Cabrera.
Cédula: 304100795
87582733.

Nota: Adjunto cartas de consentimiento informado que se le entregarán a los padres de familia para la autorización de la participación de sus hijos en este proceso de investigación.

Apéndice B

Consentimiento Informado

Consentimiento Informado para Padres de Familia o encargados para autoriza la participación de sus hijos en una Investigación

Señores:

Padres, familiares o encargados

Presente.

Estimados padres y madres:

El propósito de esta carta de consentimiento informado es de solicitar la autorización para que su hijo (a) _____ de la sección _____ participe en el proceso de producción de una investigación universitaria, que tiene como fin único el resolver una problemática educativa con fines académicos únicamente.

La presente investigación llamada: *Desarrollo de estrategias didácticas innovadoras en Artes Plásticas en la creación de proyectos de aprendizaje para la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo en segundo ciclo de Enseñanza General Básica*, es conducida por la docente Jennifer Rodríguez Cabrera, como estudiante de la Universidad Nacional, para optar por el grado de Licenciatura en Pedagogía.

El Objetivo principal de este trabajo universitario es:

- El desarrollo de estrategias didácticas innovadoras en Artes Plásticas en la creación de proyectos de aprendizaje para la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo en segundo ciclo de enseñanza general básica.

Si usted accede a que su hijo (a) sea parte de este estudio, se le pedirá responder preguntas sencillas en un formulario sobre el área de las Artes Plásticas y el uso de la

Tecnología, únicamente. Esto tomará aproximadamente 30 minutos de su tiempo. Así como también se espera, y si el tiempo y calendarios escolares lo permiten, participaría en un mini proyecto piloto para profundizar las estrategias didácticas que sean construidas.

Los datos escritos se recogerán y no serán divulgados con fines que no sean pedagógicos, ni académicos, tampoco se expondrán nombres específicos para guardar la identidad y seguridad de los participantes.

La participación en este estudio es estrictamente voluntaria. La información que se recoja en el formulario será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de esta investigación. Sus respuestas serán codificadas y, por lo tanto, serán anónimas.

También, si durante este proceso de investigación se pueda dar el desarrollo de un mini proyecto con los estudiantes se tomarán fotografías de ellos trabajando, como evidencia de este proceso y no aparecerán sus rostros (solamente sus manos).

Si tiene usted o su hijo alguna duda sobre este proyecto, puede hacer preguntas en cualquier etapa durante su participación. Igualmente, está autorizado a que su hijo (a) finalice en cualquier momento sin que eso lo perjudique de ninguna forma. Si alguna de las preguntas durante el formulario le parece incómodas, tiene su hijo o hija el derecho de no responderlas, las cuales solo atenderán a conocimientos educativos sobre artes y tecnología.

Desde ya le agradecemos su apoyo para dar curso a este proceso.

Yo: _____ cédula: _____

SI NO acepto a que mi hijo (a) nombre: _____ de la sección: _____ sea participante de este proceso de investigación, conducida por la investigadora por Jennifer Rodríguez Cabrera. Para el cual he sido informado (a) de que la meta de este estudio es:

- El desarrollo de estrategias didácticas innovadoras en Artes Plásticas en la creación de proyectos de aprendizaje para la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo en segundo ciclo de enseñanza general básica.

Me han indicado también, que mi hijo (a) tendrá que responder preguntas sencillas en un formulario, sobre el área de las Artes Plásticas y el uso de la Tecnología únicamente. Así como también se espera y si el tiempo y calendarios escolares lo permiten, participar en un mini proyecto piloto para profundizar las estrategias didácticas que sean construidas.

Reconozco que la información que yo y mi hijo (a) proveamos en esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre el proyecto en cualquier momento y que puedo retirar a mi hijo (a) del mismo cuando así lo decida, sin que esto acarree perjuicio alguno para mi persona o de mi hijo (a). De tener preguntas sobre la participación de mi hijo (a) en este estudio, puedo contactar al teléfono 87582733.

Entiendo que una copia de esta carta de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando este haya concluido. Para esto, puedo contactar a la docente Jennifer Rodríguez Cabrera al teléfono anteriormente mencionado.

Nombre del Participante

Firma del Padre, familiar o encargado

Cédula del Padre, familiar o encargado.

Fecha.

Apéndice C

Documento de Validación de Instrumentos

Universidad Nacional de Costa Rica

Licenciatura en Pedagogía con Énfasis en Didáctica

Validación de instrumentos para Trabajo Final de Graduación

Jennifer A. Rodríguez Cabrera.

1. IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO.

Nombre completo: _____.

Profesión: _____.

Grado Académico: _____.

Lugar de Trabajo: _____.

2. DATOS SOBRE LA INVESTIGACIÓN.

Tema: Desarrollo de estrategias didácticas innovadoras en Artes Plásticas en la creación de proyectos de aprendizaje para la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo en segundo ciclo de Enseñanza General Básica.

Problema de investigación: ¿Cómo desarrollar estrategias didácticas innovadoras en Artes Plásticas, en la creación de proyectos de aprendizaje para la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo en segundo ciclo de Enseñanza General Básica?

Objetivo General: Desarrollar estrategias didácticas innovadoras en Artes Plásticas en la creación de proyectos de aprendizaje para la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo en segundo ciclo de enseñanza general básica

Objetivos Específicos:

Identificar las estrategias didácticas empleadas por los docentes de Artes Plásticas, en los procesos de enseñanza de segundo ciclo de enseñanza general básica, a través de instrumentos de recolección de datos.

Determinar qué conocen y qué estrategias didácticas utilizan los docentes de Artes Plásticas en la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo en los procesos de enseñanza de segundo ciclo de enseñanza general básica.

Diseñar estrategias didácticas innovadoras para los procesos de enseñanza de segundo ciclo de enseñanza general básica, a través de proyectos de aprendizaje en la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo.

3. INSTRUMENTOS PARA VALIDAR:

Grupo focal 1: para profesores de Artes Plásticas sobre las estrategias didácticas y el portafolio de evidencias digital creativo.

Encuesta para docentes de Artes Plásticas.

Criterios de Valoración del Contenido.

Grupo focal 2: para Estudiantes del segundo ciclo de enseñanza general básica y su percepción del portafolio de evidencias digital creativo.

Encuesta para estudiantes de sexto grado.

Criterio de valoración del contenido.

4. PROCESO DE VALIDACIÓN

4.1. Validación instrumento No. 1: Grupo focal para Docentes de Artes Plásticas

CATEGORÍAS DE ANÁLISIS	SUBCATEGORÍAS DE ANÁLISIS INCLUIDAS EN EL INSTRUMENTO	PREGUNTA O ÍTEM CORRESPONDIENTE
Estrategias Didácticas usadas por los docentes de Artes Plásticas.	Procesos de enseñanza a través de las estrategias didácticas empleadas por los docentes.	I Parte de la encuesta.

Percepción docente sobre el Portafolio de Evidencias Digital en los procesos de enseñanza.	Estrategias didácticas útiles para el portafolio.	II y V Parte de la encuesta.
Estrategias didácticas utilizadas en el portafolio digital docente.	Componer (o establecer) estrategias didácticas en el desarrollo de proyectos de aprendizaje, para la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo.	III y IV Parte de la encuesta.

JUICIO DEL EXPERTO:

Con respecto, con los criterios de valoración que se definen a continuación, complete la rúbrica que se presenta en la siguiente tabla, marcando con una equis (x) dentro de la opción que usted considere según sus criterios.

Criterios	Escala				Comentarios ¿Cómo se puede mejorar?
	Muy apropiado	Apropiado	Inapropiado	Muy inapropiado	
1. Pertinencia del contenido de los enunciados: los ítems incluyen elementos adecuados para el cumplimiento del objetivo					
2. Contextualización de las preguntas: los ítems están					

contextualizados al ámbito profesional de los participantes					
3. Claridad de los temas clave: Los ítems están redactados correctamente, son precisos y fáciles de comprender.					
4. Secuencia: Los ítems están ordenados siguiendo una secuencia lógica.					
5. Relación con la teoría: Las temáticas que se abarcan son congruentes con la categoría					
6. Coherencia: los ítems presentan congruencia con los objetivos de investigación y sus categorías de análisis.					

4.2. Validación instrumento No. 2: Encuesta para estudiantes de segundo nivel de enseñanza general básica.

CATEGORÍAS DE ANÁLISIS	SUBCATEGORÍAS DE ANÁLISIS INCLUIDAS EN EL INSTRUMENTO	PREGUNTA O ÍTEM CORRESPONDIENTE
Estrategias Didácticas usadas por los docentes de Artes Plásticas en los aprendizajes de los estudiantes.	Conocimiento de los estudiantes en los procesos de aprendizaje a través de las estrategias didácticas empleadas por los docentes.	I Parte
Percepción de los estudiantes sobre el Portafolio de Evidencias Digital en los procesos de aprendizaje.	Estrategias didácticas útiles para el portafolio.	II Parte de la encuesta.
Estrategias didácticas utilizadas en el portafolio digital.	Componer (o establecer) estrategias didácticas en el desarrollo de proyectos de aprendizaje, para la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo.	III y IV Parte de la encuesta.

JUICIO DEL EXPERTO:

Con respecto, con los criterios de valoración que se definen a continuación, complete la rúbrica que se presenta en la siguiente tabla, marcando con una equis (x) dentro de la opción que usted considere según sus criterios.

Criterios	Escala				Comentarios ¿Cómo se puede mejorar?
	Muy apropiado	Apropiado	Inapropiado	Muy inapropiado	
	o		o		

1. Pertinencia del contenido de los enunciados: los ítems incluyen elementos adecuados para el cumplimiento del objetivo					
2. Contextualización de las preguntas: los ítems están contextualizados al ámbito profesional de los participantes					
3. Claridad de los temas clave: Los ítems están redactados correctamente, son precisos y fáciles de comprender.					
4. Secuencia: Los ítems están ordenados siguiendo una secuencia lógica.					
5. Relación con la teoría: Las temáticas que se abarcan son congruentes con la categoría					
6. Coherencia: los ítems presentan					

congruencia con los objetivos de investigación y sus categorías de análisis.					
--	--	--	--	--	--

OBSERVACIONES GENERALES:

Fecha: _____.

Correo electrónico: _____.

Teléfono: _____.

Firma: _____.



Universidad Nacional de Costa Rica
Licenciatura en Pedagogía con Énfasis en Didáctica
Validación de instrumentos para Trabajo Final de Graduación
 Jennifer A. Rodríguez Cabrera.

1. IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO.

Nombre completo: Evelyn Salazar Umaña
 Profesión: Psicopedagoga / Docente
 Grado Académico: Maestría Profesional
 Lugar de Trabajo: Centro Educativo Santa Catalina de Sena

2. DATOS SOBRE LA INVESTIGACIÓN.

Tema: Desarrollo de estrategias didácticas innovadoras en Artes Plásticas en la creación de proyectos de aprendizaje para la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo en segundo ciclo de Enseñanza General Básica.

Problema de investigación: ¿Cómo desarrollar estrategias didácticas innovadoras en Artes Plásticas, en la creación de proyectos de aprendizaje para la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo en segundo ciclo de Enseñanza General Básica?

Objetivo General: Desarrollar estrategias didácticas innovadoras en Artes Plásticas en la creación de proyectos de aprendizaje para la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo en segundo ciclo de enseñanza general básica

Objetivos Específicos:

Identificar las estrategias didácticas empleadas por los docentes de Artes Plásticas, en los procesos de enseñanza de segundo ciclo de enseñanza general básica, a través de instrumentos de recolección de datos.

Determinar qué conocen y qué estrategias didácticas utilizan los docentes de Artes Plásticas en la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo en los procesos de enseñanza de segundo ciclo de enseñanza general básica.

Diseñar estrategias didácticas innovadoras para los procesos de enseñanza de segundo ciclo de enseñanza general básica, a través de proyectos de aprendizaje en la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo.

3. INSTRUMENTOS PARA VALIDAR:

Grupo focal 1: para profesores de Artes Plásticas sobre las estrategias didácticas y el portafolio de evidencias digital creativo.

Encuesta para docentes de Artes Plásticas.



Criterios de Valoración del Contenido.

Grupo focal 2: para Estudiantes del segundo ciclo de enseñanza general básica y su percepción del portafolio de evidencias digital creativo.

Encuesta para estudiantes de sexto grado.

Criterio de valoración del contenido.

4. PROCESO DE VALIDACIÓN

4.1. Validación instrumento No. 1: Grupo focal para Docentes de Artes Plásticas

CATEGORÍAS DE ANÁLISIS	SUBCATEGORÍAS DE ANÁLISIS INCLUIDAS EN EL INSTRUMENTO	PREGUNTA O ÍTEM CORRESPONDIENTE
Estrategias Didácticas usadas por los docentes de Artes Plásticas.	Procesos de enseñanza a través de las estrategias didácticas empleadas por los docentes.	I Parte de la encuesta.
Percepción docente sobre el Portafolio de Evidencias Digital en los procesos de enseñanza.	Estrategias didácticas útiles para el portafolio.	II y V Parte de la encuesta.
Estrategias didácticas utilizadas en el portafolio digital docente.	Componer (o establecer) estrategias didácticas en el desarrollo de proyectos de aprendizaje, para la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo.	III y IV Parte de la encuesta.

JUICIO DEL EXPERTO:

Con respecto, con los criterios de valoración que se definen a continuación, complete la rúbrica que se presenta en la siguiente tabla, marcando con una equis (x) dentro de la opción que usted considere según sus criterios.

Criterios	Escala				Comentarios ¿Cómo se puede mejorar?
	Muy apropiado	Apropiado	Inapropiado	Muy inapropiado	

1. Pertinencia del contenido de los enunciados: los ítems incluyen elementos adecuados para el cumplimiento del objetivo	X				
2. Contextualización de las preguntas: los ítems están contextualizados al ámbito profesional de los participantes	X				
3. Claridad de los temas clave: Los ítems están redactados correctamente, son precisos y fáciles de comprender.	X				
4. Secuencia: Los ítems están ordenados siguiendo una secuencia lógica.	X				
5. Relación con la teoría: Las temáticas que se abarcan son congruentes con la categoría	X				
6. Coherencia: los ítems presentan congruencia con los objetivos de investigación y sus categorías de análisis.	X				

4.2. Validación instrumento No. 2: Encuesta para estudiantes de segundo nivel de enseñanza general básica.

CATEGORÍAS DE ANÁLISIS	SUBCATEGORÍAS DE ANÁLISIS INCLUIDAS EN EL INSTRUMENTO	PREGUNTA O ÍTEM CORRESPONDIENTE
Estrategias Didácticas usadas por los docentes de Artes Plásticas en los aprendizajes de los estudiantes.	Conocimiento de los estudiantes en los procesos de aprendizaje a través de las estrategias didácticas empleadas por los docentes.	I Parte
Percepción de los estudiantes sobre el Portafolio de Evidencias Digital en los procesos de aprendizaje.	Estrategias didácticas útiles para el portafolio..	II Parte de la encuesta.
Estrategias didácticas utilizadas en el portafolio digital.	Componer (o establecer) estrategias didácticas en el desarrollo de proyectos de aprendizaje, para la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo.	III y IV Parte de la encuesta.

JUICIO DEL EXPERTO:

Con respecto, con los criterios de valoración que se definen a continuación, complete la rúbrica que se presenta en la siguiente tabla, marcando con una equis (x) dentro de la opción que usted considere según sus criterios.

Criterios	Escala				Comentarios ¿Cómo se puede mejorar?
	Muy apropiado	Apropiado	Inapropiado	Muy inapropiado	
1. Pertinencia del contenido de los enunciados: los ítems incluyen elementos adecuados para el cumplimiento del objetivo	✓				

2. Contextualización de las preguntas: los ítems están contextualizados al ámbito profesional de los participantes	✓					*Explicación de la cita textual durante la aplicación... para mayor comprensión.
3. Claridad de los temas clave: Los ítems están redactados correctamente, son precisos y fáciles de comprender.	✓					
4. Secuencia: Los ítems están ordenados siguiendo una secuencia lógica.	✓					
5. Relación con la teoría: Las temáticas que se abarcan son congruentes con la categoría	✓					
6. Coherencia: los ítems presentan congruencia con los objetivos de investigación y sus categorías de análisis.	✓					

OBSERVACIONES GENERALES:

* Considerar la revisión ortográfica general (para el uso de la tilde en la palabra qué, cuando sea interrogativo).

Fecha: 13/6/2023

Correo electrónico: evelyn.salazar@santacatalina.ed.cr

Teléfono: 83727772 / 22963361 Escuela 22312070

Firma: 



Universidad Nacional de Costa Rica
Licenciatura en Pedagogía con Énfasis en Didáctica
Validación de instrumentos para Trabajo Final de Graduación
 Jennifer A. Rodríguez Cabrera.

1. IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO.

Nombre completo: Melany Angulo Oitega
 Profesión: Docente de Artes Plásticas
 Grado Académico: Licenciada
 Lugar de Trabajo: Escuela Alberto Paniagua Chavarría

2. DATOS SOBRE LA INVESTIGACIÓN.

Tema: Desarrollo de estrategias didácticas innovadoras en Artes Plásticas en la creación de proyectos de aprendizaje para la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo en segundo ciclo de Enseñanza General Básica.

Problema de investigación: ¿Cómo desarrollar estrategias didácticas innovadoras en Artes Plásticas, en la creación de proyectos de aprendizaje para la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo en segundo ciclo de Enseñanza General Básica?

Objetivo General: Desarrollar estrategias didácticas innovadoras en Artes Plásticas en la creación de proyectos de aprendizaje para la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo en segundo ciclo de enseñanza general básica

Objetivos Específicos:

Identificar las estrategias didácticas empleadas por los docentes de Artes Plásticas, en los procesos de enseñanza de segundo ciclo de enseñanza general básica, a través de instrumentos de recolección de datos.

Determinar qué conocen y qué estrategias didácticas utilizan los docentes de Artes Plásticas en la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo en los procesos de enseñanza de segundo ciclo de enseñanza general básica.

Diseñar estrategias didácticas innovadoras para los procesos de enseñanza de segundo ciclo de enseñanza general básica, a través de proyectos de aprendizaje en la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo.

3. INSTRUMENTOS PARA VALIDAR:

Grupo focal 1: para profesores de Artes Plásticas sobre las estrategias didácticas y el portafolio de evidencias digital creativo.

Encuesta para docentes de Artes Plásticas



Criterios de Valoración del Contenido.

Grupo focal 2: para Estudiantes del segundo ciclo de enseñanza general básica y su percepción del portafolio de evidencias digital creativo.

Encuesta para estudiantes de sexto grado.

Criterio de valoración del contenido.

4. PROCESO DE VALIDACIÓN

4.1. Validación instrumento No. 1: Grupo focal para Docentes de Artes Plásticas

CATEGORÍAS DE ANÁLISIS	SUBCATEGORÍAS DE ANÁLISIS INCLUIDAS EN EL INSTRUMENTO	PREGUNTA O ÍTEM CORRESPONDIENTE
Estrategias Didácticas usadas por los docentes de Artes Plásticas.	Procesos de enseñanza a través de las estrategias didácticas empleadas por los docentes.	I Parte de la encuesta.
Percepción docente sobre el Portafolio de Evidencias Digital en los procesos de enseñanza.	Estrategias didácticas útiles para el portafolio.	II y V Parte de la encuesta.
Estrategias didácticas utilizadas en el portafolio digital docente.	Componer (o establecer) estrategias didácticas en el desarrollo de proyectos de aprendizaje, para la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo.	III y IV Parte de la encuesta.

JUICIO DEL EXPERTO:

Con respecto, con los criterios de valoración que se definen a continuación, complete la rúbrica que se presenta en la siguiente tabla, marcando con una equis (x) dentro de la opción que usted considere según sus criterios.

Criterios	Escala				Comentarios ¿Cómo se puede mejorar?
	Muy apropiado	Apropiado	Inapropiado	Muy inapropiado	

1. Pertinencia del contenido de los enunciados: los ítems incluyen elementos adecuados para el cumplimiento del objetivo	X				
2. Contextualización de las preguntas: los ítems están contextualizados al ámbito profesional de los participantes	X				
3. Claridad de los temas clave: Los ítems están redactados correctamente, son precisos y fáciles de comprender.	X				
4. Secuencia: Los ítems están ordenados siguiendo una secuencia lógica.	X				
5. Relación con la teoría: Las temáticas que se abarcan son congruentes con la categoría	X				
6. Coherencia: los ítems presentan congruencia con los objetivos de investigación y sus categorías de análisis.	X				

4.2. Validación instrumento No. 2: Encuesta para estudiantes de segundo nivel de enseñanza general básica.

CATEGORÍAS DE ANÁLISIS	SUBCATEGORÍAS DE ANÁLISIS INCLUIDAS EN EL INSTRUMENTO	PREGUNTA O ÍTEM CORRESPONDIENTE
Estrategias Didácticas usadas por los docentes de Artes Plásticas en los aprendizajes de los estudiantes.	Conocimiento de los estudiantes en los procesos de aprendizaje a través de las estrategias didácticas empleadas por los docentes.	I Parte
Percepción de los estudiantes sobre el Portafolio de Evidencias Digital en los procesos de aprendizaje.	Estrategias didácticas útiles para el portafolio.	II Parte de la encuesta.
Estrategias didácticas utilizadas en el portafolio digital.	Componer (o establecer) estrategias didácticas en el desarrollo de proyectos de aprendizaje, para la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo.	III y IV Parte de la encuesta.

JUICIO DEL EXPERTO:

Con respecto, con los criterios de valoración que se definen a continuación, complete la rúbrica que se presenta en la siguiente tabla, marcando con una equis (x) dentro de la opción que usted considere según sus criterios.

Criterios	Escala				Comentarios ¿Cómo se puede mejorar?
	Muy apropiado	Apropiado	Inapropiado	Muy inapropiado	
1. Pertinencia del contenido de los enunciados: los ítems incluyen elementos adecuados para el cumplimiento del objetivo	X				

2. Contextualización de las preguntas: los ítems están contextualizados al ámbito profesional de los participantes	X				
3. Claridad de los temas clave: Los ítems están redactados correctamente, son precisos y fáciles de comprender.	X				
4. Secuencia: Los ítems están ordenados siguiendo una secuencia lógica.	X				
5. Relación con la teoría: Las temáticas que se abarcan son congruentes con la categoría	X				
6. Coherencia: los ítems presentan congruencia con los objetivos de investigación y sus categorías de análisis.	X				

OBSERVACIONES GENERALES:

Considerando lo antes analizado, quiero apuntar a esta investigación que es necesario un portafolio antes que evidencias, un portafolio creativo que le permita al estudiante crear proyectos desde sus propias investigaciones.

Fecha: 24/6/2023

Correo electrónico: melcanyangulo@gmail.com

Teléfono: 87 84 31 99

Firma: _____



Apéndice D

Instrumentos

Instrumento para Estudiantes

Encuesta para Estudiantes de Segundo Ciclo de Enseñanza General Básica

La presente investigación llamada: Desarrollo de estrategias didácticas innovadoras en Artes Plásticas en la creación de proyectos de aprendizaje para la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo en segundo ciclo de Enseñanza General Básica, es conducida por la docente Br. Jennifer Rodríguez Cabrera como estudiantes de la Universidad Nacional, para optar por el grado de Licenciatura en Pedagogía.

El objetivo principal de este estudio es: Identificar y determinar que conocen y que estrategias didácticas son empleadas por los docentes de Artes Plásticas en los procesos de enseñanza y en la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo en el segundo ciclo de enseñanza general básica.

Si usted accede a participar en este estudio, responda las siguientes preguntas de este formulario. Esto tomará aproximadamente 30 minutos de su tiempo. Los datos escritos se recogerán y no serán divulgados con fines que no sean pedagógicos, ni se darán nombres específicos para guardar la identidad y seguridad de los participantes. Además, se le compartirán los resultados analizados según sus respuestas.

Datos personales:

Nombre: _____.

Fecha: _____.

Grado Escolar: _____.

I, Parte

1. ¿Ha recibido anteriormente clases de Artes Plásticas?
 Sí No

2. ¿Sabe usted que son las Tecnologías de la Información?

Sí No

3. ¿Reconoce el término proyectos de aprendizaje?

Sí No

4. ¿Ha trabajado en sus clases por medio de proyectos de aprendizaje?

Sí No

5. ¿Sabe usted lo que es un portafolio de evidencia?

Sí No

6. ¿Ha escuchado hablar sobre lo que es un portafolio de evidencias digital?

Sí No

II. Parte.

Definición de portafolio de evidencia: según el autor Joyes *et al.* (2010) mencionados por Dino *et al.* (2017) indica que el portafolio de evidencias es “una compilación de materiales, trabajos y actividades que demuestran las evidencias y vivencias que permiten apreciar el avance en sus conocimientos” (p.76).

7. Definido lo que es un portafolio de evidencias ¿Le parece adecuado o no adecuado, la idea de desarrollar un proyecto de aprendizaje en las lecciones de Artes Plásticas, para la creación de un portafolio de evidencias digital creativo?

Adecuada No adecuada

8. ¿Qué piensa usted que se debería de utilizar para la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo? **Marque con una (X) las que considere convenientes.**

Pocas Imágenes, tomadas del internet.

Poco texto descriptivo.

Muchas Imágenes, tomadas del internet.

Mucho texto descriptivo.

Pocas imágenes propias, fotografías.

- Muchas imágenes propias, fotografías.
- Su opinión en cada una de las etapas de desarrollo del portafolio.
- Opinión de artistas expertos en el área de artes asignado para el portafolio.
- Todos los pasos que se realicen para la terminación del Proyecto de aprendizaje asignado.
- No todos los pasos que se realicen para la terminación del Proyecto de aprendizaje, solamente los más relevantes.
- Otro: _____.

9. ¿Conoce usted programas digitales para crear diseños de presentaciones creativos como los siguientes? **(marque con una (X) solamente los que conoce de lo contrario déjelo en blanco).**

- Knovio
- PowToon
- Prezi
- Emaze
- HaKiu Deck
- Slidebean
- Canva
- Google Slides
- Visme
- Power Point
- Microsoft Word
- Formato de documentos portátiles (PDF)
- Microsoft Publisher
- Adobe After Effects
- Apple Keynote
- Otro: _____.

10. ¿Posee usted alguna de las siguientes herramientas tecnológicas con la cual usted podría crear un portafolio de evidencias digital creativo? **(marque con una (X) solamente las que posee).**

- Computadora portátil.
- Computadora de escritorio (en casa).
- Tablet
- iPad
- Celular smartphone.
- Celular iPhone.
- Ninguna herramienta tecnológica.
- Otro: _____.

III Parte.

11. ¿Le agrada trabajar en grupos con sus compañeros de clase?

- Sí No

¿Por qué? Amplié por favor su respuesta:

12. ¿Qué actividades cree usted que debería de asignar un docente de Artes Plásticas para el desarrollo un proyecto de aprendizaje en el que tenga usted que crear un portafolio de evidencias digital creativo? **(puede marcar con una (x) todas las que considere adecuadas o sola algunas que usted crea convenientes).**

- Dibujar
- Colorear
- Pintar
- Esculpir

- Moldear
- Rasgar, recortar y pegar.
- Grabar (a través de diferentes sellos, o serigrafía).
- Reciclar y reutilizar materiales.
- Teñido (tela o papel).
- Grabar
- Fotografar
- Otro: _____.



¡Muchas gracias por sus respuestas!

Apéndice E

Instrumento para Docentes

Encuesta para Docentes en el área de Artes Plásticas

La presente investigación es conducida por la Br. Jennifer Rodríguez Cabrera estudiante de la Universidad Nacional, para optar por el grado de Licenciatura en Pedagogía con énfasis en Didáctica.

Este estudio lleva como nombre: Desarrollo de estrategias didácticas innovadoras en Artes Plásticas en la creación de proyectos de aprendizaje para la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo en segundo ciclo de Enseñanza General Básica.

El objetivo principal de esta investigación es: Identificar y determinar que conocen y que estrategias didácticas son empleadas por los docentes de Artes Plásticas en los procesos de enseñanza y en la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo en el segundo ciclo de enseñanza general básica.

Si usted accede a participar en este estudio, responda las siguientes preguntas de esta encuesta digital. Esto tomará aproximadamente **30** minutos de su tiempo. Los datos escritos se recogerán y no serán divulgados con fines que no sean pedagógicos, ni se darán nombres específicos para guardar la identidad y seguridad de los participantes. Al correo que usted proporcione se le podrá enviar los resultados analizados de esta investigación.

Datos personales:

Nombre: _____.

Fecha: _____.

Grado Académico: _____.

Labora actualmente: () Sí () No

Labora para el sector público o privado: _____.

Nombre de la institución donde trabaja: _____.

Cuántos años lleva como docente de las Artes Plásticas: _____.

En cual provincia ejerce como docente: _____.

Correo electrónico: _____.

Actualmente, está en contacto con otros docentes de Artes Plásticas para conocer en que están trabajando: () Sí () No

I Parte: Estrategias Didácticas. Marque con una (x) su respuesta.

1. ¿Tiene conocimiento de qué es una estrategia didáctica?

() Sí
() No
2. ¿Utiliza usted en el desarrollo de sus prácticas educativas el uso de estrategia didáctica para el aprendizaje de los estudiantes?

() Nunca
() Casi nunca.
() En ocasiones.
() Casi siempre.
() Siempre
3. ¿Considera usted que aplicar una estrategia didáctica facilita el desarrollo de las enseñanzas y de los aprendizajes?

() Nunca
() Casi nunca.
() En ocasiones.
() Casi siempre.
() Siempre

II Parte: Proyectos de Aprendizaje. Marque con una (x) su respuesta.

4. ¿Tiene conocimiento de que es un proyecto de aprendizaje?

() Sí
() No

5. ¿Utiliza usted en el desarrollo de sus prácticas educativas el uso de proyectos de aprendizaje por parte de los estudiantes?

- Nunca
- Casi nunca.
- En ocasiones.
- Casi siempre.
- Siempre

6. ¿Considera usted que el uso de proyectos de aprendizaje permite en los estudiantes abarcar diferentes temáticas, facilitando las enseñanzas y los aprendizajes?

- Nunca
- Casi nunca.
- En ocasiones.
- Casi siempre.
- Siempre

III Parte: Portafolio de evidencias. Marque con una (x) su respuesta.

7. ¿Sabe usted que es el portafolio de evidencias? Marque con una (x) su respuesta.

- Sí
- No

8. ¿Ha escuchado hablar sobre el portafolio de evidencias digital? Marque con una (x) su respuesta.

- Sí
- No

9. ¿Utiliza usted el portafolio de evidencias en el desarrollo de los proyectos de aprendizaje? Marque con una (x) su respuesta.

- Nunca
- Casi nunca.
- En ocasiones.
- Casi siempre.
- Siempre

10. ¿Ha utilizado usted el portafolio de evidencias digital para finalizar el proceso de los proyectos de aprendizaje? Marque con una (x) su respuesta.

- Nunca
- Casi nunca.
- En ocasiones.
- Casi siempre.
- Siempre

IV Parte: TIC. Marque con una (x) su respuesta.

11. ¿Usa usted diferentes Tecnologías de la Información y la Comunicación en el desarrollo de sus prácticas educativas?

- Nunca
- Casi nunca.
- En ocasiones.
- Casi siempre.
- Siempre

12. ¿Para el desarrollo de sus lecciones, les pide a sus alumnos que utilicen las Tecnologías de la Información y la Comunicación para el proceso de sus aprendizajes?

- Nunca
- Casi nunca.
- En ocasiones.
- Casi siempre.
- Siempre

13. ¿Conoce usted programas digitales para crear diseños de presentaciones creativos como los siguientes? **(Marque con una (x) solamente las opciones que conoce de lo contrario déjelo en blanco)**

- Knovio
- PowToon
- Prezi
- Emaze
- HaKiu Deck
- Slidebean
- Canva
- Google Slides
- Visme
- Power Point
- Microsoft Word
- Formato de documentos portátiles (PDF)
- Microsoft Publisher
- Adobe After Effects
- Apple Keynote
- Otro: _____.

V Parte: Descripción:

La definición de portafolio según el autor López *et al.* (2004) citado por Dino *et al.* (2017) menciona que “el portafolio se conforma de varios trabajos que permiten percatarse de los conocimientos que el alumno tiene de la asignatura” (p 76). Al igual que para Ahumada (2005), junto con Joyes, *et al.* (2010) mencionados por Dino *et al.* (2017) indican que el portafolio es “una compilación de materiales, trabajos y actividades que demuestran las evidencias y vivencias que permiten apreciar el avance en sus conocimientos” (p.76). En las próximas preguntas marque con una (x) la respuesta adecuada.

14. Según la descripción anterior: ¿considera usted que es adecuado para el desarrollo de los proyectos de aprendizaje el uso del portafolio de evidencias digital?

- Nunca
- Casi nunca.
- En ocasiones.
- Casi siempre.
- Siempre

15. ¿Cuál estrategia didáctica utilizaría usted para el desarrollo de un proyecto de aprendizaje en la construcción del portafolio de evidencias creativo digital? **Marque con una (x) su respuesta, puede elegir la cantidad de opciones que desee.**

- Dibujar
- Colorear
- Pintar
- Esculpir
- Moldear
- Rasgar, recortar y pegar.
- Grabar (a través de diferentes sellos, o serigrafía)
- Reciclar y reutilizar materiales.
- Teñido (tela o papel)

- Grabar
- Fotografiar
- Otro: _____.

16. ¿Considera usted que el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicación es una estrategia adecuada para el desarrollo de un proyecto de aprendizaje a través del portafolio de evidencias digital creativo?

- Nunca
- Casi nunca.
- En ocasiones.
- Casi siempre.
- Siempre

17. Añada por favor, un comentario final según las respuestas que proporciono en el desarrollo de esta encuesta que pueda aportar aún más para: Identificar y determinar que conocen y que estrategias didácticas son empleadas por los docentes de Artes Plásticas en los procesos de enseñanza y en la construcción de un portafolio de evidencias digital creativo en el segundo ciclo de enseñanza general básica.

¡Muchas gracias por sus aportes!



Apéndice F

Evidencia Aplicación de Instrumentos.

Fotos de evidencia, de la aplicación de instrumentos a educandos, donde se hace la explicación y lectura de manera oral de la encuesta a los educandos:

6-A:



6-B:



Apéndice G

Enlaces de acceso a presentaciones y hojas de trabajo.

Presentaciones:

El Portafolio de Evidencias Digital Creativo:

<https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-1vQLor1cbfIKgPPavZnoe1mXT2QdenFzU0j5CIBS0AL-ReGtWslWdoVwlaAKGJCNeVoNz40hnG6NOpCu/pub?start=true&loop=false&delayms=10000>

Fotografía y video:

<https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-1vQ5LAsMWog2pa7834c4Plmqtaf7gLXS9gqymwi7PAkOu-DWwmRsZq-txeEN4yjPfboGIWmKIqpsolHi/pub?start=true&loop=false&delayms=10000>

Alfarería, con arcilla de secado al aire:

<https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-1vSMF7yi5dZBWVrl6AAYJ-wALAU8G3iXXuUwoU6MfDoGgbFBxZp1Bf0TbMrEPjRXsc3gxfXutfhpLXZV/pub?start=true&loop=false&delayms=10000>

Programación: ¿Qué es Scratch?

https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-1vRw8eM6ZwDc8pdFP6CowW3Kg_LprQAE8LoGdZv9_wxLk080GyTUyLaabnVMMr08JdffPmz8TAXjhJd5/pub?start=true&loop=false&delayms=10000

Hojas de trabajo:

Hoja para dibujar vasija:

https://www.canva.com/design/DAGS6nHwebs/wyTB8KeGF84hJrV38s_gNA/edit?utm_content=DAGS6nHwebs&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Estudios del rostro:

https://www.canva.com/design/DAGOVLC_krQ/POO9_GQQ_1V9hysYGgkB8g/edit?utm_content=DAGOVLC_krQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Guía para crear personaje:

https://www.canva.com/design/DAGO_QOjYXA/u_Jsg3wxuiteX7RsKs63CQ/edit?utm_content=DAGO_QOjYXA&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Juego de laberintos:

https://www.canva.com/design/DAGPGkY669I/2xgpk9_yudoGuXMd_JHPKg/edit?utm_content=DAGPGkY669I&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Sopa de letras:

Esta hoja de trabajo muestra otro enlace para que se desarrolle en línea.

https://www.canva.com/design/DAGPAUS3VhQ/EKVNdiYdUWSatE-MB0Zmtw/edit?utm_content=DAGPAUS3VhQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Hoja de trabajo extra: sobre la teoría del color.

https://www.canva.com/design/DAGODSQgtzI/ZiQirv7qmG0M-2pM82LCXQ/edit?utm_content=DAGODSQgtzI&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Esquema: fases del proyecto.

https://www.canva.com/design/DAGRDSXca78/0fvZqsaT5YDiW9PJBn-qKg/edit?utm_content=DAGRDSXca78&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton