



XVI
Congreso Nacional de
Investigación Educativa
CNIE-2021

Arte y tecnología. Material didáctico digital para docentes y estudiantes universitarios

Alejandra Martínez Fernández
Universidad Autónoma de Querétaro
alejandra.martinez.fernandez@uaq.edu.mx

Leticia Pons Bonals
Universidad Autónoma de Querétaro
leticia.pons@uaq.mx

Área temática 06. Educación en campos disciplinares.

Línea temática: Papel de las tecnologías en los procesos educativos, en el marco de los saberes específicos de un campo de conocimiento disciplinar.

Tipo de ponencia: Reporte parcial de investigación.



Resumen

Se presentan primeros resultados de la investigación **Arte y tecnología. Material didáctico digital para docentes y estudiantes universitarios**, cuyo propósito es generar materiales didácticos digitales que fortalezcan la enseñanza-aprendizaje de las artes, desde una perspectiva didáctica, crítica e interdisciplinaria. Esta investigación se desarrolla en la Maestría en Arte para la Educación que oferta la Facultad de Bellas Artes (FBA) de la Universidad Autónoma de Querétaro (UAQ). A partir de una metodología participativa se involucra a cuatro docentes y cinco estudiantes de este programa en el análisis de sus procesos educativos y sus experiencias de enseñanza-aprendizaje de las artes utilizando Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), durante el último año en que la pandemia COVID-19 ha provocado el uso intensivo de éstas. Como resultado de este análisis se propone el diseño de recursos educativos digitales que evidencien la relación arte-educación-tecnología. Como resultado de la investigación se elaborarán tres cuadernillos digitales diseñados a partir de recursos tecnológicos y educativos innovadores, para ser incluidos en el repositorio de la FBA de la UAQ (ReDCA-Repositorio Digital de la Cultura Artística).

Palabras clave: enseñanza de las artes, materiales de enseñanza, recursos didácticos.

Introducción

Se reconoce que el arte es una “forma de producción y reproducción cultural que solo se puede entender teniendo en cuenta el contexto e intereses de sus culturas de origen y recepción” (Efland, Freedman y Stuhr, 2003, p. 77). Por ello es necesario considerar los aspectos que caracterizan a la sociedad del conocimiento, denominación que destaca el impacto que ha tenido el desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y su aplicación en diversas actividades que atraviesan la economía, la política, la educación, la cultura y la vida cotidiana de las personas.

La investigación **Arte y tecnología. Material didáctico digital para docentes y estudiantes universitarios** toma como objeto de estudio la enseñanza-aprendizaje de las artes, enfatizando las posibilidades que ofrecen las TIC, sobre todo teniendo en cuenta la situación actual de la pandemia que ha obligado a docentes y estudiantes a hacer uso de éstos.

El abordaje de la investigación nos coloca en el plano microsociedad y en una propuesta de trabajo colaborativo que involucra a los docentes y estudiantes de la Maestría en Arte para la Educación (MAE) que ofrece la Facultad de Bellas Artes (FBA) de la Universidad Autónoma de Querétaro (UAQ) buscando “promover el trabajo colegiado que involucre la cooperación y el diálogo en la construcción de soluciones innovadoras” (Barraza, 2010, p. 20). A partir de esto se inició un proceso de reflexión con actores escolares, el cual permitió innovar las formas de generar y transmitir información, desarrollar estrategias, así como promover discursos en sintonía con lo que sucede al interior y al exterior de la universidad. Como resultado se aspira a desencadenar la producción de materiales didácticos idóneos para la enseñanza-aprendizaje de las artes acordes a la digitalización propia del siglo XXI.

Actualmente el sector educativo se encamina a una cultura tecnológica y los materiales didácticos evolucionan junto con las habilidades docentes, las necesidades en los estudiantes y los perfiles institucionales; también las instituciones culturales suman recursos tecnológicos a sus prácticas, entre ellas integran y conservan su acervo en repositorios digitales.

Para desarrollar este tema se exponen primero investigaciones previas aplicadas dentro del contexto de la enseñanza superior, las cuales dan cuenta de la importancia de contar con recursos didácticos digitales desde una concepción educativa, formativa y social. Después, se detaca el uso de este tipo de materiales de enseñanza como medios para fortalecer y dinamizar la enseñanza-aprendizaje y promover el desarrollo de habilidades mediante el uso de TIC. Asimismo, se aborda el contexto particular del programa de la MAE y la incorporación de recursos digitales en el proceso educativo. En la parte final, como producto del trabajo colaborativo realizado entre docentes y estudiantes desde una perspectiva didáctica, crítica e interdisciplinaria, se identifica el área de oportunidad en la que se trabaja actualmente para crear cuadernillos digitales como recursos didácticos que consolidarán la vinculación arte-educación-tecnología y potenciarán los procesos de enseñanza-aprendizaje de las artes.

Desarrollo

El campo de la enseñanza-aprendizaje de las artes no es excluido de la tendencia educativa actual que coloca al estudiante en el centro de este proceso, por lo que urge la construcción de sus aprendizajes a partir de la recuperación de sus experiencias mediante actividades significativas y reales. Esto nos lleva a plantear la necesidad de contar con materiales congruentes con el escenario actual, “como un medio o recurso para el logro de objetivos educativos” (Area 2003 citado en Real Torres, 2019, p. 18) que, en la actualidad, impelen a:

[...] acercar a los estudiantes a la realidad tecnológica que lidera hoy en día la sociedad actual, les proporciona comodidad, facilidad, motivación y autonomía para adquirir nuevos aprendizajes, lejos de métodos tradicionales que cada vez menos se ajustan a los requerimientos de la educación del siglo XXI. (Gillanders, Rodríguez y Nemiña, 2019, p. 113).

Dicho acercamiento obliga a realizar una intervención pedagógica a la manera que lo propone Touriñán, como “acción intencional que desarrollamos en la tarea educativa en orden a realizar con, por y para el educando los fines y medios que se justifican con fundamento en el conocimiento de la educación y del funcionamiento del sistema educativo” (2011, p. 284). Tomando como base lo expuesto hasta aquí, la investigación que se realiza tiene el propósito de generar materiales didácticos digitales que fortalezcan la enseñanza-aprendizaje de las artes, desde una perspectiva didáctica, crítica e interdisciplinaria que contiene los siguientes tres ejes de acción que se implementan en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las artes:

- Uso pedagógico de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).
- Participación y colaboración de docentes y estudiantes universitarios.
- Construcción y uso de materiales didácticos digitales.

Investigaciones previas comparten el interés por el desarrollo de recursos educativos digitales para dinamizar y actualizar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Entre ellas se destacan las siguientes:

Real Torres (2019) se propuso desarrollar material didáctico digital (MDD), durante el curso 2017-2018, para la materia cuatrimestral Innovación docente e investigación educativa en la enseñanza de la lengua y la literatura (castellana, latín y griego) del Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas (Interuniversitario) de la Universidad de La Laguna, España. Su objetivo fue crear herramientas propias y gratuitas optimizando los recursos al tiempo que estimulaba el pensamiento crítico en los estudiantes. Este estudio se desarrolló siguiendo una “metodología de aprendizaje basada en proyectos [la cual] supone incentivar la selección de aplicaciones o herramientas según las necesidades de cada docente” (p. 20). Los materiales fueron producidos en la plataforma *Educaplay* y al concluirlos se propuso que se alojaran en una plataforma digital por categorías conforme a la edad y nivel de estudios de los posibles usuarios, cuyas actividades debían responder a criterios didácticos previamente establecidos.

Las herramientas utilizadas para la creación de materiales fueron *videoquiz* o hipervideos caracterizados por su adaptabilidad al ritmo del estudiante y a su eficacia motivadora, pues no sólo transmiten información exhaustiva sobre un tema, sino que abren interrogantes, suscitan problemas, generan dinámicas participativas y aumentan la atención del alumnado (Prats 2003 y Romero 1996 citados en Real Torres, 2019, p. 22).

Guerra (2016) destaca la “digitalización de la producción de conocimientos que se lleva a cabo en la Universidad Estatal a Distancia de Costa Rica, desde donde se permite la publicación de textos en formatos digitales como PDF, SWF y ePub” (p. 134) a través de su portal electrónico. El autor toma como base el Programa de Material Didáctico Escrito de la UNED, que está enfocado a las constantes mejoras e implementación de:

[...] materiales y recursos didácticos cuya estructura debe ser clara y explícita; permitir al estudiante trazar metas propias de aprendizaje estableciendo relaciones con sus experiencias previas, intereses y expectativas; presenta los contenidos con una estructura didáctica que permita al estudiante apropiarse; partir de núcleos temáticos propios de la realidad profesional; incorporar actividades de autorregulación, autoobservación y planificación de estudio; tener una estructura flexible que posibilite la conformación de un cuerpo de conocimientos teóricos y prácticos que mantengan su vigencia en el tiempo. (Guerra, 2016, p. 149).

Gómez (2016) comparó las condiciones en que dos grupos de estudiantes universitarios empleaban materiales didácticos: uno perteneciente a la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad Autónoma del Estado de México y otro al Departamento de Antropología y Trabajo Social de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Granada, España, esto con el fin de reconocer la validez en la implementación de recursos tecnológicos dentro de los procesos educativos. Este estudio se basó en la aplicación de una encuesta a estudiantes a fin de detectar las redes sociales de mayor uso, la cantidad de horas que los estudiantes consultan internet, así como el uso de otras herramientas tecnológicas con un sentido académico. Además, investigó cómo perciben la función de los materiales didácticos digitales en el aula, donde destaca que, en ambas poblaciones, se perciben “como medios para fortalecer el aprendizaje, proporcionar información, ejercitar habilidades y ser entornos de creatividad y expresión [...]” (Gómez, 2016, p. 67). Asimismo, coincide que los profesores de ambas instituciones combinan herramientas e imparten las clases con ayuda de materiales didácticos, pero estos son en menor medida digitales y redes sociales.

El autor destaca dos aspectos centrales que se consideran en la presente investigación: el primero (mismo que es abordado por Baztán, 2014), se refiere a que los resultados obtenidos en cada caso “están relacionados con los presupuestos y condiciones educativas de cada país [por lo que] se adapta y desarrolla según las políticas internas, los costos y la disponibilidad geográfica donde se ubican” (Gómez, 2016, p. 77); el segundo alude a la importancia de actualizar a los docentes en el uso de las nuevas tecnologías, evitando con ello un desfase en la brecha generacional.

En cuanto al papel de los docentes, Ayala (2014) realiza la importancia que los docentes “se conviertan en creadores de sus propios materiales didácticos, incorporando los medios y los recursos con los que cuentan en su entidad educativa [...] que les permita autoevaluar su propio material asegurando con ello la aceptación del mismo” (p. 1), por lo que se espera que los materiales didácticos implementados al término de esta intervención favorezcan la reconstrucción e innovación de “los procesos de enseñanza y aprendizaje” (Graells 2000 citado en Ayala, 2014, p. 2) de las artes.

Acerca de las características de los recursos educativos digitales, Alonso (2012), abordando el caso de los *e-book*, afirma que éstos promueven la interactividad al incorporar enlaces de videos e imágenes que fomentan el aprendizaje colaborativo. Para este autor, “el libro en soporte digital permite nuevas prácticas de aprendizaje, cada vez más alejadas de la lectura lineal y más próximas a narrativas reticulares, proporcionados por la hipertextualidad, multimedia y realidad aumentada” (citado en García-Valcárcel, 2016, p. 42).

Contexto de la investigación

En la MAE se forman profesionistas (habitualmente docentes de diversas disciplinas y artistas dedicados a la docencia) quienes, entre otras características, tienen “interés en el conocimiento de la historia, la preservación y la difusión del arte [...], compromiso con la educación a través del arte [...], actitud creativa” (UAQ, 2018, p. 38). En el perfil de ingreso al programa educativo, se señala también “habilidad en el manejo de las TIC” (UAQ, 2018, p. 38). Esto pone de manifiesto el interés por una formación que incorpora las TIC como elemento consustancial.

Su plan de estudios se integra por cuatro ejes de formación: conocimientos, profesional, docencia e investigación aplicada. La segunda de estas áreas, la profesional, integra la asignatura *Relación arte, ciencia y tecnología*, en torno a la cual se desarrolla la presente investigación por tratarse de una materia que “pone en contacto al estudiante con las aportaciones que el arte hace a la ciencia y a la tecnología y viceversa, como punto de encuentro para la generación de proyectos artísticos” (UAQ, 2018, p. 32). El Modelo Educativo 2017, la Hoja de Ruta para la Educación Artística y la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible son parte de los referentes que direccionan la formación al interior de la MAE; en éstos se reconoce que las artes fungen como un medio para enfrentar los desafíos presentes y futuros (UAQ, 2018, pp. 7-8), que son contemplados desde una mirada institucional que promueve programas educativos vinculados al desarrollo tecnológico.

Dada la reciente creación de este programa educativo, que inició clases en 2019, se carece de materiales didácticos digitales que consoliden la vinculación educación-arte-tecnología, de ahí el interés por desarrollar una investigación-intervención en la que se involucre a los docentes en un proceso de reflexión para fortalecer la vinculación entre estos tres elementos, que lleve a implementar nuevas formas de generar y transmitir información, desarrollar estrategias y promover discursos afines con lo que sucede al interior y al exterior de la universidad, y que desencadene la producción de materiales didácticos apropiados.

Método

Se trata de una investigación cualitativa de carácter aplicado que asume una metodología participativa que involucra a docentes y estudiantes de la MAE en un ejercicio de reflexión acerca de los procesos y experiencias vividas a un año de implementación del trabajo en casa provocado por la pandemia del COVID-19.

La metodología participativa parte del conocimiento de las dinámicas de trabajo y cooperación que se presentan entre docentes y estudiantes de la MAE, sobre todo en cuanto a lo relacionado con la creación de materiales y contenidos. Lo anterior sigue lo que Becker (2008) plantea como *la red antropológica de cooperación*, desde la cual el arte y la educación tienen cabida, ya que

[...] las formas de cooperación pueden ser efímeras, pero a menudo se hacen más o menos rutinarias y crean patrones de actividad colectiva que podemos llamar un mundo del arte. La existencia de los mundos del arte, así como la forma en que su existencia afecta tanto la producción como el consumo, sugiere un abordaje sociológico. (Becker, 2008, p. 88).

Esto se relaciona con lo enunciado por Barraza (2010), quien sugiere “promover el trabajo colegiado que involucre la cooperación y el diálogo en la construcción de soluciones innovadoras” (p. 20). Por lo que, el producto esperado es la generación de recursos digitales concebidos como recursos didácticos que potencian los procesos de enseñanza-aprendizaje de las artes.

Las fases de la investigación son las siguientes:

Uso pedagógico de las TIC.

Participantes: cuatro docentes de la MAE.

Técnicas de recolección y análisis de información: se realizaron entrevistas semiestructuradas para conocer la frecuencia y el tipo de programas y recursos TIC que emplean los docentes en sus procesos de enseñanza, así como las dificultades pedagógicas y didácticas que pueden llegar a desprenderse.

Buscando respuestas a las preguntas: ¿Cuáles son los problemas que han enfrentado?, y ¿cómo actuaron para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje de las artes?, se encontró que los docentes diseñaron estrategias didácticas que incluyeron TIC para diseñar y operar entornos de aprendizaje interactivos.

Las respuestas de los docentes que participaron en esta etapa se sometieron a un análisis paradigmático (Moriña, 2016) basado en las siguientes categorías:

1. Uso de medios de transmisión de la información utilizados en el proceso educativo.
2. Adaptación de recursos TIC en nuevas estrategias pedagógicas.
3. Programas, aplicaciones, plataformas, dispositivos utilizados.

Participación y colaboración de docentes y estudiantes.

Participantes: cuatro docentes y cinco estudiantes de la MAE.

Técnicas de recolección y análisis de información: se realizaron entrevistas semiestructuradas para indagar sobre proyectos colaborativos efectuados, su percepción sobre la implementación de las TIC y sobre la actualización e innovación de las prácticas educativas.

Se partió del supuesto que tanto docentes como estudiantes pueden recuperar las experiencias vividas a lo largo de un año para proponer alternativas de enseñanza-aprendizaje de las artes que permitan el diseño de recursos educativos innovadores. ¿Cómo perciben docentes y estudiantes el proceso de enseñanza-aprendizaje en la situación actual y que características deberían tener los recursos educativos para fortalecerlo? Las categorías que guiaron el análisis en esta fase se muestran en la Tabla 1.

Tabla 1. Percepciones docentes.

Categorías	Respuestas
Uso de recursos y estrategias didácticas con TIC	<p>“La contingencia nos ha forzado a aprender el uso y utilidad de recursos tecnológicos a los que no habíamos recurrido para dar clases”.</p> <p>“Utilizaría el cuadernillo para consulta teórica, realizar ejercicios en clase y en casa y compartir recursos fotográficos y sonoros”.</p> <p>“A través de la tecnología se pueden vincular todos los contenidos propios del arte para la formación de los estudiantes”.</p>
Actualización e innovación docente	<p>“Es pertinente y necesario que se incorporen tecnologías en los programas educativos para enriquecerlos”.</p> <p>“El uso de la tecnología ha sido primordial debido a la contingencia”.</p>
Trabajo colaborativo	<p>“La tecnología promueve el trabajo colaborativo, aunque todavía no es un recurso al alcance de todos”.</p> <p>“Los estudiantes siempre utilizan la tecnología en las actividades que los ocupan”.</p>

Fuente: Elaboración propia.

Construcción y uso de materiales didácticos digitales.

Iniciada en enero de 2021 (en proceso).

Participantes: cuatro docentes y cinco estudiantes de la MAE.

Técnicas de recolección y análisis de información: encuesta vía formulario electrónico para conocer cómo perciben docentes y estudiantes la vinculación arte-educación-tecnología; y entrevista sobre el uso pedagógico de las TIC, incluyendo un apartado para conocer los contenidos que proponen. Por motivos de pandemia, queda pendiente aplicar el guion de observación participante así como una guía de discusión que en su momento permitirá definir los indicadores tecnológicos, los indicadores de usabilidad en la enseñanza-aprendizaje, así como la comparativa de los cuadernillos propuestos con otros recursos similares.

Como resultado de las fases anteriores, se acordó que durante ésta se diseñarían cuadernillos didácticos digitales para la enseñanza de las artes, y su instalación en el repositorio de la FBA. ¿Cuáles serán las características y

contenidos que contengan estos cuadernillos y cómo asegurar su adecuado funcionamiento en el repositorio institucional? Las respuestas dadas a estos cuestionamientos toman en cuenta:

1. Características de los materiales didácticos digitales.
2. Contenidos de los materiales didácticos digitales.
3. Diseño.
4. Producción y prueba de uso de los cuadernillos.
5. Inclusión de los cuadernillos didácticos digitales en el repositorio ReDCA.

Primeros resultados

El análisis de la información recabada permitió a los participantes identificar un área de oportunidad para la creación de materiales didácticos digitales a partir de la relación arte-educación-tecnología, para ser incluidos en el repositorio ReDCA de la FBA, fortaleciendo la inclusión de TIC en la enseñanza-aprendizaje de las artes, desde una perspectiva didáctica, crítica e interdisciplinaria.

Si bien el proyecto fue planteado antes de la emergencia sanitaria causada por la presencia del COVID-19, el desarrollo se ha asumido como un reto para enfrentar esta o cualquier otra contingencia que afecte los procesos de enseñanza-aprendizaje. Asimismo, la revisión de los planes de estudio y documentos institucionales permitió encontrar la congruencia entre los cuadernillos que se busca elaborar con los objetivos propios de la investigación (Palomo 2011 citado en Cárdenas *et al.* 2013, p. 254); calcular los niveles de uso tecnológico de estudiantes y docentes, analizar otras variables que están directamente relacionadas con la tecnología (personales, socioeconómicas, capacitación previa, entre otras), y conocer las habilidades de docentes y estudiantes respecto de la frecuencia, inmersión y manejo de programas y dispositivos tecnológicos es necesario para la adecuada construcción y uso de materiales didácticos digitales.

En el interés de sumar a las siguientes fases, se ha revisado el material existente en el ReDCA, encontrando que ninguno coincide con las características pedagógicas, digitales e interdisciplinarias de los recursos didácticos que se pretenden diseñar, incluso, la pestaña de *materiales didácticos* permanece vacía; por lo que se espera que la creación de estos materiales permita la transferencia de conocimientos vinculada con la participación de los estudiantes y docentes, a partir de actividades que permitan “integrar conceptos y hacer reflexionar al alumno sobre el propio proceso de construcción del conocimiento” (Cárdenas *et al.* 2013, p. 253), procurando una planeación horizontal intrainstitucional como parte de un proceso de colaboración interno (Carrillo, 2018).

Conclusiones

Como docentes e investigadores, quienes participamos en esta investigación asumimos un compromiso social con la transformación de la realidad advirtiendo los requerimientos del contexto educativo del siglo XXI que no se reducen a “hablar de equipos, computadoras, dispositivos y programas: es la oportunidad de reflexionar acerca de cómo estamos pensando en la educación y de qué manera los jóvenes y docentes aprenden y enseñan” (UNESCO 2013 citado en Gómez, 2016, p. 62).

De ahí la importancia del trabajo colaborativo emprendido a partir de la reflexión de experiencias de docentes y estudiantes que se preocupan por la generación de materiales que reduzcan la brecha digital y el rezago educativo en el campo de la enseñanza-aprendizaje de las artes. La identificación de los cuadernillos digitales como recursos valiosos que están siendo diseñados suman a la construcción social y educativa y fortalecen los procesos de enseñanza-aprendizaje de manera complementaria o en situaciones, como la que actualmente ha impuesto la pandemia generada por COVID-19, en las que el acceso a las aulas se ve limitado.

Procurar las condiciones que permitan la implementación de materiales didácticos digitales en el proceso de la enseñanza-aprendizaje de las artes desde una perspectiva didáctica, crítica e interdisciplinaria permitirá, tanto a docentes como estudiantes, profundizar en contenidos de manera innovadora, tender un puente entre las generaciones análogas y las digitales, y promover una mejor comunicación que suma al desarrollo institucional y la promoción del aprendizaje continuo donde el arte, incorporado a la tecnología, se transforma en una herramienta didáctica que permite la sensibilización del individuo, la vinculación con su contexto, el trabajo colaborativo y la interacción entre los agentes involucrados en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Es evidente que la creación de los cuadernillos propuestos, al igual que todo material educativo diseñado para ser alojado en plataformas digitales y en repositorios culturales, presenta una serie de dificultades que se están atendiendo en la fase actual de implementación, las cuales incluyen la disposición de las condiciones técnicas y las herramientas apropiadas, el diseño instruccional y la edición de los contenidos, así como el desarrollo de habilidades de docentes y estudiantes. Estas son las líneas de acción que se han derivado del trabajo realizado hasta ahora y en las que se profundiza para concluir la investigación. A nivel conceptual se contempla la exploración de conceptos como *globalidad cultural*, *sociedad del conocimiento*, *alfabetización digital* y *cultura digital*.

Referencias

- Ayala, M.A. (2014). *Consideraciones técnico-pedagógicas para elaborar y evaluar materiales didácticos*. Universidad Autónoma de San Luis Potosí. Recuperado de <https://www.eumed.net/rev/atlanter/2014/02/materiales-didacticos.html>.
- Barraza, A. (2010). *Elaboración de propuestas de intervención educativa*. Universidad Pedagógica de Durango. Recuperado de <http://www.upd.edu.mx/PDF/Libros/ElaboracionPropuestas.pdf>.

- Baztán, M. (2014). *Los materiales didácticos digitales en la enseñanza no universitaria española. Análisis comparativo*. (Tesis de licenciatura en Documentación. Universitat Politècnica de València. Escola Tècnica Superior d'Enginyeria Informàtica). Recuperado de <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/38254/Memoria.pdf>.
- Becker, H. (2008). *Los mundos del arte. Sociología del trabajo artístico*. Buenos Aires: Universidad Nacional de Quilmes.
- Cárdenas Sempértegui, E.B., Paladines Benítez, J.E., Cabrera Jiménez, S., Blacio Maldonado, R., Ramírez Asanza, I. (2013). Consideraciones hermenéuticas y metodológicas para la elaboración del material educativo impreso en la modalidad a distancia. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, núm. 15, 251-266. Universidad Politécnica Salesiana. Cuenca, Ecuador. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=441846100011>.
- Carrillo, M. (2018). *Planificación Educativa: Dimensiones y componentes* (Spanish, 1st Edition). Limbhart Ediciones (versión digital Kindle-Amazon).
- Efland, A.D.; Freedman, K. y Stuhr, P. (2003). *La educación en el arte posmoderno*. Barcelona: Paidós.
- García-Valcárcel, A. (2016). *Recursos digitales para la mejora de la enseñanza-aprendizaje*. Universidad de Salamanca. Recuperado de <https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/131421/jsessionid=31AA07D0775003163B183ABAE1970AEA?sequence=1>.
- Gillanders, C., Rodríguez J. y Nemiña, R. (2019). Impacto del uso de materiales audiovisuales para el aprendizaje de danzas y bailes tradicionales en la formación de estudiantes universitarios. *RELATEC Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 18(2), 101-116. Recuperado de <https://relatec.unex.es/article/view/3579/2419>.
- Gómez, M., Contreras, L. & Gutiérrez, D. (2016). El impacto de las tecnologías de la información y la comunicación en estudiantes de ciencias sociales: un estudio comparativo de dos universidades públicas. *Innovación Educativa*, 16(71), 61-80. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732016000200061.
- Guerra, J. (2016). La producción editorial didáctica de la Universidad Estatal a Distancia de Costa Rica: un diagnóstico a partir del modelo de industria de contenidos. *Investigación bibliotecológica*, 30(68), 125-153. <http://dx.doi.org/10.1016/j.ibbai.2016.02.007>.
- Moriña, A. (2016). *Investigar con historias de vida*. Madrid: Narcea (versión digital Kindle-Amazon).
- Real Torres, C. (2019). Materiales didácticos digitales: un recurso innovador en la docencia del siglo XXI. *3C TIC. Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, 8(2), 12-27. <http://dx.doi.org/10.17993/3ctic.2019.82.12-27>.
- Touriñán, J.M. (2011). Intervención educativa, intervención pedagógica y educación: La mirada pedagógica. *Extra-Série*, 2011, 283-307. Recuperado de <https://www.liberquare.com/blog/content/intervencioneducativa.pdf>.
- Universidad Autónoma de Querétaro. (2018). *Documento Fundamental. Maestría en Arte para la Educación*. Facultad de Bellas Artes. Universidad Autónoma de Querétaro. México: UAQ.