



DOI: <https://doi.org/10.23857/dc.v12i2.4845>

Artículo de Investigación

*El arte digital como herramienta pedagógica en My Golden World Kids:  
Explorando su impacto en el aprendizaje de los niños*

*Digital art as a pedagogical tool in My Golden World Kids: Exploring its impact on  
children's learning*

*A arte digital como ferramenta pedagógica em My Golden World Kids: explorando  
seu impacto na aprendizagem infantil.*

Luis Roberto Maldonado-Mena<sup>I</sup>  
[lrmaldonadom@ube.edu.ec](mailto:lrmaldonadom@ube.edu.ec)  
<https://orcid.org/0000-0002-7677-1253>

Roberto Herrera Albarracín<sup>II</sup>  
[roberto.herrera@utc.edu.ec](mailto:roberto.herrera@utc.edu.ec)  
<https://orcid.org/0000-0002-4573-4425>

Ennio Jesus Merida Cordova<sup>III</sup>  
[ejmeridac@ube.edu.ec](mailto:ejmeridac@ube.edu.ec)  
<https://orcid.org/0000-0001-5091-5522>

**Correspondencia:** [lrmaldonadom@ube.edu.ec](mailto:lrmaldonadom@ube.edu.ec)

**\*Recibido:** 01 de abril de 2026 **\*Aceptado:** 01 de mayo de 2026 **\* Publicado:** 31 de mayo de 2026

- I. Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador.
- II. Universidad Técnica de Cotopaxi, Ecuador.
- III. Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador.

## El arte digital como herramienta pedagógica en My Golden World Kids: Explorando su impacto en el aprendizaje de los niños

---

### Resumen

Este estudio se desarrolló en una institución educativa rural de Ecuador, donde el acceso a recursos tecnológicos es limitado. Se exploró el impacto del arte digital como herramienta pedagógica en el aprendizaje de niños de quinto de básica en My Golden World Kids. Mediante un diseño mixto descriptivo, se implementó una unidad didáctica de ocho sesiones con la aplicación Autodesk Sketchbook y se recopilaban datos a través de pruebas pre y post intervención, encuestas a docentes y padres, y observaciones de clase. Los resultados mostraron mejoras en la expresión creativa y motivación de los estudiantes, aunque con menor dominio técnico inicial en el medio digital. Estos hallazgos sugieren que el arte digital no sustituye al tradicional, sino que lo complementa al ampliar las formas de expresión. Se concluye que es una estrategia viable en contextos con recursos limitados. Se recomienda fortalecer la infraestructura tecnológica y la formación docente para su sostenibilidad.

**Palabras clave:** arte digital; educación artística; herramienta pedagógica; creatividad infantil; tecnología educativa.

### Abstract

This study was developed in a rural educational institution in Ecuador, where access to technological resources is limited. The impact of digital art as a pedagogical tool in the learning of elementary-aged children was explored in My Golden World Kids. Through a mixed descriptive design, a teaching unit of eight sessions was implemented with the Autodesk Sketchbook application and data was collected through pre and post intervention tests, surveys of teachers and parents, and class observations. The results showed improvements in the creative expression and motivation of students, even with less initial technical mastery in digital media. These hallmarks suggest that digital art does not replace traditional art, but rather complements it by expanding forms of expression. It is concluded that it is a viable strategy in contexts with limited resources. It is recommended to strengthen the technological infrastructure and teacher training for its sustainability.

**Keywords:** digital art; artistic education; pedagogical tools; child creativity; educational technology.

## Resumo

Este estudo foi realizado em uma instituição educacional rural no Equador, onde o acesso a recursos tecnológicos é limitado. Explorou-se o impacto da arte digital como ferramenta pedagógica na aprendizagem de alunos do quinto ano da escola My Golden World Kids. Utilizando uma abordagem descritiva com métodos mistos, implementou-se uma unidade didática de oito sessões com o aplicativo Autodesk Sketchbook. Os dados foram coletados por meio de testes pré e pós-intervenção, questionários aplicados a professores e pais, e observações em sala de aula. Os resultados mostraram melhorias na expressão criativa e na motivação dos alunos, embora com menor proficiência técnica inicial no ambiente digital. Esses achados sugerem que a arte digital não substitui a arte tradicional, mas a complementa, expandindo as formas de expressão. Conclui-se que a arte digital é uma estratégia viável em contextos com recursos limitados. Recomenda-se o fortalecimento da infraestrutura tecnológica e a formação de professores para a sua sustentabilidade.

**Palavras-chave:** arte digital; educação artística; ferramenta pedagógica; criatividade infantil; tecnologia educacional.

## Introducción

En la era digital, la integración de tecnologías en la educación se ha vuelto imperativa, no sólo para modernizar las prácticas pedagógicas, sino para responder a las nuevas formas en que los niños aprenden, crean y se comunican. (Castillo et al., 2025). Sin embargo, en contextos rurales con recursos limitados, como el de la parroquia Alangasí en el cantón Quito (Ecuador), el acceso a herramientas tecnológicas sigue siendo un desafío. En este escenario, surge una pregunta crítica: ¿cómo aprovechar la tecnología de forma accesible y significativa para enriquecer el aprendizaje artístico infantil?

Este artículo aborda esa interrogante al explorar el impacto del arte digital como herramienta pedagógica en estudiantes de quinto de básica de la institución educativa My Golden World Kids. Aunque existen estudios sobre arte digital en entornos urbanos (Constante et al., 2025) o bien equipados, persiste un vacío en la literatura respecto a su implementación en escuelas rurales con infraestructura tecnológica limitada. Es importante generar investigaciones locales sobre este tipo de temáticas y que no solamente haya trabajos a nivel internacional (Giraldez - Hayes, 2019). Esta investigación busca contribuir precisamente a ese nicho, demostrando que incluso con recursos modestos como una tableta y una aplicación gratuita, es posible fomentar la creatividad, la motivación y el pensamiento visual en los niños. Escala (2024)

La relevancia del estudio radica en su enfoque inclusivo y realista: no propone soluciones tecnológicas complejas, sino estrategias viables, replicables y centradas en el estudiante. Además, al incorporar la perspectiva de docentes y familias, ofrece una visión holística del impacto educativo del arte digital más allá del aula (González-Zamar & Abad-Segura, 2023)

## El arte digital como herramienta pedagógica en My Golden World Kids: Explorando su impacto en el aprendizaje de los niños

El objetivo general de esta investigación analiza cómo la implementación de una unidad didáctica basada en arte digital influye en el aprendizaje, la creatividad y la motivación de niños de quinto de básica en un contexto rural ecuatoriano. Para ello, diseñamos e implementamos una intervención pedagógica de ocho sesiones utilizando la aplicación Autodesk Sketchbook, evaluando sus efectos mediante instrumentos cuantitativos y cualitativos.

A continuación, se presenta el marco teórico que sustenta esta propuesta, centrado en los aportes del arte digital a la educación contemporánea, la alfabetización visual y la evaluación auténtica en el aula.

### Marco teórico

El arte digital no es solo una disciplina creativa, sino que ha surgido como un recurso pedagógico relevante en la educación actual, que transforma el ecosistema de aprendizaje como lo mencionan González-Zamar y Abad-Segura (2023). Especialmente en contextos donde se busca integrar la creatividad con la alfabetización tecnológica. Autores como Rossell Garrón (2025) destacan su carácter democratizador: al estar disponibles aplicaciones gratuitas y dispositivos móviles, incluso escuelas rurales con recursos limitados pueden acceder a herramientas de creación visual avanzadas. Esta accesibilidad transforma al arte digital no en un lujo tecnológico, sino en una estrategia inclusiva para ampliar las formas de expresión infantil.

Desde una perspectiva pedagógica, el arte digital nos permite tener modos nuevos de conocer, comunicar y representar el mundo. Guerrero (2025), argumenta que facilita la comprensión de imágenes y otros modos visuales, en la que los niños aprenden a interpretar y producir significados mediante combinaciones de imagen, color, movimiento y sonido. Este tipo de alfabetización es fundamental en la infancia, etapa en la que el pensamiento visual precede y complementa al lenguaje verbal, esta permite conectar con conceptos de manera más rápida que con textos, entendiendolos de una manera más profunda.

Además, el arte digital promueve el pensamiento divergente (capacidad de generar múltiples soluciones a un mismo problema), un componente esencial de la creatividad (Constante et al., 2025), en donde se debe abandonar ideas preconcebidas, convirtiéndose en motor de la innovación (Sánchez Carretero, 2024). Al permitir deshacer, rehacer, superponer capas y experimentar sin miedo al error, las aplicaciones digitales crean un entorno seguro para la exploración autónoma, algo difícil de lograr con materiales físicos tradicionales que mantienen una estructura que con dificultad puede superarse.

En el contexto ecuatoriano, la educación artística ha evolucionado desde una óptica tradicional hacia un enfoque que reconoce al estudiante como entidad creativa, donde el eje transdisciplinario de las artes contribuye a que el plano curricular trascienda las competencias de una asignatura (Álvarez-Galeano et al., 2024).

## El arte digital como herramienta pedagógica en My Golden World Kids: Explorando su impacto en el aprendizaje de los niños

---

En cuanto a la evaluación, varios autores proponen el uso de rúbricas como herramientas de evaluación auténtica en educación artística. Estas permiten valorar no solo el producto final, sino también procesos como la motivación, la originalidad, la toma de decisiones y el uso intencional de los elementos visuales (Caeiro-Rodríguez et al, 2022). En este estudio, dicha perspectiva guía la valoración del aprendizaje, reconociendo que el arte (ya sea físico o digital) es un proceso cognitivo y emocional, no solo técnico, donde se valora además de la obra final, la capacidad del estudiante de experimentar y tomar decisiones.

Finalmente, el enfoque sobre la humanización de la tecnología a través del arte ofrece una lente ética y pedagógica clave: la tecnología en el aula no debe usarse por moda, sino para profundizar en la experiencia humana. El arte digital, en este sentido, no sustituye al arte tradicional, sino que lo complementa al ofrecer nuevos lenguajes expresivos que resuenan con la cultura visual de los niños actuales, un mundo donde la IA y las redes sociales también abren el abanico a otras posibilidades que parecen ser más atractivas, pero que no necesariamente sustituyen a lo análogo.

Estos fundamentos teóricos sustentan directamente la construcción y selección de los instrumentos utilizados en esta investigación (rúbrica de evaluación, encuestas y protocolo de observación), alineando las dimensiones evaluadas con las teorías de alfabetización visual, evaluación auténtica y pedagogía digital descritas.

## **Materiales y métodos**

### **Enfoque de la investigación**

Este estudio adoptó un enfoque metodológico mixto, integrando datos cuantitativos y cualitativos para obtener un panorama detallado del fenómeno estudiado.

### **Tipo de investigación**

Se optó por un diseño de tipo descriptivo. Aunque inicialmente se consideró un diseño cuasi-experimental, la ausencia de grupo de control y el enfoque en las percepciones de los autores, obligaron a redefinirlo. Debido a su naturaleza exploratoria y al peso de los cambios cualitativos, se clasificó finalmente como un estudio descriptivo de enfoque mixto (Sánchez Carretero, 2024). Este diseño permitió la triangulación de datos mediante múltiples fuentes: estudiantes, docentes y padres de familia. Este estudio es también longitudinal porque se hace en dos momentos diferentes el pre test y el post test.

### **Población**

La población estuvo conformada por los 8 estudiantes de quinto de básica de la institución educativa My Golden World Kids, ubicada en la parroquia rural de Alangasí, cantón Quito (Ecuador).

## El arte digital como herramienta pedagógica en My Golden World Kids: Explorando su impacto en el aprendizaje de los niños

Adicionalmente, participaron 2 docentes del área artística y 5 padres de familia vinculados directamente con los estudiantes.

### Muestra

Dado el tamaño reducido de la institución, los 8 niños representaron el 100 % del grupo de quinto grado, por lo que se trabajó con la totalidad de la población disponible debido a que no es factible el muestreo probabilístico (Hernández Sampieri et al., 2014). Los docentes y padres fueron seleccionados intencionalmente por su vinculación directa con los estudiantes. La elección de participantes respondió a criterios de accesibilidad y pertinencia, comunes en estudios de caso en contextos educativos locales con poblaciones delimitadas de antemano (Hernández Sampieri et al., 2014).

### Técnicas e instrumentos

Se utilizaron cuatro instrumentos validados mediante revisión por pares interna y prueba piloto:

1. Rúbrica de evaluación: aplicada a una actividad inicial de arte físico (pre-intervención) y al proyecto final digital (post-intervención). La rúbrica evaluó tres dimensiones:

- Conocimiento artístico (uso de elementos visuales: línea, color, forma, composición).
- Creatividad y expresión (originalidad, expresión personal, resolución de ideas).
- Compromiso y motivación (interés, esfuerzo, uso de herramientas digitales).

Cada dimensión incluyó 4 ítems valorados en una escala de 1 a 4, con criterios descriptivos para cada nivel.

2. Encuesta para docentes: cuestionario semiestructurado con 13 ítems. Incluyó:

- Escalas Likert (ítems 7–9) sobre motivación, creatividad y aprendizaje conceptual.
- Preguntas de opción múltiple sobre beneficios (ítem 10) y dificultades (ítem 11).
- Preguntas abiertas sobre viabilidad y sugerencias (ítems 12–13).

Las dimensiones evaluadas fueron: percepción de impacto, identificación de obstáculos y valoración pedagógica.

3. Encuesta para padres: cuestionario semiestructurado con 11 ítems. Contempló:

- Preguntas de frecuencia y percepción de cambios (ítems 2–6),
- Escala de valoración global (ítem 7),
- Preguntas de opción múltiple sobre beneficios (ítem 9) y preocupaciones (ítem 10),
- Una pregunta abierta final (ítem 11).

Las dimensiones analizadas fueron: cambios en la motivación, desarrollo de la creatividad y uso autónomo de la tecnología en el hogar.

4. Protocolo de observación de clase: aplicado en tres sesiones clave. Registró aspectos como claridad de instrucciones, participación estudiantil, manejo de recursos tecnológicos, fomento de la creatividad y clima del aula. El instrumento fue diseñado con categorías observables y descriptores cualitativos, validado mediante revisión por dos expertos en educación artística.

### Validación de instrumentos

## El arte digital como herramienta pedagógica en My Golden World Kids: Explorando su impacto en el aprendizaje de los niños

La validez de contenido de los cuatro instrumentos se determinó mediante el cálculo de la V de Aiken, aplicando las valoraciones otorgadas por el panel de tres expertos en educación artística, inclusión y metodología. Cada experto calificó la pertinencia, claridad y coherencia de cada ítem en una escala ordinal de 1 a 4. Los valores obtenidos para la rúbrica de evaluación fueron  $V = 0.92$ , para la encuesta docente  $V = 0.89$ , para la encuesta de padres  $V = 0.87$  y para el protocolo de observación  $V = 0.94$ . Todos los valores superaron el umbral mínimo aceptable de 0.70, lo que confirma una validez de contenido sólida y adecuada al contexto rural. Las sugerencias cualitativas de los expertos (relativas a redacción de ítems ambiguos y adecuación al contexto rural) fueron incorporadas en una segunda versión de los instrumentos, la cual fue sometida a prueba piloto con una muestra no participante antes de su aplicación definitiva.

### **Intervención pedagógica**

Se diseñó e implementó una unidad didáctica de arte digital compuesta por ocho sesiones de 60 minutos cada una, utilizando la aplicación gratuita Autodesk Sketchbook. Las actividades abordaron conceptos artísticos básicos (línea, color, forma, textura) y promovieron la exploración creativa mediante herramientas digitales. La secuencia didáctica se alineó con los lineamientos curriculares del Ministerio de Educación del Ecuador (2016) y con principios del aprendizaje significativo (Villegas, 2022).

## **Resultados**

### **Resultados cuantitativos**

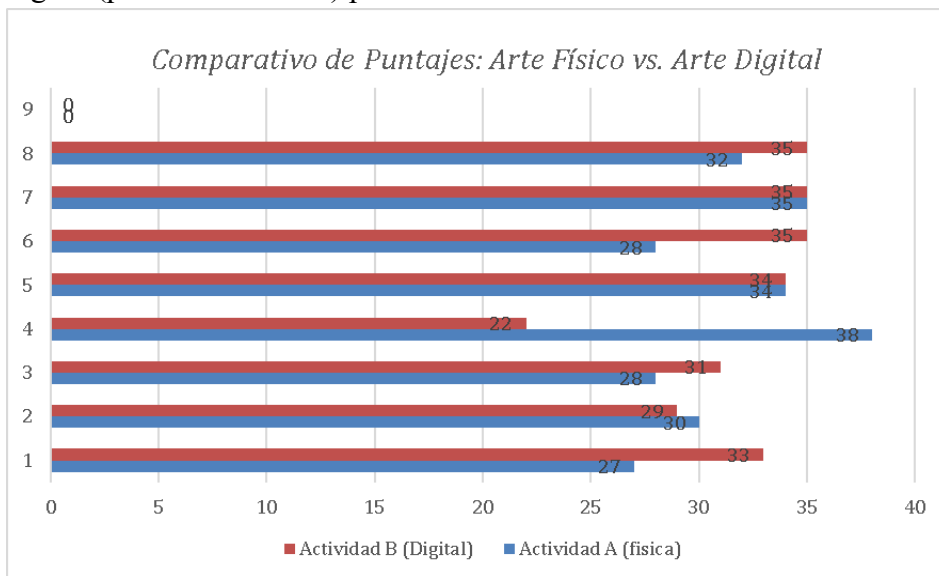
Se compararon los puntajes obtenidos por los 8 estudiantes en la actividad diagnóstica de arte físico (pre-intervención) y en el proyecto final de arte digital (post-intervención), utilizando la rúbrica descrita en la sección metodológica. Los resultados mostraron una variabilidad individual significativa. Dos estudiantes (E001 y E006) presentaron mejoras notables, con incrementos de +5 y +7 puntos respectivamente. Otros tres mantuvieron un desempeño estable (E002, E005, E007), mientras que dos mostraron disminuciones moderadas (E003, E008). Un caso atípico fue E004, cuyo puntaje bajó considerablemente, asociado a dificultades técnicas durante la sesión (fallo del dispositivo y falta de conectividad para recuperar el trabajo).

La Figura 1 muestra la comparación detallada de los puntajes obtenidos por los 8 estudiantes en la actividad inicial de arte físico (pre-intervención) y en el proyecto final de arte digital (post-intervención).

El arte digital como herramienta pedagógica en My Golden World Kids: Explorando su impacto en el aprendizaje de los niños

Figura 1

Comparativo de puntajes entre la actividad de arte físico (pre-intervención) y el proyecto final de arte digital (post-intervención) por estudiante.



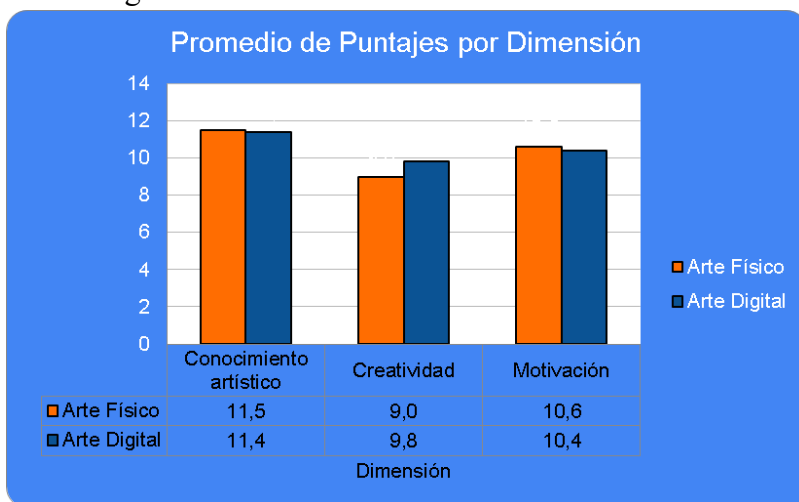
Fuente: Elaborado por el autor

El análisis por dimensiones reveló que el conocimiento artístico obtuvo un promedio de 11.2 en la modalidad física y de 10.4 en la digital. En la dimensión de creatividad, los promedios fueron 9.8 (físico) y 9.6 (digital). En motivación, los valores registrados fueron 10.8 (físico) y 10.5 (digital).

La Figura 2 presenta la comparación del puntaje promedio por dimensión evaluada.

Figura 2

Comparativo del puntaje promedio por dimensión entre la actividad de arte físico y el proyecto final de arte digital.



## El arte digital como herramienta pedagógica en My Golden World Kids: Explorando su impacto en el aprendizaje de los niños

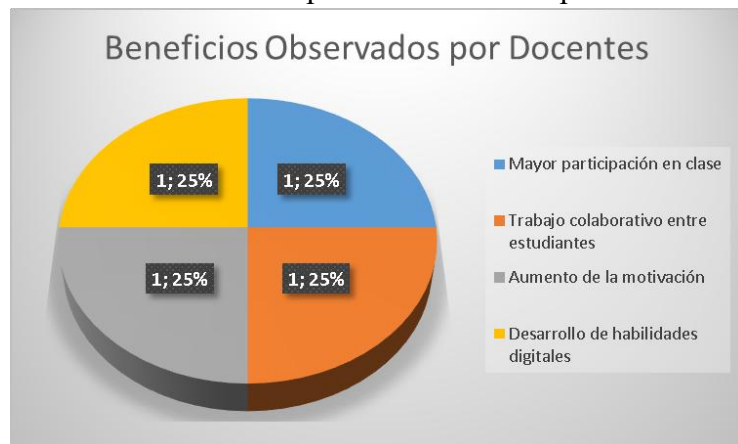
### Resultados cualitativos

La percepción de la comunidad educativa fue abrumadoramente positiva. Ambos docentes destacaron un aumento claro en la motivación y participación durante las sesiones de arte digital. Uno señaló textualmente: “Los niños esperaban con ansias la clase de arte porque sabían que usarían la tableta”. Además, identificaron el desarrollo de habilidades digitales básicas y una mayor disposición a experimentar sin miedo al error, gracias a la posibilidad de deshacer trazos. La principal dificultad mencionada fue la falta de conectividad estable, que en algunos casos impidió guardar los trabajos.

La Figura 3 muestra los beneficios observados por los docentes respecto al uso del arte digital en el aula (n=2).

Figura 3

Beneficios observados por los docentes respecto al uso del arte digital en el aula (n=2).



Fuente: Elaborado por el autor

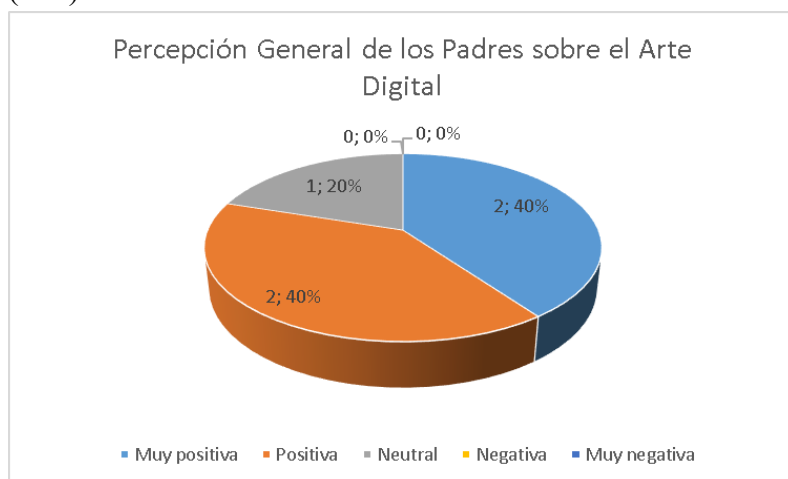
Por otra parte, los cinco padres encuestados reportaron que sus hijos hablaban frecuentemente sobre las clases de arte digital en casa. Cuatro mencionaron explícitamente un aumento en la creatividad observable en otras actividades cotidianas (dibujos en papel, construcciones con materiales reciclados). Lo más relevante fue que varios niños descargaron e instalaron la aplicación Autodesk Sketchbook en dispositivos familiares y la usaron de forma autónoma fuera del horario escolar.

La Figura 4 presenta la distribución de la percepción general de los padres sobre la experiencia de sus hijos con el arte digital (n=5).

## El arte digital como herramienta pedagógica en My Golden World Kids: Explorando su impacto en el aprendizaje de los niños

Figura 4

Distribución de la percepción general de los padres sobre la experiencia de sus hijos con el arte digital (n=5)

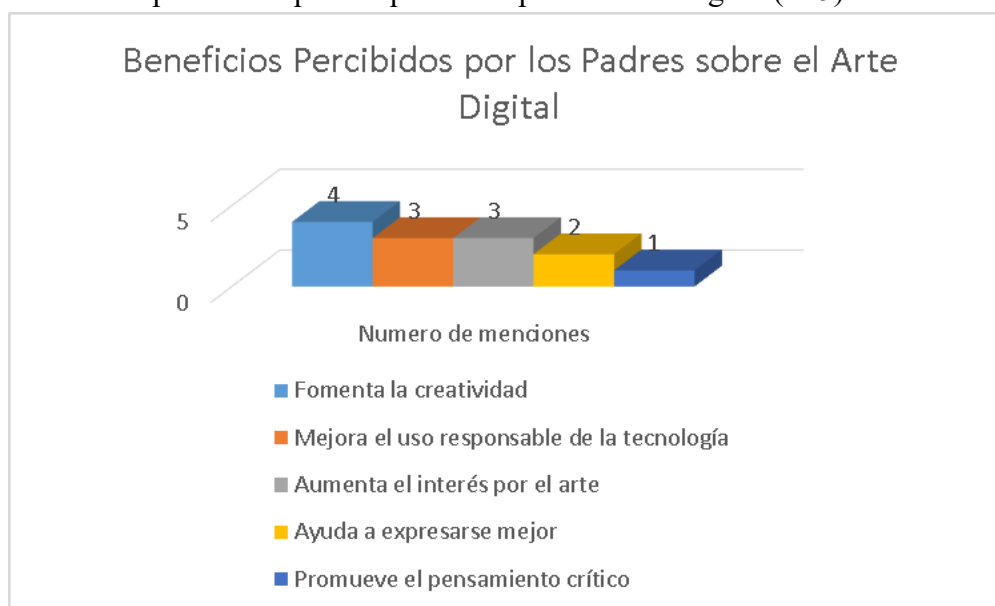


Fuente: Elaborada por el autor

En cuanto a los beneficios percibidos, la Figura 5 presenta un análisis de las respuestas múltiples dadas por los 5 padres. El beneficio más mencionado fue el fomento de la creatividad (4 menciones), seguido por el uso responsable de la tecnología y el aumento del interés por el arte (3 menciones cada uno).

Figura 5

Beneficios percibidos por los padres respecto al arte digital (n=5).



Fuente: Elaborada por el autor

## Discusión

El análisis por dimensiones reveló que el conocimiento artístico fue ligeramente superior en la modalidad física (promedio: 11.2 vs. 10.4 en digital), lo que refleja la mayor familiaridad de los niños con materiales tradicionales (Rossell Garrón, 2025). Sin embargo, en las dimensiones de creatividad y motivación, los puntajes fueron muy similares entre ambas modalidades (creatividad: 9.8 físico vs. 9.6 digital; motivación: 10.8 físico vs. 10.5 digital). Esto sugiere que, aunque el dominio técnico del medio digital requiere más tiempo, la disposición afectiva y la expresión creativa no se ven comprometidas. Estos hallazgos coinciden con los reportados por (Carpenter Estrada et al., 2023), quienes encontraron que, en contextos de primaria con recursos limitados, el uso de herramientas digitales accesibles no reduce la calidad creativa de los productos artísticos, sino que mantiene niveles altos de motivación incluso cuando el control técnico es inicialmente bajo. Este paralelo refuerza la idea de que el valor pedagógico del arte digital radica más en el proceso que en el producto final (Zurita, 2024).

Estos hallazgos coinciden con investigaciones recientes que demostraron una correlación muy fuerte ( $r=0.997$ ) entre la expresión artística y el desarrollo de la creatividad, validando que las actividades artísticas desempeñan un papel esencial en el fortalecimiento del pensamiento creativo (Ascencio Pariona et al., 2025). Estos hallazgos refuerzan la idea de que el arte digital no solo es una actividad técnica, sino un recurso pedagógico que transforma la dinámica del aula. OEI (2025).

En conjunto, los datos cuantitativos y cualitativos de esta investigación, permiten una interpretación matizada: si bien el arte digital no supera al tradicional en dominio técnico inmediato, sí logra mantener e incluso potenciar la motivación y la expresión creativa en un contexto con infraestructura limitada (Ochoa Azas, 2026). El hecho de que los niños repliquen la actividad en casa sugiere que el arte digital actúa como puente entre la escuela y el hogar, algo poco común en entornos rurales donde la tecnología suele asociarse solo con entretenimiento (González-Zamar y Abad-Segura, 2023).

Este estudio confirma que el arte digital, cuando se implementa con herramientas gratuitas y accesibles, no requiere grandes inversiones para generar impacto pedagógico, alineándose con el marco legal ecuatoriano que promueve la pertinencia educativa y el desarrollo del pensamiento creativo e innovador a través de las artes (Álvarez-Galeano et al., 2024). Su fuerza reside en su capacidad para humanizar la tecnología, tal como propone UNESCO (2021): no se trata de usar pantallas por moda, sino de transformarlas en lienzos para la expresión infantil, son entonces una forma viable e inteligente de trabajar la creatividad en entornos de educación en general.

Los resultados de este estudio también se alinean con investigaciones ecuatorianas recientes que destacan el potencial del arte digital en contextos con recursos limitados. Escala et al. (2024) documentaron que la integración de artes y tecnologías digitales en escuelas primarias ecuatorianas requiere colaboración docente-especialista para generar experiencias significativas, hallazgo que

## El arte digital como herramienta pedagógica en My Golden World Kids: Explorando su impacto en el aprendizaje de los niños

---

refuerza nuestra observación sobre la importancia del acompañamiento pedagógico durante las sesiones con Autodesk Sketchbook. Asimismo, Guarnizo Cajamarca et al. (2025) identificaron que la brecha de conectividad en zonas rurales ecuatorianas (solo 34% de hogares con internet) representa un desafío estructural para la implementación de TIC, lo que justifica nuestra recomendación de fortalecer la infraestructura tecnológica básica como condición para la sostenibilidad de estas intervenciones.

En línea con nuestros hallazgos cualitativos, Andrade Guerrero y Matamoros Dávalos (2025) reportaron que el uso de recursos digitales en educación artística ecuatoriana fomentó creatividad y colaboración con 83% de desempeño satisfactorio, confirmando que el valor pedagógico del arte digital reside más en el proceso creativo que en el dominio técnico inmediato. Finalmente, la revisión sistemática de Villegas (2025) sobre educación artística y TIC en Latinoamérica identificó un vacío de investigación en contextos rurales, lo que subraya la pertinencia de nuestro estudio como contribución al nicho de arte digital en escuelas rurales ecuatorianas.

### Conclusiones

La implementación de una unidad didáctica de arte digital basada en la aplicación gratuita Autodesk Sketchbook demostró ser una estrategia pedagógica viable y significativa para estudiantes de quinto de básica en un contexto rural con recursos limitados, respondiendo directamente a la interrogante sobre cómo aprovechar la tecnología de forma accesible para enriquecer el aprendizaje artístico infantil. En consonancia con el objetivo general del estudio, se concluye que la intervención influyó positivamente en la motivación, la creatividad y la disposición exploratoria de los niños, incluso cuando el dominio técnico inicial fue menor que en el arte tradicional.

Aunque el análisis cuantitativo reveló un conocimiento artístico ligeramente superior en la modalidad física, los datos cualitativos evidenciaron un impacto profundo en dimensiones esenciales del aprendizaje. El hallazgo más relevante fue la motivación intrínseca manifestada por los estudiantes, reflejada en el uso espontáneo y autónomo de la aplicación en sus hogares. Este comportamiento, poco común en entornos rurales donde la tecnología suele asociarse al entretenimiento pasivo, sugiere que el arte digital transforma la relación de los niños con los dispositivos, convirtiéndolos en herramientas activas de expresión y creación.

Tanto docentes como padres reconocieron un aumento en la creatividad observable y en el interés por el aprendizaje artístico, lo que refuerza que el arte digital no sustituye al tradicional, sino que lo complementa al ampliar el repertorio expresivo infantil. Se confirma que, incluso con infraestructura modesta, es posible integrar tecnologías accesibles de manera pedagógica y humanizada. No obstante, persisten desafíos relacionados con la conectividad, la disponibilidad de dispositivos y la formación docente. Por ello, se recomienda fortalecer la infraestructura tecnológica básica en escuelas rurales y acompañar la implementación de estas estrategias con procesos de capacitación continua. Futuras

investigaciones podrían replicar esta intervención con muestras más amplias, extender la duración de la unidad didáctica y explorar el impacto del arte digital en otras áreas curriculares.

## Agradecimientos

Se agradece a la Doctora Gabriela Punin, la Magíster Barbara Ayabaca, y al Magíster David Villalba por su valiosa contribución en la validación de contenido de los instrumentos utilizados en esta investigación, así como por sus sugerencias para fortalecer la pertinencia pedagógica y metodológica de la propuesta. También agradecemos a My Golden World Kids, docentes y padres de familia.

## Referencias bibliográficas

- Álvarez-Galeano, M., Cabrera-Berrezueta, B., Pulla-Merchán, J. F., & Crespo-Crespo, W. B. (2024). La educación artística en el marco legal ecuatoriano y los derechos culturales: pertinencia y calidad hacia el pensamiento creativo e innovador: Artistic education in the ecuadorian legal framework and cultural rights: relevance and quality towards creative and innovative thinking. *REVISTA CIENTÍFICA ECOCIENCIA*, 11(3). <https://doi.org/10.21855/ecociencia.113.908>
- Andrade Guerrero, S. M., & Matamoros Dávalos, Á. A. (2025). Recursos digitales y la enseñanza-aprendizaje en la asignatura Educación Cultural Artística. *Revista Ñeque*, 8(21), 225–240. <https://doi.org/10.33996/revistaneque.v8i21.186>
- Ascencio Pariona, N. J., Zevallos Rojas, I. J., Sanchez Gomez, K. M., Luis Paredes, E., & Masquez Bohorquez, J. A. (2025). Expresión artística y el desarrollo de la creatividad en estudiantes de una universidad pública de Lima. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(4), 1742-1755. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v9i4.18717](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i4.18717)
- Castillo, A. F. Q., Ponce, J. L. V., Quimiz, A. R. M., & Correa, J. J. Z. (2025). Educación artística y tecnología: Cómo potenciar el aprendizaje creativo y fomentar la innovación educativa. *Sinergia Académica*, 8(6), 1151-1167. <http://sinergiaacademica.com/index.php/sa/article/view/758>
- Constante, D., Constante, M., Criollo, N., Cajas, E., Sánchez, Á. & Pedraza, D. (2025). Arte colaborativo digital para desarrollar creatividad y expresión estética en la educación artística escolar. *Revista de Estudios Generales (REG)*, 4(3), 1216-1241. <https://doi.org/10.70577/reg.v4i3.221>
- Escala, N. (2024). Experiencias educativas que integran artes y tecnologías digitales en el currículo. *Revista de la Universidad Andina*, 12(2), 70–89. <https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/ree/article/view/5335>

El arte digital como herramienta pedagógica en My Golden World Kids: Explorando su impacto en el aprendizaje de los niños

Giraldez-Hayes, A. (2019). *Estado del arte de las investigaciones en Educación Artística a nivel nacional e internacional*. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI).

[https://mediacionartistica.org/wp-content/uploads/2021/03/oei\\_informe\\_investigacion\\_artes.pdf](https://mediacionartistica.org/wp-content/uploads/2021/03/oei_informe_investigacion_artes.pdf)

González-Zamar, M. D., & Abad-Segura, E. (2023). Aproximaciones al aprendizaje artístico-visual y digital en la educación superior. *Maskana*, 14(1), 66–77. <https://doi.org/10.18537/mskn.14.01.05>

Guarnizo Cajamarca, J. E., [et al.]. (2025). Transformación digital en la educación rural ecuatoriana: Obstáculos y oportunidades. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(1), 11640–11651. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v9i1.16746](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.16746)

Guerrero, S. M. A. (2025). Recursos digitales y la enseñanza-aprendizaje en la educación artística. *Revista Neque*, 10(1), 15–30. <https://revistaneque.org/index.php/revistaneque/article/view/253>

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6a ed.). McGraw-Hill. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=775008>

Lawshe, CH (1975). Un enfoque cuantitativo de la validez de contenido. *Psicología del Personal*, 28 (4), 563–575.

<https://parsmodir.com/wp-content/uploads/2015/03/lawshe.pdf>

Morales, V. H. O., Rebeca, R. A. C., Miyares, V. A. F., & Ricauter, V. V. V. (2025). Herramientas tecnológicas para el fortalecimiento de la enseñanza de Educación Cultural y Artística. *South Florida Journal of Development*, 6(10), e5843. <https://doi.org/10.46932/sfjdv6n10-002>

Ochoa Azas, W. F. (2026). Innovación en la didáctica de la educación cultural y artística: Uso de recursos digitales y tic en el proceso de enseñanza – aprendizaje. *Ciencia Y Educación*, 7(1.1), 686 - 696. <https://doi.org/10.5281/zenodo.18463221>

Organización de Estados Iberoamericanos (OEI). (2025). *Tecnología en la educación: Reporte GEM 2021/2*. <https://gem-report-2023.unesco.org/es/tecnologia-en-la-educacion/>

Pardo, E. C. V. (2025). Innovaciones pedagógicas para la educación artística. *Revista Ister*, 22(3), 201–218. <https://www.revista.ister.edu.ec/ojs/index.php/ISTER/article/download/255/390>

Rossel Garron, A. (2025). Inteligencia artificial en la educación artística. *Revista SciELO Bolivia*, 1(1), 95–113. [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2306-86712025000100095](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2306-86712025000100095)

Rossell Garrón, A. (2025). Revisión sistemática sobre las habilidades creativas y su integración con tecnologías digitales en la educación. *Revista Transdigital*, 6(1), 45–67. <https://www.revista-transdigital.org/index.php/transdigital/article/view/508/844>

El arte digital como herramienta pedagógica en My Golden World Kids: Explorando su impacto en el aprendizaje de los niños

- Sánchez Carretero, C. (2024). *El arte digital en el aula: nuevas perspectivas pedagógicas* [Trabajo fin de máster, Universidad Miguel Hernández]. <https://dspace.umh.es/bitstream/11000/32925/1/TFM%20SANCHEZ%20CARRETERO,%20CARMELA.pdf>
- Tristán-López, A. (2008). Modificación al modelo de Lawshe para el dictamen cuantitativo de la validez de contenido de un instrumento objetivo. *Avances en Medición*, 6 (1), 37–48.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2981185>
- UNESCO. (2021). *La ciencia y el arte: nuevos paradigmas en educación y salidas profesionales*. UNESCO. [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000129758\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000129758_spa)
- Valencia-Benítez, J. C. ., & Carmenates-Barrios, O. A. . (2023). Validación de un instrumento para su implementación en el proceso de capacitación comunitaria. *Revista Metropolitana De Ciencias Aplicadas*, 6(3), 161-170. <https://doi.org/10.62452/6astat31>
- Villares, V. B. (2022). Percepciones y uso de los medios digitales en educación artística. *Innovación Educativa*, 34(1), 78–90.  
<https://revistas.uma.es/index.php/innoeduca/article/view/12069/14950>
- Villegas, D. B. (2025). Caminos posibles entre la educación artística y las TIC: un estado del arte. *Revista del Posgrado*, 19(5). <https://doi.org/10.18537/ripa.19.05>
- Zurita, M. A. (2024). Implic-arte: Arte y tecnología en tiempos de pandemia. *Revista Colombiana de Educación*, 1(1), 45–61. [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2011-804X2021000100052](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2011-804X2021000100052)