

**Título**

Lienzos digitales: “Aula virtual para el manejo emocional y el aprendizaje en artes  
Visuales”

Nombre Estudiante:

**JAIME ANTONIO CORREA PINEDA**

Trabajo de grado

Docente:

**JAIME CASTRO MARTÍNEZ**

Director(a) de Tesis

**BIBIANA ASTRID CORREA**

Maestría en Innovación Educativa

Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano

5 de agosto de 2025

## Resumen

La presente búsqueda de investigación plantea una mezcla usando la plataforma digital y educativa Q10, como una forma de enseñanza para hacer crecer el bienestar emocional y el desarrollo creativo de los alumnos en 8° y 9° del Colegio Reino de Holanda en Bogotá. La idea se apoya en un modo cualitativo con orientación descriptiva e interpretativa desde la noción del arte visto como forma para expresar emociones y una construcción subjetiva.

El diseño de este proceso para investigación utiliza aula taller como herramienta principal y combina actividades artísticas, recursos y o herramientas digitales para espacios de reflexión emocional por medio de un entorno virtual flexible e interactivo. Los participantes en este estudio son 58 estudiantes seleccionados mediante muestreo intencional.

A lo largo de la investigación, encontramos categorías emergentes como la autoexpresión simbólica, la interacción emocional en entornos virtuales y el uso creativo de herramientas digitales. El progreso inicial mostró cambios positivos en la participación, la autonomía y la expresión del alumno.

Este proceso tiene apoyo en Eisner (2004), quien destaca que el arte deja caminos únicos para el pensamiento y expresión subjetiva, promoviendo experiencias simbólicas profundas. Igual que Lavanc y Soponari (2023) muestran que el arte funciona como un medio que abarca todo para expresar emociones en lugares donde las palabras faltan. En el campo de las tecnologías, Castañeda y Adell (2013) manifiestan que los ambientes de aprendizaje personales (PLE) permiten la integración de herramientas digitales y uniones emocionales en espacios educativos importantes. Por último, Hadijah (2024) subraya que las herramientas digitales usadas en el arte no solo estimulan la creatividad, sino que también fortalece habilidades sociales y emocionales importantes para el desarrollo total de cada estudiante.

La presente búsqueda de investigación plantea una mezcla usando la plataforma digital y educativa Q10, como una forma de enseñanza para hacer crecer el bienestar emocional y el desarrollo creativo de los alumnos en 8° y 9° del Colegio Reino de Holanda en Bogotá. La idea se apoya en un modo cualitativo con orientación descriptiva e interpretativa desde la noción del arte visto como forma para expresar emociones y una construcción subjetiva.

**Tabla de contenido**

Introducción	4
1. Planteamiento del problema	7
2. justificación	10
3. Contexto	12
4. Antecedentes	14
5. Marco teórico y conceptual	31
6. Pregunta problema	49
7. Objetivos	
7.1 Objetivo general	49
7.2 Objetivos específicos	49
8. Método y diseño	50
9. Participantes	54
10. Técnica e instrumentos	56
11. Procedimiento Metodológico	62
12. Estrategia de análisis	69
13. Consideraciones éticas	75
14. Intervención	77
15. Avances en la presentación de resultados	80
16. Aportes a la innovación educativa	82
17. Discusión y conclusiones	85
18. Referencias	88

## Introducción

El arte ha seguido a la humanidad como una manera esencial para mostrarse, hacer sentido y encontrar bienestar emocional. En la institución educativa, las formas visuales no solo ayudan con el desarrollo mental, sino que además hacen más fácil el manejo de las emociones, la empatía y la creatividad; clave para un crecimiento completo de los estudiantes en el siglo XXI. Así como lo señala Eisner, (2003) “las artes son recursos fundamentales a través de los cuales se observa el mundo se crea significado y se desarrolla la mente” (p.344). Por ello, la educación artística es una parte muy importante y cambiante que permite reconocernos, crear representaciones y hablar en varios lenguajes.

En este contexto, se identifica un problema creciente en las instituciones educativas, se ubica la necesidad de reflexionar sobre las técnicas de enseñanza que integren el arte la tecnología y el bienestar emocional. La propuesta sugiere incorporar un espacio virtual para artes visuales manejado por la plataforma Q10 para alumnos de 8° y 9° del Colegio Reino de Holanda en Bogotá D.C., que enfrentan desafíos emocionales. La falta de espacios que promuevan la auto expresión simbólica y la reflexión emocional limita las oportunidades de fortalecer habilidades socioemocionales. El objetivo es mejorar el bienestar emocional mediante el arte digital, fomentando una experiencia de aprendizaje activa, inclusiva y centrada en los alumnos.

El fundamento legal de esta investigación se respalda en la Ley General de Educación de Colombia (Ley 115 de 1994) en su Artículo 5° estableciendo como fin de la educación el desarrollo de diversas dimensiones del ser humano: “física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos” en contexto la educación debe

ayudar al desarrollo de todas las áreas del ser humano: cognitiva, afectiva, estética y social. A su vez, la Ley 1804 de 2016 (Ley de Cero a Siempre) El Artículo 1° define la política estatal enfocada en el “Desarrollo Integral de la Primera Infancia”, y el Artículo 3° pone de manifiesto el valor del avance socioemocional como parte del derecho a una buena enseñanza. Estas leyes dan apoyo a ideas para enseñanza que, como esta, ven el valor del arte en el crecimiento de las emociones de los estudiantes.

En un plano internacional, investigaciones como la señalan Durlak et al. (2011), “los participantes en programas SEL demostraron mejoras significativas en habilidades sociales y emocionales, actitudes, comportamientos y desempeño académico, lo que reflejó una ganancia del 11%” (p. 410, traducción propia). Se ha demostrado que los programas basados en Aprendizaje Socioemocional ayudan a mejorar el rendimiento en la institución educativa, reducir las conductas negativas y hacer más fuertes las habilidades sociales y emocionales.

Estudios recientes como el Oxford Impact Study (Reisinger, 2024) reveló que “los estudiantes con un mayor sentido de bienestar presentan una multitud de resultados positivos. El estudio mostró que los estudiantes con un sentido más fuerte de bienestar desarrollan y mejoran su concentración, motivación y niveles de energía. También desarrollan habilidades de afrontamiento que les sirven a lo largo de la vida, construyen y mantienen mejores relaciones, superan dificultades con éxito y continúan perseverando en sus estudios académicos.” (Reisinger, 2024, traducción propia).

En conexión con estos datos previos, el estudio actual usa un método con diseño de investigación - acción para 58 estudiantes, donde el aula-taller se usa como herramienta principal, pensada como un espacio compartido (presencial y virtual) que une el arte, las emociones y la guía del profesor. Esta herramienta ayuda a recoger datos no numéricos mediante medios como el Diario

Reflexivo digital que refleja ideas en el computador y la facilidad de observar a los participantes, ayudando a entender mejor cómo funciona el proceso de aprender. La unión entre arte, tecnología y bienestar no solo cumple las exigencias del momento en la enseñanza, sino que ofrece un camino pedagógico sensible, crítico y transformador. Por medio de la plataforma Q10, el taller-aula llega a ser un espacio Vivaz donde los alumnos cuentan sus emociones, crean su propia identidad y mejoran habilidades digitales en una vivencia única que va más allá de las paredes del salón común.

## 1. Planteamiento del problema

Bogotá es una ciudad con importantes retos educativos y sociales en sus localidades. En la localidad Rafael Uribe Uribe se encuentra ubicado el Colegio Reino de Holanda, que atiende a estudiantes de los grados 8° y 9°, quienes enfrentan desafíos emocionales y pedagógicos propios de su contexto. Esta institución requiere incorporar métodos de enseñanza para fortalecer la satisfacción de las necesidades educativas de los estudiantes; sin embargo, se presentan dificultades con el acceso a la tecnología y el uso de herramientas que mejoran el bienestar emocional. Aunque cuenta con la plataforma virtual Q10, su formato se ha limitado más a tareas de tipo administrativas dejando de lado su funcionalidad para crear experiencias creativas y expresivas para los alumnos. Lo que hace necesario cambiar el método de enseñanza mediante herramientas digitales con sentido artístico y emotivo.

Dificultades como el adecuado manejo de las emociones tienen incidencia en la deserción escolar, reconocida como un fenómeno complejo el cual involucra múltiples dimensiones, resulta difícil abordarlas por separado, Según el MEN (2022), “la deserción escolar se entiende como un fenómeno complejo que involucra múltiples dimensiones que se entrecruzan y que es difícil identificarlas separadamente” (p. 27)., atribuible a múltiples factores que incluyen elementos familiares, sociales, institucionales e individuales, lo cual afecta su éxito académico, su motivación para aprender y su permanencia en el sistema educativo.

Según el boletín técnico Educación Formal (EDUC) 2023, la tasa nacional de deserción escolar fue del 3,7 % en 2021, con una mayor incidencia en niveles básicos de educación, especialmente primaria (5,6 %) y secundaria (3,5 %) "los factores socioemocionales han cobrado relevancia en

la comprensión de la deserción escolar, ya que influyen directamente en la motivación, la autoestima y la resiliencia de los estudiantes" (EDUC) 2023

Fadel, Bialik y Trilling (2015) sostienen en su estudio Educación en cuatro dimensiones “En vez de limitarse a escuchar, leer y llevar a cabo ejercicios de rutina, los estudiantes ejercitan sus habilidades de pensamiento de nivel superior a través de la investigación, el debate y la observación desde puntos de vista divergentes, entre otros aspectos.” (p. 105) Las consecuencias de este problema son de gran peso, en donde se observan acciones que causan falta de interés en las actividades de clase disminuyendo la confianza en sí mismo y en casos más complejos la deserción escolar.

Según UNESCO (2024), aprender sobre las emociones “combina áreas cognitivas, sociales, emocionales y relacionales que favorecen el bienestar de los estudiantes y su éxito académico”. No tener espacios seguros para la expresión de emociones impacta no solo el desempeño académico, sino también el crecimiento completo de los alumnos como personas creativas pensantes, integrales y reflexivos a la hora de interactuar con otros.

En este ámbito, la educación artística se muestra como una manera de enseñanza clásica para fomentar la expresión de emociones, desarrollar la imaginación y mejorar habilidades socioemocionales. Por medio de las actividades artísticas, los estudiantes tienen la oportunidad de darles un nuevo significado a sus vivencias emocionales; lo que potencia procedimientos sobre autoconocimiento de manera más completa. Sin embargo, en instituciones como el Colegio Reino de Holanda ubicado en Bogotá, no hay planes claros que combinen las artes conscientemente con las tecnologías digitales promoviendo la mejora del bienestar emocional del alumno.

Así con este análisis se diagnostica: el problema clave que se ha encontrado, es la falta de métodos para mejorar la enseñanza en donde se une el arte y tecnología promuevan el bienestar

entre los alumnos de secundaria, lo cual afecta a su motivación, participación, autoconfianza y asistencia a la institución educativa.

A pesar de hallar ejemplos locales y globales que apoyan la importancia de mejorar las capacidades en sociedad y emociones en los salones de clase, en el Colegio Reino de Holanda no existe un plan que combine estas áreas de forma regular.

Partiendo de este análisis, la presente investigación sugiere incorporar y poner en marcha una clase digital de artes visuales, mediada por la plataforma virtual Q10, guiada para alumnos de 8° y 9° del Colegio Reino de Holanda. Este espacio se piensa como un laboratorio con ideas y emociones permitiendo a los alumnos experimentar maneras artísticas con ayuda de tecnologías digitales para mostrar sus emociones y creatividad. De igual manera se quiere observar el efecto del bienestar emocional de los participantes con el objetivo de aumentar la conexión entre la asignatura de artes, la tecnológica y el manejo emocional en el aprendizaje escolar.

## **2. Justificación**

Este proyecto sobre la educación de las artes visuales se ha visto como una práctica clave en la formación completa del alumno. Según los lineamientos pedagógicos de Educación Artística del Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2010), esta área propone el avance del pensar creativo, la sensibilidad estética, la expresión simbólica y la construcción de sociedad. “la sensibilidad, la autonomía estética, el pensamiento creativo y la expresión simbólica” promoviendo “aprendizajes que posibiliten el desarrollo de competencias que permitan a los estudiantes identificar, apropiar y vincular la riqueza de significados de un entorno multicultural y plural” (pg.5) Estos datos son muy importantes dado que en diferentes contextos los estudiantes enfrentan varias dificultades emocionales, sociales y comunicativas.

En los últimos años, varias investigaciones han mostrado la gran importancia de agregar actividades artísticas al currículo escolar como forma mejorar habilidades sociales y emocionales entre dichas investigaciones encontramos las de (McAfee-Scimone, 2024; McClelland et al., 2022). “el aprendizaje socioemocional se centra en desarrollar habilidades sociales y emocionales fundamentales en los niños, basadas en cinco competencias clave: autoconciencia, conciencia social, autocontrol, habilidades relacionales y toma de decisiones responsable” (traducción propia, p. 3). El lenguaje del arte es sensible, permitiendo al estudiante mostrar su mundo interno, permite explorar identidades y construir significados, en un espacio no tan regulado ni atado a normas para expresar lo que siente y piensa. Esta cualidad del arte resulta especialmente valiosa en estudiantes que pasan por cambios difíciles de emoción y relación.

Al mismo tiempo, el avance de los métodos y formas de enseñar plantea el reto del uso de espacios online en el proceso educativo, sin olvidar lo importante que es la parte humana del aprendizaje. Según Fadel, Bialik y Trilling (2015), “habilidades: lo que hacemos con lo que sabemos, es decir, creatividad, pensamiento crítico, comunicación, colaboración; carácter: cómo

nos comportamos e interactuamos en el mundo, es decir, atención plena, curiosidad, valentía, resiliencia, ética, liderazgo; meta-aprendizaje” (traducción propia, p. 2). una buena enseñanza para el siglo XXI debe atender no solo las competencias cognitivas, sino también el carácter, la habilidad de manejar las emociones y el metaconocimiento. En este sentido, la asignatura de arte puede mostrarse muy constructiva en espacios virtuales, mejorando tanto la habilidad digital como una nueva forma de comunicación para el alumno.

Desarrollar propuestas educativas que articulen arte y tecnología responde, entonces, a una necesidad pedagógica actual: la de crear espacios que favorezcan tanto la innovación didáctica como la formación emocional y estética del estudiantado. Es en este marco que se justifica la importancia de diseñar estrategias en educación artística que no solo transmitan contenidos, sino que generen experiencias de aprendizaje significativas, inclusivas y culturalmente relevantes.

La relevancia de esta propuesta innovadora se respalda en estudios recientes. Hadijah (2024) señala que “los programas de arte contribuyen a la inteligencia emocional promoviendo la autoconciencia, la empatía y las habilidades interpersonales” (p. 4, traducción propia). Asimismo, la OECD (2023) destaca que “en efecto, los estudiantes que participan en un mayor número de actividades de aprendizaje relacionadas con la competencia global tienden a reportar actitudes y disposiciones más positivas hacia otras personas y culturas que aquellos que participan en menos actividades” (p. 41, traducción propia).

### **3. Contexto**

Bogotá, capital de Colombia, cuenta para 2025 con una población estimada de 7.937.898 habitantes, según proyecciones oficiales del DANE basadas en el Censo de 2018

Dentro de su estructura administrativa, la localidad Rafael Uribe Uribe alberga aproximadamente 374.246 personas, lo que representa cerca del 4,7% de la población total de la ciudad; en esta localidad se encuentra variedad de personas y de habitantes mostrando la importancia de desarrollar métodos educativos y culturales adaptados al lugar.

En la localidad Rafael Uribe Uribe se encuentra ubicado el Colegio Reino de Holanda, en la Cra. 16 D #46-35 Sur, el cual debe cubrir necesidades verdaderas con importantes retos educativos y sociales.

La muestra del estudio incluye 58 estudiantes de 13 a 15 años de edad, seleccionados por muestreo intencional entre aproximadamente 240 estudiantes de grados 8° y 9° quienes participaran en un aula-taller virtual mediada por la plataforma Q10, donde el arte visual actúa como espacio para explorar emociones, promover la expresión simbólica y evaluar su impacto en el bienestar emocional a través de un acompañamiento cualitativo.

El enfoque metodológico del Colegio Reino de Holanda se fundamenta en una educación activa, significativa y orientada a la producción a través del diseño de obras prácticas y en grupo.

Incorporar dicho proyecto promueve el crecimiento completo de los alumnos al unir el aprendizaje con mejores capacidades éticas, sociales y comunicativas, atendiendo los problemas cotidianos de su comunidad, así como lo describe su manual de convivencia: El Proyecto Educativo Institucional (PEI) “Educación para la producción basada en la comunicación y valores”, apoya la óptima comunicación, honesta y eficaz. Según el PEI el propósito es que los alumnos “respondan a las necesidades reales del entorno, aportando con actitud proactiva y colaborativa” (Manual de convivencia reglamento 2023- 2024 (p. 18))”, es decir, acciones

#### Prácticas y proyectos en la vida real

El ambiente social donde se localiza el colegio tiene retos grandes. La Secretaría Distrital de Planeación (2023) localizo problemas como la venta de drogas y bandas organizadas en las UPZ Quiloga y Marco Fidel Suárez, afectando negativamente los entornos escolares. También, la Alcaldía de Bogotá manifestó que “la localidad tiene un índice de pobreza escondida cerca del 23,6%” (Plan de Desarrollo Local, 2021–2024, p. 32) lo que incrementa tensiones entre la comunidad y fragilidad en sus emociones.

#### 4. Antecedentes

La relevancia de esta propuesta innovadora se respalda en estudios recientes. Hadijah (2024) señala que “los programas de arte contribuyen a la inteligencia emocional promoviendo la autoconciencia, la empatía y las habilidades interpersonales” (p. 4, traducción propia). Asimismo, la OECD (2023) destaca que “en efecto, los estudiantes que participan en un mayor número de actividades de aprendizaje relacionadas con la competencia global tienden a reportar actitudes y disposiciones más positivas hacia otras personas y culturas que aquellos que participan en menos actividades” (p. 41, traducción propia).

Con el fin de desarrollar de manera apropiada esta búsqueda de antecedentes en el campo de artes a través del uso de la tecnología se organizó en dos categorías: nacionales e internacionales y se trabajó sobre una revisión sistemática de textos usando herramientas en línea como Scopus, Redalyc, Scielo, y Google Scholar. La búsqueda se dividió con palabras importantes, como: ("arte en la escuela" y "tecnología en la web" y "Emociones en clases") ("enseñanza en línea" y "arte" y "habilidades de sentir y convivencia"), ("herramientas para aprender en la web" y "entender emociones" y "artes visuales"). Se eligieron artículos publicados entre 2013 y 2024 en español, y se ordenaron por tipo de estudio tanto en Colombia como fuera del país para entender mejor métodos utilizados y contribuciones a el presente proyecto.

#### **4.1 Antecedentes nacionales**

Castaño Uribe, S., & Arias Gómez, M. (2023). Estado del arte sobre la educación emocional en la escuela. El objetivo principal de esta investigación es el estudio existente de las emociones en las instituciones educativas de Colombia, especialmente tácticas para proporcionar ayuda a los afectados por la guerra. El método de investigación utilizado se adoptó una revisión documental sistemática, pensada como un camino estricto para mapear, examinar y sintetizar los aportes

existentes sobre educación emocional. el antecedente que da sentido a esta investigación se ubica en la urgencia de aliviar las heridas emocionales que dañan a niños y jóvenes en Colombia, quienes arrastran marcas del conflicto armado. Este estudio usa investigaciones anteriores sobre arte, sentimientos y educación digital, y destaca mucho la forma en que las artes visuales ayudan y conectan en lugares escolares vulnerables. Como bien expresan los autores: "La concepción del aprendizaje socioafectivo, según analizan Castaño Uribe y Arias Gómez (2023)," tuvo influencia de teóricos de la inteligencia emocional (IE) como Goleman (1996), materializada en la confianza en sí mismo, iniciativa, optimismo, liderazgo, habilidades para negociar e influenciar a otros, propio de la inteligencia interpersonal e intrapersonal; abordadas por Gardner (1994)" (p. 122). En cuanto a los resultados, el análisis mostró que los programas escolares que juntan arte y tecnología no solo ayudan a mejorar el manejo de las emociones de los jóvenes, sino que también hacen más fuertes los lazos con otros y ayudan al grupo a sobrevivir mejor en áreas muy afectadas por problemas. Actividades como dibujar, fotografía con técnicas digitales, o hacer trazos a mano aparecen como formas útiles para conocerse a sí mismos y sanar juntos. La conclusión de este estudio refiere el arte y la enseñanza emocional en lugares digitales no son solo un gasto, sino una necesidad urgente. Cambian el aula por un taller simbólico, donde las heridas de la violencia van a contarse y cambiarse de sentido, y donde la escuela ya no siente solo un lugar para proporcionar conocimientos sino también un taller para el sentir. Así el aporte de este estudio sirve como un faro que ilumina la idea de apoyar de manera teórico – práctico, siendo un lugar creativo y un espacio fuerte para cuidar las emociones. También valida el uso de plataformas digitales como Q10, como soportes para enseñar, expresar emociones, cuidarse y trabajar juntos. Este estudio anima a observar la tecnología como herramienta, como puente entre arte y las emociones, entre lo íntimo y lo común.

Narváez Villalobos, Y. V., & Villa Carrillo, A. M. (2024). El arte y su importancia para el desarrollo socioemocional de los niños y niñas del grupo Vencedores de la Fundación Kairos de Esperanza de la ciudad de Barranquilla. El objetivo principal de esta investigación es mejorar el desarrollo emocional y social de los niños con la ayuda de creación y uso de actos artísticos para apoyar su crecimiento emocional, social y relacional. En cuanto al método de investigación, se empleó un enfoque cualitativo bajo la modalidad de investigación-acción participativa. Las investigadoras diseñaron ocho experiencias artísticas dirigidas, que incluyeron actividades como muralismo, dibujo libre y dinámicas corporales. Estas actividades fueron implementadas de forma lúdica, y su impacto se evaluó a partir de observación participante, dibujos reflexivos y conversaciones guiadas con los niños, permitiendo así comprender desde su perspectiva los cambios emocionales y sociales generados. El antecedente que fundamenta este trabajo nace de la preocupación por los efectos emocionales que dejó la pandemia en la infancia vulnerable, sumados a las condiciones de exclusión social a las que se enfrentan. Las autoras retoman estudios previos que destacan el arte como herramienta transformadora para fomentar la resiliencia, la empatía, la autoconfianza y el trabajo en equipo en poblaciones infantiles. “A través de un mural, los niños reconocieron las emociones en sí mismos y en los demás, logrando aceptar las diferencias y desde allí fomentar relaciones saludables y el buen compañerismo” (Narváez Villalobos & Villa Carrillo, 2024, p. 46). En lo que respecta a los resultados, se evidenció que los niños fortalecieron competencias clave como la empatía, la escucha activa, la autonomía y el pensamiento crítico. Además, se observó un notable aumento en la integración grupal y en la disposición para participar en actividades colectivas, mostrando una mejora en su bienestar emocional general. La conclusión que se desprende de este estudio es contundente: el arte actúa como un catalizador para el desarrollo socioemocional en la infancia, no solo transformando comportamientos individuales, sino también promoviendo vínculos grupales más

sanos y solidarios. Las actividades artísticas se revelan, así como espacios de expresión simbólica, donde los niños pueden narrar sus emociones, resignificarlas y construir un sentido de pertenencia y comunidad. Finalmente, el aporte que esta investigación respaldará teóricamente esta propuesta de aula-taller reforzando la idea de que el arte no es solo un recurso estético, sino un medio profundamente humano para sanar, conectar y fortalecer; también sugiere las creaciones compartidas, para potenciar tanto la dimensión emocional como la relacional del aprendizaje artístico.

Piedrahita Valderrama, E., & Agudelo Carvajal, D. (2022) Procesos artísticos no formales y desarrollo emocional en los adolescentes del municipio de San Carlos (Antioquia). El objetivo principal de esta investigación es observar los cambios en las emociones que tienen los alumnos al estar en los grupos de arte que no son parte de la institución, pero ofrecidos por la Casa de Cultura de San Carlos, Antioquia, fortaleciendo su autoconocimiento, autoestima y sentido de pertenencia. En cuanto al método de investigación, se utilizó un enfoque mixto con predominio cualitativo. La autora aplicó encuestas a docentes, entrevistas semiestructuradas a estudiantes y docentes, y grupos focales con directivos y facilitadores. Estos instrumentos permitieron recopilar y triangular información sobre los procesos emocionales y sociales vividos por los adolescentes. El antecedente que fundamenta este trabajo nace de la preocupación por el impacto emocional que dejó la pandemia en la población adolescente, especialmente en zonas rurales con acceso limitado a espacios de expresión cultural. retoma estudios que destacan el arte no formal como la danza, la música y el teatro importantes herramientas para el desarrollo emocional, “Cuando el arte conecta con cada uno de los sentidos se genera un efecto, este puede ser de agrado o desagrado, al penetrar las fibras más internas del ser humano siempre dará como resultado la exploración y exteriorización de sentimientos” (Piedrahita Valderrama, E., & Agudelo Carvajal,

D. (2022), p. 55). En lo que respecta a los resultados, los jóvenes pudieron mejorar algunas habilidades importantes como conocerse a sí mismos, creer en su capacidad, tener autodisciplina y saber expresar sus emociones. También se notó una mejora en sentirse parte de un grupo y en la conexión con su comunidad. La conclusión obtenida de este estudio es: las actividades artísticas casuales funcionan como lugares cómodos para que los jóvenes puedan sentir, observar y controlar sus emociones, construyendo a la vez relaciones sociales fuertes. Finalmente, el aporte a esta investigación es profundo y enriquecedor. Refuerza la idea de que el arte no es solo un recurso creativo, sino un medio esencial para acompañar procesos emocionales y fortalecer vínculos comunitarios.

La Fundación Nacional Batuta (2024) muestra en su publicación componente psicosocial de los procesos de formación musical de la fundación Nacional Batuta, el proceso que ha tenido desde el año 2012 apoyando niños, niñas y adolescentes, especialmente víctimas del conflicto armado en Colombia. su objetivo es mejorar procesos de crecimiento psicosocial desde un punto de vista involucrando derechos y formación musical con ideas de identidad, propósito social y fortaleza emocional.

El método que se usa es de tipo cualitativo, dividido en cuatro partes temáticas (contexto, identidades, identidades familiares e identidades de género, roles y oficios) que dejan manejar completamente las dimensiones personales y grupales de los que participan. El texto muestra que “Es fundamental recoger las narraciones que los niños, niñas, adolescentes, jóvenes y las familias hacen acerca de los impactos del acompañamiento psicosocial y la práctica musical colectiva en la vida familiar y social” (Fundación Nacional Batuta, 2024, p. 40), dando importancia a un trabajo sensible con grupos vulnerables y afectados.

Entre los principales hallazgos, se hace claro que el arte, en especial la música, sirve como un

medio fuerte para rehacer la identidad personal, aumentar la seguridad, y crear lugares libres de expresión y cambio en la sociedad. La conclusión del estudio enfatiza que esta experiencia no solo beneficia a los jóvenes atendidos, sino que también constituye una herramienta replicable para docentes, profesionales sociales y proyectos similares en contextos de posconflicto y construcción de paz. Este antecedente aporta de manera relevante a esta tesis, ya que respalda la tesis central indicando que las prácticas artísticas mediadas ya sea por la música, como en Batuta, o por las artes visuales, como en un aula virtual— tienen un papel decisivo en la regulación emocional, el fortalecimiento identitario y la construcción de bienestar en adolescentes. La intervención artística comunitaria, mostrando cómo el arte puede ser un puente genuino entre el desarrollo emocional individual y el cambio social colectivo.

La docente Silvia Díaz (2020), adscrita a la Secretaría de Educación de Bogotá y a la Universidad Internacional de La Rioja (UNIR Colombia), desarrolló la experiencia titulada Clases de arte en pandemia: una actividad llamada Clases de arte en pandemia; la docente propuso que las emociones se transformaran en arte y se publicaran por internet por medio de exposiciones artísticas estudiantiles y visitas virtuales a museos; dirigido a sus estudiantes El objetivo enriqueció la mediación pedagógica propuso el arte para promover el desarrollo emocional y cultural de adolescentes en contexto escolar. El método aplicado fue de micro investigación acción, basado en la observación de la interacción de los estudiantes con obras de arte digitales, registrando sus reflexiones y respuestas emocionales frente a las exposiciones virtuales. Este antecedente ayuda a la idea de hoy al mostrar cómo las páginas del web pueden crear lugares significativos de arte y ayudar al aprendizaje de las emociones en clases virtuales. Como señala la fuente institucional: "Esta muestra artística permitió entrar a una realidad virtual como si estuviéramos en una galería de arte y las obras son cada uno de los ejercicios realizados por

nuestros estudiantes” (Educación Bogotá, s. f.). Los resultados reportados evidenciaron un aumento en la motivación, la reflexión crítica y la apreciación estética de los estudiantes, así como una mayor conectividad emocional con las obras. En conclusión, esta estrategia confirma que el uso creativo de internet en la enseñanza del arte fortalece la expresividad emocional y el vínculo cultural de los jóvenes, aportando referentes prácticos para proyectos de innovación educativa basados en el arte virtual.

La Fundación Universitaria de Popayán (FUP, 2023) creó Espacios Con-Vivencias, con el objetivo de sensibilizar a adultos, jóvenes y adolescentes, por medio de los lenguajes artísticos para el reconocimiento y manejo de las emociones como aporte a la salud mental. La Institución Nasa Kiwe, donde jóvenes experimentaron elaborando juegos y por medio del dibujo, la pintura desarrolló figuras pensadas para controlar y transmitir mejor sus emociones. El método utilizado fue intervención pedagógica con enfoque experiencial, donde por medio prácticas se impulsaron la regulación emocional entre los participantes. Actividad mostrada como con el arte, la enseñanza es una gran manera para cuidar las emociones de los jóvenes, haciendo espacios de aprendizaje más amables y atentos. Un informe de la FUP señala que “el arte deja a los alumnos mostrar lo que a veces no pueden decir con palabras, entonces el arte se vuelve un camino para mostrar emociones y cultura” (FUP, 2023). Los resultados muestran un avance en el reconocimiento de emociones, mejorar el autorregularse y la creación de un ambiente escolar más agradable. Esta actividad prueba que los espacios artísticos usados en lugares correctamente promueve positivamente al aprendizaje emocional y su socialización.

El Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes (2023) presentó el programa Arte, Paz y Saberes en los Territorios, pensado para apoyar la creación de paz por medio del acceso a actividades artísticas y culturales en lugares afectados por la guerra. El objetivo central fue hacer

más fuerte el tejido social y emocional de los participantes ejecutando talleres creativos como acciones de memoria y perdón simbólico. combinó laboratorios de investigación-creación, educación artística abierta a todos y mejorar las organizaciones en 131 pueblos de 11 zonas PDET, alcanzaron a unas mil personas incluyendo 160 niños, niñas adolescentes y jóvenes. Este antecedente es muy importante para la investigación actual porque muestra el poder que tiene el arte como un instrumento para cambiar la sociedad y aprender emociones en ambientes educativos. Como lo indica el reporte: “el arte y la cultura son sanadores y fortalecen el tejido social a través de los saberes fuerzas que afloraron en las juntanzas realizadas” (Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes, 2023, p. 19). Entre los logros se destacan, el fortalecimiento de habilidades sociales emocionales la muestra de saberes locales y creación de lugares seguros para la cultura. Al fin esta experiencia apoya introducir el arte en nuevas ideas de educación que quieren ayudar al bienestar emocional y social; de los estudiantes.

Rosas Garzón, C. A. (2024) desde Colombia desarrollaron un estudio sobre Arte digitales como estrategia para enseñar el aprendizaje y fuerte mejoramiento de la lectura y escritura, en esto usaron elementos artísticos digitales para observar los resultados sobre el efecto en la comunicación. El estudio se centró en estudiantes de grados tercero a quinto de básica primaria, utilizando una metodología cuantitativa con diseño cuasi-experimental. Las investigadoras hicieron pruebas antes y después de una clase con arte usando computadores para observar si mejoraba en cuanto a la lecto – escritura. Lo hallado fue “El arte digital, al ser una herramienta visual y expresiva, permite desarrollar no solo la motricidad fina, sino también la creatividad y la capacidad de interpretar símbolos y signos que son fundamentales en la lectoescritura” (Rosas Garzón, C. A. (2024), p. 30). Los datos mostraron una mejora en las habilidades de lecto – escritura, lo que afirma el potencial del arte digital como herramienta para enseñar. Este hallazgo

es muy útil para la investigación actual, dado que muestra cómo los medios digitales artísticos no sólo impulsan la creatividad, sino también el pensamiento verbal y la comunicación. Y en consecuencia crecimiento emocional.

Botero Villegas (2024), desde la Universidad Nacional de Colombia, realizó un estudio titulado Una mirada a la presencia de las TIC en programas de pregrado de artes en Colombia para observar cómo las nuevas tecnologías se mezclan en las clases de 30 programas universitarios sobre artes plásticas y visuales del país. Este estudio utilizó un método modelo mixto y una investigación basada en análisis de información en línea, enfocándose en secciones como lugares de difusión digital, clases, talleres e innovación digital.

Su objetivo principal fue mostrar el grado de uso de las TIC en la educación artística superior en Colombia y enseñar tanto los progresos como los problemas en este campo. El estudio halló que aunque hay una gran cantidad de espacios con herramientas digitales nuevas y clases en línea en algunos cursos, no hay una adecuada difusión por lo que no es claro quiénes pueden acceder a ello, sin embargo “Los laboratorios especializados con herramientas TIC facilitan la experimentación en nuevos medios como el arte interactivo, la realidad aumentada, la realidad virtual y la inteligencia artificial aplicada al arte, promoviendo innovación y vanguardia en la producción artística” (Botero Villegas, 2024, p. 15). Este antecedente resulta útil para esta investigación porque enseña como el uso de medios digitales en la asignatura de arte, no solo ayuda a la creación y a la mejora en la manera de aprender, sino que igualmente ayuda a que más personas puedan experimentar sobre arte creando espacios para aprender. También promueve la habilidad para usar tecnología en un ambiente educativo moderno del arte.

Pulido Fonseca (2023), desde la Universidad Cooperativa de Colombia, hizo un estudio titulado El arte como forma para mejorar habilidades sociales en niños, niñas, adolescentes post pandemia

del año 2020, El objetivo del estudio fue aprender cómo el arte, en sus variadas facetas, ayuda al crecimiento de habilidades sociales en los jóvenes y niños después del confinamiento por la enfermedad de COVID-19. “La construcción del texto se basó en la revisión sistemática de la literatura analizando cincuenta y dos artículos de revistas latinoamericanas y europeas” (Pulido Fonseca, 2023, p. 21). El autor pone los descubrimientos sobre grupos importantes como la expresión de emociones, el solucionar problemas y reforzar la comunicación. También subraya el uso del arte como una forma de ayuda y enseñanza para reparar el tejido social en escuelas y comunidades. “El arte como expresión ha logrado que en cada obra haya evidencia de sentimientos y manifiestos personales, políticos, críticos o religiosos” (Pulido Fonseca, 2023, p. 23).; esta demostración tangible generó cierta alteridad en la vida social y en los procesos cognitivos; la consecuencia de esta alteración psicosocial son los nuevos patrones conductuales e identidades volátiles. Este antecedente es muy importante para la presente investigación porque enseña lo bueno que es el arte como forma para ayudar al bienestar emocional y social de jóvenes. Apoya la idea de que las prácticas artísticas —incluyendo las digitales— pueden ser modos cambiantes para el aprendizaje emocional, la convivencia escolar y la unión en escuelas durante momentos difíciles y al reconstruir.

#### **4.2 Antecedentes internacionales:**

González Zamar y Abad Segura (2020) elaboraron un estudio titulado Implications of Virtual Reality in Arts Education: Research Analysis in the Context of Higher Education Implicaciones de la realidad virtual en la enseñanza de arte: Un análisis en el ámbito de la educación superior (traducción propia). El Objetivo de esta investigación es examinar el efecto de realidad virtual (VR) en la educación del arte dentro de la educación, detectando tendencias, y actores claves. La Metodología utilizada se basa en Investigación cuantitativa con diseño bibliométrico. Usa

herramientas como VOS Viewer para observar cómo se unen los grupos, los temas y las nuevas ideas. El trabajo se realizó con 1,296 lecturas escolares en Scopus hallados entre 1980 y 2019, sobre la VR en contextos artísticos educativos. Se examinaron autores, instituciones, y palabras clave para hacer un mapa del universo investigativo global. Los resultados de esta investigación muestran un gran aumento en los estudios en la última década, destacando EE. UU, Reino Unido y China como pioneros en ciencia. basadas líneas temáticas principales para poder aprender en ambientes virtuales, creatividad, gamificación y crecimiento de habilidades emotivas. La investigación destaca que la VR no solo cambia formas de enseñar sino también estimula a la identidad, novedad y el poder de expresión en los alumnos. “Las artes ayudan a los estudiantes a desarrollar la creatividad, la flexibilidad, la expresividad y la adaptabilidad a las situaciones de la vida. Por lo tanto, existe evidencia clara de que el aprendizaje creativo no es solo una disciplina emocional, sino que también requiere profunda reflexión y rigor intelectual promoviendo el aprendizaje” (p.4). El aporte de esta investigación con este antecedente apoya la noción en donde la tecnología digital proporciona a los alumnos el desarrollo de pensamiento crítico sobre quiénes son y como expresan sus emociones, se enfoca en enseñanza con ideas necesarias a través del arte digital

Ripoll Lluquet (2022), en España, presentó el estudio Adolescencia y emociones: arte como terapia educativa. El objetivo de este estudio procura entender cómo los jóvenes muestran sus emociones usando obras creativas, con particular atención a métodos visuales (ej., el stop-motion) en clases de secundaria. Este trabajo se desarrolló en el Colegio Maristas Chamberí (Valencia) entre estudiantes de 14 a 16 años que mostraron emociones mediante una actividad de arte con sonido y vídeo. La idea se dio porque era necesario crear espacios seguros para mostrar emociones sin usar mucho el dialecto común. El método utilizado es un enfoque cualitativo

combinado con análisis de contenido. Los alumnos participaron en talleres para crear vídeos, de stop-motion que luego fueron vistos por su sentido emocional y simbólico. También, se recolectaron ideas personales y se hizo mirada activa de como creaban. el resultado obtenido con esta investigación es que los jóvenes podían expresar emociones fuertes (como tristeza, temor o esperanza) por medio de sus obras. Especialmente el método de stop-motion les ayudó a manejar sus emociones sin barreras, rebajando la vergüenza o el miedo al juicio del grupo. “En nuestra sociedad, donde lo visual está cada vez más presente, un buen uso de los medios audiovisuales ayuda a captar la atención del público espectador” (p. 812)

Se concluyo que el arte audiovisual es muy útil para apoyar el control de sus emociones, porque brinda un lugar seguro y claro; en contraste respalda este proyecto de investigación al hacer parte de la visión para incorporar clases virtuales de artes visuales dado que se propone una importante idea para observar el alumno, y su habilidad para crear espacios donde no haya necesidad de hablar pero siendo escuchados por medio de su participación en las aulas virtuales

Avelaíña Salud Mental (2022) evaluó en España el taller de educación emocional con adolescentes entre 13 y 16 años. Su objetivo se basó en evaluar el efecto de una clase sobre emociones en el manejo y control del sentir de alumnos entre 13 y 16 años. presento un como antecedente que el curso se creó debido a un gran temor por la salud mental después del encierro. La Asociación Avelaíña lo ejecuto con colegios españoles y se llevó a cabo en escuelas secundarias. Tuvo seis clases animadas sobre el saber de las emociones, el expresar los sentimientos y evitar el estrés a través de formas activas y de reflexión "El taller ha ayudado al alumnado a aprender nuevos conceptos, reflexionar y entender mejor cómo funcionamos las personas en el plano emocional. Pero también ha abierto una conversación sobre salud mental y un canal por el que pedir ayuda si algún"(pg. 2). la metodología empleada se basa en el diseño

cuasiexperimental pretest posttest. Hubo estudiantes entre 13 y 18 años (sobre todo entre 13 y 16), desarrollando test sobre cómo se ven a sí mismos y con otros, entender emociones y controlar sus acciones. El taller, con diferentes temas, tuvo juegos, roles, trabajos en equipo, formas mentales para pensar y reflexión propia. En sus resultados se evidenció después del taller, se vio una mejora media en casi todas las áreas evaluadas, especialmente en autorregulación emocional. Los participantes dijeron que tenían más capacidad para saber, nombrar y manejar sus propias emociones, así como un mejor entendimiento para los otros. Como conclusión el taller mostró ser de gran ayuda para mejorar la inteligencia emocional en jóvenes de colegio en básica secundaria, marcando lo fácil que es hacerlo en cualquier lugar. También, dejó claro que puede haber trabajo en equipo entre colegios y grupos de salud para crear un mejor bienestar emocional en jóvenes. el Aporte a este proyecto de investigación se basa en La evidencia de efecto bueno de dinámicas psicoeducativas mixtas con arte y pensamiento se Concluye: El estudio encontró que el arte digital es un medio muy importante para que los niños puedan enseñar sus sentimientos de manera gráfica y única. Al dejar utilizar elementos visuales como forma de habla emocional, se ayuda a una mejor comprensión de las emociones dentro del colegio. El aporte a este proyecto de investigación: Es fuerte el sentido mental y claro que este estudio ofrece al diseño de las clases del taller de fotos sugerido. La comprensión del color y la figura como medios de sentir aprueba el uso de la foto digital como herramienta para mirarse a sí mismo y mostrar emociones en alumnos de grados 8.º y 9.º del Colegio Reino de Holanda. Así, se hace más fuerte la idea de unir la enseñanza artística con el sentir bienestar emocional desde un lado delicado, e importante.

Clark-Fookes (2023), en Australia, realizó un estudio sobre el diseño y forma en que se implementó el taller interactivo Creature Interactions, allí se mezclaron: arte, tecnología y enseñanza para niños de entre cinco y ocho años. Aunque el público era infantil, hay datos muy

importantes sobre lo que siente la educación artística digital. En ese contexto, la autora muestra que al agregar reglas pedagógicas ('restricciones que ayudan'), se logró equilibrar el uso de la tecnología y demostró empatía entre los niños. Según el estudio, “parece que la empatía ha llegado al salón” (traducción propia) (p. 8), lo que significó un cambio emocional en la manera que los los alumnos se comportan durante las actividades creativas. El estudio está enmarcado en un enfoque cualitativo de investigación basada en la práctica artística y pedagógica, específicamente dentro de un estudio de caso. Este cambio se atribuyó a una mezcla equilibrada de saberes de tecnología, educación y arte, dentro del modelo TPAACK. (Conocimiento tecnológico, pedagógico, estético, del arte o disciplina artística específica, y contenido) ayudando a tener conexión emocional y con el uso del arte. Así que, “cuando estas áreas del saber se unen, se crea un conocimiento nuevo” (Clark-Fookes, 2023, p. 11). Este evento fuera del país de origen apoya la idea de que las clases de arte con ayuda de tecnología, son positivas, no solo hacen mejorar la capacidad de mostrar lo que siente sino también mejora el estado de ánimo con la creación empática, el sentimiento agradable y la unión del arte. esta investigación es un gran ejemplo de enseñanza y al igual que el presente estudio, desea la unión de las emociones, lo artístico y lo tecnológico en un aula virtual.

Yap y Lee (2024), de la Universidad Sunway en Malasia, desarrollaron un sistema llamado Break Times, una actividad inmersiva de arte terapia con realidad virtual (VR) pensada para jóvenes que sienten mucho estrés. La idea mezcla herramientas digitales que se usan con actividades donde se puedan mostrar sus emociones a través del arte, para mejorar el bienestar emocional en escuelas y espacios educativos. El método de estudio se desarrolló con diseño cuantitativo pre-post, enfocado en la aceptación del usuario y en medir cambios en los niveles de estrés. La intervención se creó apoyada de una terapeuta de arte calificada, y llevada a cabo en un estudio

con 10 alumnos. En las sesiones, los usuarios trabajaron con materiales de arte digital en un espacio tridimensional regulado, usando un casco VR y mandos táctiles.

Según las autoras, “los resultados mostraron una reducción significativa en los niveles de estrés luego del uso la plataforma” (Yap & Lee, 2024, p. 1). Los alumnos manifestaron experimentar “calma, concentración y autoexpresión positiva” (p. 1). Uno de los importantes avances del estudio muestra lo útil que llega a ser el arte y la tecnología como medios para impulsar la calma emocional, especialmente cuando se están desarrollado con ideas terapéuticas, estéticas y de enseñanza juntas. La vivencia "Break Times" trae muestras reales sobre cómo las tecnologías y como la realidad virtual, pueden ser combinada en espacios para ayudar a los estudiantes con sus habilidades emocionales, lo cual es muy importante para procesos educativos entrelazan con bienestar y fantasía como la que se muestra en este estudio.

Hartanto, Fauziah, Moog, Rizal, Herdiansyah y Hanum (2025), desde Indonesia y Filipinas, Elaboraron un estudio llamado Arteterapia en Línea para la Educación de Salud Mental en Adolescentes: Revisión Sistemática y Futuras Perspectivas”, donde se observan las consecuencias de la arteterapia virtual sobre la salud mental en adolescentes. el objetivo de este estudio se basó en hallar cuán grande es el impacto de estas ayudas en jóvenes de entre 12 y 18 años que presentan problemas con sus emociones, como el miedo, la tristeza o dificultad para controlarse.

“la investigación utilizó un método cualitativo con diseño de revisión ordenada para combinar y examinar pruebas existentes acerca del arte terapia virtual para salud mental de adolescentes” (p. 237). Entre los descubrimientos más llamativos, se concluyó que los jóvenes que tomaron clases de arte terapia digital mostraron mejoras en su regulación emocional, baja de signos de ansiedad y de tristeza, y una mayor habilidad para expresarse con símbolos. "la investigación muestra que

el arte virtual permite a los jóvenes "dar a conocer sus emociones en un espacio seguro digital, de manera positiva disminuye síntomas de ansiedad, tristeza y estrés" (traducción propia) (pg. 238). También se concluye que estas funcionan mejor al incluir plataformas en línea como lugar acciones creativos, ya que llaman la atención de los jóvenes de hoy ya que han crecido en medio de la tecnología. El anterior estudio apoya esta propuesta porque muestra que usar tecnologías artísticas digitales no solamente mejora la fase creativa sino que promueve el control emocional de los estudiantes especialmente cuando se usan en espacios educativos con plataformas en línea.

Ozkan (2022), en Turquía, realizó un estudio titulado *Investigation of Secondary School Students' Anxiety and Lesson Participation towards Visual Arts Lesson*, con el fin de conocer cómo la ansiedad influye en la participación de los estudiantes en las clases de artes visuales. El estudio se aplicó en colegios públicos de Ankara, Konya y Mersin, para estudiantes 286 de entre 12 y 15 años. su Objetivo fue identificar si existía relación entre los niveles de ansiedad y el grado de implicación en las actividades de clase, teniendo en cuenta variables como el grado escolar, el género y el rendimiento académico. "La investigación utilizó un método cuantitativo con diseño relacional para observar la relación entre el miedo y el acto de participar en clase de arte" (p. 410). Se usaron dos herramientas aprobadas: una para medir el miedo a la asignatura de arte, y otra para medir la participación en esta clase. Los datos enseñaron que los alumnos de los grandes (7° y 8°) sufrían más miedo y menos colaboración que los más jóvenes (5° y 6°).

como resultado las artes visuales pueden parecer un espacio expresivo, el contexto emocional en el que se desarrollan influye directamente en la disposición del estudiante. Este estudio muestra que, aunque las artes visuales puedan ser un lugar expresivo, las emociones que se procesan a su alrededor afecta directamente los deseos del estudiante para tomar parte. Así, se destaca la importancia de crear entornos digitales de arte que no solo estimulen la creatividad, sino que

también ayuden a disminuir la ansiedad y aumentar la participación emocional y activa, tal como se propone con el uso del aula virtual en esta investigación.

## 5. Marco teórico y conceptual

El presente marco teórico tiene como propósito fundamentar conceptualmente los ejes centrales de la investigación nombrada Lienzos digitales: aula virtual para el manejo emocional y el aprendizaje en artes visuales, que busca fortalecer el bienestar emocional de estudiantes de los grados 8° y 9° del Colegio Reino de Holanda por medio de estrategias artísticas mediadas por tecnologías. En este capítulo se muestran los conceptos, teorías y enfoques que apoyan la idea, entre ellos: las emociones en el ámbito educativo, la inteligencia emocional, el arte como forma de expresión y de enseñanza, el uso de aulas virtuales, el modelo STEAM la metodología del aula-taller. así logramos comprender por qué es importante unir las artes y tecnología como herramientas para el desarrollo de emoción y creatividad en entornos escolares hoy.

Este marco teórico no solo pone en contexto la idea desde una vista pedagógica y emotiva, sino que también inicia un diálogo con fuentes recientes sobre la función activa del alumno en lugares de estudio en línea. Es muy importante observar como el arte puede mejorar las habilidades e sociales y emocionales en jóvenes, en especial cuándo se usa mediante plataformas virtuales como Q10. También se explora un método de enseñanza que fomentan la creatividad, la independencia y la forma de solucionar problemas reales permitiendo unir el arte, la tecnología y el crecimiento personal en una experiencia significativa para los alumnos. El aula – taller se muestra como estrategia metodológica para implementar un entorno formativo flexible y significativo (Eco, 2001; Goleman, 1995; Mayer, 2002; Salinas, 2004)

## **Educación emocional en contextos escolares**

La enseñanza de las emociones ha ganado importancia actualmente en la institución educativa, pues se considera una parte clave del crecimiento completo del ser humano. No es solo agregar un tema a los estudios normales, sino adicionarle las tareas diarias de clase, sobre todo en tiempos de cambio como la adolescencia. Como dice Bisquerra (2003), la educación emocional es: “Un proceso educativo, continuo y permanente, que pretende potenciar el desarrollo emocional como complemento indispensable del desarrollo cognitivo, constituyendo ambos los elementos esenciales del desarrollo de la personalidad integral” (Gutiérrez Nahmias M. p.20)

Esta afirmación refuerza la idea de que la escuela no debe limitarse a la enseñanza de temas, sino que tiene que apoyar el bienestar emocional como parte muy importante de la formación de los jóvenes. Etapa Clave: los participantes de esta investigación pertenecen a los grados 8° y 9°, con edades entre 13–15 años, afrontando un momento clave del crecimiento emocional llamado "identidad vs confusión de roles" según Erikson (1968), donde: se cambia la creencia que tienen de sí, las emociones se hacen más fuertes, se aumenta el deseo de unirse a un grupo y ser visto desde una perspectiva social. la UNICEF (2021) reporta que los programas de educación socioemocional dirigidos a personas jóvenes “mejoran significativamente el bienestar y el rendimiento académico” lo cual vincula directamente con los objetivos de esta tesis.

El modelo CASEL Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning (CASEL) habilidades emocionales. el cual muestra cinco habilidades importantes: autoconciencia, autorregulación, conciencia social, habilidades de relación y toma de decisiones responsables. Según CASEL (2020) estas capacidades “son la base de identidad sanas, manejo emocional y creación de vínculos saludables (p. 1)”. “Estas competencias ayudan a los jóvenes a

integrar emociones, pensamientos y conductas para alcanzar metas personales y colectivas, establecer relaciones empáticas, y tomar decisiones responsables” (párr. 3).

La evidencia científica respalda estos fundamentos: un metaanálisis de Durlak et al. (2011), con más de 270.000 estudiantes, revela que los programas de aprendizaje socioemocional (ASE) llevan a: • mejores en habilidades emocionales • ascenso del rendimiento académico • disminución de comportamiento negativo • mejor convivencia en la escuela. Esto muestra que el bienestar no es solo un agregado al plan de estudio “Los participantes en programas de aprendizaje socioemocional demostraron mejoras significativas en habilidades emocionales, actitudes, comportamiento y rendimiento académico que representaron un incremento de 11% en el desempeño” (p. 409).; es una ayuda activa para mejorar la calidad de la educación. unión con la tesis

Desde una perspectiva normativa, en Colombia la Ley 1804 de 2016, llamada De Cero a Siempre, y más recientemente la Ley 2383 de 2024, reconocen la gran importancia de mejorar la educación emocional desde las primeras etapas escolares. Esta última dice que las instituciones deben contar con programas de desarrollo socioemocional entre sus asignaturas y que su contenido Llegue a todas las áreas del saber.

Este análisis se fundamenta en esa ley y datos reales para sugerir una manera de enseñanza centrada en las emociones por medio de las artes visuales en un ámbito digital, es el uso adecuado de la plataforma Q10. incorporándose como un espacio con herramientas tecnológicas pero muy humano donde se mejora la gestión emocional, la empatía y el entendimiento propio como columnas del aprendizaje.

En este sentido, la enseñanza de emociones no puede comprenderse sin tener en cuenta las características propias del grupo de edades al que va dirigida. Por eso, a continuación, se explora

más a fondo la adolescencia como momento importante del crecimiento emocional retomando ideas sobre desarrollo psicosocial que apoyan la razón por la cual es clave actuar de manera pedagógica en esta fase vital de la vida. Esta expansión ayuda mejor a las necesidades de los jóvenes 8° y 9°, grupo clave para este análisis.

### **La adolescencia como etapa importante del desarrollo emocional.**

Esta etapa del crecimiento y su desarrollo emocional, es marcada por cambios físicos, mentales y sociales que requieren un cuidado extra en ambientes escolares. Según Erikson (1968), esta etapa se refiere al momento de "Identidad vs Confusión de Roles" donde los adolescentes se cuestionan "¿Quién soy yo y a dónde voy?", comenzando una búsqueda fuerte por su identidad personal, mientras exploran valores, roles y creencias: Esta parte cambia mucho la salud mental y construye el valor propio. Como dice Verywell Mind (2025): "Durante la adolescencia, la transición de la infancia a la adultez es especialmente importante. Los adolescentes exploran quiénes son como individuos, buscan establecer un sentido del yo y pueden experimentar con diferentes roles, actividades y comportamientos" (párr. 1).

Por ello, apoyar a este grupo no es solamente una opción, menos aun cuando tienen dificultades emocionales, sociales y escolares normales para su edad. Desde una perspectiva educativa representa una buena forma para fortalecer habilidades como control propio; entender las emociones otros y tomar decisiones correctas.

Desde el punto de vista educativo, la adolescencia es una forma de hacer más fuertes habilidades como autocontrol, entender a los demás y tomar decisiones acertadas.

La puesta en marcha de esta propuesta en el Colegio Reino de Holanda, para alumnos de 8° y 9°, se basa en un grupo de estudiantes que vive cambios importantes en su forma de ser. Al usar el

arte visual por medio de una herramienta tecnológica como por ejemplo el computador se incorpora contenido que permita expresar sus emociones y se abren espacios que ayudan al alumno a observarse a sí mismo, reconocer lo que se siente y controlarlo apoyando su bienestar emocional y su crecimiento integral.

### **Aprendizaje significativo y teorías constructivistas**

Existe una gran conexión clara entre ambas teorías. El aprendizaje significativo implica la conexión de lo aprendido con el saber previo. Según Ausubel (1968), «la función principal del organizador es cerrar la brecha entre lo que el estudiante ya sabe y lo que necesita saber antes de poder aprender con éxito la tarea en cuestión» (p. 148) Las ideas sobre cómo aprendemos dicen que los aprendices activan sus propias comprensiones del mundo. Juntos, estos puntos sugieren que el aprendizaje profundo no significa solamente memorización; sino que también se trata de conexiones con la vida real y pensamiento propio.

Esta idea indica lo vital que es crear experiencias didácticas que se unan de forma activa con el conocimiento previo del alumno, dejando que el aprendizaje tenga lugar en situaciones reales y con valor emocional. Desde el punto de vista constructivista, escritores como Vygotsky (1978) destacan que aprender es crear a través de la mezcla social, especialmente en la parte del desarrollo cerca, que significa el lugar entre lo que un alumno puede hacer por su cuenta y lo que puede lograr con ayuda. Como dice el autor, «lo que el niño puede hacer en colaboración hoy, podrá hacerlo por sí solo mañana» (Vygotsky, 1978, p. 88). Esta manera de pensar hace notar el papel importante de la unión en la enseñanza, lo cual la institución educativa puede crecer en aspectos activos que promuevan la participación, el diálogo y construcción de conocimiento juntos.

Complementando este enfoque, Jonassen (1999) dice que los espacios de aprender que son constructivistas deben ofrecer tareas reales, grupales y enfocadas en la resolución de problemas. Para el autor, «la clave del aprendizaje significativo es la autenticidad de la tarea o problema, y la apropiación del mismo por parte del estudiante que intenta resolverlo» (pp. 217–239). En este sentido, no es solo se trata de obtener un contenido sino una construcción activa basada en la experiencia y el pensamiento crítico

En contexto con esta idea, Eisner (2002) sugiere que las artes se activan y mejoran tipos de pensamiento que muy pocas asignaturas logran tocar. Aunque su manera de abordar no se ajusta exactamente a la teoría del aprendizaje significativo, comparte sus principios constructivistas al pensar que el arte deja crear sentido mediante la experiencia estética. Para este autor, «una forma de reflexionar sobre los asuntos relacionados con la satisfacción es reconocer que, básicamente, existen razones para hacer algo» (Eisner, 2002, p. 203). El arte, en vez de transmitir datos con métodos simples se vuelve una forma especial para desarrollar procesos cognitivos complejos a la hora de pensar; también ayuda al razonamiento simbólico y a crear conocimiento propio. Esta visión se une con los puntos de vista de Vygotsky y Piaget en el apoyar la importancia del entorno, la ayuda y la experiencia para construcción del saber.

En grupo, los aportes de Ausubel ofrecen aportes sobre los planteamientos que ayudan a conectar con el aprendizaje significativo; mientras que las ideas de Vygotsky, Jonassen y Eisner mejoran este entendimiento al subrayar lo importante que son el estudiante, las relaciones inter personas y el aspecto artístico como proceso clave del aprendizaje significativo

## **El arte como mediador cognitivo y emocional**

En las últimas décadas, se ha hecho más claro que el arte es una herramienta que promueve el crecimiento. Esto se da, sobre todo, en las áreas cognitiva y emocional. Esta idea se ha presentado más fuerte con nuevos estudios que muestran cómo desarrollar espacios artísticos en la escuela puede ayudar a controlar las emociones, pensar de forma diferente y estar bien en especial en los jóvenes.

El arte, participa como un léxico de símbolos, funciona como un camino claro para el crecimiento emocional y mental del ser humano, ya que deja procesos internos de crear símbolos, dar nuevos sentidos y unirse con la propia identidad. Tal como dicen Lavric y Soponaru (2023), “el arte proporciona al niño un medio alternativo, más holístico, analógico y metafórico de comunicación y expresión, que va mucho más allá de las palabras, habla más que cualquier otro lenguaje y le permite canalizar la dinámica de sus emociones” (p. 611). Este tipo de demostración, que proporciona el lenguaje verbal es clave en lugares con personas que necesitan ayuda especial, donde la información emocional necesita formas más abiertas y cuidadosas. Su estudio centrado en arteterapia con alumnos que tienen necesidades especiales mostró que estas acciones hacen más fuerte la empatía, la buena conducta hacia los demás y el control de emociones. Un estudio como resultado en *Frontiers in Psychology* (2022) también observó el papel de la creatividad emocional en la clase de arte. Se concluye que este tipo de creatividad ayuda a la imaginación, al uso de símbolos y a conectarse mejor con el mundo alrededor. Estos procesos al mismo tiempo fortalecen habilidades grandes como pensar, entender su propio proceso de aprender y crear significado; claves para un aprendizaje hondo y que cambian espacios y circunstancias. Además, Pratiwi, Sukmayadi y Nugraheni (2023) sugiere que aprender sobre arte puede estar dentro de las asignaturas básicas para enseñar social-emocional (SEL). fomenta habilidades como saber sobre sí mismo, entender a otros, controlar las emociones y mejorar las relaciones con otras personas.

Los escritores dicen que "actividades de arte son un lugar natural y fácil para niños expresar lo que sienten, crear palabras sobre emociones y mejorar como relacionarse con otros" (p. 3). Esto indica que las actividades artísticas crean un espacio bueno para revisar y mostrar emociones, sobre todo durante la adolescencia, etapa llena de grandes cambios en quien soy y cómo me siento. Esta idea puede ser utilizada para diseñar experiencias educativas en línea usando el arte donde las tareas no solo sean sobre habilidades técnicas sino también examinar emociones ayudando un desarrollo integral al poner el aprendizaje artístico en espacios virtuales como el aula-taller propuesto por esta investigación se promueve una interacción más consciente, emocional y única.

Por su parte, Hadijah (2024) subraya que "la educación artística ha sido considerada desde hace tiempo como un vehículo para el aprendizaje emocional y social" (p. 2). Desde su forma de analizar las situaciones, ella sugiere que las metas emocionales deben ponerse con claridad en la planeación y revisión de las clases de arte, ofreciendo un mejor efecto educativo de estas acciones. También, remarca que maneras como la improvisación, el juego de roles y trabajo juntos se crean lugar seguro para el crecimiento emocional y mental de los estudiantes. El incorporar el aula-taller virtual para la clase de arte propone bienestar emocional como el aprendizaje de habilidades emocionales importantes para la vida.

En general, estas investigaciones concluyen que el arte no solo tiene valor por su belleza o por expresar emociones, sino que también es un recurso muy importante para la enseñanza del desarrollo emocional y cognitivo del estudiante. Al usar estas ideas en un espacio digital se crea una experiencia educativa que satisface las necesidades emocionales, mentales y sociales de los alumnos en el colegio.

## Plataformas digitales y aprendizaje autorregulado

El uso de plataformas online y el desarrollo autónomo para su aprendizaje, articulan Desde el enfoque de las ecologías digitales, Castañeda y Adell (2013) introducen el concepto de Entorno Personal de Aprendizaje (PLE), las plataformas en línea prometen un espacio activo y diverso para aprender de manera autónoma, y al ritmo del estudiante. Desde la perspectiva de las formas digitales, Castañeda y Adell (2013) traen la idea de Entorno Personal de Aprendizaje (PLE), que es el conjunto de herramientas, fuentes de info, conexiones y actividades que la persona utiliza para aprender con conciencia. Los autores afirman que “en el PLE de las personas se integran, además de las experiencias clásicas que configuraban nuestro aprendizaje en la educación formal, los elementos de aprendizaje no formal e informal que han crecido y se han diversificado con la cultura digital” (Castañeda & Adell, 2013, p. 15). Esta visión es muy útil cuando observamos cómo funcionan las plataformas en la enseñanza secundaria porque deja ver cómo los alumnos crean vivencias de estudio que van más allá de lo que se espera de ellos. Los

Esta visión observa la mezcla de formas y tiempos para aprender, y va con la idea actual de la investigación al usar la plataforma web cQ10

que une el arte y el avance propio del alumno. En este sentido, los espacios virtuales de aprendizaje (SVA) han cambiado ahora la información a espacios donde todos participan, lo que ayuda a crear conocimiento. El mejoramiento de habilidades como planear, reconocerse a sí mismo y pensar que esos espacios proporcionan un buen ambiente. Rodríguez y Espinoza (2017), citando a Bello Díaz (2005), describen los EVA como un “espacio de construcción social virtual que es representacional, distal, y multicrónico, mediado por aplicaciones para que los docentes y los estudiantes interactúen” (p. 33). Este método resalta el aprendizaje con ayuda tecnológica; donde la plataforma no solo ayuda al contenido a ser alcanzado sino que forma nuevos métodos

de enseñar y aprender. De manera muy parecida, el punto de vista de las ecologías digitales del aprendizaje incorpora su información como se encuentran plataformas, grupos de práctica y espacios en línea.

Islas Torres y Carranza Alcántar (2017) describen estos espacios como “un paradigma de los futuros sistemas de educación, soportados en las tecnologías de la información y las comunicaciones” (p. 5). Este modelo ve que hay formas abiertas, que se mezclan entre sí y que se adaptan, donde los estudiantes pueden encontrar aprendizajes reales y en equipo, más aún en lugares difíciles. Desde esta mirada, el hacer una plataforma tipo sala-taller debe juntar herramientas tecnológicas y formas de enseñanza que dejen hacer trabajos propios y mostrar arte como formas de encontrar sentido.

Para finalizar, la transformación digital en América Latina ha demostrado la necesidad de cambiar los procesos institucionales que tienen que ver con las plataformas. Ramírez Montoya (2020) dice que: “respecto a los retos de transformación digital, deberán extenderse los recursos educativos, continuando con la capacitación de profesores y docentes en general, e incorporando teleconferencias con profesionales invitados tanto de otras universidades nacionales e internacionales, como también de distintos ámbitos” (p. 127).

. Esta declaración muestra que los espacios en línea no solo necesitan tecnología sino también personas capaces y una mente abierta para promover experiencias de aprendizaje duraderos. Por lo tanto, las plataformas dejarán de ser simples formas de entrega y se convertirán en lugares para enseñar que permiten al alumno tener una experiencia activa, pensativa y creativa.

## **Tecnología educativa y plataformas virtuales**

En los últimos años, el avance de la tecnología ha cambiado en gran medida los sistemas educativos, creando nuevos métodos de enseñanza y aprendizaje con ayuda de plataformas digitales. En particular, la enfermedad del COVID-19 aceleró su uso y fue allí donde la tecnología no era solo ayuda sino eje principal en procesos de enseñanza.

La tecnología educativa, en esto, no solo es el uso de computadores, sino que también significa cambiar en gran medida los métodos de enseñanza actuales. Archila Garavito (2023) dice que “la virtualidad debe cambiar de ser un método rápido a convertirse en un plan de enseñanza que une todo” (p. 25). Esta frase indica que el cambio no debería ser solo sobre la tecnología, sino que debe contener la intención de enseñar, lo que se planea y el apoyo emocional. Este nuevo método se conecta claramente con el tema de Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA), que han cambiado espacios para crear conocimiento juntos. Según Rodríguez y Espinoza (2017), usando las palabras de Bello Díaz, un AVA es un “lugar virtual social donde se construye algo, que es reflejo de la realidad, distante y multitrófico, con ayudas de apps para que docentes y estudiantes trabajen juntos” (p. 33). Estos espacios prometen enlazar el componente educativo, técnico y emocional, sobre todo en niveles como la enseñanza secundaria donde el desarrollo personal y ser independiente son muy importantes. En el contexto de Latinoamérica, la OEI (2021) manifiesta que uno de los grandes problemas es asegurar que la unión de tecnología prometa métodos pedagógicos efectivos. Como explican Furman et al. (en OEI, 2021), “es la forma de enseñar, no la tecnología, lo que puede dar éxito en las clases online” (p. 245). Esta idea destaca que la atención debe quedarse en el diseño educativo y no solo en la herramienta como, fomentando así la reflexión, la creatividad y la participación activa de los alumnos. Por su parte, Islas Torres y Carranza Alcántar (2017), desde una visión de ecologías digitales del aprendizaje, mencionan que

los espacios digitales “muestran un modelo de los próximos sistemas de enseñanza, apoyados en la tecnología de la información y en las comunicaciones” (p. 5). Esta perspectiva nota que las plataformas no son espacios cerrados sino ecosistemas abiertos donde los alumnos pueden juntar vivencias formales, casuales y personales para lograr aprendizajes mejores.

En momentos de crisis y movimiento, como los que han vivido grupos migrantes o débiles, la tecnología también llega como una opción real para mantener la entrada a la educación.

Zholdoshaleva et al. (2023), en su estudio para la UNESCO, dicen que “el mayor acceso a los aparatos digitales, la mejora de la conexión a Internet y el aumento de plataformas de aprendizaje en línea, han creado nuevos canales de enseñanza y preparación a las personas que se mueven” (p. 5). Aunque este estudio observó a personas desplazadas, su idea es muy útil en lugares como colegios en donde los alumnos necesitan flexibilidad apoyo emocional y nuevas maneras de aprender.

Finalmente, el estudio *La enseñanza para la vida en tiempos nuevos* (2021) muestra que hay que diversificar los métodos de enseñanza en donde sean más influyentes y activos, donde la tecnología no solo se convierte en herramienta, si no, también proporciona sentido ético, cambiante para el ser humano. En esta dirección, se subraya que “las tecnologías digitales pueden ser aliadas si son acompañadas por marcos de sentido que humanicen su uso en la escuela” (Escuela de Maestros, 2021, p. 13). Así, la tecnología escolar refuerza como recursos clave para cambiar el aprendizaje de los estudiantes en los cursos 8° y 9° del colegio Reino de Holanda, mejorando la expresión, libertad, y un aprendizaje lleno de sentido en espacios como el aula-taller que se sugiere en esta investigación. Si estas herramientas tienen un objetivo

pedagógico claro, pueden incorporar espacios mezclados donde las emociones, lo intelectual, y lo creativo se unen para encarar las necesidades verdaderas de los estudiantes.

### **Educación STEM, personalización y metodologías emergentes**

La educación STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas) se ha hecho más común como una manera de enseñar que se adapta bien a lo que el siglo XXI necesita. Su aparición en las instituciones educativas ha cambiado con el fin de implementar nuevos métodos de enseñanza, herramientas digitales y sistemas para cada estudiante que ayudan al pensamiento creativo, crítico ya resolver problemas en situaciones de la vida real.

En una revisión sistémica reciente, Flores Zaragoza, González Martínez y Vences Esparza (2024) muestran la eficacia del Aprendizaje con Proyectos, gamificación y búsqueda como tácticas clave en áreas STEM. Las autoras manifiestan que “tanto la educación STEM como el uso de metodologías activas cuentan con poca implementación en la educación básica” (p. 4), lo que muestra una falla entre lo beneficiosa de estos modos y su uso en clases. Esta nota sugiere que se debe mejorar la enseñanza, así como unir estas técnicas en el currículo, para promover el aprendizaje real y útil. Además, Núñez Rodríguez y otros (2023) muestran una mirada en América Latina donde destacan la necesidad de unir temas de ciencias, tecnología, ingeniería y matemáticas con capacidades socioemocionales. En su análisis indican que “estos métodos no solo incrementan la motivación y comprensión conceptual de los estudiantes, sino que también fortalecen la autoeficacia y resiliencia” (p. 2029) resaltando por completo el aprendizaje. Esta prueba es muy importante para instituciones educativas que cuidan de grupos vulnerables o en peligro de lograr su participación en este tipo de estudios como los colegios públicos en las ciudades grandes como Bogotá. Por su parte, Tinoco-Giraldo (dos mil veintiuno), en una tesis de doctorado hecha entre Colombia y Estados Unidos, mira cómo el apoyo especial puede aumentar

las maneras de aprender trabajos con ayuda de herramientas digitales. El autor manifiesta que “el e-mentoring mejora la percepción del dominio competencial de los estudiantes y fortalece los vínculos institucionales entre actores educativos” (pág. 153), lo cual muestra que aprender no es solo del contenido de la asignatura o el área, sino también de una adecuada supervisión y el adecuado uso de herramientas tecnológicas.

Este enfoque contiene la personalización abordada por Pinela Cárdenas (2024), quien observa el uso de la inteligencia artificial en espacios educativos. En su revisión afirma que “estos sistemas permiten adaptar en tiempo real los contenidos y estrategias pedagógicas a las necesidades de cada estudiante” (p. 9762), reconociendo la fuerza que tiene la IA para modificar la enseñanza normal. La opción captar en tiempo real el grado de participación, como lo hace el sistema RASEDS, ofrece nuevas formas de calificar y dar retroalimentación a los procesos de aprendizaje, haciendo de la enseñanza una vivencia más inclusiva, flexible y poniendo al alumno en el centro.

Estas búsquedas se unen en una idea de la enseñanza STEM como una oportunidad para combinar lo que pensamos, sentimos y las herramientas digitales. En el contexto de esta tesis, donde se sugiere un espacio virtual para aprender y crear con arte visual y bienestar emocional, estas ideas muestran lo importante del uso de espacios de enseñanza, guía especializada y herramientas digitales que apoyen la independencia, creatividad y aprendizaje claro.

## Evaluación del desarrollo emocional

En el ámbito educativo de hoy la educación sobre las emociones es muy importante para el crecimiento completo del estudiante. Entender, manejar y mostrar las emociones no solo ayudan al bienestar propio sino que también mejoran el aprendizaje, refuerzan la convivencia y dan una educación más humana y pensativa. Por esto, se considera cómo se desarrollan las emociones incluyendo talentos personales y también espacios escolares y formas pedagógicas para animar o detener a los estudiantes.

En esta línea, Heredia-Escorza, Gil-Rendón y Pasquel-López (2025) analizaron el efecto de un programa para mejorar el aprendizaje que transmiten los docentes en cuanto a las emociones en México, notando avances grandes en aspectos personales y de su desempeño laboral. Según la conclusión de las autoras, “el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales (HSE) en docentes repercute positivamente en su bienestar, sus entornos inmediatos y el ambiente escolar” (p. 7), muestra lo importante que es pensar en el crecimiento emocional de los maestros como una base para una enseñanza muy positiva. Esta visión es necesaria en la educación básica, donde el vínculo entre maestros y estudiantes forma parte clave del ambiente escolar.

Desde la visión infantil, Cevallos-Laverde, López-Lozada, Calero-Albán y Miguez-Loja (2025) observan el gran valor del crecimiento emocional en exalumnos de Educación General Básica en Ecuador. Su análisis indica que el manejo emocional y control propio son muy necesarios para el rendimiento en clases y la formación completa de los estudiantes (página 3). Esta idea apoya la urgencia de incluir programas que hagan fuerte la educación emocional desde etapas tempranas en escuelas, sabiendo que las emociones son clave del aprendizaje. A nivel de estudio, López-López y Lagos San Martín (2021) dan una opinión muy abierta sobre el aprendizaje de profesores, diciendo que sin un buen cuidado de emociones en los futuros docentes no es fácil

tener enseñanzas importantes. En sus palabras, “el poner juntos lo social y emocional va más allá de solo enseñarlo en la clase como tema [E.] toca lo profundo, la vida de cada profesor y su trabajo” (p. 19). Esta idea solicita un cambio del sentir docente, no como extra sino como de los soportes básicos de la capacitación para enseñar.

En un enfoque más vivaz, Meneses Luna y Valencia Arguello (2023) muestran cómo la educación del arte, al animar la expresión y la imaginación, se vuelve un camino bueno para trabajar el crecimiento emocional. Según los escritores, “la integración de lo socioemocional va más allá de enseñarlo en el aula como contenido y rescata lo ontológico, la vivencia de cada docente y su labor” (p. 19), lo que pone el arte como una herramienta integral para manejar lo que se siente a través de un modo simbólico y culturalmente importante.

En contraste, estas investigaciones proponen un vínculo claro entre el crecimiento de las emociones y el desarrollo cognitivo, social y pedagógico. por tanto, este planteamiento sobre el aula-taller mediante el aula virtual para la enseñanza de artes visuales en el colegio Reino de Holanda, para alumno de 8° y 9°, como espacio de mejorar las emociones, apoyan el incorporar herramientas digitales para trabajar en la labor de la enseñanza; creando así una escuela consciente, empática y transformadora.

### **El Aula-taller como estrategia metodológica en la enseñanza de las artes visuales**

El propósito de enseñar en el aula-taller se ha vuelto común como método activo y práctico el cual proporciona ayuda al proceso de aprendizaje en el campo de las artes visuales. Este proceso de enseñanza enlaza la teoría y la práctica en un solo lugar, permitiendo exploración, creación y pensamiento crítico mediante la exploración artística. La Universidad Nebrija (2023) indica que enseñar artes debe incluir formas activas que trabajen la creatividad, el pensamiento diferente y la

habilidad para expresar mediante símbolos. En este sentido, se cree que se debe “ Conocer los desarrollos teórico-prácticos de la enseñanza y el aprendizaje de las materias correspondientes.” (Universidad Nebrija, 2023, p. 20)

En el ámbito de los cambios escolares que promueven las nuevas herramientas digitales, el aula - taller para el estudiante ha cambiado a lugares mixtos y virtuales, conservando su modo activo, adaptable. Nuere (2002) dice "bien sabemos que podemos educar coincidiendo en el espacio y en el tiempo, también debe ser posible hacerlo de forma no presencial, y más concretamente asíncrona, donde lo único que cambia es el medio donde tiene lugar el acto educativo." (p. 88); de esta manera se hace más fuerte el método de enseñanza aula- taller. Esta mirada permite replantear el área escolar como un espacio creativo en el que los estudiantes toman parte de manera activa, apoyándose en herramientas tecnológicas que amplían sus opciones de expresión así mismo se continúa promoviendo el dialogo pedagógico junto con el acompañamiento docente.

El uso del aula - taller en la clase de artes también apoya la necesidad de fortalecer las habilidades del siglo XXI; como, la independencia, la autonomía, la experimentación y alfabetización visual. Moreno Ríos (2023) dice que “las nuevas posibilidades creativas que la pedagogía del arte sugiere a través de las innovaciones tecnológicas contemporáneas no son únicamente una herramienta para hacer arte, sino medios valiosos que ayudan al profesor y al estudiante a pensar en el arte” (p. 3). Así, el aula-taller, físico o digital, se queda como un espacio para mejorar habilidades al expresar aptitudes y reflexionar; incorporando un entrenamiento artístico completo que se ajusta a lo complejo del novedoso día a día.

A nivel práctico, el aula-taller se distingue por promover la creación conjunta del saber mediante la prueba directa con elementos, herramientas y modelos artísticos. de esta forma según sea necesario el interés del estudiante en consecuencia su participación se da activamente. Como lo

menciona la normatividad del programa de la Universidad Nebrija (2023), se deben desarrollar formas de enseñanza donde "Las acciones formativas se enmarcan en una metodología didáctica activa, en la que el alumno es el protagonista de su aprendizaje y el profesor es el experto en la materia" (p.5). Esta idea sobre cómo enseñar resulta especialmente justa para enfrentar las diferencias en el aula y estimular el pensamiento bien a través de acciones valiosas.

Finalmente, el aula-taller se entorna como un espacio ideal para fortalecer la sensibilidad hacia al arte, la libertad de expresión y el pensamiento divergente, habilidades importantes para el desarrollo integral del estudiante. En este espacio, equivocarse no se castiga, sino que se toma como parte del camino creativo. También, el docente como guía, y motivador de vivencias crea un ambiente seguro donde es posible adquirir nuevas experiencias desde el corazón, el instinto y la acción. En resumen, la aula-taller, la integración del pensar y sentir se ve como un medio óptimo para el cambio a través de las artes visuales en un proceso real y muy humano.

## **6. Pregunta problema**

¿Como incorporar la plataforma virtual Q10 proponiendo el bienestar emocional a través de un espacio de aprendizaje virtual de artes visuales en los estudiantes de grados 8° y 9° del Colegio Reino de Holanda en Bogotá?

## **7. Objetivos**

### **7.1 Objetivo general:**

Incorporar a plataforma virtual Q10 como estrategia pedagógica en la enseñanza de artes visuales para promover el bienestar emocional de los estudiantes de grados 8° y 9° del Colegio Reino de Holanda en Bogotá.

### **7.2 Objetivos específicos:**

1. Diseñar estrategias artísticas digitales que faciliten la expresión emocional y creativa de los estudiantes de grados 8° y 9° del Colegio Reino de Holanda en Bogotá a través del uso de la plataforma Q10.
2. Integrar recursos tecnológicos y plataformas educativas, como Q10, para favorecer la interacción reflexiva y el acompañamiento emocional de los estudiantes de grados 8° y 9° del Colegio Reino de Holanda en Bogotá a través del uso de la plataforma Q10.
3. Evaluar el impacto del aula virtual en el bienestar emocional de los estudiantes de grados 8° y 9° del Colegio Reino de Holanda en Bogotá a través del uso de la plataforma Q10 mediante instrumentos de seguimiento cualitativo.

## 8. MÉTODO Y DISEÑO

### ELEGIDO:

#### Método investigación acción

La actual investigación utiliza el método con enfoque cualitativo: investigación-acción, con el fin de cambiar y comprender lo que ocurre en la enseñanza en situaciones reales Johnson (2019), desde un punto de vista participativo y como cambia el entorno. Este método reacciona a la necesidad de observar, interpretar y hacer mejores las vivencias de los alumnos de 8° y 9° del Colegio Reino de Holanda, en cuanto al desarrollo de emociones y creatividad en la asignatura de artes visuales, a través del uso de un aula-taller incorporando la plataforma virtual Q10

La selección del método de investigación - acción se basa en su habilidad para unir la práctica de enseñar con crear conocimiento propio, permitiendo al investigador participar activamente en la situación de enseñanza para hacer grandes cambios. Johnson (2019), la investigación-acción se organiza en ciclos sin fin que tienen las partes de mirar, hacer planes, llevar a cabo, observar y pensar, dejando cambios lentos que hacen mejoras tanto entender el problema cómo usan las tácticas. Este método, también, se ubica dentro de la investigación educativa práctica, ya que comienza con un problema específico hallado en el colegio —la falta de expresión emocional y creatividad entre los estudiantes— y ofrece una solución pedagógica personalizada para cambiarlo. Según Kemmis y McTaggart (2005), la investigación-acción no solo trata de crear saber académico, sino de alentar una práctica educativa crítica, colaborativa y liberada que incluya a las personas involucradas en la educación como creadores juntos de significados. En este ámbito, el aula-taller se considera un instrumento siendo el principal dispositivo pedagógico del ciclo de investigación-acción para la presente investigación.

Este método es concebido como un espacio versátil, que combina varias áreas del saber y enfocado en el estudiante, el aula-taller permite explorar las emociones, crear arte relevante y pensar críticamente usando formas prácticas que unen lo que vemos, sentimos y trabajamos juntos. Este método va con las ideas del constructivismo social, donde el aprendizaje se hace al hablar con el mundo y otras personas, siguiendo experiencias reales, debates pensativos y solucionando problemas auténticos (Vygotsky, 1978; Cassany, 1999). En este estudio, el taller en clase se hace de una forma mezclada: incluye reuniones cara a cara donde se crean aspectos artísticos, con el uso de la plataforma Q10 en línea como parte extra de la institución educativa para aprender.

Esta plataforma virtual por medio de herramientas digitales permite incorporar información sobre enseñanza, manejar entregas, ofrecer apoyo cuando quieran y además permite elaborar el diario reflexivo digital; propósito importante para mejorar la regulación de las emociones y el pensamiento crítico de los estudiantes.

Este diseño metodológico está alineado con los postulados de Eco (2016), quien enfatiza la necesidad de que la tesis surja de un proceso vivo, de producción de conocimiento situado, y con Cassany (1999), quien destaca la importancia de integrar la alfabetización emocional y digital en la formación integral. Además, responde a los lineamientos del Ministerio de Educación Nacional (2010) y al Decreto 1075 de 2015 sobre el uso pedagógico de tecnologías digitales en el aula.

En este sentido, el método de investigación-acción no solo se ajusta a la naturaleza del problema abordado, sino que también permite evaluar la pertinencia pedagógica del aula-taller híbrida como instrumento transformador de la experiencia educativa.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2010, como citado por Fernández & Johnson, 2015), la investigación-acción es “un proceso de investigación intencionada, colaborativa y sistemática, que busca resolver problemas cotidianos y mejorar prácticas concretas” (p. 3)

En línea con los planteamientos de Kemmis y McTaggart (2005), esta investigación está dividida en cuatro fases bastante importantes del método investigación-acción, desarrolladas en el ambiente escolar del Colegio Reino de Holanda:

- 1. Planificación:** se identifica el problema en la educación, analizar sobre su origen y crear un plan para cambiarlo. Aquí, se observó que los alumnos tienen dificultad para expresar sus emociones y mejorar su creatividad en la clase de arte. Para solucionar esto se creó el aula-taller híbrida que incorpora la herramienta de la plataforma virtual Q10, mezcla procesos creados con ejercicios de reflexión emocional y conocimiento digital.
- 2. Acción:** se lleva a cabo la idea desarrollada en el campo educativo actual. En este proyecto, se incluye crear clases presenciales y digitales que permiten desarrollar elementos artísticos visuales por medio del uso de herramientas digitales y a su vez el uso adecuado de la plataforma virtual Q10. Esta etapa el estudiante expresa su talento para expresar sus emociones con métodos visuales y tecnológicos.
- 3. Observación:** incluye el registro sistemático de lo que sucede durante la implementación, recolectando datos de varias fuentes. visuales creadas personales digitales completados por los estudiantes, notas de observación activa desarrolladas por el docente-investigador y un

análisis detallado de los trabajos visuales creados. Esto permitirá valorar la experiencia tanto desde lo objetivo como desde lo emocional y personal de los estudiantes.

- 4. Reflexión:** es en este apartado donde se observan y comprenden los resultados hallados en la fase de Observación, para modificar, fortalecer y diseñar nuevas formas de enseñar usadas. Se reflexiona acerca del efecto del aula-taller en el bienestar emocional, promoviendo entre los estudiantes la mente creadora y el aprendizaje, así como sobre las consecuencias para métodos futuras y su implementación. Estas fases, entendidas como un proceso continuo, permiten que el aula-taller no sea solo un lugar de práctica artística, sino también un espacio de investigación crítica y cambio educativo en tiempo real.

## 9. Participantes

Estudiantes: Muestra 58 Alumnos de grados 8º y 9º del colegio Reino de Holanda ubicado en Bogotá D.C.

### **Convocatoria de los participantes:**

Este grupo poblacional corresponde los estudiantes inscritos que asisten cada día a la asignatura de Artes Plásticas y Visuales durante el año de estudio 2025. La elección de estos estudiantes fue efectiva bajo criterios de pertinencia pedagógica y accesibilidad, ya que son un grupo directamente unido a la puesta en marcha del plan aula-taller usando la plataforma virtual Q10. La invitación a los alumnos se hará por los métodos comunes de la institución, como la plataforma virtual Q10, las clases dentro del salón y el correo electrónico institucional. Desde estos espacios se les informará sobre el plan de estudios del programa promoviendo una participación donde se convoca a la creatividad con el fin de mejorar el bienestar emocional y el aprendizaje digital. A las familias se les enviará un mensaje informativo y a su vez del formato de consentimiento informado. En este documento se explica el uso educativo y académico de los datos con promesa de seguir los principios de justicia, discreción y respeto por la identidad de los estudiantes.

La propuesta de enseñanza se lleva a cabo en un espacio en donde todos pueden aprender, esta metodología propone la integración de un espacio seguro y estimulante donde se espera que los estudiantes utilicen nuevos espacios para expresar lo emociones y crecer como seres humanos integrales mediante la creación artística, usando herramientas tecnológicas, siendo responsables de sí mismos y su grupo, como seres útiles en sociedad. El aula-taller no solo es el instrumento número uno del estudio sino también un lugar para aprender de manera óptima y organizada con

el fin de conectar con procesos activos y colaborativos, adaptados a las necesidades de los estudiantes.

**Criterios de inclusión:**

Estudiantes matriculados en los grados 8° y 9° del Colegio Reino de Holanda que participan de regularmente en la asignatura de Artes Plásticas y Visuales.

Estudiantes con acceso frecuente a la plataforma Q10 en computadores proporcionados por la institución educativa o propios, tableta o dispositivo móvil.

presentación del consentimiento informado firmado por padre, madre o acudiente para el uso de sus datos con fines investigativos.

**Criterios de exclusión:**

Alumnos quienes, por razones de salud, problemas técnicos o personales, no pueden usar frecuentemente la plataforma Q10. Situaciones donde no hay permiso informado de las familias, solo en cuanto al uso de datos para investigación (sin que esto cambie su participación en la enseñanza del aula virtual).

## 10. Técnica e instrumento

Esta investigación-acción, utiliza un conjunto de métodos y herramientas que van acorde con lo participativo, el reflexionar y la innovación planteada por esta propuesta. particularmente se observa al aula-taller como elemento clave de la enseñanza que une el trabajo educativo la recolección de datos y el análisis de la situación. En ese lugar de aprendizaje mixto se utilizan técnicas que proporcionan información sobre como comprender, crear y fortalecimiento emocional de los estudiantes. La selección de técnicas está vinculada con su habilidad para desarrollar el progreso artístico y emocional.

### **Aula-taller como instrumento pedagógico y de recolectar información.**

El aula - taller se integra como un lugar pensado para unir la creación artística, reflexión emocional, la alfabetización digital y guía docente. En esta investigación se pondrá en marcha cinco sesiones con un orden que avanza paso a paso y contiene: la alfabetización digital, dando a conocer la plataforma virtual Q10 junto con el guía paso a paso para su adecuado uso, a su vez la sensibilización emocional, por medio de la fotografía como método de enseñanza de artes visuales así se permite al estudiante compartir ideas y compartirlas entre todos. Cada sesión contiene espacios para el desarrollo integral del estudiante proporcionando la posibilidad de Manejar su propio tiempo en la app Q10. Este método mixto de enseña permite mezclar el aula virtual y/o presencial con la libertad para aprender por sí mismo y mostrar emociones a través del arte.

Desde el inicio, el aula-taller sigue las ideas del aprendizaje importante (Ausubel, 2002), a la manera de ver la enseñanza creativa como un modo de creación y expresión (Eisner, 2002), al uso en clase de las herramientas digitales siendo promovido por el Ministerio de Educación

Nacional (2018). Además, se une con los movimientos de indagación y actuar presentados por Kemmis y McTaggart (2005), que guían la creación, desarrollar, observar y pensar frecuente del camino educativo en tiempo real el aula-taller, como herramienta articulando espacios de aprendizaje que cambian como instrumento flexible y participativo, constituye el escenario donde convergen las diversas técnicas de recolección de información cualitativa empleadas en este estudio.

### **Triangulación metodológica**

Con el fin de fortalecer la comprensión del propósito de investigación y su confiabilidad, se usa un método de observación desde diferentes ángulos del aula misma. Esto combina diferentes métodos cualitativos en el mismo espacio de enseñanza: el aula-taller. Según Denzin (2012), la triangulación permite observar el fenómeno desde múltiples ángulos, evitar sesgos y ofrecer una visión más holística. Flick (2004) la define como “la combinación de metodologías en el estudio de un mismo fenómeno” (p. 230), siendo muy útil en estudios de educación que se enfocan en emociones, ideas creativas y tecnología.

La triangulación implementara tres técnicas: diarios reflexivos digitales, observación participante y análisis interpretativo de productos visuales. complementándose entre si al permitir un auto análisis (propia del estudiante), una observación externa (por parte del maestro investigador) y un análisis simbólico (de las obras creadas), así generando un estudio profundo del efecto del aula taller.

**Diario reflexivo digital:** es una herramienta creada para experimentar las vivencias del estudiante desde su propia perspectiva, por medio de formularios en línea que se llenarán después de cada reunión del aula-taller. Este recurso guardará emociones, lecciones, preguntas, conexiones personales y estados de ánimos relacionados con el desarrollo creativo. Boud, Keogh y Walker (1985) afirman que la reflexión escrita “permite al alumno transformar la experiencia en aprendizaje mediante el análisis, la valoración y la reformulación de sus vivencias” (p. 19). Este instrumento no solamente ayuda con el autocontrol de estados de ánimo, sino que también fortalece la metacognición, de acuerdo a los objetivos de innovación educativa.

### **Observación participante**

Esta será llevada cabo por el docente-investigador, quien registrará aspectos importantes del comportamiento de los estudiantes durante aula taller -. De esta manera se permite observar, tipos de participación, interacción entre personas, implicación significativa y de expresión. Como dice Guber (2015), “la vista no solo mira, sino que escucha, piensa y cambia lo que sucede en el campo” (p. 113). Esta observación directa pretende facilitar la interpretación las dinámicas que emergen dentro del aula - taller, comparando con la opinión de los estudiantes para hacer cambios en tiempo en cuanto a la propuesta pedagógica, según el ciclo reflexivo de investigación acción.

### **Un análisis interpretativo de productos visuales**

El estudio de las fotografías que toman los estudiantes en el aula - taller del colegio es una forma de análisis del arte visual. Estas imágenes se toman como formas de contar historias y expresar un mensaje; ellas muestran emociones, relaciones sociales y el pensamiento de quien las hizo. El

estudio se desarrolla usando tablas con categorías nuevas observando elementos como el diseño visual, la conexión entre la historia en la foto, lo que representan los símbolos y cómo se unen a lo que se siente. Según Eisner (2002), el arte visual puede comunicar y es una estrategia válida de conocimiento entonces las creaciones visuales desarrolladas en espacios para aprender pueden ser entendidas como objetos culturales que juntan sentidos emocionales o sociales importantes para el desarrollo integral del estudiante

### **Cierre y articulación**

La unión de estas tres técnicas en un mismo dispositivo para enseñar ayuda a que la investigación sea más sólida y ofrece la oportunidad de construir una idea compleja, sensata y real sobre el elemento educativo. Este método responde a la necesidad de crear conocimiento desde el trabajo docentes en el aula de clase con herramientas que tienen sentido dentro del método cualitativo y comprometido por cambiar la educación. También se ajusta a las normas sobre la innovación didáctica al ofrecer métodos diferentes de calificar, expresar y entender lo que se aprende mezclando lo creativo, lo emocional y lo digital en una experiencia útil.

### **Tabla 1**

Plan de sesiones del aula-taller para la creación fotográfica como narrativa emocional

Plan de sesiones del aula-taller		
SEMANA	TITULO	PROPOSITO
1	Exploración de emociones a través del arte visual	Reconocer emociones personales y su posible expresión visual
2	Composición fotográfica emocional	Aplicar técnicas básicas de fotografía con intención expresiva
3	Secuencia narrativa en tres actos	Construir una narrativa visual en tres imágenes
4	Edición y curaduría de imágenes	Reflexionar, ajustar y seleccionar obras representativas
5	Presentación y reflexión colectiva	Socializar productos visuales y realizar reflexión crítica

**Nota.** Elaboración propia. Este plan corresponde al diseño metodológico del aula-taller aplicado como instrumento de intervención.

**Tabla 2**

Matriz de relación entre objetivos de investigación, categorías de análisis e instrumentos de

<b>Matriz de Relación entre Objetivos de Investigación, Categorías de Análisis e Instrumentos de Recolección</b>				
<b>Objetivo específico</b>	<b>Categoría Principal</b>	<b>Sub- Categoría</b>	<b>Técnica de Recolección</b>	<b>Instrumento</b>
1. Diseñar estrategias artísticas digitales que faciliten la expresión emocional y creativa de los estudiantes a través del uso de la plataforma Q10.	Expresión emocional y creatividad	Expresión artística, creatividad, autorregulación emocional	Diario reflexivo digital	Aula-taller: sesión guiada con creación fotográfica y uso de Q10
2. Integrar recursos tecnológicos y plataformas educativas, como Q10, para favorecer la interacción reflexiva y el acompañamiento emocional de los estudiantes.	Interacción reflexiva y acompañamiento emocional	Comunicación educativa, reflexión crítica, mediación docente	Observación participante	Aula-taller: registro observacional de las sesiones híbridas
3. Evaluar el impacto del aula virtual en el bienestar emocional de los estudiantes mediante instrumentos de seguimiento cualitativo.	Percepción emocional, narrativas visuales, aprendizaje significativo	Percepción emocional, narrativas visuales, aprendizaje significativo	Análisis de productos visuales	Aula-taller: análisis interpretativo de producciones fotográficas

**Nota.**

Elaboración propia a partir de los lineamientos metodológicos y pedagógicos desarrollados en la investigación.

## 11. Procedimiento Metodológico

El desarrollo de este estudio se basa en el enfoque cualitativo de investigación - acción, siguiendo el diseño planteado por Kemmis y McTaggart (1988), que exponen un ciclo de procesos importantes como lo son: planificación, acción, y Evaluación - reflexión. Desde esta perspectiva se permite que el investigador participe activamente en cambio de la práctica educativa mediante un proceso organizado que une el estudio del escenario con la puesta en práctica de planos educativos útiles. Para ello, se incorporo la plataforma virtual Q10 no obstante se desarrolla el aula-taller mixto (articulando la presencialidad y lo virtual), pensado como espacio de enseñanza flexible, enfocado en el crecimiento emocional y la creatividad artística de los alumnos.

### **Fase 1: Planificación:**

En este punto, se creó el modelo para la intervención con el objetivo de formar las bases conceptuales, técnicas y prácticas para su uso más adelante. así mismo ayudó a comprender el problema, identificando las necesidades de los alumnos y escogiendo el mejor método de enseñanza para el uso adecuado de herramientas tecnológicas. a continuación, se detalla y se explica el procedimiento:

**Diagnóstico inicial:** Se realizó un análisis del contexto académico y emocional de los estudiantes de grados 8° y 9° del Colegio Reino de Holanda, con base en la observación docente y revisión de literatura sobre educación emocional, arte digital y entornos virtuales (Eisner, 2004; MEN, 2018). lo importante de los espacios virtuales para enseñar (MEN, 2018), y las ideas principales sobre cómo aprendemos adecuadamente. (Ausubel, 2002).

- Total de estudiantes de grados 8° y 9°: 240.
  - Muestra seleccionada para implementación del aula-taller: 58 estudiantes (20.8%), seleccionados por disponibilidad, voluntariedad, acceso tecnológico y asistencia regular.
  - Accesibilidad digital: el 88% de los estudiantes reportaron tener celular con acceso a internet, el 72% acceso a computador, y el 91% manifestó conocer plataforma Q10 pero no la ha utilizado.
- b) **Definición de objetivos pedagógicos:** Se eligieron metas centradas en mejorar y fortalecer 3 áreas importantes: expresión de emociones y uso de herramientas digitales y la creatividad visual. Estas metas guiaron el propósito para el desarrollo del aula-taller y permitieron hacer una conexión con las habilidades artísticas, las guías del currículo y las necesidades emocionales encontradas en los estudiantes.
- c) **Diseño del aula-taller:** Se trabajó sobre cinco clases híbridas es decir de manera presencial y por medio de la plataforma virtual Q10 proporcionándole autonomía al estudiante para el desarrollo de los ejercicios. Cada clase se planeó siguiendo reglas del aprendizaje que estimula el desarrollo de nuevas experiencias y emociones. Dentro de Las acciones los estudiantes debían tomar fotos, buscar símbolos a emociones, y usar un diario reflexivo de arte como herramienta Metacognitiva. El espacio de trabajo se pensó no solo como un espacio donde hacer arte sino también como un ambiente seguro para expresar sus emociones
- d) **Adaptación tecnológica:** Se revisó el estado de la institución, en cuanto a conexión de internet, herramientas digitales en el aula presencial en la sala de informática el uso y acceso a la plataforma Q10; También, se preguntó a los estudiantes cuales dispositivos

electrónicos utilizan en casa y hasta donde va su conocimiento sobre tecnología básica.

Así se mejora el plan de enseñanza para implementar de manera eficiente el uso de herramientas digitales de la institución educativa promoviendo la participación activa de clase.

e) **Instrumento de recolección de datos cualitativos:**

- Diario artístico reflexivo digital: herramienta clave para ver la experiencia emocional de los alumnos a través del arte, con textos semanales ayudados por preguntas que estimulan el pensamiento crítico.
- Observación participante del docente investigador. Se registran datos sobre cómo se comportan, participan, y trabajan juntos los estudiantes.
- El análisis interpretativo de productos visuales: Las fotografías y creaciones digitales de los estudiantes fueron observadas bajo reglas de simbolismo, color, cuento visual y conexión emotiva.

Análisis interpretativo de productos visuales (fotografías).

f) **Datos cuantitativos complementarios:**

- Autoevaluación inicial de bienestar emocional (escala Likert 1-5): 60% de los estudiantes calificaron su estado emocional como "regular" (valor 3), 30% como "bajo" (valores 1-2), y 10% como "alto" (valor 4-5).
- Frecuencia de uso de herramientas digitales antes de la intervención: 75% "ocasional", 20% "frecuente", 5% "rara vez".

g) **Validación preliminar de la propuesta:**

- Como parte del rigor metodológico, se llevó a cabo una fase prueba con un pequeño grupo de 10 alumnos, lo que ayudó a identificar fallas en cómo estaban elaboradas las guías, tiempos

de trabajo y claridad de las tareas en línea. De este ejercicio, se realizaron cambios en los diseños digitales, se hicieron más sencillas guías y se mejoraron estrategias de proporcionar retroalimentación virtual a los estudiantes

### **Acción**

**a) Implementación del aula virtual:** Cada sesión unió elementos en el aula físico de clases y en herramientas digitales, incorporadas en la plataforma Q10. se incorporaron guías para trabajar, retos creativos, imágenes digitales. Este espacio se presentó, además, para conexiones asincrónicamente mediante foros con preguntas importantes y mensajes individualizados.

### **b) Actividades artísticas-emocionales y aprendizaje artístico-digital)**

Los estudiantes realizaron fotos inspiradas en sentimientos, como el miedo, la alegría, la tristeza o el orgullo y las acompañaron con notas escritas en un diario reflexivo digital. Estas tareas buscan incrementar el conocimiento de sí mismo, la empatía y el pensamiento simbólico, fortaleciendo sus habilidades sociales y emocionales a través del arte.

### **Uso de recursos tecnológicos**

- Desarrollo de retos creativos por sesión.
- Uso de Canva y herramientas de edición básica de imágenes.
- Autoevaluaciones breves al final de cada sesión (en Q10), con escalas del 1 al 5 para percepción de comprensión y disfrute.

**c) Acompañamiento y seguimiento:** El docente-investigador dio seguimiento constante por medio de comentarios en Q10, con ayudas personalizadas en encuentros sincrónicos y

mensajes de respuesta amable. Se impulsó la revisión entre compañeros a través de notas escritas sobre lo que hacen sus colegas, creando un ambiente de charla útil.

- d) **Actividades de exploración emocional mediante fotografía temática** ("¿Cómo me siento hoy?", "Colores de mi emoción"). donde los alumnos tenían que mostrar con imágenes sus emociones usando cosas de alrededor o creaciones digitales. Esta actividad ayudó a mezclar el lenguaje visual con el manejo de las emociones.
- e) **Diario artístico reflexivo digital: el 85%** de los estudiantes manifestó que el tener un diario artístico les ayudó a darse cuenta de lo que sienten, ver cómo se comportan y como expresan sus emociones que no suelen manifestar abiertamente Esta herramienta fue un buen camino para observarse a sí mismo.
- f) **Observación participante del docente:** Hallazgos Durante las clases se notaron cambios en la libertad personal, cómo los estudiantes participan y sus ganas de mostrar sus sentimientos. En el 78 % de los casos se vio una mayor facilidad al hablar, una mejor actitud hacia el arte y ganas de aprender en grupo.
- g) **Análisis de productos visuales por categoría:** las creaciones fueron evaluadas bajo normas claras de simbolismo, cuenta visual, sentido de las emociones y como se usaba el color. Se abordaron métodos diferentes que dar a conocer la maneras de tratar las emociones una de ellas en fotos, como metáfora visual, composición simple y cuentos propios.

## **Evaluación y reflexión**

En la fase final, realizamos un análisis exhaustivo de la experiencia para evaluar los resultados alcanzados, identificar las lecciones clave aprendidas y realizar los ajustes necesarios para su futura implementación.

- a) Evaluación cualitativa del proceso:** El análisis temático de los diarios reflexivos y las notas de observación reveló mejoras significativas en la expresión emocional, la creatividad visual y el uso independiente de las herramientas digitales por parte de los estudiantes. Los estudiantes demostraron una mayor capacidad para conectar su mundo interior con sus creaciones artísticas, lo que demuestra un mayor pensamiento emocional y una mayor alfabetización estética
- b) Ajustes pedagógicos:** Con base en el monitoreo continuo y el análisis de la evidencia, ajustamos la secuencia instructiva, incluyendo nuevas estrategias de activación emocional, una guía instructiva más clara y una mejor coordinación de la instrucción reflexiva y las sesiones técnicas. Estos cambios ayudaron a consolidar un modelo replicable de taller en el aula, centrado en la educación emocional y las artes digitales.
- c) Triangulación cualitativa:** Se empleó la triangulación de técnicas dentro del enfoque cualitativo, integrando el diario reflexivo digital, la observación participante y el análisis de productos visuales como forma de validación interna de los hallazgos (Denzin, 1978). Esta estrategia permitió comparar percepciones, comportamientos y resultados, lo que condujo a una comprensión holística del fenómeno en estudio.
- d) Sistematización y retro alimentación del ciclo:** Finalmente, los hallazgos se sistematizaron mediante una matriz de clasificación y una narrativa descriptiva, construyendo así una base de conocimiento que servirá de base para futuras fases de

investigación-acción. La experiencia se documentó como un posible modelo para su aplicación en otros entornos educativos con características similares.

## 12. Estrategia de análisis

Este estudio empleó una estrategia analítica de métodos mixtos, centrada en métodos cualitativos complementados con herramientas cuantitativas descriptivas. El estudio tuvo como objetivo evaluar rigurosamente el impacto del aula- taller presencial combinando (la herramienta pedagógica principal de la intervención) en las dimensiones creativas, afectivas y digitales de estudiantes de 8° y 9° grado del Colegio Reino de Holanda.

El aula- taller presencial, impartido en formato híbrido (presencial y virtual), sirvió no solo como espacio de aprendizaje y creación artística, sino también como herramienta de investigación, permitiendo la generación y recopilación de información a lo largo del proceso de formación. Las actividades presentadas durante el taller presencial (retos creativos, ejercicios de fotografía emocional, diarios reflexivos digitales y el uso de la plataforma Q10) proporcionarán información clave para el análisis posterior. El análisis se llevó a cabo a lo largo de la intervención, desde la planificación inicial hasta la evaluación final, e incluyó la supervisión del uso del aula virtual Q10, la interpretación de las obras de arte generadas por los estudiantes, el mantenimiento de diarios reflexivos y la medición sistemática de la participación y el bienestar.

### Tipo de análisis cualitativo

- El núcleo del análisis cualitativo se construyó mediante un proceso de categorización temática que combinó categorías predefinidas basadas en el marco conceptual CASEL (2021) para el aprendizaje socioemocional con categorías emergentes descubiertas durante la revisión de datos. El proceso de codificación se enriquece con el método comparativo constante propuesto por Glaser y Strauss (1967) y las recomendaciones metodológicas actuales para la investigación cualitativa en educación (Hernández et al., 2023).
- Estrategias Específicas de Análisis

- Análisis cualitativo de contenido
- Observación Participativa

### **Categorización de la información cualitativa**

- **Expresión artística - emocional:** representación simbólica de emociones, construcción artística creativa
- **Autoconocimiento:** manifestación de reflexiones personales sobre experiencias, gustos, miedos o vivencias significativas.
- **Empatía y relación digital:** interacciones en el aula virtual que evidencien escucha activa, apoyo mutuo o valoración del trabajo ajeno.
- **Bienestar subjetivo:** autorregistros positivos de disfrute, calma, motivación o disminución del estrés.
- Para complementar la codificación cualitativa de diarios reflexivos, registros de observación y portafolios digitales, utilizamos herramientas de diagnóstico para identificar intereses de aprendizaje, estados emocionales dominantes y niveles de alfabetización digital. Estos hallazgos fundamentaron la construcción de categorías analíticas y el diseño de estrategias instruccionales contextualizadas.

**Tabla 3**

Temas de interés manifestados por los estudiantes para aprender en la plataforma Q10

<b>Tema preferido</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Manejo de Canva	15	25.9 %
Fotografía con celular	14	24.1 %

<b>Tema preferido</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Edición de imágenes	13	22.4 %
Expresión emocional a través del arte	11	19.0 %
Dibujo digital	5	8.6 %

*Nota.* Datos obtenidos mediante formulario autoadministrado con 58 estudiantes de grados 8.º y 9.º como parte del diagnóstico inicial del aula-taller.

**Tabla 4**

Aspectos emocionales mencionados por los estudiantes en el diagnóstico inicial

<b>Estado emocional mencionado</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Estrés	13	22.4 %
Motivación	10	17.2 %
Autoconfianza	9	15.5 %
Alegría	7	12.1 %
Soledad	7	12.1 %
Tristeza	7	12.1 %

Estado emocional mencionado	Frecuencia	Porcentaje
Ansiedad	5	8.6 %

*Nota:* Codificación cualitativa aplicada a entradas del diario reflexivo y formularios de autoevaluación emocional respondidos antes de iniciar el aula-taller.

**Tabla 5**

Nivel de alfabetización digital de los estudiantes

Nivel de alfabetización digital	Frecuencia	Porcentaje
Básico	29	50.0 %
Intermedio	22	37.9 %
Avanzado	7	12.1 %

*Nota:* Información recolectada mediante encuesta diagnóstica sobre competencias digitales, realizada antes del inicio de la intervención educativa.

### Monitoreo del Aula Virtual (Plataforma Q10)

Actividades de Monitoreo y Periodicidad

#### Herramientas de Monitoreo

- **Plataforma Q10:** Registro de actividad de los estudiantes y avance en los módulos.
- **Revisión de trabajos en formato digital**
- **Informes de desempeño:** Análisis de indicadores de progreso académico y emocional.
- **Reuniones de seguimiento:** Espacios de retroalimentación con estudiantes.

El análisis también incluyó el monitoreo sistemático del uso de la plataforma Q10 como extensión digital de los seminarios presenciales. El monitoreo semanal abarcó la participación estudiantil (frecuencia de acceso, entrega de actividades), el progreso en los módulos del seminario presencial, la calidad de las tareas entregadas y la retroalimentación tanto de estudiantes como del profesorado. Las herramientas utilizadas incluyen informes automatizados de Q10, formularios de observación, revisión de portafolios digitales y notas de campo del docente investigador.

### **Análisis cuantitativo**

Aunque la investigación privilegia lo cualitativo, se diseñaron indicadores básicos para estimar el impacto del aula virtual sobre dimensiones emocionales y digitales. Se empleó un **pretest y postest autoadministrado** con escalas tipo Likert, orientado a evaluar:

- a) Desarrollo de habilidades digitales aplicadas al arte.
- b) Nivel de motivación y disfrute en el proceso artístico.
- c) El análisis de estos datos se realizó mediante estadística descriptiva (medias, porcentajes y desviación estándar), lo que permitió identificar patrones generales de mejora o retroceso entre ambos momentos. Esta estrategia aporta una mirada complementaria que refuerza la interpretación de los hallazgos cualitativos y triangula la información obtenida.

### **Indicadores Clave de Seguimiento:**

- **Tasa de participación en la plataforma Q10:**  $\geq 85\%$  de los estudiantes accediendo regularmente.
- **Nivel de satisfacción estudiantil:**  $\geq 80\%$  de estudiantes consideran positiva su experiencia con el aula virtual.

- **Mejora en la expresión emocional:**  $\geq 70\%$  de estudiantes reportan que el arte les ayuda a manejar mejor sus emociones.
- **Adquisición de competencias digitales:**  $\geq 75\%$  de los estudiantes logran un manejo adecuado de herramientas digitales.
- **Impacto en el rendimiento académico:** Incremento  $\geq 10\%$  en las calificaciones promedio en la asignatura de artes.
- **Asistencia y permanencia en el curso:**  $\geq 90\%$  de retención en el programa.

Este enfoque de monitoreo permitirá realizar ajustes estratégicos en tiempo real y garantizar que el proyecto cumpla con sus objetivos de manera efectiva.

### **Triangulación metodológica**

Para garantizar la validez de los resultados y enriquecer la comprensión del fenómeno estudiado, se implementó una triangulación de tipo metodológico y temporal:

- **Triangulación metodológica:** Se integraron datos de naturaleza diversa (visual, narrativa y numérica) mediante una estrategia de convergencia entre fuentes (producciones, autoevaluaciones y registros de participación).
- **Triangulación temporal:** Se contrastaron los datos recogidos en dos momentos distintos: antes de la intervención (diagnóstico inicial) y después del desarrollo completo del aula-taller, permitiendo identificar cambios relevantes en los estudiantes.

Esta articulación entre métodos, tiempos y tipos de dato fortalece la fiabilidad del análisis y da cuenta del sentido profundo que los estudiantes atribuyen al arte digital como medio de expresión emocional y desarrollo personal, lo cual es central en el presente estudio.

### 13. Consideraciones éticas

**Consentimiento informado:** la Declaración de Helsinki (Asociación Médica Mundial, 2013) establece que toda investigación con seres humanos debe contar con el consentimiento informado, garantizando que los participantes comprendan el propósito, procedimientos, riesgos y beneficios del estudio. Además, la Ley 1581 de 2012 en Colombia regula la protección de datos personales, exigiendo el consentimiento previo, expreso e informado para la recolección y tratamiento de información.

**Confidencialidad y Protección de Datos:** El Reglamento General de Protección de Datos (RGPD) de la Unión Europea y la Ley 1581 de 2012 de Colombia garantizan la seguridad y el uso responsable de la información personal en investigaciones. La American Psychological Association (APA, 2020) en su Manual de Publicación (7ª ed.) también enfatiza la importancia de proteger la identidad de los participantes mediante la anonimización y el manejo seguro.

#### **Beneficio para los Participantes**

- Mejora del bienestar emocional
- Desarrollo de competencias digitales
- Aporte a la comunidad educativa

**Principio de No Maleficencia:** el Código de Ética de la American Educational Research Association (AERA, 2011) Protección emocional; entorno seguro, Uso ético de la información, cumplimiento normativo

## **Transparencia y Divulgación de Resultados UNESCO (UNESCO, 2018)**

En esta investigación, la transparencia y divulgación de resultados se llevará a cabo bajo los siguientes principios:

- Responsable difusión
- Accesibilidad de los resultados
- Ética en la publicación
- Uso educativo de los hallazgos

## **14. Intervención**

### **Diseño general de la intervención**

Esta intervención utiliza un modelo híbrido de aula-taller como estrategia docente principal. Combinando la enseñanza presencial y en línea, busca fomentar la expresión emocional, la creatividad artística y la aplicación de tecnologías en estudiantes de 8° y 9° grado del colegio Reino de Holanda. La intervención utiliza una metodología cualitativa basada en el aprendizaje significativo (Ausubel, 2002), el modelo de aprendizaje socioemocional (CASEL, 2021) y la integración de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). El objetivo es transformar el aula en un espacio para la exploración creativa y la autorregulación emocional.

### **Objetivos de la intervención**

Esta intervención busca mejorar el bienestar emocional y las habilidades artísticas del alumno mediante actividades creativas que integran recursos digitales y espacios de reflexión.

### **Estructura del aula - taller**

Se diseñó para ser trabajada en cinco sesiones de dos horas. Cada sesión consta de tres momentos: una activación emocional inicial (mediante videos, imágenes o preguntas estimulantes), una actividad creativa central (desafío fotográfico, edición digital o dibujo emotivo) y una reflexión final (registro en un diario de arte reflexivo). Este modelo híbrido facilita el aprendizaje asincrónico en la plataforma Q10, lo que permite a los estudiantes acceder a recursos, presentar evidencia y recibir retroalimentación.

### **Estrategias de enseñanza**

Esta investigación utiliza estrategias de enseñanza basadas en métodos de aprendizaje activo, como el aprendizaje basado en proyectos (ABP), el aprendizaje colaborativo y la autoevaluación continua. El diario reflexivo digital sirve como herramienta para promover la expresión artística

digital y la metacognición. también, la observación participante del docente-investigador funciona como fuente de recopilación de datos cualitativos. La permiten evaluar no solo el trabajo, sino el proceso de aprendizaje y la transformación personal.

### **Herramientas y recursos utilizados**

Las principales herramientas utilizadas incluyen: un diario digital de arte reflexivo, un portafolio digital de evidencia, rúbricas de evaluación cualitativa, el diario de participación Q10 y observación participativa. Los recursos tecnológicos incluyen dispositivos móviles con cámara, acceso a internet, herramientas de diseño como Canva y el aula virtual Q10. La intervención se adaptó a las necesidades tecnológicas de los estudiantes para garantizar la accesibilidad y la participación.

### **Resultados esperados de la intervención**

Se espera que esta intervención tenga impactos positivos en todos los niveles:

#### **- Para los estudiantes:**

Mediante el uso del arte como medio de expresión y diarios digitales reflexivos,

se espera que mejore la autorregulación emocional de los estudiantes.

Se espera que aumente la motivación, la participación en las clases de arte y la confianza en la creatividad.

El objetivo también es fortalecer las habilidades digitales aplicadas a las artes. –

#### **-Para los Docentes de arte:**

Se espera que se incorporen estrategias docentes innovadoras basadas en la tecnología, con un enfoque en la evaluación formativa y el apoyo emocional.

**El uso de la plataforma Q10** se extenderá más allá de las áreas administrativas para incluir áreas de instrucción con valor creativo. A nivel institucional: Estamos considerando extender este modelo de taller en el aula a otras áreas curriculares, institucionalizando prácticas educativas innovadoras y construyendo un enfoque integral que integre elementos emocionales, artísticos, cognitivos y digitales. Las artes se posicionan como un eje transversal del desarrollo humano y el bienestar escolar.

## **15. Avances en la presentación de resultados**

En el marco de esta investigación, el proceso inicial del análisis de datos mostro avances significativos, lo que permite identificar tendencias relacionadas con el impacto del aula virtual Q10 en el bienestar emocional y creativo de estudiantes de 8° y 9° grado del Colegio Reino de Holanda

### **Caracterización Preliminar de la Variable de Interés**

Las variables participantes en este estudio son el desarrollo creativo y emocional, mediado por actividades artísticas en el entorno virtual de la plataforma Q10. Durante el proceso de diagnóstico, la observación no participante reveló una mayor participación de los estudiantes en actividades que utilizaban recursos visuales y fotográficos para promover la autoexploración emocional. Este enfoque preliminar facilitó el establecimiento de los siguientes indicadores operativos:

Expresión simbólica en la creación de productos digitales.

Participación en foros virtuales con contenido emocional.

Calidades estéticas y reflexivas de las obras de arte presentadas en la plataforma.

### **Avances en la codificación y Desarrollo de Categorías Emergentes**

Con base en la metodología cualitativa desarrollada, según(Hernández, Fernández y Baptista, 2014), se aplicó en la primera fase de codificación abierta a los diarios reflexivos y las obras de arte producidas durante los talleres presenciales. El siguiente análisis el cual permitió identificar las categorías emergentes:

a) Autoexpresión y Narrativas Visuales: Expresión simbólica de emociones, pensamientos o experiencias personales a través de obras de arte visual.

b) Interacción Emocional en Entornos Virtuales: Empatía, apoyo mutuo y reflexión compartida demostrada en los foros y la retroalimentación de la plataforma Q10.

c) Uso Creativo de Herramientas Digitales: Se refiere al uso de aplicaciones como Canva y teléfonos con cámara para la creación artística, lo que genera autonomía, significado y expresión. Cada categoría se amplió mediante la identificación de dimensiones y subcategorías para facilitar la interpretación según los objetivos específicos del estudio. Se planeó utilizar ejemplos y codificación cruzada para garantizar la validez interna de nuestros hallazgos.

## **16. Aportes a la innovación educativa:**

La presente investigación promueve significativamente la innovación educativa incorporando herramientas digitales, con la educación artística visual y planos que buscan mejorar el ámbito emocional y social de los estudiantes. La propuesta no solo enriquece el arte visual, sino que también ayuda a transformar el papel del aula virtual en la formación completa del estudiante, con el propósito en convertirse en seres humanos integrales creativos y con la capacidad de aprender activamente. Se incorporará un Aula Virtual Interactiva

### **Integración del Arte y la Tecnología para el Bienestar Emocional**

Se incorporará un Aula Virtual Interactiva Que permite Participar, uno de los grandes avances de esta investigación es incorporar un espacio para clases por medio de la plataforma virtual Q10, Este espacio fue incorporado como un espacio pedagógico que permite establecer actividades, dar retroalimentación personalizada, y apoyar emocionalmente a través de interacción sin tiempo fijo. La opción para mezclar contenidos visuales, formularios para auto evaluación, portafolios digitales y foros temáticos como una oportunidad para cambiar el uso de las TIC en el sector educativo artístico alineándose con los principios de enseñanza personalizado y aprendizaje propio (MEN, 2018).

### **Desarrollo de Competencias Digitales y Artísticas para el bienestar emocional**

Se propuso una mezcla entre arte y dispositivos digitales con el propósito de mejorar el manejo emocional de los alumnos. Utilizando tareas como el diario reflexivo en un computador retos fotográficos sobre temas y elementos visuales, los estudiantes logran manejar y dar a conocer sus emociones de forma simbólica y creativa. Esta unión atiende una necesidad real de cambiar las aulas en lugares que se preocupan por lo emocional como piden hoy los marcos educativos

completos del siglo XXI (UNESCO, 2021). El uso del arte como apoyo para manejar las emociones también pueden ser ámbitos digitales con efectos sanos sobre motivación, expresión personal y empatía.

### **Personalización del Aprendizaje y Metodologías Activas**

La investigación ayudó a mejorar al mismo tiempo las habilidades técnicas para usar Canva, celulares con cámara, edición simple de imágenes, y en entender el lenguaje visual. Este crecimiento de capacidades digitales fue desde una forma artística, que enfoca en lo significativo y estética intención para comunicarlo. Los estudiantes aprendieron a usar elementos digitales como medios expresivos y no simples herramientas, con esto ayudando a cerrar brechas del mundo digital desde un punto pedagógico ubicado. Esta idea sigue las normas del MEN (2013) y con DigCompEdu (Redecker, 2017).

### **Personalización del aprendizaje y metodologías activas**

El aula-taller permito el usar métodos activos como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), el trabajar con otros y la autoevaluación, que son parte de formas de aprender únicas. El diseño sencillo del aula virtual con la plataforma Q10 y el apoyo común del docente permitieron seguir caminos individuales, cuidando los ritmos, maneras y carencias de cada estudiante. Este cambio para que cada uno aprenda a su modo hizo más autonomía, motivación intrínseca y la apropiación del proceso de creativo; por tanto, lo antiguo vs. los nuevos métodos para la educación lo que es un paso adelante en el cambio (Cobo & Moravec, 2011).

### **Modelo replicable para otras instituciones educativas**

finalmente, esta investigación propone un esquema pedagógico que se puede copiar y cambiar a otros espacios o áreas de enseñanza. Lo vivido en aula-taller, su método de enseñanza y el uso bien

consciente de la plataforma virtual Q10, pueden moverse y arreglarse según las necesidades de otras instituciones que soliciten incorporar la asignatura de arte, emociones y tecnología en sus clases. Esta posibilidad debe expandirse para crear métodos nuevos de enseñanza dentro de los colegios, mejorar las prácticas para que los estudiantes crezcan como seres integrales con conocimientos tecnológicos óptimos

## 17. Discusión y conclusiones

La incorporación de la plataforma virtual Q10 fue complementada como una herramienta que permite unir el arte, la tecnología y las emociones en el ambiente escolar. Los primeros datos muestran que los estudiantes de los grados 8.º y 9.º del Colegio Reino de Holanda tuvieron un alto grado de interés, motivación y mostraron sus emociones al generar composiciones creativas con herramientas digitales, en especial por medio de la plataforma Q10. Este propósito apoya la idea principal de esta investigación el cual se basa en el aprender de manera efectiva cuando se mezclan las emociones y se usan distintos métodos para expresar el arte.

así mismo, la codificación abierta que provino del análisis cualitativo permitió observar tres tipos principales: mostrarse y contar historias con imágenes, tener emociones en espacios en línea, y usar herramientas digitales es de forma original. Estos tipos coinciden con la lectura especializada en innovar en la educación, como la idea de Eisner (2004) sobre el rol del arte para pensar y explorar emociones, y con las normas de CASEL (2021) sobre aprender a manejar emociones y relaciones.

El uso de diarios de arte reflexivos, retos fotográficos y portafolios digitales empoderó a los estudiantes a asumir la responsabilidad de su aprendizaje y mejorar habilidades del siglo XXI, como la autorregulación emocional, la creatividad y la alfabetización digital. Además, la observación participante realizada por un docente-investigador reveló cambios positivos en la autonomía estudiantil y la interacción emocional con sus compañeros. Estos hallazgos confirman la importancia del enfoque combinado de aula y taller como herramienta metodológica para implementar herramientas innovadoras.

Aunque ubo resultados positivos, la adopción inicial de herramientas digitales no estuvo exenta

de desafíos, especialmente para los estudiantes con poca experiencia tecnológica. Sin embargo, con el apoyo del docente y el desarrollo de la plataforma Q10, su rendimiento académico y su participación mejoraron gradualmente. Estos hallazgos sugieren la necesidad de un enfoque sostenido e interdisciplinario para fortalecer la formación digital en el currículo escolar, de manera transversal y continua.

### **Conclusiones**

En conclusión, este estudio demuestra que un modelo de enseñanza híbrido que integra la instrucción en el aula y en talleres, aprovechando la tecnología para centrado en el desarrollo emocional y artístico del alumno, tiene un impacto positivo en su desarrollo holístico. Esta estrategia fomenta el aprendizaje significativo, la expresión simbólica y el uso reflexivo del arte, además de fortalecer las competencias emocionales y digitales del alumno.

La contribución más destacada de este estudio incluye: la reformulación del aula virtual Q10 como un espacio de interacción y creación artística; la integración del diario artístico reflexivo como herramienta pedagógica y afectiva; y el uso del arte digital como canal para el bienestar emocional del alumno. Este modelo metodológico ha demostrado ser flexible, replicable y adaptable al contexto escolar siendo versátil y con gran capacidad de adaptación

### **Recomendaciones**

Para el docente: se recomienda integrar las artes, la tecnología y la educación afectiva mediante el uso de plataformas digitales, junto con apoyo continuo y evaluación formativa.

Para la institución educativas: se solicita promover el uso de las aulas virtuales como espacios de expresión y apoyo emocional, aporando así todas las funcionalidades que proporciona la plataforma

Para futuras investigaciones: se recomienda un mayor seguimiento longitudinal del impacto de estas intervenciones y explorar su aplicación en otras áreas de conocimiento o niveles educativos.

## 18. Referencias

- Ausubel, D. P. (2002). *Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. Trillas.
- Avelaíña Salud Mental. (2022). *Taller de Educación Emocional para Adolescentes*. España.
- Avelaíña Salud Mental. (2022, noviembre). *Taller de educación emocional para adolescentes*. Buenas Prácticas con Salud Mental.
- Bengfort, J. (2020, febrero 17). *Virtual reality advances bring new possibilities to higher education*. EdTech Magazine.  
<https://www.edtechmagazine.com/higher/article/2020/02/virtual-reality-advances-bring-new-possibilities-higher-education>
- Bisquerra, R. (2000). *La educación emocional: conceptos fundamentales*. Universidad de Barcelona. <https://www.redalyc.org/pdf/410/41040202.pdf>
- Bisquerra, R. (2003). *Educación emocional y competencias básicas para la vida*. *Revista de Investigación Educativa*, 21(1), 7–43. [https://congreso-inteligencia-emocional.com/wp-content/uploads/2018/12/Bisquerra\\_R\\_Educacion-emocional-y-competencias-2003.pdf](https://congreso-inteligencia-emocional.com/wp-content/uploads/2018/12/Bisquerra_R_Educacion-emocional-y-competencias-2003.pdf)
- Botero Villegas, D. (2024). *Una mirada a la presencia de las TIC en programas de pregrado de artes en Colombia [Tesis de maestría, Universidad Pontificia Bolivariana]*. Repositorio Institucional Universidad del Tolima.  
<https://repository.ut.edu.co/server/api/core/bitstreams/f739816a-d711-4726-ad73-799841c4981e/content>
- CASEL. (2020). *Core SEL Competencies*. <https://casel.org/>
- CASEL. (2020). *CASEL's SEL Framework*. <https://casel.org/casel-sel-framework-11-2020/>
- Cassany, D. (1999). *Puntuación: investigaciones, concepciones y didáctica*. *Revista Letras*, 58, 21–54.
- Clark-Fookes, T. (2023). *Aesthetic approaches to digital pedagogy in arts education*. *International Journal of Education & the Arts*, 24(8). <https://doi.org/10.26209/ijea24n8>
- Congreso de Colombia. (2016). *Ley 1804 de 2016*. Diario Oficial No. 49.918.
- Congreso de la República de Colombia. (2015). *Decreto 1075: Decreto Único Reglamentario del Sector Educación*. Diario Oficial.
- Congreso de la República de Colombia. (2024). *Ley 2383 de 2024 – Educación emocional en Colombia*. <https://dapre.presidencia.gov.co/normativa/Ley-2383-2024.pdf>

- Craft, A. (2005). *Creativity in Schools: Tensions and Dilemmas*. Routledge.
- Dewey, J. (1934). *Art as experience*. Minton, Balch & Company.
- Díaz, A., & Calderón, M. (2022). *Narrativas emocionales digitales en contextos de conflicto social (Investigación académica)*. Universidad de Costa Rica. Repositorio UCR.
- Diker, G. (2010). *Didácticas en acción. La enseñanza como intervención*. Miño y Dávila.
- Durlak, J. A., Weissberg, R. P., Dymnicki, A. B., Taylor, R. D., & Schellinger, K. B. (2011). The impact of enhancing students' social and emotional learning: A meta-analysis of school-based universal interventions. *Child Development*, 82(1), 405–432.  
<https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2010.01564.x>
- EdTech Magazine. (2020). *Educación artística basada en herramientas digitales*.
- Eduteka. (2002). *La integración de las TIC en la educación artística*. Fundación Gabriel Piedrahita Uribe. <https://eduteka.icesi.edu.co/>
- Eco, U. (2016). *Cómo se hace una tesis: Técnicas y procedimientos de estudio, investigación y escritura*. Gedisa.
- Eisner, E. (2004). *El arte y la creación de la mente: El papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia*. Paidós.
- Eisner, E. W. (2003). The arts and the creation of mind. *Language Arts*, 80(5), 340–344.  
<https://www.jstor.org/stable/41483337>
- ERIC. (2024). *Arts integration and academic achievement in secondary education*. Education Resources Information Center.
- Fadel, C., Bialik, M., & Trilling, B. (2017). *Four-dimensional education: The competencies learners need to succeed*. Center for Curriculum Redesign.
- Fernández, M., & Jiménez, L. (2023). *Integración de Canva y Genially en la enseñanza artística (Trabajo de investigación docente)*. Universidad de Chile.
- Fundación Nacional Batuta. (2024). *Componente de acompañamiento psicosocial*.  
[https://fundacionbatuta.org/wp-content/uploads/2024/10/Libro\\_Componente\\_Acompanamiento\\_Psicosocial\\_-Batuta-.pdf](https://fundacionbatuta.org/wp-content/uploads/2024/10/Libro_Componente_Acompanamiento_Psicosocial_-Batuta-.pdf)
- Fundación Universitaria de Popayán (FUP). (2023). *Enseñamos desde el arte el manejo de las emociones*. <https://www.fup.edu.co/noticias/ensenamos-desde-el-arte-el-manejo-de-las-emociones>

- García, R., & Méndez, V. (2019). Portafolios digitales como herramienta de expresión emocional en la educación secundaria (Tesis de Maestría). Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. <https://repositorio.pucv.cl/handle/123456789/15213>
- Goleman, D. (1995). *Emotional intelligence: Why it can matter more than IQ*. Bantam Books.
- Hadijah, N. (2024). Developing emotional intelligence through arts education. *Research Invention Journal of Research in Education*, 4(3), 1–4. <https://doi.org/10.59298/RIJRE/2024/4314>
- Hartanto, D., Fauziah, M., Moog, R. C., Rizal, Y., Herdiansyah, D., & Hanum, N. C. (2025). Virtual art therapy for adolescence mental health education: Systematic literature review and future perspectives. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education*, 7(2), 233–251. <https://journals2.ums.ac.id/index.php/ijolae/article/download/8200/2538>
- Henriksen, D. (2014). Full STEAM ahead: Creativity in excellent STEM teaching practices. *The STEAM Journal*, 1(2), Article 15.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2021). Creative thinking in art and design education: A systematic review. Scopus.
- Hurtado, R., Salazar, C., & Niño, J. (2020). Narrativas juveniles y arte digital. *Revista Colombiana de Educación Artística*, 35(2), 85–102.
- Instituto Iberoamericano de Investigación Educativa. (2021). *El arte digital como mediador emocional en contextos escolares vulnerables*. Bogotá: Instituto Iberoamericano.
- Johnson, A. P. (2019). *A short guide to action research* (6th ed.). Pearson.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner*. Deakin University Press.
- Ley 115 de 1994. República de Colombia. (1994, 8 de febrero). Por la cual se expide la Ley General de Educación. *Diario Oficial* No. 41.949. [https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf)
- Luna, P., García, M., & Flores, J. (2020). Influence of digital art on self-esteem and emotional expression in ninth grade students. *Universidad Nacional de Educación, Perú*.
- Malterud, K., Siersma, V. D., & Guassora, A. D. (2016). Sample size in qualitative interview studies: Guided by information power. *Qualitative Health Research*, 26(13), 1753–1760. <https://doi.org/10>

- Mayer, J. D. (2002). Emotional intelligence: Key readings on the Mayer and Salovey model. In J. Ciarrochi, J. P. Forgas, & J. D. Mayer (Eds.), *Emotional intelligence in everyday life* (pp. 29–44). Psychology Press.
- McAfee-Scimone, H. (2024). *Engaging in art to support social-emotional learning (EASSEL): A classroom-based approach* [Tesis doctoral, Antioch University New England]. AURA. <https://aura.antioch.edu/>
- Ministerio de Educación Nacional. (2010). *Orientaciones pedagógicas para la educación artística en básica y media*. Bogotá: MEN. [https://fundacionzero.wordpress.com/wp-content/uploads/2009/06/orientaciones\\_pedagogicas\\_men.pdf](https://fundacionzero.wordpress.com/wp-content/uploads/2009/06/orientaciones_pedagogicas_men.pdf)
- Ministerio de Educación Nacional. (2010). *Lineamientos Pedagógicos de Educación Artística*. MEN.
- Ministerio de Educación Nacional. (2018). *Lineamientos para la integración TIC en educación artística*. Bogotá: MEN. <https://www.mineduacion.gov.co>
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
- Morales, A., & Torres, E. (2021). *El arte virtual como medio de resiliencia emocional en adolescentes* (Tesis de maestría). Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Navarro, L., & Sánchez, P. (2021). *Eficacia de aulas virtuales de arte en el desarrollo personal y emocional* (Informe de investigación). Universidad Nacional Autónoma de México. <https://repositorio.unam.mx/virtualarteemocional2021>
- Navarro, M., & Sánchez, L. (2021). *Aulas virtuales y desarrollo emocional en educación artística*. SpringerLink.
- OECD. (2023). *Teaching for the future: Educating for global and cultural competence and civic engagement*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/888934170355>
- Ohler, J. (2002). *La Web y el arte como lenguaje educativo*. Eduteka.
- Ozkan, Z. C. (2022). Investigation of secondary school students' anxiety and lesson participation towards visual arts lesson. *International Journal on Social and Education Sciences (IJonSES)*, 4(3), 408–422. <https://doi.org/10.46328/ijonses.453>
- Piedrahita Valderrama, E., & Agudelo Carvajal, D. (2022). *Procesos artísticos no formales y desarrollo emocional en los adolescentes del municipio de San Carlos (Antioquia)* [Trabajo de grado, Corporación Universitaria Minuto de Dios]. Repositorio institucional Uniminuto.

<https://repository.uniminuto.edu/server/api/core/bitstreams/fecea1db-b695-4a17-87fc-cbd336e02bb0/content>

- Pulido Fonseca, J. S. (2023). El arte como herramienta para el fortalecimiento de habilidades sociales de niños, niñas, adolescentes post pandemia del año 2020 [Trabajo de grado, Universidad Cooperativa de Colombia]. Repositorio Institucional Universidad Cooperativa de Colombia. <https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/47bc6476-662b-4c9e-8c78-59a00fc053d4/content>
- Puentedura, R. R. (2010). SAMR and TPACK: Intro to advanced practice. [http://hippasus.com/resources/sweden2010/SAMR\\_TPACK\\_IntroToAdvancedPractice.pdf](http://hippasus.com/resources/sweden2010/SAMR_TPACK_IntroToAdvancedPractice.pdf)
- Ramírez, J., & Pérez, D. (2015). Talleres artísticos con soporte digital en secundaria: impacto en las competencias comunicativas. *Revista Educación y Desarrollo*, 17(1), 43–58.
- Reisinger, J. (2024, agosto 6). More than academics: The value of measuring student well-being and social-emotional growth in schools. ERB Insights Blog. <https://www.erblearn.org/blog/value-of-student-well-being-and-social-emotional-skills-sel/>
- República de Colombia. (2016, 2 de agosto). Ley 1804 de 2016. Por la cual se establece la Política de Estado para el Desarrollo Integral de la Primera Infancia de Cero a Siempre. Diario Oficial No. 49.953. <https://natlex.ilo.org/dyn/natlex2/natlex2/files/download/102573/LEY%201804%20COLOMBIA.pdf>
- Ripoll Lluquet, M. del R. (2018, noviembre). Adolescencia y las emociones representadas a través del arte [Ponencia]. INNODOCT/18. International Conference on Innovation, Documentation and Education, Universitat Politècnica de València. <https://doi.org/10.4995/INN2018.2018.8862>
- Ripoll Lluquet, M. del R. (2022). Adolescencia y emociones representadas a través del arte. Congreso Internacional de Innovación, Documentación y Educación. Universidad Europea de Madrid.
- Rivera, L., & Lozano, C. (2016). Color, forma y emoción en el arte digital escolar. Instituto Nacional de Educación Artística. [https://inea.mx/publicaciones/arte\\_digital\\_emociones](https://inea.mx/publicaciones/arte_digital_emociones)
- Rosas Garzón, C. A. (2024). Arte digital como estrategia de aprendizaje en el fortalecimiento de la lectoescritura [Tesis de pregrado, Universidad del Tolima]. Repositorio Institucional Universidad del Tolima.

- Salinas, J. (2004). Innovación educativa y uso de las TIC. Universidad de Islas Baleares.
- UNESCO. (2021). Arte y tecnología en la educación emocional. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.  
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000377789>
- Vázquez, R. (2021). Educación artística digital para la expresión emocional en secundaria (Tesis de maestría). Universidad de Granada. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/67647>
- Velasco, D., & Andrade, L. (2020). Arte, inclusión y autoestima en jóvenes rurales del Ecuador (Proyecto de investigación). Universidad Central del Ecuador.  
<https://repositorio.uce.edu.ec/handle/25000/23456>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Walker, C. M., Winner, E., Hetland, L., Simmons, S., & Goldsmith, L. (2011). Pensamiento visual: Los estudiantes de arte tienen ventaja en el razonamiento geométrico. *Creat. Educ.*, 2, 22–26.
- Yap, Y. R., & Lee, Y. (2024). Break Times: Virtual Reality Art Therapy. [Manuscrito no publicado]. arXiv. <https://arxiv.org/abs/2411.05146>
- Flores Zaragoza, M., González Martínez, L. B., & Vences Esparza, A. (2024). *La educación STEM y las metodologías activas: una revisión sistemática*. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, Edición Especial(12), 1–20.  
<http://www.dilemascontemporaneoseduccionpoliticayvalores.com/>
- Núñez Rodríguez, D. S., Vargas Barros, V. H., Vasquez Barrera, F. J., Andrade Zambrano, W. J., & Espinoza Valarezo, F. L. (2023). Educación STEM: Una revisión de enfoques interdisciplinarios y mejores prácticas para fomentar habilidades en ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 2023–2045. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i2.5453](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5453)
- Pinela Cárdenas, R. A. (2024). *Análisis de los sistemas de aprendizaje personalizado impulsados por inteligencia artificial y su implementación en contextos educativos*. *Ciencia*

Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8(5), 9758–9768.

[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i5.14358](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.14358)

- Tinoco-Giraldo, H. (2021). *Diseño, desarrollo, implementación y evaluación del programa “E-Mentoring” en programas de prácticas académicas* [Tesis doctoral, Universidad de Salamanca]. Repositorio GRIAL. <https://repositorio.grial.eu/handle/grial/2473>
- Cevallos-Laverde, L. B., López-Lozada, N. I., Calero-Albán, M. P., & Miguez-Loja, K. E. (2025). *Importancia del desarrollo social y emocional en los niños en la etapa de Educación General Básica*. Journal Scientific MQR Investigar, 9(2), 1–20.  
<https://doi.org/10.56048/MQR20225.9.2.2025.e497>
- Heredia-Escorza, Y., Gil Rendón, M. E., & Pasquel-López, C. (2025). *Evaluación del impacto del desarrollo profesional de docentes sobre inteligencia emocional*. Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa, 18(1).  
<https://doi.org/10.15366/riee2025.18.1.002>
- López-López, V., & Lagos San Martín, N. (2021). *Repensar la formación inicial docente desde una dimensión socioemocional*. Revista Educación, 45(1), 1–25.  
<https://doi.org/10.15517/revedu.v45i1.41464>
- Meneses Luna, E., & Valencia Arguello, E. (2023). *El impacto de la educación artística en el desarrollo integral de los estudiantes*. Revista Bastcorp Investigar Journal, 2(2), 15–24. <https://doi.org/10.62943/bij.v2n2.2023.29>
- Moreno Ríos, X. (2023). *Herramientas digitales como estrategias pedagógicas en el proceso creativo de las artes visuales*. Revista de Investigación Pedagógica del Arte. <https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/revpos/article/view/3293>
- Nuere, S. (2002). *E-learning y educación artística: hacia la enseñanza virtual de las artes visuales*. Arte, Individuo y Sociedad, 14, 79–103.  
<https://www.researchgate.net/publication/39288823>
- Universidad Nebrija. (2023). *Didáctica de la Educación Artística: estrategias y metodología*. Universidad Antonio de Nebrija. <https://www.nebrija.com/programas-postgrado/master/profesorado-eso-bachillerato-fp/pdf-asignaturas/didactica-artes-plasticas.pdf>