

Kely Sierralta-Pinedo; Sheila Sierralta-Pinedo; Yetzy Beatriz Guerra-Castellanos; Patricia-Del-Pilar Moreno-Torres

<https://doi.org/10.35381/r.k.v9i17.3227>

## **Habilidades digitales y sus potencialidades para el desarrollo de las competencias artísticas en estudiantes**

### **Digital skills and their potential for the development of artistic competences in students**

Kely Sierralta-Pinedo  
[ksierralta@ucvvirtual.edu.pe](mailto:ksierralta@ucvvirtual.edu.pe)  
Universidad César Vallejo, Trujillo, La Libertad  
Perú  
<https://orcid.org/0000-0001-9087-5625>

Sheila Sierralta-Pinedo  
[ssierraltap@ucvvirtual.edu.pe](mailto:ssierraltap@ucvvirtual.edu.pe)  
Universidad César Vallejo, Trujillo, La Libertad  
Perú  
<https://orcid.org/0000-0001-6076-9194>

Yetzy Beatriz Guerra-Castellanos  
[yguerra@ucv.edu.pe](mailto:yguerra@ucv.edu.pe)  
Universidad César Vallejo, Trujillo, La Libertad  
Perú  
<https://orcid.org/0000-0001-8801-5618>

Patricia-Del-Pilar Moreno-Torres  
[pmoreno@ucv.edu.pe](mailto:pmoreno@ucv.edu.pe)  
Universidad César Vallejo, Trujillo, La Libertad  
Perú  
<https://orcid.org/0000-0001-7136-0335>

Recibido: 15 de septiembre 2023  
Revisado: 10 de noviembre 2023  
Aprobado: 15 de diciembre 2023  
Publicado: 01 de enero 2024

Kely Sierralta-Pinedo; Sheila Sierralta-Pinedo; Yetzy Beatriz Guerra-Castellanos; Patricia-Del-Pilar Moreno-Torres

## RESUMEN

El presente artículo se enmarcó en comprender las habilidades digitales y sus potencialidades para el desarrollo de las competencias artísticas en estudiantes. El mismo se corresponde con una investigación cualitativa de tipo documental, desarrollada sobre la base de un diseño bibliográfico. Finalmente se puede expresar que las competencias artísticas desempeñan un papel primordial en el desarrollo integral del estudiante, por lo que potenciar su avance con el uso de herramientas tecnológicas, es fundamental, ya que se constituye en una herramienta poderosa para facilitar el aprendizaje, potenciar la creatividad y la innovación, fomentar el desarrollo de otras habilidades clave; además de proporcionar oportunidades de producción, visibilidad y crecimiento en el campo del arte para los estudiantes.

**Descriptores:** Habilidades digitales; habilidades tecnológicas; competencias artísticas. (Tesaurus UNESCO).

## ABSTRACT

This article is framed in understanding digital skills and their potential for the development of artistic competences in students. It corresponds to a qualitative documentary type of research, developed on the basis of a bibliographic design. Finally, it can be said that artistic competences play an essential role in the integral development of students, which is why boosting their progress with the use of technological tools is fundamental, as it is a powerful tool for facilitating learning, boosting creativity and innovation, fostering the development of other key skills, as well as providing opportunities for production, visibility and growth in the field of art for students.

**Descriptors:** Digital skills; technological skills; artistic competences. (UNESCO Thesaurus).

Kely Sierralta-Pinedo; Sheila Sierralta-Pinedo; Yetzy Beatriz Guerra-Castellanos; Patricia-Del-Pilar Moreno-Torres

## INTRODUCCIÓN

El avance de las tecnologías digitales es incuestionable, lo que ha forjado, y seguirá fraguando de manera más precipitada, un alto impacto en las ciencias y los desarrollos tecnológicos, al punto de que ha generado de manera acelerada y significativa cambios en los procesos sociales, reconfigurado así el orden del quehacer humano (García et al., 2021).

Tras lo vivido con la pandemia por el COVID-19 en el mundo, se aprendió que las competencias digitales facilitan al sujeto el uso de las herramientas tecnológicas, en función de la resolución de problemas, brindando la posibilidad de gestionar adecuadamente la información. En este contexto, el año 2020 marcó el punto de inflexión respecto a las formas de usar las tecnologías en la educación. Lo que ha dado lugar a la integración de herramientas digitales en los sistemas educativos, generándose innovaciones en los procesos de enseñanza-aprendizaje, tal como refieren Ambuludí y Cabrera (2021).

El tema de las tecnologías en la educación ha trascendido a tal punto que organismos internacionales como la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2018), ha decidido considerar la proporción de jóvenes y adultos que han adquirido competencias de tecnologías de la información y comunicación (TIC) como uno de los indicadores para el cumplimiento del 4to. Objetivo del Desarrollo Sostenible N°4, enmarcado en garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos.

Entonces, parece haber consenso sobre la necesidad de alcanzar competencias digitales, considerando que la determinación de estas es, como expresan Sotolongo y Márquez (2023), una expresión de la apropiación de un sistema de conocimientos, capacidades, habilidades prácticas y actitudes requeridas para el uso de las tecnologías, el internet y el manejo digital de las cosas mediante dispositivos variados y en diversas aplicaciones. Siendo así, la escuela y todos los implicados en el proceso educativo se encuentra ante el reto de incorporar las TIC en el aula, para que tanto profesores como

Kely Sierralta-Pinedo; Sheila Sierralta-Pinedo; Yetzy Beatriz Guerra-Castellanos; Patricia-Del-Pilar Moreno-Torres

estudiantes vinculen estas herramientas a sus prácticas académicas, ya que significa una nueva forma de enseñar y aprender integrando las tecnologías digitales (Calle y Lozano, 2019).

Poniendo en contexto lo planteado, se tiene que, en Perú, desde el año 2017 con los lineamientos sobre competencias establecidas en el Currículo Nacional de Educación Básica, se ha dado otro norte en relación al desarrollo de competencias en cuanto al perfil de egreso de los alumnos, donde se combinan las capacidades, habilidades y actitudes trabajadas en todas las áreas de manera integral con el apoyo de los enfoques transversales.

Sin embargo, las acciones y resultados en este sentido aún no son suficientes y, aunque los estudiantes demuestren niveles de logros de competencias digitales, es esencial incorporar y aprovechar las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta acción debe ser asumida por cada docente para fortalecer dicha competencia (Orozco et al., 2021). Esto adquiere especial relevancia cuando se busca formar a un estudiante autónomo, reflexivo, crítico y, sobre todo, capaz de expresarse mediante sus propios recursos creativos.

Reflexionar lo planteado, nos puede llevar a interrelacionar lo concerniente a las habilidades digitales con el mundo de las artes. Específicamente, con el desarrollo de las competencias artísticas, sobre todo en la actualidad, que entra en vanguardia lo que se denomina arte de los nuevos medios, o como también se le dice: arte digital, arte electrónico, arte multimedia o arte interactivo.

Este arte, alude a las diversas expresiones artísticas que entrelazan arte, ciencia y nuevas tecnologías, en las temáticas y medios de representación de una obra. Por lo que su “gestión para un nuevo estatuto de obras de arte” (Pérez, 2012, p. 75), ha evolucionado simultáneamente con la emergencia de los entornos digitales de uso personal, la conectividad y la interacción, y su expansión exponencial en los últimos tiempos, siendo el videojuego, uno de los medios más influyentes en la construcción de una cultura visual de masas.

Kely Sierralta-Pinedo; Sheila Sierralta-Pinedo; Yetzy Beatriz Guerra-Castellanos; Patricia-Del-Pilar Moreno-Torres

Considerando lo planteado, se puede aludir que la competencia artística, según Giráldez (2009):

Implica poner en juego habilidades de pensamiento divergente y convergente, puesto que comporta reelaborar ideas y sentimientos propios y ajenos; encontrar fuentes, formas y cauces de comprensión y expresión; [...] Se trata, por tanto, de una competencia que facilita tanto expresarse y comunicarse como percibir, comprender y enriquecerse con diferentes realidades y producciones del mundo del arte y de la cultura.  
Requiere poner en funcionamiento la iniciativa, la imaginación y la creatividad para expresarse mediante códigos artísticos [...] (p.49)

Desde esta perspectiva, es importante destacar que en la actualidad es menester reconocer que es fundamental potenciar el aprendizaje de las competencias artísticas en relación con el desarrollo de las habilidades tecnológicas digitales. Lo que se convierte en la base para nuevos estudios e investigaciones y para la toma de decisiones en este orden.

Partiendo de estas ideas preliminares cabe preguntarnos ¿Qué se entiende por habilidades digitales? ¿Qué representan las competencias artísticas en el desarrollo integral de los estudiantes? ¿Cómo se implica el desarrollo de las competencias artísticas con las habilidades digitales? A estas interrogantes se intenta dar respuestas con el desarrollo de este artículo cuyo propósito se enmarca en comprender las habilidades digitales y sus potencialidades para el desarrollo de las competencias artísticas en estudiantes.

## **MÉTODO**

Para cumplir con el propósito establecido en el artículo y responder a las preguntas de investigación, se realizó una investigación cualitativa de tipo documental, ya que se fundamentó en la indagación sistemática y metódica de material documental relacionado con las habilidades digitales y sus implicaciones en el desarrollo de las competencias artísticas, todo con base en el diseño bibliográfico.

Kely Sierralta-Pinedo; Sheila Sierralta-Pinedo; Yetzy Beatriz Guerra-Castellanos; Patricia-Del-Pilar Moreno-Torres

Lo expresado por Hernández et al. (2014) y Árias (2012), específicamente, consistió en la aplicación de técnicas y procedimientos de documentación conforme a los procesos de: búsqueda, registro, recuperación, análisis e interpretación de datos procedentes de fuentes de documentos y materiales bibliográficos. Para el procesamiento de la información se apeló al uso de técnicas como el análisis semántico y de contenido teórico, en conjunto con la elaboración de mapas mentales y conceptuales.

Para concretar el proceso indagativo se asumió un diseño de tipo bibliográfico, el cual estuvo determinado por los siguientes procedimientos, que constituyeron la lógica de acción documental:

- Búsqueda y arqueo del material bibliográfico
- Realización de lectura discriminativa del material bibliográfico
- Selección y jerarquización de la información
- Categorización y cotejo de los datos seleccionados
- Análisis e interpretación de los datos
- Elaboración de las conclusiones
- Producción del informe final tipo artículo

## **RESULTADOS**

### **Las habilidades digitales. Conceptualización y demandas en el ámbito educativo**

Las habilidades digitales son cada vez más importantes en todos los ámbitos de la vida humana. Por ejemplo, en la esfera laboral son esenciales para desempeñar una amplia gama de trabajos, desde la programación y el análisis de datos hasta la gestión de redes sociales y el comercio electrónico. En la educación, son de gran utilidad tanto para estudiantes como para docentes; pues, el acceso a la información, la comunicación y la colaboración se han vuelto fundamentales en el entorno educativo, ya que generan múltiples oportunidades para desplegar procesos innovadores de enseñanza y aprendizaje, los cuales se tienen que aprovechar al máximo.

Kely Sierralta-Pinedo; Sheila Sierralta-Pinedo; Yetzy Beatriz Guerra-Castellanos; Patricia-Del-Pilar Moreno-Torres

Además, en la vida cotidiana, las habilidades digitales son útiles para realizar cualquier gestión de servicios y acceder a los recursos en línea, comunicarse y participar cívicamente a través de plataformas digitales. De allí que son cruciales en todos los aspectos de la sociedad moderna, ya que nos permiten participar plenamente en la sociedad actual y aprovechar al máximo las oportunidades que ofrece el mundo digital.

Ahora bien, desde lo planteado es necesario conceputar las habilidades digitales. Por lo que es oportuno considerar a Morduchowicz (2021), cuando expresa que están supeditadas a las capacidades o competencias fundamentales del ser humano para producir conocimientos en cualquier campo del saber. No obstante, implica el conjunto de conocimientos, capacidades, destrezas, actitudes y estrategias, que toda persona ha de desarrollar para el uso de las distintas tecnologías y recursos digitales. Siendo así, la aplicación de estas habilidades digitales de manera eficiente, permite sacarles el mayor provecho y utilidad; lo que, a su vez, puede provocar procesos innovadores y transformacionales, por ejemplo: en las profesiones vinculadas con las TIC, como es sabido; pero también, en contextos emergentes como es el mundo de las artes.

Cabe agregar que, formar estas habilidades digitales apunta a entender el entorno digital, lo cual supone, necesariamente, fortalecer las capacidades de pensamiento crítico, reflexivo y la creatividad. Sobre todo, cuando se considera que uno de sus principales retos y desafíos es la creación de contenidos digitales, que enmarca; crear y editar nuevos contenidos (textos, imágenes, videos), integrar conocimientos y reelaborar contenidos previos, realizar producciones artísticas, contenidos multimedia y programación informática, saber aplicar los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso (Del Campo et al., 2016).

Poniendo en contexto lo planteado, se tiene que, el avance tecnológico ha transformado la forma en que aprendemos y enseñamos. Por tanto, las habilidades digitales se han convertido en un elemento esencial en el contexto educativo. Estas habilidades, que se refieren no solo al manejo de herramientas tecnológicas, sino que también incluyen la capacidad de buscar, evaluar, utilizar y compartir información de manera efectiva y ética

Kely Sierralta-Pinedo; Sheila Sierralta-Pinedo; Yetzy Beatriz Guerra-Castellanos; Patricia-Del-Pilar Moreno-Torres

en entornos digitales, le dan la posibilidad a estudiantes y docentes de adaptarse a un entorno en constante evolución.

Cabe destacar que, estas habilidades son relevantes para el aprendizaje en todas las áreas del conocimiento, desde las ciencias exactas hasta las humanidades, ya que la tecnología ha permeado todos los aspectos de nuestra sociedad, específicamente, en el ámbito de las artes, el desarrollo de estas habilidades es un tema de gran relevancia en la actualidad; pues, no solamente son útiles en la vida académica y profesional, sino que también permiten desarrollar la creatividad y expresión artística a través de las nuevas tecnologías. De allí que, es perentorio que los jóvenes adquieran conocimientos y destrezas en el uso de herramientas digitales.

Además, el avance tecnológico y la creciente importancia de la era digital, también ha generado que los artistas y profesionales del arte demanden la adquisición de competencias en el uso de herramientas y plataformas digitales. En la actualidad, cada vez, son más los artistas, desde distintas formas de expresión como: la pintura, el dibujo, la escultura, y hasta la fotografía y el video, que han asumido las tecnologías digitales, como herramienta de creación para desarrollar algún elemento de su trabajo artístico (Crespo, 2003 citado por Restrepo, 2012).

Para finalizar esta apartado, es importante precisar que el arte y la tecnología son dos ámbitos que, en apariencia, podrían parecer opuestos. Sin embargo, en la actualidad, la integración de estas disciplinas es cada vez más común y relevante. El desarrollo de habilidades digitales en estudiantes puede contribuir significativamente al fomento de las artes. De allí que los docentes deben estar capacitados para integrar las habilidades digitales en su práctica pedagógica. Esto implica no solo dominar herramientas tecnológicas, sino también comprender cómo utilizarlas para enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje en este ámbito de las artes.

Kely Sierralta-Pinedo; Sheila Sierralta-Pinedo; Yetzy Beatriz Guerra-Castellanos; Patricia-Del-Pilar Moreno-Torres

## **Las competencias artísticas en el desarrollo integral de los estudiantes.**

A lo largo de la historia, el desarrollo de las artes en el ser humano ha sido un aspecto fundamental. El arte, en sus distintas expresiones, han desempeñado un papel transcendental en la evolución y el enriquecimiento de la experiencia humana.

El hombre, desde siempre, ha sentido la necesidad de expresarse a través del arte. Un claro ejemplo de esta necesidad innata de comunicar ideas y emociones a través de la creación artística son las pinturas rupestres encontradas en diferentes partes del mundo. Sin embargo, las investigaciones a lo largo de la historia, han demostrado que el origen de la actividad artística y de los sentimientos y necesidades estéticas está estrechamente vinculado con la actividad productiva, con la creación de bienes indispensables para la subsistencia, dicho más brevemente, con el trabajo (Pérez, 2020).

Con el paso del tiempo, las artes han evolucionado y se han diversificado, adaptándose a las distintas culturas y contextos históricos. Lo cual, no solo ha contribuido a la expresión y producción estética individual, sino que también ha desempeñado un papel importante en la formación de identidades culturales y la transmisión de conocimientos y valores. A través de la música, por ejemplo, se han transmitido tradiciones y relatos históricos, mientras que la literatura ha servido como medio para reflexionar sobre la condición humana y para cuestionar el mundo que nos rodea. Además, las artes han sido un motor de cambio social y político. En momentos de conflicto o injusticia, artistas de todas las disciplinas han utilizado su arte como herramienta para denunciar abusos, promover la igualdad y fomentar la empatía. El arte ha sido un medio para dar voz a aquellos que no la tienen y para generar conciencia sobre problemáticas sociales.

El desarrollo de las distintas disciplinas artísticas en el ser humano también ha tenido un impacto significativo en los procesos cognitivos y de aprendizaje, socioemocionales y comunicacionales. Pues como expresan Fernández y Chavero (2012):

Diversos estudios en los campos de la neurología, psicología, antropología, sociología y pedagogía, han demostrado que cuando el ser humano ejercita o disfruta de las disciplinas artísticas, despierta su capacidad para aprender y

Kely Sierralta-Pinedo; Sheila Sierralta-Pinedo; Yetzy Beatriz Guerra-Castellanos; Patricia-Del-Pilar Moreno-Torres

jugar libremente con los diversos lenguajes expresivos. Las artes le brindan al individuo diferentes formas de estructurar el pensamiento y las emociones; desarrollan su inteligencia; inciden en su desarrollo psicomotriz; refuerzan su capacidad de socialización, de disciplina autoconsciente; y le abren la posibilidad de explorar todas sus capacidades humanas, en una formación integral, que contempla así mismo los aspectos socioculturales. (p. 26)

Es por ello que, en el ámbito educativo, el desarrollo de las artes desempeña un papel crucial en la formación integral de los individuos. La participación en actividades artísticas estimula el pensamiento creativo, la resolución de problemas y la empatía. Además, de que sirve como una forma de terapia, ayudando a las personas a procesar emociones difíciles y a encontrar sentido y significado en sus vidas. De allí lo perentorio de la inclusión de programas artísticos en las escuelas, ya que promueve el desarrollo de habilidades creativas, además de que también fomenta la autoexpresión, la autoestima y el trabajo en equipo.

En este contexto educativo, se puede definir el arte como la actividad creativa y productiva de objetos estéticos visuales, auditivos o escénicos, que realiza cualquier persona para expresar, de manera simbólica o representativa, la percepción de sus propias vivencias y realidades interna o externa, valiéndose para ello de una diversidad de recursos materiales y medios técnicos, para generar diversas producciones, tales como: la artístico-plástica, lingüística, musical y escenográfica, entre las más significativas (Sánchez, 2017).

Asimismo, persigue como finalidad trascendental, fomentar el desarrollo del estudiante como ser multidimensional y totalidad integrada de estructuras y procesos de carácter bio-psico-social y espiritual, a través de la enseñanza artística que, “como cualquier disciplina social entrelazada con la Historia, está sujeta a una incesante movilidad y dinamismo” (Alemán, 2010, p. 1). De allí que, las competencias artísticas juegan un papel fundamental, ya que permiten el desarrollo de distintas habilidades, destrezas y capacidades que contribuyen al bienestar y la realización académica y personal del estudiante.

Kely Sierralta-Pinedo; Sheila Sierralta-Pinedo; Yetzy Beatriz Guerra-Castellanos; Patricia-Del-Pilar Moreno-Torres

Ahora bien, la competencia artística como herramienta de desarrollo integral del estudiante incluye una multiplicidad de capacidades y aptitudes que les permite, por una parte, la producción y expresión artística mediante el uso de códigos de los distintos lenguajes artísticos. Y, por otra parte, comprender y valorar críticamente las diversas manifestaciones artísticas y culturales, en el marco de la libertad de expresión y la diversidad cultural. Todo esto en el contexto de que el arte, dentro de sus múltiples funciones es: herramienta valiosa de información que aporta conocimientos sobre una determinada época histórica y la realidad que acontece; ámbito de formación integral de capacidades, habilidades y destrezas en el ser humano; y, medio que permite el intercambio de ideas, pensamientos, sentimientos y emociones entre el mundo del artista y el de las otras personas (Sánchez, 2017).

Siendo más explícito, en relación con que formar a un estudiante con alta sensibilidad estética, humana y sociocultural, se debe considerar lo precisado por Fernández y Chavero (2012, p.24), en torno a que el estudio de las artes desde nuevos paradigmas conceptuales y pedagógicos como: la interculturalidad, la transversalidad, la tecnología, entre otros; implica desarrollar las competencias siguientes:

1. Pensamiento integral, el cual implica la capacidad de entender la vinculación entre las manifestaciones artísticas y los aspectos sociopolíticos y culturales, como fenómenos interrelacionados.
2. Percepción estética, ya que el estudiante, a través de las diferentes manifestaciones artísticas, debe atender a las diversas sensaciones que percibe, hacerlas consciente y otórgales sentido y significación.
3. Abstracción interpretativa, como habilidad del estudiante para conceptualizar una obra a partir de captar, comparar, clasificar, jerarquizar, e interpretar lo que percibe de la misma.
4. Pensamiento coherente, implica que el estudiante desarrolle congruencia entre lo que ve, siente, piensa y hace.
5. Comunicación creativa, apelando a sus procesos cognitivos, afectivo, lingüístico y

Kely Sierralta-Pinedo; Sheila Sierralta-Pinedo; Yetzy Beatriz Guerra-Castellanos; Patricia-Del-Pilar Moreno-Torres

comunicativos, refiere a las capacidades del estudiante para manifestar sus ideas, emociones, sentidos y significados de lo que percibe, expresándolo verbal, gestual, corporal, visual o musicalmente.

6. Revisión crítica de actitudes y valores humanos, envuelve generar en el estudiante el cambio de actitudes ante “el otro”, en el marco de los derechos y valores humanos, la no discriminación en todas sus formas, y el respeto a la diversidad cultural.

Además, cabe destacar que, a través de la formación en las artes y la participación en actividades artísticas, los estudiantes tienen la oportunidad de desarrollar habilidades como:

- La creatividad: ya que se estimula la imaginación y la capacidad de generar ideas originales, lo cual es fundamental para la resolución de problemas en diversos ámbitos de la vida.
- La expresión emocional: pues, tienen la oportunidad de expresar y canalizar sus emociones, lo cual contribuye a la tolerancia a la frustración, la autoestima, la empatía, la capacidad de adaptación al cambio. En sí, al bienestar emocional y mental.
- Las habilidades sociales: dado que se promueve el trabajo en equipo, la colaboración, el respeto por las diferencias, la resolución de problemas y conflictos, y la comunicación efectiva. Las cuales son habilidades fundamentales para las relaciones interpersonales.
- Estimulación sensorial: pues se estimulan los sentidos y las capacidades perceptivas, lo cual contribuye al desarrollo de la sensibilidad estética y al disfrute de experiencias sensoriales enriquecedoras.
- Cognitivas: debido a que la práctica de disciplinas artísticas demanda concentración, memoria, atención y procesamiento mental, lo cual contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas.

Kely Sierralta-Pinedo; Sheila Sierralta-Pinedo; Yetzy Beatriz Guerra-Castellanos; Patricia-Del-Pilar Moreno-Torres

Todo lo planteado, deja entrever que la apropiación de competencias artísticas, no solo implica adquirir conocimientos técnicos y destrezas específicas en una disciplina en particular, sino que también promueve el impulso de habilidades transversales y su articulación, por ejemplo: con las habilidades tecnológicas digitales, lo cual hoy días es fundamental para el desarrollo integral humano, principalmente porque se vive en un entorno tecnologizado, cada vez más complejo y cambiante, en el que las personas enfrentan desafíos constantes a nivel personal, social y laboral.

De allí que, el desarrollo de competencias artísticas mediada con el uso de las tecnologías, se torna en una posibilidad para brindar a los estudiantes las herramientas necesarias para afrontar estos desafíos de manera integral. Sobre todo, porque el arte se está convirtiendo rápidamente en el nuevo alfabetismo de estos tiempos, pues estamos en una era en la que los estudiantes diseñan sitios web como proyectos de clase, con vídeo, gráficas y animación dentro de sus presentaciones (Ohler, 2003).

Siendo así, las competencias artísticas y el uso de la tecnología pueden articularse de manera efectiva a través de prácticas pedagógicas y de enseñanzas emergentes, resultando una combinación muy enriquecedora para la creación artística en estudiantes, lo cual puede potenciar su desarrollo integral, sus capacidades creativas y la adquisición de habilidades relevantes para enfrentar los desafíos del mundo moderno, pues la tecnología ha abierto un mundo de posibilidades que permite experimentar con nuevas formas de expresión.

### **Potencialidades de las habilidades tecnológicas-digitales para el desarrollo de competencias artísticas**

En la actualidad, las habilidades tecnológicas-digitales se han revelado como herramientas invaluable para el desarrollo de competencias artísticas. Con el constante avance tecnológico, se accede a una amplia gama de recursos y herramientas innovadoras, y su utilización efectiva potencia el aprendizaje y enriquece las capacidades creativas en el ámbito artístico. Esto proporciona oportunidades para explorar nuevas

Kely Sierralta-Pinedo; Sheila Sierralta-Pinedo; Yetzy Beatriz Guerra-Castellanos; Patricia-Del-Pilar Moreno-Torres

formas de expresión y fomenta el desarrollo de habilidades clave en los estudiantes. Por tales razones, y considerando lo expuesto por Rexach y Alonso (2010) a continuación, se describe cómo estas habilidades pueden contribuir al desarrollo artístico desde dos perspectivas:

- La primera perspectiva tiene que ver con la aplicación de enfoques y prácticas de enseñanza de las artes con el uso de la tecnología. Esta vía representa una posibilidad cuando en las clases de educación artística las tecnologías son utilizadas para aumentar las enseñanzas. En tal sentido, se genera la posibilidad de que el estudiante aproveche el desarrollo de estrategias didácticas y tenga acceso a materiales y recursos específicos del campo disciplinar; siendo ejemplo de esto, hacer que el estudiante entre en contacto con obras artísticas por medio de materiales audiovisuales, como: entrevistas, documentales, registros de exhibiciones de diversos tipos de obras y creaciones artísticas (Rexach y Alonso, 2010).
- La segunda perspectiva tiene que ver con el desarrollo de las potencialidades creativas propias del estudiante. Este camino se da cuando en las clases de educación artística las tecnologías son utilizadas para expandir los aprendizajes, y con ello sus habilidades, destrezas y capacidades artísticas. Específicamente, refiere en poner a disposición del estudiante herramientas y materiales interactivos, aplicaciones y soportes digitales que añaden y aumentan modos para producir, de manera individual y/o colectiva y colaborativamente con otros, creaciones plásticas, audiovisuales, musicales, multimediales, interactivas, entre otras, enmarcadas en lo que hoy se denominada arte digital o multimedia. Además, de generar las condiciones para construir, deconstruir, reconstruir, en el proceso de producción de las propias creaciones (Rexach y Alonso, 2010).

Kely Sierralta-Pinedo; Sheila Sierralta-Pinedo; Yetzy Beatriz Guerra-Castellanos; Patricia-Del-Pilar Moreno-Torres

Lo planteado deja entrever que existen múltiples potencialidades en torno a la aplicación de las habilidades tecnológicas-digitales para el desarrollo de las competencias artísticas. Una de ellas refiere a que las habilidades tecnológicas-digitales permite a los estudiantes acceder a una amplia gama de recursos en línea que enriquecen su educación artística. A través de plataformas digitales, estos pueden explorar obras de arte de diferentes épocas y culturas, acceder a tutoriales y cursos en línea, y descubrir nuevas técnicas y enfoques artísticos. Esta exposición a diversas fuentes de inspiración puede ampliar su perspectiva y fomentar la creatividad.

Además, el uso de software y herramientas digitales específicas para el arte, como: tabletas gráficas, programas de diseño gráfico, edición de video o modelado 3D, Adobe Photoshop y Procreate, animaciones, podcasts, entre otros, brinda a los estudiantes la oportunidad de experimentar con medios y técnicas que de otra manera no estarían disponibles. Estas herramientas, extendiendo los límites de la expresión artística tradicional, permiten crear obras de arte digitales, explorar la manipulación de imágenes, experimentar con colores, texturas, efectos visuales y desarrollar habilidades técnicas que son cada vez más relevantes en el mundo artístico contemporáneo.

Asimismo, las habilidades tecnológicas-digitales pueden mejorar la presentación y difusión del trabajo artístico de los estudiantes. Mediante las plataformas en línea, redes sociales y portafolios digitales como DeviantArt y ArtStation, los estudiantes pueden exponer y compartir sus creaciones con una audiencia más amplia, recibir retroalimentación y conectarse con otros artistas y aficionados al arte de todo el mundo. Esta visibilidad puede motivar a los estudiantes a continuar explorando su creatividad y les brinda la oportunidad de desarrollar habilidades de comunicación y promoción que son esenciales en la industria artística.

Por otro lado, las habilidades tecnológicas-digitales también ofrecen oportunidades para la colaboración interdisciplinaria; pues, la convergencia entre el arte y la tecnología da lugar al trabajo en equipo para el desarrollo de proyectos colaborativo. En este sentido, los estudiantes pueden trabajar en proyectos artísticos de manera conjunta, compartir

Kely Sierralta-Pinedo; Sheila Sierralta-Pinedo; Yetzy Beatriz Guerra-Castellanos; Patricia-Del-Pilar Moreno-Torres

ideas, retroalimentarse mutuamente y aprender a trabajar en entornos virtuales. Esto, fomenta la participación en desafíos creativos que promueven la innovación y la expresión de visiones únicas, además del desarrollo de habilidades que son cada vez más demandadas.

De manera concreta, se puede decir que las habilidades tecnológicas-digitales tienen un gran potencial para el desarrollo de competencias artísticas en estudiantes, las cuales se pueden sintetizar bajo las siguientes categorías:

- **Creación y edición de contenido:** Las herramientas digitales permiten la creación y edición de obras de arte de manera más eficiente y con mayor precisión.
- **Difusión y promoción:** A través de plataformas en línea y redes sociales, los estudiantes pueden dar a conocer su trabajo a un público más amplio, lo que les permite llegar a nuevas audiencias y oportunidades.
- **Colaboración:** La tecnología facilita la colaboración entre estudiantes y artistas de diferentes partes del mundo, permitiéndoles trabajar juntos en proyectos creativos de manera remota.
- **Aprendizaje y formación:** Existen numerosos recursos en línea, como tutoriales, cursos y comunidades virtuales, que ayudan a los docentes a diseñar estrategias y recursos para potenciar el proceso de enseñanza y a los estudiantes a mejorar sus habilidades y adquirir nuevos conocimientos en diversas disciplinas artísticas.
- **Experimentación:** Las herramientas digitales ofrecen a los estudiantes la posibilidad de experimentar con nuevas técnicas, estilos y medios de expresión de una manera más accesible y menos costosa que con materiales tradicionales.

Por último, es importante destacar que, si bien las habilidades tecnológicas-digitales ofrecen numerosas oportunidades para diversificar la enseñanza de las artes y fortalecer el aprendizaje de las competencias artísticas, también plantean desafíos que tanto docentes como estudiantes deben enfrentar. La rápida evolución de la tecnología requiere una constante actualización y adaptación por parte de estos, así como la

Kely Sierralta-Pinedo; Sheila Sierralta-Pinedo; Yetzy Beatriz Guerra-Castellanos; Patricia-Del-Pilar Moreno-Torres

necesidad de mantener un equilibrio entre el uso de herramientas digitales y el dominio de las técnicas tradicionales.

## **CONCLUSIONES**

A manera de conclusión, se puede enunciar que las competencias artísticas desempeñan un papel fundamental en el desarrollo integral del estudiante, ya que contribuyen al impulso de habilidades y capacidades que impactan de manera positiva en todas las dimensiones de la persona. Por tanto, es fundamental impulsar la participación en programas y actividades artísticas como parte del proceso educativo y formativo de los estudiantes, con el fin de contribuir a su bienestar y realización personal, así como a la promoción y fortalecimiento de la diversidad cultural, el diálogo intercultural, el respeto por las diferencias y la construcción de una sociedad más inclusiva y equitativa.

Al integrar el aprendizaje de las competencias artísticas con el uso de herramientas tecnológicas, los estudiantes pueden desarrollar su creatividad, explorar nuevas técnicas, desarrollar habilidades visuales y capacidad de expresión, de manera más amplia y actualizada, además de llegar a audiencias más amplias a través de plataformas en línea y redes sociales. La combinación de competencias artísticas con habilidades tecnológicas puede motivar a los estudiantes, a hacer que el aprendizaje sea más interactivo y dinámico, y permitirles explorar diferentes formas de arte de una manera más accesible y atractiva, lo que puede resultar en proyectos innovadores y únicos que desafían los límites de lo que se considera arte convencional.

En resumen, las habilidades tecnológicas-digitales pueden potenciar el desarrollo de competencias artísticas en estudiantes al ofrecer nuevas formas de crear, promocionar, colaborar, aprender y experimentar en el campo de las artes. Por tanto, es fundamental promover la integración efectiva de la tecnología en el ámbito artístico, reconociendo su valor como una herramienta poderosa para facilitar el aprendizaje, potenciar la creatividad y la innovación, fomentar el desarrollo de otras habilidades clave y

Kely Sierralta-Pinedo; Sheila Sierralta-Pinedo; Yetzy Beatriz Guerra-Castellanos; Patricia-Del-Pilar Moreno-Torres

proporcionar oportunidades de visibilidad y crecimiento en el campo del arte para los estudiantes.

## FINANCIAMIENTO

No monetario.

## AGRADECIMIENTO

A todos los actores involucrados en el desarrollo de la investigación.

## REFERENCIAS CONSULTADAS

- Alemán, M. (2010). Introducción a la historia del arte. Guía Didáctica. [Introduction to the history of art. Didactic Guide]. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. <https://n9.cl/aokwl6>
- Ambuludí, J., y Cabrera, L. (2021). TIC y educación en tiempos de pandemia: Retos y aprendizajes desde una perspectiva docente. [TIC and education in times of pandemic: Challenges and learning from a teaching perspective]. *Episteme Koinonía*, 4(8), 185-194. <https://n9.cl/1mf9k>
- Arias, F. (2012). El Proyecto de Investigación. [The Research Project]. (6ta ed.). Editorial Episteme. <https://n9.cl/1z1ij>
- Calle, G., y Lozano, A. (2019). La alfabetización digital en la formación de competencias ciudadanas en la básica primaria. [Digital literacy in the education of citizenship competences in elementary school]. *Revista Eleuthera*, 20, 35-54. <https://n9.cl/pa63x>
- Del Campo, C., Cantos, C., Erbez, J. M., Giménez, J. V., Muñoz, I., Ruiz, D. J., y Trench, J. (2016). Marco de competencia digital para estudiantes de grado: Adaptación de DIGCOMP. [Digital skills framework for bachelor's degree students: Adaptation of DIGCOMP]. España: CRUE-Universidades Españolas. <https://n9.cl/64f7ab>
- Fernández, S., y Chavero, G. (2012). Las competencias artísticas en la enseñanza del arte. [Artistic competences in art education]. *Decires, revista del Centro de Enseñanza para Extranjeros*, 14(17), 9-58. <https://n9.cl/94rui>

Kely Sierralta-Pinedo; Sheila Sierralta-Pinedo; Yetzy Beatriz Guerra-Castellanos; Patricia-Del-Pilar Moreno-Torres

- García, K., Ortiz, T., y Chávez, M. (2021). Relevancia y dominio de las competencias digitales del docente en la Educación Superior. [Relevance and Domain of the Teacher's Digital Competences in Higher Education]. *Rev. Cubana Edu. Superior*, 40(3). <https://n9.cl/37eb0>
- Giráldez, A. (2009). La competencia cultural artística en la educación obligatoria y en la formación inicial del profesorado. [Artistic cultural competency in compulsory education and initial teacher training]. *Periférica*, 1(10), 41-54. <https://n9.cl/l6sdw>
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, M. (2014). Metodología de la Investigación. [Research Methodology]. México: McGraw-Hill/ Interamericana Editores. <https://n9.cl/l0j5h>
- Morduchowicz, R. (2021). Competencias y Habilidades Digitales. [Digital Competences and Skills]. Repositorio UNESCO de acceso abierto. <https://n9.cl/z1nvnq>
- Ohler, J. (2003). Arte: la cuarta competencia básica en esta era digital. [Art: the fourth core competence in this digital age]. Universidad ICESI: Eduteka. <https://n9.cl/wrbpn>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2018). Guía Abreviada de Indicadores de Educación para el ODS 4. [SDG 4 Education Indicators Summary Guide]. Repositorio UNESCO de acceso abierto. <https://n9.cl/nl2ur0>
- Orozco, J., Gómez, W., y Pomasunco, R. (2021). Competencias digitales en estudiantes de educación secundaria de una provincia del centro del Perú. [Digital Skills among High School Students in a Central Peruvian Province]. *Revista Educación*, 45(1), 1-17. <https://n9.cl/7zosi>
- Pérez, A. (2020). La importancia de las Artes en la educación de la nación y el individuo. [The importance of Arts in the Education of the Individual and Society]. *Debates por la Historia*, 8(1), 7-40. <https://n9.cl/fzywra>
- Pérez, S. (2012). Arte medial: complejidad, mediación y sociedad. [Medial Art: complexity, mediation and society]. *Iconofacto*, 8(11), 61-76. <https://n9.cl/i3cns>
- Restrepo, I. (2012). Arte digital y educación artística: emergencia de nuevas prácticas pedagógicas en la ciudad de Medellín. [Digital Art and Art Education: Emergence of New Pedagogical Practices in Medellin city]. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (36), 104-126. <https://n9.cl/qa6yk8>

Kely Sierralta-Pinedo; Sheila Sierralta-Pinedo; Yetzy Beatriz Guerra-Castellanos; Patricia-Del-Pilar Moreno-Torres

Rexach, V., y Alonso, M. (2010). Enseñanza artística en tiempos de cultura digital. [Arts education in times of digital culture]. Buenos Aires, Argentina: Edición OEI - Organización de Estados Iberoamericanos. <https://n9.cl/10n8n>

Sánchez, H. (2017). Arte, creatividad y desarrollo humano. [Art, creativity and human development]. *Tradición, Revista de la Universidad Ricardo Palma*, (17), 18-24. <https://n9.cl/hm3ax>

Sotolongo, Y., y Márquez, J. (2023). Formación de habilidades digitales en la carrera Ingeniería Mecánica en la Universidad de Pinar del Río "Hermanos Saíz Montes de Oca". [Training of digital skills in Mechanical engineering career in the University of Pinar del Río "Hermanos Saíz Montes de Oca"]. *Mérida*, 21(2), e3313, <https://n9.cl/62mid>