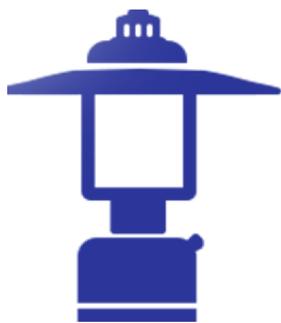


INFOGRAFÍAS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA INTERCULTURAL PARA FORTALECER LA ENSEÑANZA DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA EN BACHILLERATO



INFOGRAPHICS AS AN INTERCULTURAL TEACHING STRATEGY TO STRENGTHEN THE TEACHING OF CULTURAL AND ARTISTIC EDUCATION IN HIGH SCHOOL

Diego Fernando Carvajal-Arizábal^{a*}

E-mail: diego.carvajal.40@est.ucacue.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-3615-3509>

Robert Iván Álvarez-Ochoa¹

E-mail: rialvarezo@ucacue.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2431-179X>

Darwin Gabriel García-Herrera¹

E-mail: dggarciah@ucacue.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6813-8100>

¹ Universidad Católica de Cuenca, Cuenca, Ecuador

*Autor para correspondencia

Cita sugerida (APA, séptima edición)

Carvajal-Arizábal, D. F., Álvarez-Ochoa, R. I., y García-Herrera, D. G. (2025). Infografías como estrategia didáctica intercultural para fortalecer la enseñanza de educación cultural y artística en bachillerato. *Revista Conrado*, 21(103), e4378.

RESUMEN

El objetivo de la investigación fue determinar si los estudiantes conocen el funcionamiento de una infografía y si les gustaría que se implementaran en el proceso de enseñanza-aprendizaje para potenciarlo. La investigación, diseñada como un estudio no experimental con un enfoque cuantitativo, aplicó una encuesta a estudiantes de la Unidad Educativa Alejandro Andrade Cordero, año lectivo 2024-2025, para recolectar datos. Los resultados muestran que una mayoría significativa de los estudiantes disfruta diseñando infografías y las consideran herramientas útiles e innovadoras. Los elementos visuales son importantes en la educación porque ayudan a los estudiantes a aprender y retener conceptos de manera más eficiente. Además, se abordarán estrategias para guiar a los alumnos en cómo entender y crear infografías, aplicando métodos que incrementen su creatividad. Por lo tanto, se propone la implementación de infografías como estrategia en el aula para mejorar la comprensión y retención de conceptos, fomentar la creatividad y promover un aprendizaje más dinámico e inclusivo.

Palabras clave:

Educación Cultural y Artística, Infografías, Innovación pedagógica, Método de Aprendizaje, Estrategias Didácticas, Creatividad, Recursos Visuales, Interculturalidad.

ABSTRACT

The objective of the research was to determine if students understand the functionality of an infographic and if they would like it to be implemented in the teaching-learning process to enhance it. The study, designed as non-experimental research with a quantitative approach, applied a survey to students of Unidad Educativa Alejandro Andrade Cordero during the 2024-2025 academic year to collect data. The results show that a significant majority of students enjoy designing infographics and consider them useful and innovative tools. Visual elements are crucial in education because they help students learn and retain concepts more efficiently. Moreover, strategies will be addressed to guide students on how to understand and create infographics, applying methods that increase their creativity. Therefore, the implementation of infographics is proposed as a strategy in the classroom to improve the understanding and retention of concepts, foster creativity, and promote a more dynamic and inclusive learning experience.

Keywords:

Cultural and Artistic Education, Infographics, Pedagogical Innovation, Learning Method, Didactic Strategies, Creativity, Visual Resources, Interculturality



INTRODUCCIÓN

En un mundo caracterizado por su diversidad y globalización, la falta de enriquecimiento intercultural en los entornos educativos representa una problemática significativa. En el contexto de la educación intercultural, se observa una tendencia homogeneizadora impuesta por la cultura dominante, la cual tiende a reducir la diversidad y la identidad cultural, imponiendo una única perspectiva. Este desafío subraya la necesidad de estrategias didácticas innovadoras, como las infografías, para fortalecer la enseñanza de la educación cultural y artística en el bachillerato, promoviendo así la creatividad y el entendimiento intercultural. Para Reyes-Sánchez et al. (2023), promover espacios de interacción entre estudiantes de diversas culturas facilita el respeto mutuo, la apreciación de las diferencias y la creación de conocimientos compartidos. La política educativa intercultural se centra en desarrollar programas y prácticas pedagógicas que fomenten la interculturalidad como un valor esencial para la convivencia y el aprendizaje en la sociedad.

En el contexto educativo actual, las deficiencias en la enseñanza son cada vez más evidentes. Sin embargo, muchos entornos educativos aún no han logrado integrar efectivamente las nuevas temáticas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta falta de integración puede llevar a una comprensión limitada de los temas en las diferentes materias, generando vacíos y rezago escolar debido a la falta de aprendizaje y al escaso interés que los estudiantes dedican a las clases. La situación se agrava debido a la insuficiente formación docente en temas modernos de enseñanza, tanto en recursos analógicos como digitales. Además, la falta de enriquecimiento intercultural puede limitar la relevancia y el impacto de la educación, ya que esta debe reflejar y responder a la diversidad del mundo en el que vivimos, preparando a los estudiantes para ser ciudadanos capaces de resolver problemas de manera creativa, respetando y valorando la diversidad cultural. En este contexto, las infografías se presentan como una estrategia didáctica innovadora y eficaz para fortalecer la enseñanza de la educación cultural y artística en el bachillerato. Estas herramientas visuales no solo facilitan la comprensión y retención de la información, sino que también promueven la creatividad y el entendimiento intercultural, ayudando a los estudiantes a conectar con su identidad cultural. De acuerdo con los aportes de Tesén-Arrollo y Ramírez-Agurto (2021), los estudiantes poseen un sentido de pertenencia debilitado hacia las costumbres, creencias y tradiciones tanto de su región como del país, lo que ha erosionado su identidad cultural

y, en consecuencia, ha generado una falta de pertenencia nacional. Este problema puede estar influenciado por varios factores, como los currículos centralizados, los programas educativos que no incluyen contenidos culturales regionales, y la falta de identificación de los docentes con la cultura y su difusión.

La falta de conocimientos creativos y aplicaciones para usar en el aula por parte de los docentes en Ecuador perpetúa una educación que no se adapta a las demandas contemporáneas de los estudiantes. Esta carencia no solo limita el desarrollo integral de los alumnos, sino que también reduce su motivación y capacidad para resolver problemas de manera innovadora. Es crucial que los educadores potencien su metodología para adaptarse a las nuevas tecnologías en el ámbito del diseño de elementos visuales, como la creación de infografías análogas y digitales. Las infografías análogas, generadas según la necesidad y los temas a tratar, ayudan a compensar eventuales problemas técnicos que pueden surgir de manera esporádica según el contexto de la unidad educativa y sus diferentes limitantes. De la misma manera, se pueden generar infografías digitales usando plataformas interactivas disponibles en internet. La finalidad de estos recursos es incluirse en el aula como herramientas audiovisuales, proyectos interdisciplinarios y técnicas de enseñanza que fomenten el pensamiento crítico y la creatividad, permitiendo a los estudiantes alcanzar su máximo potencial en un mundo cada vez más globalizado y cambiante. Membreño (2023), indica que es imprescindible implementar una enseñanza personalizada en creatividad e innovación. En el aspecto educativo, la falta de talento humano por parte de los distritos impide que los docentes se fortalezcan con un grupo de asesores para mejorar la educación.

Esta falencia creativa en la enseñanza no solo limita el desarrollo profesional de los maestros, sino que también afecta directamente el aprendizaje de los alumnos, quienes no tienen acceso a metodologías innovadoras. En un entorno educativo que no evoluciona, los estudiantes pueden perder interés y motivación, lo que resulta en un bajo rendimiento académico y una comprensión superficial de los contenidos. Sin embargo, existen métodos creativos que pueden transformar esta realidad. La aplicación de infografías, tanto analógicas como digitales, en el aula, no solo facilita la comprensión de información compleja, sino que también fomenta el autoaprendizaje y la creatividad. Estas herramientas visuales permiten a los estudiantes interactuar con el contenido de manera más

dinámica y atractiva, promoviendo un aprendizaje más profundo y significativo (Arnal-Sarasa, 2020).

Los docentes que tienen déficit de formación en estrategias pedagógicas efectivas e interactivas, enfrentan serias dificultades para adaptarse a las necesidades de una población estudiantil diversa y en constante evolución, enfrentando constantemente sus dificultades personales y familiares. Esta falta de preparación contribuye al olvido y desconocimiento de mucha información novedosa en el ámbito artístico y cultural local, como las tradiciones del país, el patrimonio cultural o los representantes pictóricos ecuatorianos reconocidos a nivel internacional. Por lo tanto, es crucial promover la capacitación continua de los docentes de ECA, de esta manera se desarrollarían nuevas perspectivas y enfoques pedagógicos innovadores que valoren y transmitan la diversidad cultural. La incorporación de herramientas creativas, como las infografías analógicas y digitales debidamente repotenciadas, pudieran ser estrategias claves para enriquecer el proceso educativo, fomentar el autoaprendizaje y estimular la creatividad tanto en docentes como en estudiantes. Según Garay-Aleman et al. (2023), la globalización, el acceso a la información, la desigualdad y la educación en contextos cada vez más diversos y demandan profesionales innovadores que puedan contribuir a la creación de condiciones sociales, económicas y culturales que valoren y respeten la diversidad, eliminando cualquier forma de discriminación.

El área de Educación Cultural y Artística se entiende como un espacio que promueve el conocimiento y la participación en la cultura y el arte contemporáneos, en constante diálogo con expresiones culturales locales y ancestrales. Fomenta el disfrute y el respeto por la diversidad de costumbres y formas de expresión. Además, para enriquecer la experiencia de aprendizaje, es fundamental aplicar estrategias de aprendizaje artístico. Estas estrategias pueden incluir la exploración activa de obras de arte, la experimentación con diferentes técnicas y materiales. Si hablamos de la reflexión crítica sobre las propias creaciones y la colaboración con otros estudiantes cabe destacar la investigación realizada en Colombia por Dorado-Longas (2021), un docente con habilidades en diseño gráfico puede proporcionar a sus estudiantes herramientas para crear productos artísticos que sean tanto objetivos como funcionales, involucrando la comunicación visual. Una vez establecidas las mesas de trabajo, surge la necesidad de organizar y supervisar los aprendizajes de manera personalizada. Así, nace el Book de artes. Siguiendo la idea presentada por la investigadora,

el enfoque será impulsar ideas novedosas, pero con un enfoque más intercultural. Esto implica no solo considerar los aspectos visuales y funcionales, sino también rescatar y preservar las tradiciones culturales.

Crear infografías que capten la atención de los estudiantes, faciliten la comprensión y sean científicamente precisas es una tarea compleja que va más allá de simplemente convertir datos en imágenes o gráficos. Para que una infografía sea efectiva, el docente debe saber transformar los datos en una narrativa bien estructurada, con un enfoque y encuadre adecuados, calidad visual y una buena organización. Un aspecto crucial es la elección de la forma gráfica, que debe alinearse con el objetivo de la infografía, la naturaleza de la información, el nivel educativo al que está dirigida y la información que se espera que los estudiantes obtengan. El proceso adecuado para elaborar una infografía incluye las siguientes etapas: Idea, Diseño de la información, Búsqueda de información, Diseño gráfico y Visualización gráfica.

En este mismo sentido, Oliveira y Grangeiro (2021), indican que otro beneficio del Infograma interactivo es su capacidad para integrar aplicaciones tecnológicas en su interfaz. Esto permite utilizar conceptos de diseño de interfaz de usuario para hacer que el aspecto visual sea más ergonómico y atractivo. Además, la gamificación facilita la inclusión de elementos lúdicos dentro del Infograma, y la realidad aumentada puede aplicarse para mejorar la interacción con el contenido.

Al integrar esta metodología en la Educación Cultural y Artística con un enfoque manual y digital para crear lenguajes visuales innovadores a través de infografías los alumnos comparten ideas generando grupos de trabajo con la finalidad de aprender uno del otro desarrollando habilidades visuales, creativas y una comprensión más profunda de su entorno. Estas herramientas pueden facilitar la realización de tareas de manera más eficiente y profesional en comparación con los estudiantes que trabajan de forma individual. Dentro de este marco, Jaleniauskiene y Kasperuniene (2023), detallan que estas herramientas pueden facilitar la realización de tareas de manera más eficiente y profesional en comparación con los estudiantes que trabajan de forma individual. Por lo tanto, las infografías no solo aumentan la productividad, sino que también actúan como herramientas cognitivas, utilizando la tecnología con un propósito más amplio.

Los docentes deben estar en constante preparación para su crecimiento intelectual y actualizar metodologías, como aprender a diseñar elementos educativos

de manera gráfica. En este sentido Bekezhanova et al. (2023), resaltan que los profesores deberían ser capaces de presentar información a través de infografías. En otras palabras, deben tener la habilidad no solo de interpretar infografías, sino también de crear y organizar información mediante ellas. Por ejemplo, se puede proporcionar a los estudiantes conceptos individuales y luego pedirles que los estructuren en un conjunto coherente de información utilizando infografías.

Este conocimiento les permite encaminar el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera mucho más dinámica y llamativa. Conocer sobre el diseño gráfico les abre una variedad de opciones como herramienta esencial en la generación de recursos didácticos en el ámbito educativo, sistematizando su actividad. Este campo ha demostrado ser un medio eficaz para la creación de materiales educativos que facilitan la planeación, ejecución y evaluación del aprendizaje. Continuando con la misma idea investigativa se encuentra el trabajo realizado por Valenzuela-Lozano y Vivanco-Álvarez (2022), quienes sugieren la creación de un proyecto educativo que incorpore elementos visuales y tenga un enfoque intercultural, con el objetivo de que las futuras generaciones crezcan comprendiendo la importancia de las diferentes culturas y la necesidad de respetarlas. Aplicar en la educación intercultural esta clase de estrategias educativas motivan a los alumnos a crecer como creativos y a su vez con un enfoque donde se comprenda y respete la diversidad cultural.

En el ámbito educativo, aplicar conocimientos de diseño gráfico no solo crea materiales visualmente atractivos, sino también estructura la información mediante códigos como el color, tamaño y tipografía. Esta habilidad para transmitir información de manera efectiva lo convierte en un recurso didáctico valioso para la educación cultural y artística, así como un medio poderoso para preservar la herencia intercultural en las unidades educativas de básica superior y bachillerato.

En coherencia con la investigación previa, fusionar temáticas como el pop-up en la infografía creara una experiencia sensorial, práctica, innovadora y motivadora, especialmente en sectores que no suelen recibir la misma atención. A menudo, en estos contextos, se prioriza el uso de materiales convencionales debido a razones sociales, culturales, económicas e incluso políticas. Sin embargo, los recursos diseñados y planificados de manera consistente en el aula generan conocimiento y un sentido de

pertenencia arraigado en su lugar de origen como lo indican López-Chiriboga et al. (2021).

Siguiendo la línea de los autores, las investigaciones sobre el uso del diseño gráfico como recurso didáctico han demostrado su versatilidad y eficacia en diversos contextos y disciplinas. Algunos estudios se han centrado en cómo el diseñar infografías mejora la comprensión y retención de la información. Estas investigaciones proporcionan una base sólida para explorar aún más el potencial del diseño gráfico en la educación cultural y artística, y su papel en la preservación de la herencia intercultural.

La Educación Intercultural se define como un proceso continuo de desarrollo aprendizaje en todos los niveles educativos y en los ejes integradores de la Educación. Este enfoque educativo, de carácter inclusivo, parte del respeto y la valoración de la diversidad cultural, y es indispensable para lograr una educación integral. Su objetivo es erradicar elementos que dificulten la convivencia entre culturas como la discriminación, la exclusión, y el racismo. Promueve la inclusión y el respeto hacia las diferentes culturas, buscando crear un ambiente en el que cada persona se sienta valorada y respetada, independientemente de su origen cultural. Además, tiene como finalidad desarrollar un aprendizaje pluricultural con base en el respeto y la valorización de lo externo.

Dentro de este marco, Prado y Luna (2023) indican que una de las ventajas de los modelos de educación intercultural es que promueven prácticas pedagógicas que permiten a los alumnos desarrollarse con una perspectiva crítica, analítica y humanista. Esto se logra mediante experiencias exitosas como el aprendizaje basado en proyectos.

En constructivismo en la educación, basado en las teorías de Jean Piaget y Lev Vygotsky, plantea que el aprendizaje es un proceso activo donde los estudiantes construyen su conocimiento a través de experiencias significativas y la interacción con su entorno Prakash Chand (2024). En la educación cultural y artística en bachillerato, las infografías como herramientas didácticas se alinean perfectamente con este enfoque. Estas no solo facilitan la asimilación y acomodación de nuevos conceptos al presentar la información de manera visual y organizada, sino que también fomentan la creatividad y el pensamiento crítico. Al integrar elementos culturales diversos, las infografías promueven un aprendizaje más profundo y significativo, permitiendo a los estudiantes conectar sus conocimientos previos con nuevas perspectivas interculturales. Así,

el constructivismo y las infografías se complementan para enriquecer la educación, haciéndola más atractiva y relevante para los estudiantes.

Sobre este marco, estos pioneros del constructivismo sostienen que el aprendizaje es un proceso activo donde los estudiantes construyen conocimiento a través de interacción con su entorno y la colaboración social. Mientras uno se enfoca en el desarrollo cognitivo individual, el otro resalta la importancia del contexto cultural y social en el aprendizaje.

La educación cultural en la formación integral del estudiante, Vélez (2023), nos indica que el uso de estrategias didácticas adaptadas a la situación actual y a las demandas de los estudiantes resulta más interesante y capta su atención, facilitando una educación integral mediante la aplicación de diversos recursos. Además, las Estrategias Pedagógicas Socioemocionales Innovadoras para el Aula, como la educación intercultural, buscan fomentar la comprensión y el respeto entre individuos de diferentes culturas.

La Educación Cultural y Artística en el ámbito de la interculturalidad, integra varios contenidos de aspecto artístico en el currículo educativo con el afán de promover el respeto, la valoración y la preservación de la diversidad cultural del país. Esta educación busca fomentar la creatividad, el pensamiento crítico y la identidad cultural de los estudiantes, contribuyendo así al desarrollo integral de las personas en un contexto de interculturalidad.

En este mismo sentido López (2019), detalla que es una materia enfocada en el aprendizaje con un énfasis en la creación, brindando a los estudiantes la oportunidad de expresar sus habilidades más profundas. Esto es especialmente relevante en la actualidad, ya que puede ser visto como el punto de partida para el emprendimiento. Además, fomenta la curiosidad y libera la creatividad, permitiendo la generación de nuevas ideas que abordan tanto necesidades personales como grupales.

Al promover la empatía, la tolerancia y la apreciación de la diversidad, la educación intercultural puede ayudar a los estudiantes a navegar con éxito en un mundo interconectado y multicultural. De igual manera Cabrera y Palomino (2023), afirman que, en la implementación de la estrategia socioafectiva, se subraya la relevancia de enfocarse en el aprendizaje socioemocional de los estudiantes. Este enfoque destaca el papel crucial que desempeña el aprendizaje social y emocional en la educación, el desarrollo de los estudiantes, y en su salud y bienestar mental.

Para Maiztegui et al. (2019), el objetivo de la educación es formar ciudadanos que se sientan parte de una comunidad amplia y reconozcan la humanidad compartida, más allá de las diferencias individuales. Dentro de este marco la educación cultural y artística, desde una perspectiva pedagógica socioemocional, busca no solo transmitir conocimientos y habilidades artísticas, sino también fomentar la expresión creativa, la empatía y la comprensión de la diversidad cultural. En el aula, los estudiantes pueden explorar su identidad, conectarse con sus emociones y apreciar las manifestaciones culturales.

La creatividad y la expresión visual desempeñan un papel fundamental en el proceso de aprendizaje. Los gráficos, imágenes y representaciones visuales permiten a los estudiantes comunicar sus ideas de manera efectiva y original. Al utilizar gráficos en el aula, los docentes pueden fomentar la comprensión profunda de conceptos complejos y promover la creatividad. Además, la creación de gráficos puede ser una herramienta poderosa para rescatar y preservar el patrimonio cultural. Al combinar técnicas artísticas tradicionales con la digitalización, los estudiantes pueden explorar su identidad cultural y expresarla de manera visual. La integración de la creatividad, la expresión visual y los gráficos en la enseñanza contribuye a un aprendizaje más significativo y enriquecedor, para Ayala-Paz (2020), afirma que el dibujo no es solo una disciplina que se lleve con una metodología predeterminada, al contrario, el dibujo es un medio de expresión que permite a la persona que realiza la actividad creativa ser espontánea y comunicar distintas ideas en una superficie bidimensional (Garces et al., 2024).

La Educación Digital en el proceso enseñanza aprendizaje que conecta con un mundo cada vez más conectado y tecnológico, la integración de herramientas digitales en el aula se ha convertido en una necesidad esencial en la transformación de la enseñanza y el aprendizaje. no solo implica el uso de dispositivos y plataformas tecnológicas, sino también la promoción de habilidades digitales, la alfabetización mediática y la adaptación a un entorno en constante cambio, Según Troncoso-Coín (2022), nos plantea que, la educación digital forma parte del nuevo modelo educativo, transformando el rol del profesor en un mentor y guía del aprendizaje. Este tipo de educación es ilimitada en términos de espacio y tiempo, estando siempre disponible (ubicuidad), siempre y cuando se cuente con la infraestructura de conectividad y el equipamiento básico necesarios.

El Diseño Gráfico como recurso para genera aspectos visuales aplicables en la Educación puede estimular la

creatividad y el pensamiento crítico, promover la colaboración, facilitar la comprensión de conceptos complejos y desarrollar habilidades de comunicación efectiva. Este enfoque pedagógico no solo enriquece la experiencia educativa, sino que también contribuye al crecimiento creativo de los seres humanos.

Aprender los conceptos básicos de diseño gráfico permite a los estudiantes desarrollar habilidades creativas y mejorar su comunicación visual, preparándolos para futuras oportunidades profesionales. Los docentes guían a los alumnos en la elaboración de elementos creativos como infografías, utilizando plataformas interactivas en lugar de programas avanzados de diseño gráfico. El proceso comienza con esquemas en papel y presentaciones de infografías físicas, para luego digitalizar esos diseños y plasmarlos en impresiones o proyectarlos con algún dispositivo. Esto fomenta la resolución de problemas de manera innovadora y efectiva.

A pesar de los desafíos como el analfabetismo digital, la falta de conocimiento de plataformas interactivas para diseño de elementos educativos y la escasez de recursos tecnológicos, es esencial generar estrategias pedagógicas e ideas novedosas que combinen lo tradicional y lo tecnológico en beneficio de la educación. Estas ideas pueden incluir la integración de tecnologías emergentes con métodos de enseñanza tradicionales, la capacitación de educadores en habilidades digitales y de diseño, y la inversión en infraestructura tecnológica.

Al hacerlo, podemos superar estos obstáculos y aprovechar al máximo las oportunidades que ofrece la era digital, mejorando así la calidad y la accesibilidad de la educación para todos los estudiantes. Este enfoque pedagógico no solo enriquece la experiencia educativa, sino que también contribuye a la preservación y valoración del patrimonio cultural, y puede desempeñar un papel crucial en el enriquecimiento de la interculturalidad educativa. Continuando con la misma temática para Lozano & Vivanco (2022) este enfoque permite a los estudiantes reconocer y valorar la diversidad presente en su entorno educativo. Además, les ayuda a desarrollar un sentido de pertenencia y a construir su identidad cultural. Al interactuar con diversas culturas, los estudiantes aprenden a respetar y apreciar las diferencias, lo que es esencial para su crecimiento personal y social.

Además de plasmar de manera analógica en un papel, la estrategia del docente es aplicar metodologías y planes de enseñanza enfocados en lo digital. El uso de aplicaciones digitales para crear elementos visuales permite

fusionar técnicas convencionales con entornos virtuales o plataformas interactivas, facilitando la elaboración de infografías que ofrecen a los alumnos más opciones adaptadas a la actualidad. Esta combinación de lo antiguo y lo nuevo puede ayudar a los estudiantes a conectar con su imaginación. Para Zambrano et al. (2021) Un entorno virtual de aprendizaje (EVA) es un espacio donde el educador utiliza una plataforma web para llevar a cabo el proceso educativo. Este entorno incluye una serie de herramientas que facilitan la acción didáctica y proporcionan un acceso sencillo a la información, permitiendo que los estudiantes interactúen con el maestro durante su proceso de formación.

De esta manera, enseñar a diseñar a los estudiantes, partiendo de un papel hacia una plataforma digital, se convierte en un salto evolutivo educativo, permitiendo a los estudiantes explorar y apreciar los temas de una manera dinámica y visualmente estimulante, promoviendo su pensamiento crítico y estimulando su cerebro.

En este sentido, Se ha reconocido la relevancia de resaltar los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) para impulsar tanto la educación como el desarrollo social, se pretende incorporar el Diseño Sostenible y promover las estéticas derivadas de este enfoque, como lo indica Mascarell Palau (2022). Adoptar este enfoque no solo enriquece la calidad educativa, sino que también estimula la creatividad y la conciencia ambiental en los estudiantes.

La presente investigación tiene como objetivo explorar y demostrar cómo las infografías, tanto analógicas como digitales, pueden ser utilizadas como una estrategia didáctica intercultural para fortalecer la enseñanza de la educación cultural y artística en bachillerato. A través de un enfoque mixto que combina métodos cualitativos y cuantitativos, se busca no solo evaluar la efectividad de las infografías en el aula, sino también comprender las experiencias y percepciones de docentes y estudiantes.

Al final de este estudio, esperamos proporcionar una guía práctica y teórica que inspire a los educadores a integrar infografías, en sus formatos analógicos y digitales, en sus prácticas pedagógicas. Esto promoverá una educación más interactiva, inclusiva y culturalmente enriquecedora. La educación cultural y artística debe ser una experiencia visualmente atractiva y significativa para todos.

MATERIALES Y MÉTODOS

La investigación se diseñó como un estudio no experimental, utilizando un enfoque cuantitativo. Se aplicó una encuesta estructurada para recolectar datos numéricos

sobre la efectividad de las infografías como estrategias didácticas interculturales en la enseñanza de la educación cultural y artística en la escuela secundaria. Este diseño permitió medir y analizar objetivamente las percepciones y experiencias de los estudiantes, proporcionando una base sólida para evaluar el impacto de las infografías en el proceso educativo.

La población del estudio estuvo compuesta por estudiantes de primero y segundo de bachillerato de la Unidad Educativa Alejandro Andrade Cordero. Se utilizó un muestreo aleatorio simple para seleccionar a los participantes, asegurando que cada estudiante tuviera la misma probabilidad de ser incluido en la muestra. Este método fue adecuado ya que la variable de interés, la percepción sobre el uso de infografías como estrategia didáctica, se distribuyó aleatoriamente en la población. La muestra final incluyó a los estudiantes de los cursos Primero A, Primero B y Segundo A, totalizando un número representativo de participantes para el análisis.

El estudio se llevó a cabo en la Unidad Educativa Alejandro Andrade Cordero, ubicada en cantón Girón. Esta institución educativa proporcionó un entorno adecuado para la investigación debido a su diversidad cultural y su enfoque en la educación artística. La recolección de datos se realizó en un ambiente controlado dentro de las aulas, asegurando que las condiciones fueran consistentes para todos los participantes.

La encuesta fue aplicada a los estudiantes de primero y segundo de bachillerato de la Unidad Educativa Alejandro Andrade Cordero. Se obtuvo el consentimiento informado de todos los participantes, asegurando que comprendieran el propósito del estudio y sus derechos como participantes. Para los menores de edad, se solicitó y obtuvo el asentimiento informado de sus padres o tutores legales, garantizando así el cumplimiento de los principios éticos y legales necesarios para la realización de la investigación.

Para el análisis de los datos recolectados a través de las encuestas, se utilizaron hojas de cálculo en formato digital. Se emplearon pruebas estadísticas descriptivas e inferenciales para analizar las respuestas de los estudiantes. Los programas estadísticos utilizados incluyeron Excel y JASP, lo que permitió una gestión eficiente y precisa de los datos. Las pruebas estadísticas específicas aplicadas incluyeron análisis de frecuencia, medidas de tendencia central y pruebas de hipótesis, asegurando una interpretación robusta y significativa de los resultados.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En el presente estudio, se empleó el programa JASP (Jeffreys's Amazing Statistics Program) para el análisis de los datos obtenidos de encuestas realizadas a estudiantes de primero y segundo de bachillerato. Para evaluar la normalidad de las variables, se utilizó la prueba de Shapiro-Wilk. Los resultados del análisis indicaron que todas las variables son no paramétricas. Van den Bergh & Lodewyckx (2019)

Tabla 1: Análisis de frecuencias para la variable Diseñar Infografías.

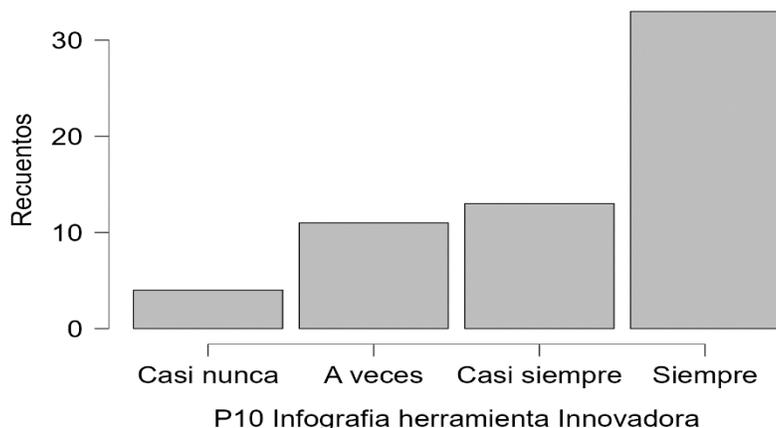
Proyectos con Infografías	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Nunca	2	3.279	3.279	3.279
Casi nunca	3	4.918	4.918	8.197
A veces	19	31.148	31.148	39.344
Casi siempre	16	26.230	26.230	65.574
Siempre	21	34.426	34.426	100.000
Total	61	100.000		

Fuente: Elaboración de autores

De acuerdo con la Tabla 1 se evidencia que el 60,656% de la población encuestada le gusta en una escala de siempre y casi siempre Diseñar Infografías, valor que al ser comparado con López-Chiriboga et al. (2021), muestra similitud en

su investigación referente al diseño de recursos didácticos dando a conocer los siguientes resultados de aceptación de los alumnos encuestados en un 96% mostrando la favorabilidad de dichos recursos en el aula. Cabe recalcar que a pesar de no estar vinculado a mi investigación la comparación realizada concuerda con el objetivo en común que es la aplicación de recursos didácticos en el aula, razón por lo cual se podría plantear establecer estrategias educativas innovadoras que aprovechen el diseño de infografías como recurso didáctico en las aulas.

Fig. 1: Infografía herramienta Innovadora.



Fuente: Elaboración de autores

Según la Figura 1, la mayoría de los encuestados considera que la infografía es una herramienta innovadora útil “siempre”, con alrededor de 33 respuestas en esta categoría, lo que representa más de la mitad del total de encuestas. Las categorías “Casi siempre” y “A veces” también tienen una representación significativa, con aproximadamente 13 y 11 respuestas respectivamente, lo que sugiere que una parte considerable de los estudiantes también ve la infografía como una herramienta útil en la mayoría de los casos. Solo un pequeño grupo de encuestados (aproximadamente 4) indica que “Casi nunca” encuentra útil la infografía. Estos resultados subrayan una fuerte aceptación de la infografía como herramienta innovadora entre los estudiantes encuestados, lo cual respalda su implementación como una estrategia didáctica efectiva en la enseñanza de la educación cultural y artística en bachillerato. Los datos destacan la percepción positiva de las infografías para mejorar la enseñanza y el aprendizaje en este contexto educativo.

Tabla 2: Tablas de Contingencia.

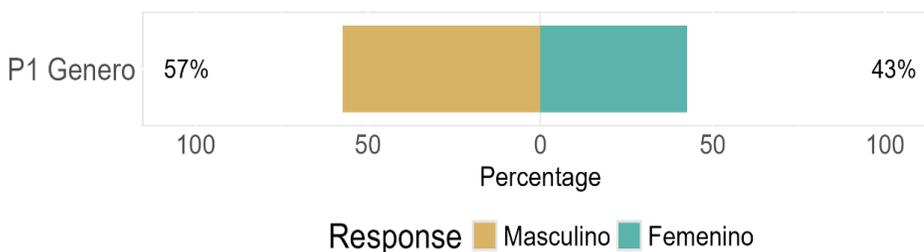
Búsqueda de conceptos en las infografías de la web	Utiliza infografías para aplicar conceptos artísticos en tus trabajos					Total
	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	
Nunca	2	0	0	0	0	2
Casi nunca	0	1	0	1	0	2
A veces	1	0	7	4	1	13
Casi siempre	0	0	3	7	1	11
Siempre	1	0	11	6	15	33
Total	4	1	21	18	17	61
Contrastes Chi-cuadrado						
Valor	gl	p				
χ^2	75.337	16	< .001			
N	61					

Fuente: Elaboración de autores

El análisis que muestra la Tabla 2 indica que la mayoría de los estudiantes que “Siempre” utilizan infografías para aplicar conceptos artísticos también “Siempre” buscan conceptos en infografías en la web (15 respuestas). Esto sugiere una relación significativa entre el uso de infografías para aplicar conceptos artísticos y la búsqueda de conceptos en infografías en la web. La categoría “Casi siempre” también tiene una representación notable con 7 respuestas, lo que indica que una parte considerable de los estudiantes utiliza frecuentemente infografías en ambos contextos. Por otro lado, aquellos que “Casi nunca” o “Nunca” utilizan infografías para aplicar conceptos artísticos tienen muy baja representación en la búsqueda de conceptos en infografías en la web, con solo 2 y 2 respuestas respectivamente. Estos resultados destacan la importancia de las infografías web como una herramienta complementaria en la aplicación de conceptos artísticos, reforzando su uso en el ámbito educativo.

El valor de la prueba Chi-cuadrado (75.337) con 16 grados de libertad (gl) y un p-valor < .001 indica una relación significativa entre las dos variables. Esto sugiere que la frecuencia de búsqueda de conceptos en infografías web está asociada con la frecuencia de uso de infografías para aplicar conceptos artísticos en los trabajos de los estudiantes. Estos resultados destacan la importancia de las infografías web como una herramienta complementaria en la aplicación de conceptos artísticos, reforzando su uso en el ámbito educativo.

Fig. 2: Género.



Fuente: Elaboración de autores

Los datos indican que la mayoría de los encuestados Figura 2 son hombres, representando el 57% de la muestra. Aunque las mujeres constituyen un 43% de los encuestados, hay una diferencia notable en la representación de género. Esta distribución es importante de considerar en el contexto del estudio, ya que puede influir en las percepciones y respuestas relacionadas con el uso de infografías como herramienta didáctica. La presencia mayoritaria de hombres podría reflejar tendencias específicas en la aceptación y aplicación de infografías en entornos educativos, lo que podría ser relevante para analizar en más detalle. Estos resultados subrayan la necesidad de considerar la variable de género al evaluar la eficacia de las infografías como estrategia didáctica intercultural, asegurando que se aborden las diferencias de manera equitativa y se fomente una participación equilibrada en ambos géneros.

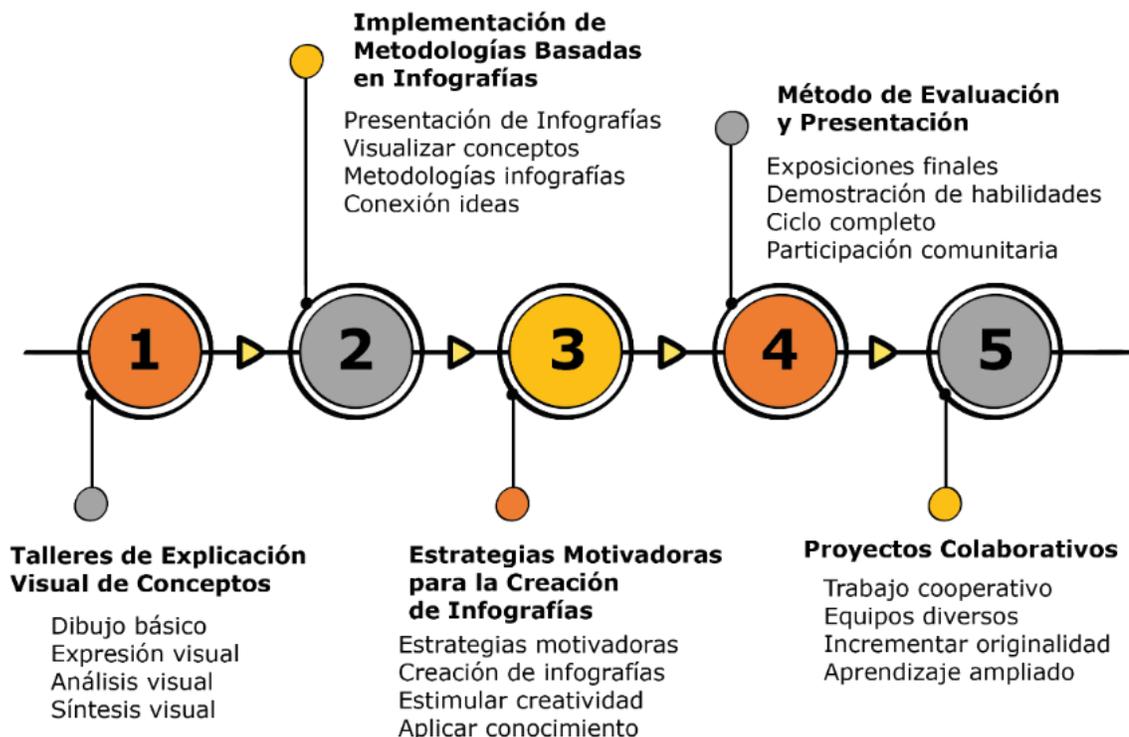
Propuesta

La implementación de infografías como estrategia didáctica intercultural aborda la falta de interés, los libros aburridos y las distracciones diversas que enfrentan los estudiantes en la enseñanza de la educación cultural y artística en bachillerato. Actualmente, muchos estudiantes se encuentran desmotivados debido a un método de estudio clásico que se sigue implementando en las aulas y que resulta en clases aburridas. Además, los libros suelen tener mucho texto y carecen de elementos visuales que capturan la atención de los alumnos. Por otro lado, las distracciones en el entorno escolar impiden que los estudiantes se concentren adecuadamente en el aprendizaje.

Utilizando infografías, se presenta la información de manera visualmente atractiva y comprensible, facilitando el aprendizaje y la retención de conceptos artísticos y culturales complejos. Las infografías ayudan a descomponer la información en fragmentos más manejables y visuales, haciendo que los estudiantes se involucren más activamente con el material de estudio. Esta metodología no solo hace que el aprendizaje sea más accesible y ameno, sino que también promueve la creatividad y el pensamiento crítico entre los estudiantes.

Basado en los datos obtenidos a través de las encuestas y con el propósito de motivar a los estudiantes y captar su interés en las clases de educación cultural y artística (Cortéz-Picazo et al., 2021)., se presenta la siguiente propuesta didáctica Figura 3

Fig. 3: Propuesta empleo de infografías como estrategia didáctica intercultural para fortalecer la enseñanza de educación cultural y artística en bachillerato.



Fuente: Elaboración de autores

A continuación, se detallan los aspectos clave de la propuesta a implementar:

Talleres de Explicación Visual de Conceptos

- Conocimiento de los Elementos Básicos del Dibujo: Iniciar con talleres donde se enseñen los elementos básicos del dibujo, como la línea, el punto y el plano, que constituyen la base para la creación de cualquier elemento. Una vez entendidos, estos elementos pueden generar expresión visual.
- Análisis y Síntesis Visual: Implementar talleres donde los estudiantes puedan abordar la explicación visual de conceptos, analizando temas completos de la materia de ECA y sintetizándolos de manera visual. Esto ayudará a que los alumnos comprendan mejor los temas y mejoren su capacidad de análisis crítico.

Implementación de Metodologías Basadas en Infografías

- Presentación de Temas: Utilizar infografías en la presentación de temas en la materia de Educación Cultural y Artística. Esta metodología permitirá a los estudiantes visualizar y entender mejor los conceptos presentados, facilitando la conexión entre diferentes ideas y temas.
- Estrategias Motivadoras para la Creación de Infografías
- Creación de Infografías por los Estudiantes: Planificar estrategias motivadoras para que los alumnos generen sus propias infografías. Esto no solo estimulará su creatividad, sino que también permitirá aplicar el conocimiento aprendido en clases, resultando en un producto final que actúe como un estímulo cerebral.

Proyectos Colaborativos

- Grupos de Trabajo: Crear grupos de trabajo en los que los estudiantes puedan compartir opiniones e ideas, fomentando el trabajo en equipo. Estos proyectos colaborativos potenciarán la creatividad y permitirán a los estudiantes abordar los temas desde varios enfoques, enriqueciendo su aprendizaje.

- Esta propuesta detallada muestra cómo la implementación de infografías puede ser una solución efectiva para mejorar la enseñanza de la educación cultural y artística en bachillerato. Al presentar la información de manera visual, motivar a los estudiantes a crear sus propias infografías y fomentar el trabajo colaborativo, se pueden lograr resultados significativos en el aprendizaje de los estudiantes.

Método de Evaluación y Presentación

Exposiciones de Infografías: Como fase final de la implementación, que cerrará el ciclo de aprendizaje, se llevarán a cabo exposiciones de infografías realizadas por los estudiantes, permitiendo la demostración de habilidades adquiridas y la aplicación de metodologías aprendidas. Estas exposiciones no solo permitirán la demostración de las habilidades adquiridas, sino que también ofrecerán una plataforma para la aplicación de metodologías aprendidas, generando un producto final que refleje el esfuerzo y creatividad de los alumnos. Los estudiantes presentarán sus infografías, explicando los conceptos artísticos y culturales sintetizados y demostrando cómo han aplicado las metodologías didácticas en sus trabajos. Este enfoque asegura que el proceso de enseñanza-aprendizaje tenga un ciclo completo, desde la implementación de infografías como herramienta didáctica hasta la evaluación final a través de exposiciones.

Este método de evaluación y presentación tendrá varios objetivos: permitirá a los estudiantes mostrar su capacidad para diseñar infografías, aplicar conocimientos teóricos y prácticos, y comunicar de manera efectiva sus ideas. Los alumnos explicarán cómo utilizaron las infografías para descomponer y presentar información compleja de manera visual y comprensible, reforzando el aprendizaje colaborativo. Las exposiciones incentivarán a los estudiantes a ser creativos y críticos en su trabajo, fomentando la reflexión sobre sus propios procesos de aprendizaje. Además, al realizarse como casa abierta o evento escolar, las exposiciones permitirán que toda la comunidad educativa participe y valore el trabajo de los estudiantes, promoviendo el reconocimiento del esfuerzo académico y creativo. Así, se garantiza que los estudiantes no solo mejoren su educación en el aula, sino que también desarrollen habilidades para generar infografías propias sobre temas de interés relacionados al arte y la cultura en general.

CONCLUSIONES

La implementación de infografías como estrategia didáctica en la educación cultural y artística en bachillerato se alinea perfectamente con los principios del constructivismo y la educación intercultural. Las infografías, al

presentar la información de manera visual y organizada, facilitan esta asimilación y acomodación de nuevos conceptos, fomentando la creatividad y el pensamiento crítico. Por lo tanto, las infografías no solo enriquecen el proceso educativo al hacerlo más atractivo y relevante, sino que también promueven un aprendizaje significativo y pluricultural, conectando conocimientos previos con nuevas perspectivas interculturales.

La metodología de esta investigación no experimental, con un enfoque cuantitativo, utilizó encuestas estructuradas para evaluar la efectividad de las infografías como estrategias didácticas interculturales en la enseñanza de la educación cultural y artística en la Unidad Educativa Alejandro Andrade Cordero. A través de un muestreo aleatorio simple; los datos se recolectaron en un ambiente controlado dentro de las aulas, con el debido consentimiento informado, y se analizaron utilizando programas como Excel y JASP.

El principal hallazgo de esta investigación radica en la fuerte aceptación y apreciación de las infografías como herramientas didácticas entre los estudiantes de bachillerato, lo cual se demuestra a través de los resultados empíricos obtenidos.

La propuesta desarrollada enfrenta de manera completa los problemas identificados en la educación cultural y artística en bachillerato: Implementar talleres; la metodología, que incorpora el uso de infografías para presentar temas; las estrategias que motivan la creación de infografías fomentan la creatividad y permiten aplicar el conocimiento adquirido en clase, las exposiciones de infografías realizadas por los estudiantes no solo demuestran las habilidades adquiridas, sino que también aseguran un ciclo completo de enseñanza-aprendizaje.

La investigación demuestra que las infografías, como estrategia didáctica intercultural, tienen el potencial de transformar profundamente la educación cultural y artística en bachillerato.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arnal-Sarasa, M. D. (2020). *El uso de la infografía como herramienta pedagógica en el aula: aportaciones para el desarrollo de proyectos de investigación y la difusión de resultados en el ámbito del Trabajo Social*. Universidad Complutense. <https://docta.ucm.es/entities/publication/c4791d18-d7c9-41b0-9279-4fe-d1f2c9ffe>.

- Ayala-Paz, D. M. (2020). La enseñanza del dibujo. Diálogo entre la definición técnica y la creatividad en estudiantes de primer semestre de comunicación visual en la UNIMINUTO. *MEDIACIONES*, 16(25), 274-288. <https://doi.org/10.26620/uniminuto.media-ciones.16.25.2020.274-288>
- Bekezhanova, A., Bidaibekov, Y., & Mametzhanova, N. (2023). Using infographics to teach object-oriented programming to future computer science teachers. *Journal of E-Learning and Knowledge Society*, 19(2), 60-67. <https://doi.org/10.20368/1971-8829/1135752>
- Cabrera-Salas, T. D., y Palomino-Condo, L. M. (2023). Estrategias socioafectivas en la educación básica regular. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(27), 127-142. <https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/833>
- Cortéz-Picazo, L., Rioseco-Castillo, M., y Grinspun-Sigue-Initzky, N. (2021). Espacios escolares y enseñanza de las artes visuales en torno al enfoque de la cognición enactiva. *Pensamiento, palabra y Obra*, (25), 140-159. <https://doi.org/10.17227/ppo.num25-12062>
- Dorado Longas, S. I. (2021). Estrategias de aprendizaje artístico y la interdisciplinariedad en tiempos de pandemia como proyecto de vida. *Educación y Ciudad*, (41), 189-210. <https://doi.org/10.36737/01230425.n41.2634>
- Garay-Aleman, V., Lagos-San Martín, N., Díaz-Suazo, P., y Morales Mejías, P. (2023). Educar en diversidad en la formación inicial docente: una revisión sistemática. *REXE- Revista De Estudios Y Experiencias En Educación*, 22(49), 12-31. <https://doi.org/10.21703/rexe.v22i49.1429>
- Garces, J. R. y López-Medina, J. D. (2024). La enseñanza del dibujo. Orientaciones didácticas desde lo comunicativo y las artes visuales. *Revista Sonda. Investigación en Artes y Letras*, 12, 74-97. <https://doi.org/10.4995/sonda.2023.19683>
- Jaleniauskiene, E. y Kasperuniene, J. (2023). Infographics in higher education: A scoping review. *E-Learning and Digital Media*, 20(2), 191-206. doi: <https://doi.org/10.1177/20427530221107774>
- López-Casas, A. E. (2019). *Educación Artística y sus Ambientes de aprendizaje en la I.E. Montecarlo Guillermo Gaviria Correa*. [Tesis de maestría. Instituto Tecnológico Metropolitano Facultad de Artes y Humanidades].
- López-Chiriboga, M. A., Ávalos-Espinoza, P. A., y Solórzano-Costales, Á. (2021). Diseño de recursos didácticos en el rescate de costumbres y tradiciones. Elementos identitarios culturales. *Polo del Conocimiento Revista Científico-Académica Multidisciplinaria*, 6(4), 483-503. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2578>
- Maiztegui, C., Villardón-Gallego, L., Navarro-Lashayas, M. Á., y Santibáñez-Gruber, R. (2019). Hacia un enfoque de justicia social: la percepción del profesorado sobre la educación intercultural en contextos de escasa presencia de alumnado extranjero. *Educa*, 55(1), 119-140. <https://educar.uab.cat/article/view/v55-n1-maiztegui-villardon-navarro-santibanez>
- Mascarell Palau, D. (2022). Second Round: Educación, Diseño y Sostenibilidad (ODS) como Proyecto de Innovación Educativa en defensa de la Educación Artística. Universitat de València, España. Tsantsa. *Revista de Investigaciones* (13), 3-12. <https://publicaciones.uca.es/ojs/index.php/tsantsa/article/view/4384>
- Membreño-Romero, S. A. (2023). Propuesta Didáctica para el Desarrollo de la Creatividad e Innovación desde la Asignatura Educación para Aprender, Empezar, Prosperar (AEP). *Revista Torreón Universitario*, 12(34), 23-33. <https://camjol.info/index.php/torreon/article/view/16338>
- Oliveira-Santos, A. V. y Grangeiro-Quirino, M. (2021). Intervenção a través de infografia interactiva no desenvolvimento de ebook-app como ferramenta pedagógica. *Arte, Educação, Comunicação & Design*, 2(3), 31-46. <https://doi.org/10.29327/216572.2.3-3>
- Prado, R. A. y Luna-Nemecio, J. M. (2023). La educación intercultural desde el enfoque de la sustentabilidad socioformativa. *Revista Enfoques Educativos*, 37-53. <https://enfoqueseducacionales.uchile.cl/index.php/REE/article/view/68801>
- Prakash Chand, S. (2024). Constructivism in Education: Exploring the Contributions of Piaget, Vygotsky, and Bruner. *International Journal of Science and Research (IJSR)*, 12(7), 274-278. DOI:10.21275/SR23630021800
- Reyes Sánchez, J. D., Orozco-Manobanda, V. C., y Orozco-Manobanda, I. A. (2023). Política educativa ecuatoriana intercultural: un estudio comparativo frente a los procesos educativos de Perú y el Salvador. *Runas. Journal of Education and Culture*, 4(8), 1-15. <https://doi.org/10.46652/runas.v4i8.121>
- Tesén-Arrollo, J. y Ramírez-Agurto, J. N. (2021). Fortalecimiento de la identidad cultural en la Educación Básica Regular. Arroyo, J.T., & Agurto, J.N. (2021). Fortalecimiento de la identidad cultural en la Educación Básica Regular. *EDUCARE ET COMUNICARE: Revista de investigación de la Facultad de Humanidades*, 9(1), 47-58. <https://revistas.usat.edu.pe/index.php/educare/article/view/600>
- Troncoso-Coín, P. C. (2022). Educación digital en Instituciones de Educación Superior (IES): Clase Espejo. *Management Review*, 7(1), 19-30. <https://doi.org/10.18583/umr.v7i1.195>
- Van den Bergh, D. & Lodewyckx, J. (2019). "JASP: A New and Free Statistical Software." *Journal of Statistical Software*, 88(6), 1-2.

- Valenzuela-Lozano, N. y Vivanco-Álvarez, R. (2022). Diseño gráfico para el reconocimiento y fortalecimiento de la diversidad cultural en el aula. *Zincografía*, 6(11). <https://doi.org/10.32870/zcr.v6i11.116>
- Vélez-Anzules, M. M. (2023). La gamificación, estrategia para la enseñanza de Educación Cultural Artística. *Revista Ciencia y Líderes*, 2(1), 99-112. <https://revistas.unesum.edu.ec/rclideres/index.php/rcl/article/view/23>
- Zambrano-Orellana, G. A., Moreira-Ponce, M., Morales-Zambrano, F. F., y Amaya-Conforme, D. R. (2021). Recursos virtuales como herramientas didácticas aplicadas en la educación en situación de emergencia. *Polo del Conocimiento Revista científico - profesional*, 6(4), 73-87. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2539>