



Uleam
UNIVERSIDAD LAICA
ELOY ALFARO DE MANABÍ

UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ
EXTENSIÓN CHONE

LICENCIATURA EN ARTES PLÁSTICAS
PRODUCTO ARTÍSTICO PÚBLICO DE INTERES SOCIAL

TÍTULO:

“Representaciones Artísticas Mediante Ilustraciones Animadas”

Autores:

Cesar Antonio Meza Barberán
Alisson Belén Zambrano Cedeño

Tutor:

Lic. Luis Alberto Pompa Montes De Oca

Chone – Manabí - Ecuador

2026



UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABI

CHONE

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CONSENTIMIENTO DE DERECHOS

Quien/es suscriben la presente: Cesar Antonio Meza Barberán y Alisson Belén Zambrano Cedeño estudiantes de la carrera de Artes Plásticas, declaramos para constancia que el siguiente trabajo de titulación: “Representaciones Artísticas Mediante Ilustraciones Animadas”, es de autoría propia y ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros y consultando las referencias bibliográficas que se incluyen en este documento.

Responsabilidad por opiniones, investigaciones, resultados, conclusiones y recomendaciones; así como la información obtenida en este trabajo de grado, modalidad de integración curricular, es de exclusiva responsabilidad de sus autores, excepto citas textuales.

Adicionalmente, cedemos los derechos del presente trabajo a la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, para que pase a formar parte de su patrimonio de propiedad intelectual de trabajos de investigación, científicos o técnicos y de grado, ya que ha sido realizada con apoyo académico, financiero o profesional de la universidad

Chone, 13 de febrero de 2026

Cesar Antonio Meza Barberán
C.I 1315937340

Alisson Belén Zambrano Cedeño
C.I 1316470382

TUTOR CERTIFICATION

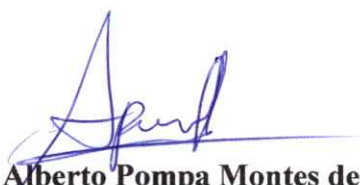
Lic. Luis Alberto Pompa Montes De Oca, Mg; profesor de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, Extensión Chone, certifico como tutor representante de este trabajo de grado.

CERTIFICATION

El presente trabajo de grado, titulado: "Representaciones Artísticas Mediante Ilustraciones Animadas" ha sido revisado exhaustivamente en varias sesiones de trabajo conjunto. Se ha concluido que el mismo, está listo para su presentación y defensa.

Las opciones y conceptos mostrados en este documento previo a la obtención de una licenciatura en artes, es fruto de la perseverancia y originalidad de sus autores: Alisson Belén Zambrano Cedeño y Cesar Antonio Meza Barberán, siendo ellos, los únicos responsables de este trabajo de grado.

Chone, 13 de febrero de 2026


Lic. Luis Alberto Pompa Montes de Oca Mg.
TUTOR

UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ
CHONE

LICENCIATURA EN ARTES PLÁSTICAS

Los miembros del Tribunal Examinador aprueban el informe de proceso de solicitud de Obra Artística opción: Público de interés social sobre el tema “Representaciones Artísticas Mediante Ilustraciones Animadas”, del año lectivo 2025, elaborado por los estudiantes Cesar Antonio Meza Barberán, Alisson Belén Zambrano Cedeño.


Lic. Lila del Rocío Bermúdez Cevallos,
Mg.

Decana


Lic. Luis Alberto Pompa Montes De Oca,
Mg.

Tutor


Miembro del Tribunal.
Miembro del Tribunal.
Secretaria

Chone, 13 de febrero de 2026

AGRADECIMIENTO

Agradecemos profundamente a la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí Extensión Chone. Asimismo, a las autoridades de la Uleam por brindarnos los espacios académicos, las herramientas y los recursos indispensables para nuestra formación profesional en el campo de las Artes Plásticas, así como por su compromiso permanente con la excelencia educativa, igualmente agradecemos a nuestro tutor, Lic. Luis Alberto Pompa Montes de Oca, por su apoyo y compromiso, las cuales fueron primordiales para la culminación de nuestro proyecto, de esta manera también va dirigido nuestro agradecimiento al , Lic. Jorge Isacio Cedeño Molina, Mg., director de la carrera y a nuestros docentes del área de Artes por estar liderando y acompañándonos en nuestra formación académica.

Chone, 13 de febrero de 2026

DEDICATORIA

Nosotros, Alisson Belén Zambrano Cedeño y Cesar Antonio Meza Barberán, dedicamos este logro académico, en primer lugar, a nuestros padres, por su amor incondicional, sacrificio, fortaleza y ejemplo constante, que han sido la base y el motor de nuestro crecimiento personal y profesional. Su apoyo, confianza y enseñanzas nos guiaron en cada etapa de este camino y nos permitieron comprender que los sueños se alcanzan con disciplina, humildad y perseverancia.

Alisson dedica este logro de manera especial a su hijo, fuente permanente de inspiración y motivación, así como a sus hermanos y a su familia, cuyo apoyo emocional y comprensión fueron fundamentales. Asimismo Cesar dedica este logro a sus hermanos por el apoyo inquebrantable y, de manera personal, a don Diego Alcívar, por su confianza, para continuar sus estudios junto a su compromiso laboral. Finalmente, ampliamos esta dedicatoria a todas aquellas personas que, de una u otra manera, nos ofrecieron su apoyo y compañía durante este proceso el cual fue lleno de desafíos y aprendizajes.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Resumen	pág. 1
Abstract	pág. 2
CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN	
1.1 Introducción	pág.3
1.2 Presentación del tema	pág.4
1.3 Planteamiento y formulación del problema.....	pag.5
Problema central	pág.5
Hipótesis	pág.5
1.4 Objetivos	
1.4.1 Objetivo general	...pág.5
1.4.2 Objetivos específicos	pág.6
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	
2.1 Antecedentes históricos del arte mural	pág.8
2.2 Antecedentes de la investigación relacionada.....	...pág.10
CAPÍTULO III: MARCO INVESTIGATIVO.	
3.1 Tipo de investigación	pág.11
3.2 Métodos de investigación	pág. 11
3.3 Técnicas e instrumentos	pág. 11
3.4 Análisis y presentación de resultados	pág. 12
3.4.1 Tabulación y análisis de los datos	pág.12
CAPÍTULO IV: MARCO PROPOSITIVO	
4.1 Descripción de la propuesta	pág.22
4.2 Determinación de recursos.....	pag.23
4.2.1 Humanos	pág. 23
4.2.2 Tecnológicos	pág. 23

4.2.3 Económicos	pág.24
4.3 Etapas de ejecución del proyecto.....	pag.25
Fase I: Planificación	pág.25
Fase II: Producción	pág.25
Fase III: Intervención mural	pág.26
Fase IV: Exhibición	pág.26

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones	pág.27
Recomendaciones	pág.28

BIBLIOGRAFÍA	pág.28
--------------------	--------

ANEXOS.....	pág.28
-------------	--------

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Distribución de estudiantes por grupo (7mo A y 7mo B)	pág.
Tabla 2. Encuesta sobre motivación inicial hacia las artes	pág.
Tabla 3. Conocimiento previo de ilustración digital	pág.
Tabla 4. Participación de los estudiantes en los talleres	...pág.
Tabla 5. Evaluación del proceso creativo por los docentes	pág.
Tabla 6. Resultados de percepción sobre la integración de RA	pág.
Tabla 7. Nivel de satisfacción general del proyecto	pág.
Tabla 8. Recursos humanos, tecnológicos y económicos utilizados	pág.

ÍNDICE DE GRÁFICOS E ILUSTRACIONES

Gráfico 1. Nivel de motivación inicial hacia las artes	pág.
Gráfico 2. Conocimiento previo sobre ilustración digital	pág.
Gráfico 3. Participación de los estudiantes en el proceso creativo	pág.
Gráfico 4. Opinión de los estudiantes sobre la facilidad de los talleres,	pág.
Gráfico 5. Percepción sobre el aporte de la RA al aprendizaje	pág.
Gráfico 6. Nivel de satisfacción global del proyecto artístico	pág.
Ilustración 1. Bocetos iniciales 7mo A	pág.
Ilustración 2. Bocetos iniciales 7mo B	pág.
Ilustración 3. Diseño digital preliminar del mural	pág.
Ilustración 4. Etapa de trazado del mural en la pared	pág.
Ilustración 5. Proceso de pintado colectivo del mural	pág.
Ilustración 6. Activación de RA en el mural	pág.
Ilustración 7. Vista final del mural terminado	pág.

RESUMEN

La investigación mencionada “Representaciones Artísticas Mediante Ilustraciones Animadas” la planteamos como un propósito principal para así inducir la creatividad y un mayor interés en las Artes Plástica a los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa Fiscomisional “Cinco de Mayo”, para ello, se diseñó un mural participativo con RA, como estrategia innovadora dentro de la clase. Este proyecto nos nació ante las limitaciones de recursos tecnológicos en la enseñanza artística, además propusimos integrar un mural con herramientas de ilustración digital, creando así una práctica educativa más dinámica y contemporánea.

Desde nuestro punto de vista metodológico, trabajamos bajo un enfoque mixto, combinando técnicas cualitativas y cuantitativas, con un diseño descriptivo y de campo. Se realizaron talleres prácticos para la realización del mural inspirado en el cuento de La Caperucita Roja, además se procedió a realizar una encuesta a 60 estudiantes con el fin de analizar el impacto de nuestra propuesta.

Los resultados dieron como evidencia que el 90% de los estudiantes manifestaron un aumento notable en su motivación y participación al interactuar con celulares móviles, para así poder observar como el mural cobraba vida con las animaciones. Se incluye la realidad aumentada dentro de las clases escolares, para así actualizar las practicas artísticas, favoreciendo un aprendizaje activo, significativo y colaborativo. De esta manera, “Las Representaciones Artísticas Mediante Ilustraciones Animadas” se fortalecen como una táctica educativa innovadora que fortifica el proceso formativo en la formación básica y potencia el desarrollo creativo del estudiante.

ABSTRACT

This research project, “Artistic Representations Through Animated Illustrations,” was put together mainly to spark creativity and get seventh-grade students at “Cinco de Mayo” Catholic School more excited about visual arts. To make it happen, we came up with a participatory mural using augmented reality (AR) as a fresh, innovative classroom strategy. It all stemmed from the lack of tech resources in art education, so we blended a traditional mural with digital illustration tools to create more dynamic and up-to-date lessons.

Method-wise, we went with a mixed-methods approach, mixing qualitative and quantitative techniques in a descriptive, field-based design. We ran hands-on workshops where the kids built the mural, drawing inspiration from the Little Red Riding Hood story. We also surveyed 60 students to gauge the impact of our idea.

The results were awesome: 90% of the students said they felt way more motivated and engaged when using their phones to watch the mural come alive with animations. Augmented reality is now being woven into classroom lessons to modernize art practices and encourage active, meaningful, and collaborative learning. Overall, this project stands out as an innovative educational tool that boosts the learning process in basic education and fuels students' creative growth.

CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

1.1 Introducción

El presente proyecto explora las “Representaciones Artísticas Mediante Ilustraciones Animadas”, como lenguaje visual contemporáneo, donde la convergencia entre lo estético y lo tecnológico expande las posibilidades expresivas del arte actual. En la Unidad Educativa Fiscomisional “Cinco de Mayo”, esta investigación se materializa a través de un mural interactivo, transformando el espacio tradicional en un entorno de aprendizaje dinámico para los estudiantes de básica.

La ilustración animada se ha consolidado como un medio expresivo que combina el dibujo tradicional con herramientas digitales, permitiendo generar secuencias visuales y movimiento. Su incorporación en contextos educativos favorece la comunicación visual, potencia la creatividad y facilita la comprensión de contenidos gracias a su carácter interactivo y narrativo. En entornos donde predominan las tecnologías de la imagen, estos recursos se convierten en herramientas pedagógicas accesibles, motivadoras y pertinentes para las nuevas generaciones (Herrera Calderón et al., 2023, pág. 980)

Bajo este enfoque, la creación de un mural

Bajo este enfoque, la creación de un mural basado en la narrativa de *La Caperucita Roja* integra elementos visuales, ilustraciones animadas y RA, permitiendo que los estudiantes interactúen directamente con la obra mediante dispositivos móviles. Este tipo de experiencia convierte al arte en un proceso activo y no estático, estimulando el pensamiento crítico, la observación y el uso estratégico de tecnologías vinculadas al ámbito artístico.

Desde la materia de Proyectos Escolares, esta iniciativa apunta a potenciar competencias que cruzan varias áreas, impulsar creaciones visuales originales y ayudar a los chicos a sacarle el jugo a las herramientas digitales. Además, la forma en que armamos el proyecto —mezclando etapas teóricas, prácticas y de edición final— deja claro que la realidad aumentada es una herramienta pedagógica genial para crear aprendizajes que realmente importan, que enganchan y motivan a los estudiantes.

1.2 Presentación del tema

El proyecto se centró en el uso de “Representaciones Artísticas Mediante Ilustraciones Animadas” como una táctica pedagógica dirigida a estudiantes de séptimo año “A” y “B” de la Unidad Educativa Fiscomisional “Cinco de Mayo”. Los estudiantes elaboraron bocetos que posteriormente se integraron en el mural interactivo con RA, permitiendo que los dibujos cobren movimiento y así obtengan dimensiones narrativas y tecnológicas. Esta combinación entre arte, tecnología y educación origina la creatividad, el pensamiento visual y el desarrollo de capacidades digitales, favoreciendo a un aprendizaje más demostrativo.

1.3 Planteamiento y formulación del problema

Problema central

En la enseñanza artística de los estudiantes de séptimo año “A” y “B” de la Unidad Educativa Fiscomisional “Cinco de Mayo”, existe una limitada enseñanza con las herramientas digitales, lo que produce la falta de motivación, creatividad y aprendizaje en el área de las artes.

Formulación del problema

¿Cómo favorece la implementación de Realidad Aumentada en la creación de un mural para mejorar la motivación, creatividad y aprendizaje artístico de los estudiantes de séptimo año “A” y “B” de la Unidad Educativa Fiscomisional “Cinco de Mayo”?

Hipótesis

La incorporación de la Realidad Aumentada en un mural escolar incrementará significativamente la motivación, creatividad y comprensión artística de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje más participativo y significativo.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general

Desarrollar un mural con Realidad Aumentada a partir de bocetos elaborados por los estudiantes de séptimo “A” y “B” de la Unidad Educativa Fiscomisional “Cinco de Mayo”, con el propósito de fortalecer su aprendizaje y creación artística.

Objetivos específicos

Analizar herramientas técnicas tecnológicas aplicables al contexto educativo de educación básica.

Diseñar y ejecutar talleres de ilustración y animación dirigidos a los estudiantes de séptimo año “A” y “B”

Crear un mural con Realidad Aumentada como producto final del proyecto, integrando las ilustraciones y animaciones estudiantiles.

Evaluar el impacto del proyecto en la creatividad, motivación y aprendizaje artístico de los estudiantes.

1.5 Justificación

Justificamos nuestro proyecto con la necesidad de actualizar las metodologías de enseñanza artística mediante la unificación de herramientas tecnológicas que responden a los beneficios y a las dinámicas cognitivas de los estudiantes. En la unidad Educativa Fiscomisional “Cinco de Mayo”, se identificó la pertinencia de vincular el muralismo como manifestación plástica tradicional con innovaciones digitales que permitan transformar el aprendizaje en una experiencia activa, sensible e interactiva.

La realidad aumentada, entendida como la superposición de elementos virtuales sobre el entorno físico en tiempo real, amplía las posibilidades de interacción y comprensión visual del estudiante (Azuma R. T., 1996, pág. 356) En el ámbito educativo, estas características permiten

reforzar la motivación, el interés y la apropiación de contenidos artísticos mediante experiencias inmersivas y lúdicas.

Desde una perspectiva social y formativa, el mural interactivo inspirado en “*La Caperucita Roja*” constituye un puente entre la tradición narrativa y las competencias digitales contemporáneas. La participación de 60 estudiantes fomenta la colaboración, la creatividad colectiva y el sentido de pertenencia institucional, mientras los prepara para desenvolverse en un entorno académico y laboral influenciado por tecnologías visuales emergentes.

En el plano académico, estudios recientemente demuestran que el uso de ilustraciones animadas y recursos digitales favorece la comprensión conceptual, el pensamiento criterio y la retención de información en contextos educativos (Herrera Calderón et al, 2023, pág. 165). Esto evidencia la necesidad de incorporar estrategias pedagógicas innovadoras en el área de Artes Plásticas.

Asimismo, el proyecto contribuye a preservar la identidad cultural al posibilitar la representación gráfica de elementos propios del contexto manabita. De igual modo, responde a las demandas del mercado creativo, donde se requieren competencias vinculadas a la planificación visual, la narrativa secuencial y el uso de herramientas digitales.

Finalmente, al relacionarse con la asignatura de Proyectos Escolares, esta iniciativa se alinea con el propósito institucional de generar impacto social mediante de arte, convirtiendo en un modelo replicable dentro de la comunidad educativa.

Fomenta la innovación pedagógica:

Según Herrera Calderón et al. (2023), el uso de herramientas digitales en aulas incrementa un 40%, la retención de conceptos abstractos, lo que convertirá los futuros proyectos interdisciplinarios en un instrumento ideal.

Preserva la identidad cultural:

Mediante sistemáticas, como es la aplicación de gráficos animados desarrollados a tiempos real en imagen, es posible revitalizar representaciones pictóricas manabitas como: tejidos de la Paja Toquilla o leyendas como La Tunda, acercándolas a las nuevas generaciones.

Responde a demandas laborales:

El mercado creativo local requiere artistas capacitados en planificar cada movimiento antes de pasar a la computadora, conjunto de ilustraciones que van en forma secuencial con el objetivo de narrar una historia.

Por lo tanto, al decir que las ilustraciones animadas no solo representan una evolución en las técnicas plásticas, es incluirlas como una herramienta pedagógica, comunicativa y cultural que fortalece el rol del arte en la sociedad actual y porque no hablar en la formación educativa y más aún en niveles básicos de enseñanza.

Además, al vincularse con la materia “Proyectos Escolares” dentro de la Unidad Educativa Fiscomisional “Cinco de Mayo”, cumple con el objetivo de "generar impacto social a través del arte" (ULEAM, 2025), posicionándose como un modelo replicable en otras carreras.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes históricos

Con relación a la evolución tecnológica del dibujo, Herrera Caderon “et al.”, (2023). La ilustración animada surge como una evolución natural del arte secuencial, donde la búsqueda por representar el movimiento ha sido una constante en la historia humana. Desde dispositivos ópticos primitivos como el zootropo —un tambor giratorio que creaba la ilusión de movimiento mediante dibujos estáticos— hasta la animación digital contemporánea, han transformado la manera de concebir las narrativas visuales. En sus inicios, procesos manuales como el uso de celuloide (material derivado de la celulosa) requerían la creación focalizada de cada fotograma o imagen focal, limitando la producción a estudios especializados. (pág. 853)

Esta evolución histórica permite comprender que el uso de ilustraciones animadas y de la realidad aumentada en la actualidad no está tan aislado, sino que es el resultado de décadas de experimentación. En el contexto educativo de la unidad educativa fiscomisional cinco de mayo”, este antecedente es fundamental para justificar la integración de la tecnología en el aula como un paso natural hacia la enseñanza de las artes en el siglo XXI.

La ilustración animada es una forma artística contemporánea que combina el dibujo tradicional con las tecnologías digitales para dar movimiento a las imágenes. (Isakovic J. , Digital Illustration and Animation, 2020, pág. 2)

Por lo tanto, al proponer que estas piezas unen el dibujo clásico con medios digitales, se logra evolucionar los conceptos tradicionales de enseñanza y aprendizaje al integrar las nuevas narrativas visuales.

Finalmente, es importante mencionar que el uso de narrativas clásicas dentro de estas nuevas tecnologías conecta la tradición literaria con la modernidad visual. Este recorrido desde la ilustración simple hasta el mural interactivo demuestra que el arte siempre ha buscado nuevos medios para contar historias, siendo este proyecto un eslabón contemporáneo en dicha evolución dentro de la Institución.

2.2 Antecedentes de investigaciones relacionadas

Se consideran estas investigaciones directamente vinculadas con el tema:

(Isakovic J. , 2020): analiza la ilustración digital como una herramienta de educación artística, destacando su capacidad para así mejorar la comunicación visual.

(Herrera Caderon , 2023): demuestra que el uso de ilustraciones animadas en entornos educativos incrementará la retención de conceptos y motivará el interés estudiantil.

Estas investigaciones fundamentan la oportunidad del uso de la ilustración animada tanto en el ámbito artístico como educativo.

CAPÍTULO III: MARCO INVESTIGATIVO O DISEÑO METODOLÓGICO

3.1 Tipo de investigación

La investigación es de enfoque mixto, con:

Enfoque cualitativo: observación, talleres, participación artística.

Enfoque cuantitativo: encuestas, tabulación de datos.

3.2 Métodos de investigación

Se los siguientes métodos para el desarrollo de este proyecto:

Método inductivo

Permitió analizar los datos obtenidos en talleres, encuesta y observaciones para generar conclusiones generales sobre el impacto de la animación y la realidad aumentada.

Método descriptivo

Se empleó para caracterizar el comportamiento, participación, creatividad y desempeño de los estudiantes durante las actividades de animación y creación del mural.

Método experimental

Se utilizó al momento de implementar la propuesta artística en un grupo específico (séptimo “A” y “B”), midiendo resultados antes y después de los talleres.

Método analítico-sintético

Facilitó descomponer la información obtenida para luego integrarla en conclusiones mas amplias sobre el proceso pedagógico y artístico.

3.3 Técnicas e instrumentos

Técnicas

Observación directa: para registrar la participación, interés, y desempeño de los estudiantes en las actividades.

Encuesta diagnóstica: para medir conocimientos previos y nivel de satisfacción/aprendizaje posterior.

Entrevistas informales: breves conversaciones con docentes y estudiantes para conocer su percepción sobre el proyecto.

Instrumentos

Cuestionario de encuesta.

Guía de observación.

Teléfonos inteligentes.

Software de animación.

3.4 Análisis y presentación de resultados

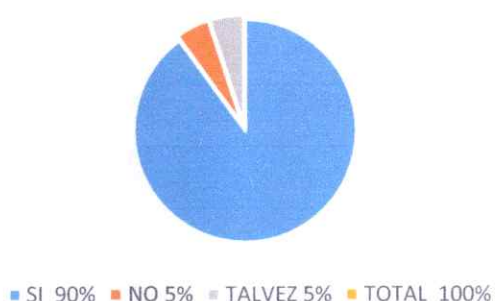
El análisis se realizó con las encuestas realizadas a los 60 estudiantes (30 de séptimo “A” y 30 de séptimo “B”). antes y después de los talleres. Asimismo, se registró la observación y la colaboración en la realización del mural con (RA). Los resultados muestran que la mayoría de los estudiantes obtuvieron conocimientos previos sobre la ilustración animada y sobre realidad aumenta, demostrando mayor dominio de los conceptos básicos, motivación incrementada y mayor interés por actividades artísticas y tecnológicas.

3.4.1 Tabulación y análisis de los datos (según encuesta y/o resultado(s) obtenidos de la(s) entrevistas, etc.)

1, ¿La realidad aumentada del mural hace que los dibujos se vean diferentes cuando usas el celular?

Tabla 1: percepción de cambios visuales con Realidad Aumentada

SI	90%	(54 estudiantes)
NO	5%	(3 estudiantes)
TALVEZ	5%	(3 estudiantes)



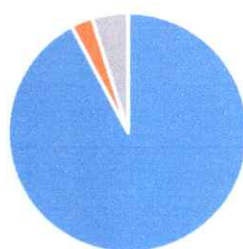
***Nota.** Elaboración propia (2025)*

***Análisis:** El 90% de los estudiantes encuestados afirma que la realidad aumentada transforma la visualización de los dibujos, lo que demuestra que la herramienta cumple con su objetivo de generar un impacto visual innovador mediante el uso de dispositivos móviles.*

2.- ¿La realidad aumentada hace que el mural sea más divertido e interactivo?

Tabla 2: Nivel de interactividad y Motivación.

SI	95%	(57 estudiantes)
NO	3%	(2 estudiantes)
TALVEZ	2%	(1 estudiantes)



■ SI 95% ■ NO 3% ■ TALVEZ 2% ■ TOTAL 100%

Nota. Elaboración propia (2025)

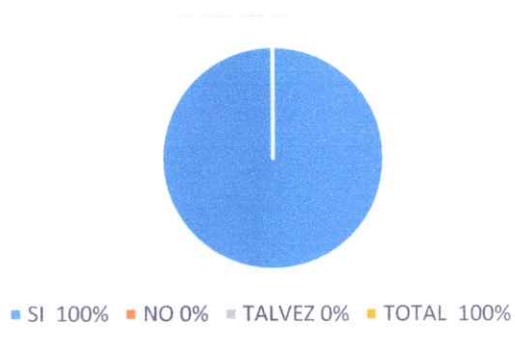
Análisis: La interactividad es valorada positivamente por el 95% de los participantes. Esto indica que la implementación de elementos animados sobre el soporte físico del mural aumenta significativamente el compromiso y la diversión del estudiante en el proceso artístico.

3 ¿Necesitaste un celular o una Tablet para ver la realidad aumentada del mural?

Tabla 3: Uso de dispositivos electrónicos para la visualización.

Si	100%	(60 estudiantes)
-----------	-------------	-----------------------------

NO	0%	(0 estudiantes)
TALVEZ	0%	(0 estudiantes)



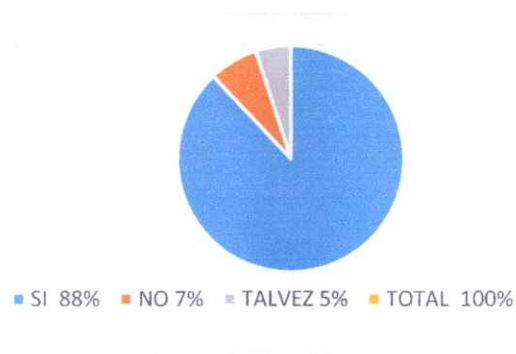
Nota: Elaboración propia (2025).

Análisis: El 100% de los estudiantes reconocen el uso de dispositivos como requisito indispensable para la experiencia, lo que resalta la dependencia tecnológica positiva para acceder al contenido digital oculto en la obra.

.4.- ¿Te sentiste feliz al ver que los dibujos del mural se movían?

Tabla 4: Impacto emocional del movimiento en las ilustraciones.

Si	88%	(53 estudiantes)
NO	7%	(4 estudiantes)
TALVEZ	5%	(3 estudiantes)



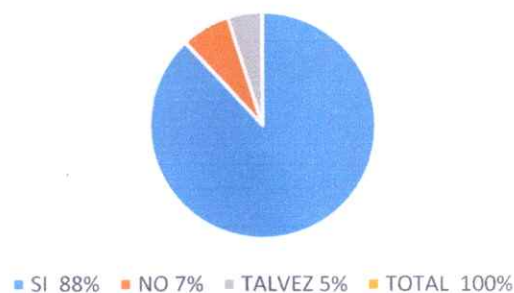
Nota: Elaboración propia (2025).

Análisis: La animación de las ilustraciones generó un sentimiento de satisfacción en el 88% de la muestra. El movimiento actúa como un estímulo emocional que refuerza el vínculo entre el estudiante y la obra artística.

5. ¿El mural con realidad aumentada te ayudó a aprender más sobre el arte??

Tabla 5: percepción del aprendizaje artístico mediante la tecnología.

SI	88%	(53 estudiantes)
NO	7%	(4 estudiantes)
TALVEZ	5%	(3 estudiantes)



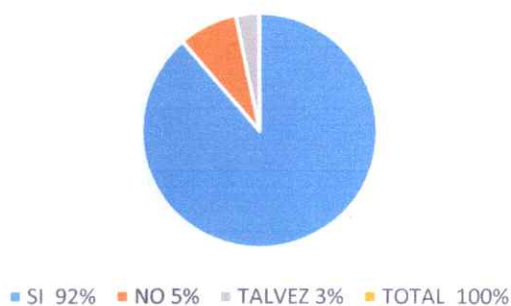
Nota: Elaboración propia (2025).

Análisis: Una amplia mayoría (88%) considera que la propuesta facilitó su aprendizaje. Se concluye que el mural interactivo funciona como un recurso pedagógico eficaz para la enseñanza de conceptos de diseño y tecnología.

6. ¿Te gustó participar pintando y ayudando a crear el mural?

Tabla 6: Agrado por la participación en la creación colectiva.

SI	92%	(55 estudiantes)
NO	5%	(3 estudiantes)
TALVEZ	3%	(2 estudiantes)



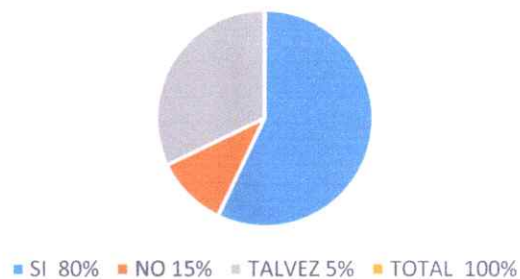
Nota: Elaboración propia (2025)

Análisis: El 92% de los estudiantes valoro positivamente el trabajo practico de pintura. Esto demuestra que la metodología participativa es fundamental para generar un sentido de autoría y pertenencia en la comunidad educativa.

7.- ¿Fue importante trabajar en grupo para realizar el mural?

Tabla 7: Valoración de trabajo colaborativo

SI	80%	(48 estudiantes)
NO	15%	(9 estudiantes)
TALVEZ	5%	(3 estudiantes)



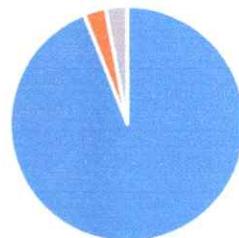
Nota: Elaboración propia (2025)

Análisis: El 80% resalta la importancia del trabajo en equipo. Aunque un pequeño porcentaje prefirió el trabajo individual, la mayoría coincide en que la colaboración facilitó la culminación del proyecto a gran escala

8.- ¿El mural está basado en el cuento de La Caperucita Roja.?

Tabla 8: Reconocimiento del tema narrativo.

SI	94%	(56 estudiantes)
NO	3%	(2 estudiantes)
TALVEZ	3%	(2 estudiantes)



■ SI 94% ■ NO 3% ■ TALVEZ 3% ■ TOTAL 100%

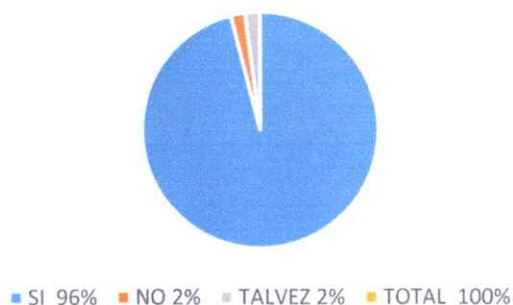
Nota: Elaboración propia (2025)

Análisis: El 94% de los encuestados identificó correctamente la temática literaria. Esto confirma que el diseño de las ilustraciones fue claro y coherente con la narrativa clásica propuesta.

9.- ¿Te gustaría que haya más murales con realidad aumentada en tu escuela?

Tabla 9: Interés en la implementación de futuros similares.

SI	96%	(58 estudiantes)
NO	2%	(1 estudiantes)
TALVEZ	2%	(1 estudiantes)



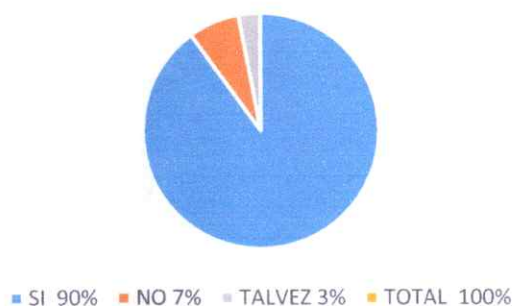
Nota: Elaboración propia (2025)

Análisis: Existe una demanda casi unánime (96%) por continuar con este tipo de proyectos. El resultado sugiere que la innovación tecnológica debe integrarse de forma permanente en los espacios físicos de la institución

10.- ¿Tu experiencia con el mural de realidad aumentada fue positiva?

Tabla 10: Grado de satisfacción general de la experiencia.

SI	90%	(54 estudiantes)
NO	7%	(4 estudiantes)
TALVEZ	3%	(2 estudiantes)



Nota: Elaboración propia (2025)

Análisis: El proyecto cierra con un 90% de satisfacción global. Los datos finales validan que las “Representaciones Artísticas Mediante Ilustración Animadas” son un recurso pedagógico motivador y exitoso para los estudiantes de básica.

CAPÍTULO IV: MARCO PROPOSITIVO

4.1 Descripción de la propuesta

La presente propuesta se centra exclusivamente en el diseño y creación de un mural artístico con integración de Realidad Aumentada, elaborado junto a los estudiantes de séptimo año “A” y “B” de la Unidad Educativa Fiscomisional “Cinco de Mayo” del cantón Chone. Este mural tiene como finalidad combinar el arte tradicional con la innovación tecnológica, permitiendo que los estudiantes vivan una experiencia creativa que potencie sus habilidades artísticas y digitales.

La propuesta consiste en crear un mural colaborativo que represente elementos culturales, naturales y sociales, elaborado mediante técnicas. Sobre esta base física como lo es una pared se incorporarán marcadores visuales que, al ser escaneados con la aplicación Artvive, se observará como la obra cobra vida, mediante esta aplicación, logrando que el mural no solo sea un recurso estético, sino también un medio educativo, tecnológico y comunitario.

La propuesta fortalece la creatividad, el trabajo en equipo y la apropiación del espacio escolar, promoviendo un aprendizaje significativo que conecta la expresión artística con la tecnología contemporánea.

4.2 Determinación de recursos

4.2.1 Recursos humanos

Autores del proyecto:

Alisson Belén Zambrano Cedeño

César Antonio Meza Barberán

Tutor:

Lic. Luis Alberto Pompa Montes de Oca Mg.

Participantes:

Estudiantes de séptimo “A”: 30

Estudiantes de séptimo “B”: 30

Personal de apoyo:

Asistentes en (RA)

Docentes de la asignatura de Artes

4.2.2 Tecnológicos

Dispositivos móviles como (celulares).

Aplicación de realidad aumentada (Artvive).

Computadoras para subir las animaciones a la plataforma.

Internet para sincronizar el contenido (RA).

Cámara fotográfica para documentación del proceso.

4.2.3 Económicos

CATEGORIA	DETALLE TÉCNICO	VALOR ESTIMADO
Materiales de arte	Pinturas acrílicas, rodillos, brochas y lacas de protección.	\$ 60.00
Tecnología	Software de animación y plataforma de Realidad Aumentada.	\$ 00.00
Logística	Movilización de materiales y refrigerios para talleres.	\$ 25.00
Equipamiento	Uso de laptops y smartphones propios.	\$ 00.00
Total		\$ 85.00

4.3 Etapas de ejecución del proyecto

Fase I: Planificación

Selección del tema central del mural con los estudiantes (identidad cultural, naturaleza local, personajes animados).

Diseño y selección de varios bocetos preliminares para el mural por parte de los estudiantes.

Definición del espacio físico dentro de la Unidad Educativa Fiscomisional “Cinco de Mayo”.

Revisión técnica para determinar dónde irán los marcadores (RA).

Fase II: Producción del mural

Limpieza y preparación de la pared.

Traslado del diseño a la pared (cuadrícula).

Boceto guiado por los autores con apoyo de los estudiantes.

Enseñanza y corrección de colores dentro del mural.

Integración de los marcadores visuales en zonas estratégicas de los dibujos.

Fase III: Programación de la realidad aumentada

Digitalización de ilustraciones animadas creadas por los autores.

Carga del contenido digital en la plataforma elegida de (RA).

Asignación de cada animación al marcador visual correspondiente a los estudiantes.

Pruebas técnicas de funcionamiento con celulares.

Ajustes finales según la interacción esperada.

Fase IV: Exhibición y puesta en uso

Presentación oficial del mural a la institución educativa.

Demostración del uso de la aplicación de (RA) para visualizar los movimientos.

Evaluación de la experiencia por parte de estudiantes.

Entrega de certificados simbólicos a los estudiantes.

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

La implementación del proyecto “Representaciones Artísticas Mediante Ilustraciones Animadas”, centrado en la creación de un mural con realidad aumentada junto a los estudiantes del séptimo año “A” y “B” de la unidad educativa fiscomisional cinco de mayo, permitió demostrar el potencial educativo y artístico que surge al integrar técnicas tradicionales con innovaciones tecnológicas.

En primer lugar, se evidencio que los estudiantes desarrollaron habilidades creativas, digitales y colaborativas, mostrando un alto nivel de motivación durante el proceso. La participación en la elaboración del mural genero un sentido de pertenencia, identidad y compromiso con su entorno escolar.

En segundo lugar, la incorporación de la Realidad Aumentada fortaleció la comprensión visual y cognitiva de los estudiantes, ya que permitió que sus ilustraciones cobraran vida mediante animaciones vinculadas al contenido curricular y cultural. Esta experiencia demostró que las herramientas digitales son un recurso pedagógico eficaz dentro del área de artes.

Finalmente, el proyecto cumplió con los objetivos planteados, demostrando que el arte y la tecnología pueden fusionarse de manera efectiva para mejorar el aprendizaje significativo, fomentar la creatividad y fortalecer la expresión artística en la educación básica. El mural final se consolidó como un producto artístico innovador, funcional y representativo en la institución escolar.

Recomendaciones

A la Unidad Educativa Cinco de Mayo:

Impulsar la continuidad de proyectos artísticos que integren tecnologías digitales, debido al impacto positivo en la motivación estudiantil.

Brindar espacios y tiempos institucionales para que los estudiantes sigan desarrollando habilidades en ilustración y animación

A los docentes del área de Artes:

Integrar la Realidad Aumentada como recurso pedagógico en proyectos futuros. Pues favorece la comprensión visual y fortalecer el pensamiento creativo.

A los estudiantes:

Participar en proyectos colaborativos para potenciar la creatividad y el trabajo en equipo.

A futuros investigadores:

Profundizar en estudios sobre el impacto de la Realidad Aumentada en la educación artística en diferentes niveles escolares

Evaluar el uso de nuevas herramientas de (RA) que permitan experiencias más interactivas y accesibles.

BIBLIOGRAFÍA

Azuma, R. T. (2019). *A survey of augmented reality*. Presence: Teleoperators and Virtual Environments, 6(4), 355–385. <https://doi.org/10.1162/pres.1997.6.4.355>

Cedeño, J., & Loor, P. (2022). *Arte, creatividad y tecnología en el aula: Una experiencia educativa aplicada en escuelas rurales*. Revista Científica Dominio de las Ciencias, 8(2), 235–255.

Herrera Calderón, D. M., Santana, N. L., & Cedeño, W. (2023). *Fortalecimiento en el aprendizaje de conceptos básicos a través de ilustraciones y animación digital*. Prohominum, 5(4), 160–175. https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S2665-01692023000400160&script=sci_arttext

Isakovic, A. (2020). *La ilustración digital como recurso en educación artística y cultura visual* [Tesis de grado, Universidad de La Laguna]. Repositorio Institucional ULL. <https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/23113>

Ramírez, M., & Muñoz, L. (2021). *La realidad aumentada como herramienta para el aprendizaje significativo en educación básica*. Revista Íntegra Educativa, 14(3), 45–62.

Statista. (2024). *Tiempo diario de consumo de medios por formato*. <https://www.statista.com>

Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí. (2025). *Plan de vinculación con la sociedad*. ULEAM.

Anexos

Figura 1. Fase de evaluación docente



Recolección de datos y retroalimentación sobre la experiencia de dibujo y tecnológica de los beneficiarios directos.

Fuente: Elaboración propia (2025).

Figura 2. Taller práctico dirigido



Figura 2. Taller práctico dirigido: Actividad de docencia enfocada en la técnica de aplicación de color y trabajo colaborativo interactivo.

Fuente: Elaboración propia (2025).

Figura 3. Actividad de docencia:



Figura 3. Actividad de docencia: Demostración técnica sobre la construcción de personajes mediante figuras geométricas básicas para la elaboración de bocetos.

Fuente: Elaboración propia (2025).

Figura 4. Actividad de docencia:



Explicación teórica sobre la incidencia de la luz y la generación de sombras propias y proyectadas para crear tridimensionalidad.

Fuente: Elaboración propia (2025).

Figura 5. Clase práctica de colorimetría:



Aplicación de capas de pintura acrílica respetando la simbología cromática de los cuarteles del escudo cantonal.

Fuente: Elaboración propia (2025).

Figura 6. Actividad de docencia



: Guía técnica para el trazado de bocetos preliminares, enfocada en el encaje de figuras y la distribución espacial de los elementos del mural.

Fuente: Elaboración propia (2025).

Figura 7. Fase de manchado inicial:



Figura 7. Fase de manchado inicial: Aplicación de las primeras capas cromáticas para definir los planos de luz y sombra, estableciendo la base tonal de la composición artística.

Fuente: Elaboración propia (2025).

Figura 8. Fase de campo:



Aplicación de la encuesta de percepción sobre el impacto de la Realidad Aumentada y las ilustraciones animadas en el aprendizaje.

Fuente: Elaboración propia (2025).

Figura 32. Acto protocolario:



Entrega formal del Producto Artístico Público de Interés Social a las autoridades de la Unidad Educativa Fiscomisional “Cinco de Mayo”.

Fuente: Elaboración propia (2025).