

Integración de una Aplicación Móvil en la Enseñanza de la Armonía del Color: Una Estrategia Didáctica para las Carreras de Artes Visuales y Diseño Gráfico.

Integration of a Mobile Application in the Teaching of Color Harmony: A Didactic Strategy for Visual Arts and Graphic Design Majors.

María Cecylia Méndez, Universidad de Los Andes, Venezuela.
anaya.cecyliamar@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0003-0119-6263>

Recibido: 26 sep 2025

Aceptado: 09 nov 2025

Resumen: Se desarrolló una estrategia de enseñanza que integra una aplicación móvil para la asignatura Color, enfocándose específicamente en el tema de la armonía del color. El estudio tuvo como objetivo evaluar el impacto del uso de la aplicación en el aprendizaje del estudiantado, analizando los cambios en tres dimensiones: comprensión de los principios de la armonía del color, desarrollo de habilidades prácticas y fortalecimiento de la creatividad. La investigación se enmarcó dentro del paradigma positivista, con un enfoque cuantitativo y de campo. Se adoptó un diseño descriptivo orientado a interpretar las distintas situaciones asociadas al fenómeno de estudio. Asimismo, se empleó un diseño cuasi-experimental que incluyó un grupo de control, al cual se le impartió la enseñanza de manera tradicional, y un grupo experimental, que recibió la instrucción mediante la aplicación móvil como parte de la estrategia pedagógica. Los resultados evidenciaron que el estudiantado que utilizó la aplicación móvil mostró mejoras significativas en la comprensión de la armonía del color, así como en el desarrollo de habilidades prácticas y creativas relacionadas con el tema. Estos hallazgos respaldan y confirman la hipótesis planteada, destacando los beneficios de integrar herramientas digitales en la enseñanza de la armonía del color.

Palabras clave: Estrategia didáctica, Aplicación móvil, Armonía del color, Artes visuales y Diseño gráfico.

Abstract: A teaching strategy integrating a mobile application was developed for the subject Color, specifically focusing on the topic of color harmony. The study aimed to evaluate the impact of the application on students' learning by examining changes across three dimensions: understanding the principles of color harmony, development of practical skills, and enhancement of creativity. The research was conducted within the positivist paradigm, employing a quantitative, field-based approach. It followed a descriptive design that sought to interpret the various situations associated with the phenomenon under study. The research adopted a quasi-experimental design, comprising a control group that received traditional instruction and an experimental group that was taught using the mobile application as part of the teaching strategy. The findings indicated that students who engaged with the mobile application demonstrated significant improvements in their understanding of color harmony and in the development of related practical and creative skills. These results support and confirm the proposed hypothesis, highlighting the benefits of integrating digital tools into the teaching of color harmony.

Keywords: Teaching strategy, Mobile application, Color harmony, Visual arts and Graphic design.

Introducción

En el ámbito de las artes visuales y el diseño gráfico, el estudio del color constituye un eje fundamental para la formación de los estudiantes, ya que permite comprender y aplicar principios que intervienen directamente en la comunicación visual. Entre estos, la armonía del color ocupa un lugar central, al contribuir en la construcción de composiciones equilibradas, expresivas y coherentes. La enseñanza de este contenido suele presentar dificultades en la práctica docente, particularmente en lo referido a la comprensión teórica y la aplicación práctica de las diferentes combinaciones cromáticas.

En este contexto, la presente investigación tuvo como propósito diseñar e implementar una estrategia didáctica que integra una aplicación móvil para la enseñanza de la armonía del color en la asignatura de Color en las carreras de Artes Visuales y Diseño Gráfico de la Universidad de Los Andes, en el Núcleo Universitario Rafael Ángel Gallegos Ortiz del Municipio Tovar y en la Facultad de Arte en el Municipio Libertador del estado Bolivariano de Mérida.

El estudio se enmarca en el paradigma positivista, dado que busca explicar la realidad a través de la medición sistemática, este modelo es coherente con el propósito de confirmar la hipótesis que se plantea para medir la comprensión en el manejo y uso de las armonías del color. Por consiguiente, la investigación adopta un enfoque cuantitativo y de campo, se centra en la recolección y el análisis de datos numéricos para identificar los cambios y beneficios en las dimensiones de comprensión, habilidades prácticas y creatividad, apoyándose en teorías de aprendizajes cognitivista, constructivista y conectivista como sustento teórico.

Desarrollo

Fundamentación Teórica

Esta propuesta se sustenta en tres enfoques teóricos del aprendizaje: el **cognitivismo**, el **constructivismo** y el **conectivismo**. En el diseño de la estrategia didáctica que integra una aplicación móvil para la enseñanza de la armonía del color en las carreras de Artes Visuales y Diseño Gráfico, se toma en cuenta el enfoque cognitivista como sustento teórico. Este paradigma considera que el aprendizaje no se limita a la simple recepción de estímulos externos, sino que implica la construcción activa de conocimientos a partir de procesos mentales complejos.

Al respecto, Velasco (2019) señala que el cognitivismo:

Se centra en el razonamiento, entendido como la generación de estructuras de información, la manipulación de símbolos por parte de la mente, su almacenamiento en la memoria, su recuperación y recombinación para producir nuevas construcciones de sentido mediante operaciones lógicas, así como el análisis de estos procesos a través de protocolos verbales y autorreportes de actividad. (p. 82).

Las aplicaciones móviles utilizadas en la propuesta didáctica facilitan precisamente estos procesos cognitivos, al permitir que el estudiante explore esquemas de color, los modifique, los almacene, y los utilice de manera flexible y creativa en diversos ejercicios de diseño y arte, potenciando así la comprensión y el uso consciente de las armonías cromáticas en contextos visuales específicos.

Además del enfoque cognitivista, la estrategia didáctica propuesta se sustenta en los principios del paradigma constructivista, desarrollado por Jean Piaget. Este enfoque sostiene que el aprendizaje se genera a partir de la interacción activa entre el sujeto y el objeto de conocimiento, lo que implica una continua modificación de las estructuras cognitivas internas del estudiante.

En palabras de Velasco (2019),

El aprendizaje es el producto de la interacción entre dos sistemas, sujeto y objeto, y que cuando el sujeto interactúa con el objeto, sus estructuras cognoscitivas internas se ven transformadas [...] de manera que el aprendizaje consiste en el proceso continuo de creación, desequilibrio y reequilibración de estructuras cognitivas. (p. 95)

Las aplicaciones móviles incorporadas a la estrategia permiten que los estudiantes enfrenten situaciones problemáticas vinculadas con la selección y combinación de armonías cromáticas, promoviendo así la exploración, el ajuste y la reestructuración constante de sus concepciones sobre el uso del color en el diseño gráfico y en las artes visuales.

La propuesta didáctica también se fundamenta en el paradigma conectivista, desarrollado por George Siemens, el cual reconoce la importancia de las tecnologías digitales en la construcción del conocimiento. Desde esta perspectiva, el aprendizaje no se limita a los procesos mentales individuales, sino que se expande a través de las conexiones que las personas establecen entre sí, a través de fuentes de información y herramientas tecnológicas digitales.

En este sentido, Ovalles (2014) señala que:

El conectivismo es la misma estructura de aprendizaje la que crea conexiones neuronales, se pueden encontrar en la forma de vincular ideas y en la forma en que se conectan con las personas y a las fuentes de información. El Conectivismo se enfoca en la inclusión de tecnología como parte de nuestra distribución de cognición y conocimiento, el conocimiento reside en las conexiones que formamos, ya sea con otras personas o con fuentes de información como bases de datos. (p. 76).

De esta manera, el uso de aplicaciones móviles en la estrategia didáctica propuesta facilita el acceso a bancos de colores, tendencias visuales y referencias de paletas de colores, permitiendo un proceso formativo más flexible y autónomo en sintonía con las demandas de los entornos digitales contemporáneos.

Armonías del Color

Definir el color no es tarea sencilla, para Verity, (2010) “El color es misterioso, escapa a la definición; es una experiencia subjetiva, una sensación cerebral que depende de tres factores relacionados y esenciales: luz, un objeto y un observador”. (s/p). El color se obtiene visualmente ante la interacción del observador con el objeto y estando presente la luz. Ahora bien, el color es muy importante en la vida diaria, el color influye en los pensamientos, en reacciones que provocan emociones en las personas, por lo tanto el color es una herramienta de comunicación insustituible, por esta razón es importante aprender sobre el lenguaje del color y dentro de este lenguaje subyace la armonía del color.

La armonía del color se trata de combinar los colores entre sí para lograr combinaciones agradables ante la vista de los espectadores, acorde a los que se quiere transmitir y comunicar. La teoría del color establece reglas para armonizar los colores entre sí.

Según el autor Itten (2020), en su libro el arte del color mencionar:

Hablar de la armonía de los colores es juzgar la acción simultánea de dos o de varios colores. Las experiencias y las pruebas de concordancias subjetivas de colores muestran que personas diferentes pueden tener opiniones distintas acerca de la armonía o la ausencia de armonía. Armonía significa equilibrio, simetría de fuerzas. (p. 19)

Itten define la armonía de los colores como un equilibrio y cómo este concepto puede variar subjetivamente entre individuos. Por lo tanto, existen colores que aparecen juntos sin contrastes marcados que generan armonía entre ellos, como también combinaciones con contrastes fuertes que también generan armonías agradables, no se trata de lo armónico o disarmónico, se trata de combinaciones que se ajusten a los objetivos de comunicación en el Diseño Gráfico o en las Artes Visuales.

Itten. (2020), aclara lo siguiente:

Los conceptos de armónico/disarmónico tan solo conciernen al ámbito de los sentidos agradable/desagradable o simpático/antipático. Tales juicios son opiniones personales sin un valor objetivo. Hay que desmarcar el concepto de armonía cromática de una situación condicionada subjetivamente y elevarlo a la ley objetiva. Armonía significa equilibrio, simetría de fuerzas. (p.31)

Las evaluaciones de armónico o disarmónico suelen estar ligadas a percepciones individuales, como si algo es agradable o desagradable. Estas impresiones subjetivas dependen de factores como la experiencia personal, el contexto cultural o las preferencias individuales.

Dentro de las diferentes armonías del color se destacan las siguientes:

- **Armonía por contrastes:** es la combinación de dos colores opuestos, es decir, se forma por dos colores que no se parecen y se encuentran al frente en el círculo cromático. Por ejemplo: amarillo con violeta.

- **Armonía por analogía:** se trata de la combinación de colores cercanos en el círculo cromático, es decir es la asociación de colores que están uno al lado del otro y son vecinos en el círculo cromático. Por ejemplo: amarillo, amarillo verde y verde.
- **Armonía por adyacencia:** en este caso se parte de un color principal, se toman dos tonalidades adyacentes a su complementario, de este modo se consigue un efecto similar al de la armonía de complementarios, pero con mayor diversidad cromática. Por ejemplo: amarillo como color principal, con azul violeta y magenta naranja.
- **Armonía por triada:** es la armonía que se basa en el uso de tres colores equidistantes del círculo cromático. Por ejemplo: azul, amarillo y rojo. Ese tipo de combinación consigue dar un efecto visual muy atrayente.
- **Armonía por tétrada:** se combinan cuatro colores que se encuentren a la misma distancia entre sí, formando un cuadrado en el círculo cromático. Por ejemplo: amarillo violeta, azul y naranja.

La Aplicación Móvil como Recurso Didáctico

Las Apps móviles son programas diseñados para ser ejecutados en teléfonos, tablets o cualquier dispositivo móvil que permiten realizar actividades de cualquier ámbito profesional, acceder a servicios, estar comunicados entre otras posibilidades. Molina, Honores y Pedreira (2021) señalan que: “Las aplicaciones o software móvil desempeñan un sin número de funcionalidades y servicios disponibles para los usuarios o clientes que hacen uso frecuente o esporádico de uno o varios dispositivos móviles como los smartphones, tablets, Smart-tv u otros.” (p.21)

Existen diversas Apps para armonizar con los colores, están tienen herramientas que permiten generar paletas de colores, muestran la funcionalidad de los mismos, extrae paleta de colores de imágenes y las guarda junto a la imagen, esquematiza cómo funcionan los colores juntos, edita colores mediante un mezclador digital, comparte las paletas de colores, y muestra los códigos de color en todos los modelos que existen en la teoría del color.

Para el desarrollo de la estrategia didáctica se seleccionó la aplicación Color Gear, por su funcionalidad y adaptabilidad en el contexto de las carreras de Artes Visuales y Diseño Gráfico. Esta App permite generar paletas cromáticas, visualizar armonías de color (complementarias, análogas, triádicas, entre otras), editar colores con precisión y guardar combinaciones junto con imágenes de referencia. Su interfaz intuitiva y visualmente atractiva facilita la comprensión de conceptos complejos como la armonía cromática. Además, es compatible con sistemas Android e iOS, accesible, gratuita y actualizada regularmente por sus desarrolladores.

Estrategia Didáctica

La estrategia didáctica propuesta se concibe como un conjunto organizado de actividades pedagógicas que integra el uso de una aplicación móvil con el objetivo de facilitar la comprensión y aplicación de las armonías del color en el ámbito del diseño gráfico y de las artes visuales.

Jiménez y Robles (2016), afirman que: "las estrategias didácticas se refieren a tareas y actividades que pone en marcha el docente de forma sistemática para lograr determinados aprendizajes en los estudiantes". (p. 109). Así mismo, la estrategia desarrollada no sólo incorpora métodos y recursos tecnológicos actuales, sino que además considera las necesidades formativas de los estudiantes y contempla herramientas de evaluación que permiten medir el progreso en el dominio de los conceptos y habilidades vinculados al manejo y uso del color.

La integración de la aplicación móvil en la estrategia didáctica responde a la necesidad de transformar el proceso de enseñanza y aprendizaje en un entorno más dinámico, flexible e innovador.

Al respecto, Mollo, Lázaro y Crespo (2023) afirman que:

El uso didáctico que el docente utiliza cotidianamente le daría una característica estratégica e innovadora. Se debería fomentar un aprendizaje significativo y colaborativo tanto para el docente como para los estudiantes. Las tecnologías de la información y de la comunicación son necesarias para construir entornos de aprendizajes diferentes, dinámicos, colaborativos, participativos, de aprender a aprender. (p. 26).

En esta línea, la propuesta didáctica no sólo incorpora una herramienta tecnológica de uso frecuente entre los estudiantes, como una aplicación móvil, sino que también promueve un aprendizaje autónomo, participativo y orientado a la resolución de problemas reales en el campo de las artes visuales y el diseño gráfico.

Para este estudio se propuso una estrategia didáctica que involucra una aplicación móvil interactiva para la enseñanza de la armonía del color, con diferentes actividades donde los estudiantes exploraron diferentes combinaciones de colores para generar distintas armonía, recibiendo retroalimentación en tiempo real, para luego socializar sus creaciones en grupo.

La estrategia se implementó en la asignatura de Color, siendo esta en común para ambas carreras y que corresponde al primer semestre de las mismas. La propuesta integró el uso de la App **Color Gear** en una sesión de 120 minutos dividida en tres fases:

- **Fase teórica:** introducción a los tipos de armonía del color y uso guiado de la aplicación.
- **Fase práctica:** elaboración de composiciones gráficas aplicando seis tipos de armonía (complementaria, análoga, triádica, adyacente, tetrádica y monocromática), con justificación escrita del uso cromático.

- **Fase reflexiva:** presentación grupal, retroalimentación colaborativa y reflexión individual.

Se empleó una **lista de cotejo** como instrumento de evaluación, organizada en tres dimensiones: comprensión teórica, habilidades prácticas y creatividad en la implementación de las armonías del color.

Metodología

Esta investigación se desarrolló con el paradigma positivista y el enfoque cuantitativo de campo, donde se hizo una recolección de datos para identificar los beneficios al usar la aplicación móvil en la enseñanza de las armonías del color en la carrera de Artes Visuales y Diseño Gráfico de la Universidad de Los Andes.

La investigación se abordó desde el nivel descriptivo, donde se interpretaron distintas situaciones del objeto de estudio. Palella y Martins (2003), “incluye descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, composición o procesos de los fenómenos. El nivel descriptivo hace énfasis sobre conclusiones dominantes o sobre cómo una persona, grupo o cosa se conduce o funciona en el presente” (p. 102).

El tipo de investigación que se implementó es cuasi experimental. Arias (2012).

...este diseño es “casi” un experimento, excepto por la falta de control en la conformación inicial de los grupos, ya que al no ser asignados al azar los sujetos, se carece de seguridad en cuanto a la homogeneidad o equivalencia de los grupos, lo que afecta la posibilidad de afirmar que los resultados son producto de la variable independiente o tratamiento. (p. 35)

Los grupos corresponden a uno experimental, a quienes se les aplicó la estrategia didáctica integrando una aplicación móvil y otro grupo control que sirvió para comparar, este grupo control recibió la estrategia didáctica tradicional sin la integración de la aplicación móvil.

Para esta investigación se propuso la siguiente hipótesis:

Los estudiantes que utilizan aplicaciones móviles para aprender la armonía del color tendrán una mayor comprensión de los conceptos y del desarrollo de habilidades prácticas en el manejo de la asignatura de Color I de la carrera de Artes Visuales y Diseño Gráfico de la Universidad de Los Andes.

Se aplicó un instrumento de recolección de datos, tipo lista de cotejo, debido a la necesidad de registrar la observación de habilidades, aplicación de conocimientos y creatividad, este tipo de cuestionario aporta datos correspondiente a las dimensiones determinadas en la investigación, en donde se relaciona cada ítem con el objeto de estudio y se evidencia entre teoría y práctica.

Palella y Martins (2003), mencionan que:

Las listas de cotejo o de control son un instrumento muy útil para registrar la evaluación cualitativa en situaciones de aprendizaje. Permiten orientar la observación y obtener un registro claro y ordenado de todo cuanto acontece. Sirven para sistematizar los distintos niveles de logro de cada investigado, mediante el uso de proposiciones, ítems, indicadores (o criterios de evaluación) y de una escala cualitativa previamente seleccionados. También permiten la confrontación de una serie de características previamente seleccionadas en un contexto también preestablecido. Permiten al observador anotar si esa característica está o no presente. (p.138)

Esto confirma que el instrumento fue idóneo para esta investigación, de tipo cuasi experimental/descriptiva, pues permite capturar de manera estructurada los logros y la conducta de los estudiantes durante la aplicación de la estrategia didáctica.

Resultados y Análisis

Los hallazgos obtenidos tras la aplicación de la estrategia didáctica permitieron comparar el desempeño de los estudiantes del grupo experimental, que trabajó con la aplicación móvil Color Gear, frente al grupo control que siguió un método tradicional.

En la dimensión de comprensión de la armonía del color, el grupo experimental evidenció mayor precisión al identificar los tipos de armonías cromáticas y aplicarlas correctamente en sus ejercicios, esto refleja que el uso de la aplicación móvil favoreció la interiorización conceptual y la consolidación de los conocimientos teóricos.

Respecto a la dimensión habilidades prácticas, los estudiantes que emplearon la aplicación lograron composiciones gráficas más coherentes, con un manejo técnico sólido y una justificación argumentada de sus decisiones cromáticas. La estrategia les permitió vincular de manera directa la teoría con la práctica, fortaleciendo su capacidad para resolver problemas de comunicación y proponer paletas de colores para proyectos artísticos.

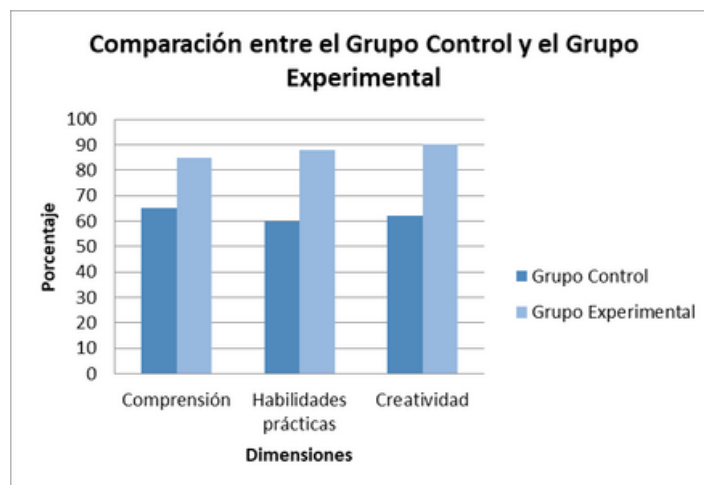
En cuanto a la dimensión creatividad, las propuestas del grupo experimental se caracterizaron por una mayor variedad, expresividad y coherencia visual. Los estudiantes lograron vincular de forma más efectiva la selección cromática con la comunicación visual y la transmisión de emociones, superando los resultados alcanzados por el grupo control.

En los resultados obtenidos, se observa que el grupo experimental alcanzó mejores niveles en todas las dimensiones evaluadas, ver figura 1. Particularmente, se destacan avances en las habilidades prácticas y la creatividad, lo que evidencia la efectividad de la estrategia didáctica con la aplicación móvil.

En la dimensión comprensión el grupo control obtiene un 65% mientras el experimental alcanza el 85%. En la dimensión habilidades prácticas el grupo control consigue el 60% mientras que el experimental el 88%. Por la dimensión creatividad el grupo control adquiere el 62% mientras el experimental el 90%.

Figura 1.

Comparación del Rendimiento Académico Entre el Grupo Control y Grupo Experimental.



Fuente: Méndez (2025).

Nota: La figura muestra los porcentajes alcanzados en el rendimiento de cada una de las dimensiones evaluadas en la investigación.

En síntesis, los resultados confirman que la integración de una aplicación móvil dentro de una estrategia didáctica potencia no solo la comprensión conceptual, sino también la ejecución práctica y la capacidad creativa del estudiante, validando así la hipótesis planteada en la investigación.

Los resultados de la investigación evidencian que la integración de una aplicación móvil en una estrategia didáctica para la enseñanza de la armonía del color potencia la comprensión teórica, el desarrollo de habilidades prácticas y la creatividad en los estudiantes. Estos hallazgos se corresponden con los planteamientos del cognitivismo, en tanto que el aprendizaje se fortalece cuando los estudiantes manipulan, almacenan y reorganizan la información para generar nuevas construcciones de sentido (Velasco, 2019). El uso de la aplicación Color Gear facilitó dichos procesos al permitir la exploración y visualización de diversas armonías cromáticas de manera dinámica y flexible.

Asimismo, los resultados corroboran la visión constructivista, según la cual el conocimiento se edifica mediante la interacción entre el sujeto y el objeto de aprendizaje (Velasco, 2019). La estrategia implementada promovió que los estudiantes experimentaran con diferentes combinaciones cromáticas, ajustando y reestructurando sus concepciones previas sobre el uso del color, lo que se reflejó en propuestas más sólidas y fundamentadas.

Desde la teoría conectivista, los hallazgos refuerzan la importancia de las tecnologías digitales como nodos de aprendizaje (Ovalles, 2014). La aplicación móvil se constituyó en una herramienta que no solo amplió el acceso a bancos de colores y paletas, sino que también propició un aprendizaje más autónomo y colaborativo, coherente con los entornos digitales contemporáneos.

Finalmente, el hecho de que el grupo experimental superará significativamente al grupo control en todas las dimensiones coincide con lo planteado por Mollo, Lázaro y Crespo (2023), quienes afirman que el uso estratégico y cotidiano de las tecnologías en la enseñanza fomenta aprendizajes significativos, dinámicos y colaborativos. En este sentido, la investigación aporta evidencia sobre la efectividad de integrar aplicaciones móviles en la enseñanza del color, especialmente en contextos universitarios de artes visuales y diseño gráfico.

Conclusiones

La investigación permitió comprobar que la integración de una aplicación móvil en la enseñanza de la armonía del color genera un impacto positivo en los procesos de aprendizaje de los estudiantes de Artes Visuales y Diseño Gráfico. En comparación con el método tradicional, el uso de la App Color Gear favoreció significativamente la comprensión conceptual de las armonías cromáticas, el desarrollo de habilidades prácticas en la aplicación del color y la capacidad creativa en la construcción de propuestas visuales.

Estos aciertos ratifican la importancia de incluir recursos tecnológicos en la educación universitaria, en tanto que potencian aprendizajes más significativos, autónomos y coherentes con las demandas de los entornos digitales actuales. Además, evidencian que las aplicaciones móviles no solo constituyen un apoyo técnico, sino también un medio pedagógico que contribuye a vincular teoría y práctica de manera más efectiva.

Finalmente, el estudio abre la posibilidad de replicar la estrategia didáctica en otras asignaturas y contextos académicos, promoviendo un modelo de enseñanza y aprendizaje más innovador y adaptado a las necesidades de los estudiantes contemporáneos.

Referencias

- Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigación (6ª ed.)*. Episteme.
- Itten, J. (2020). *El arte del color: La experiencia subjetiva y el conocimiento objetivo como caminos para el arte*. Editorial Gustavo Gili.
- Jiménez, M., y Robles, R. (2016). *Estrategias didácticas en la educación superior: Innovación y práctica*. Revista Iberoamericana de Educación.
- Molina, J., Honores, J., Pedreira, N., y Pardo, H. (2021, junio 14). *Estado del arte: Metodologías de desarrollo de aplicaciones móviles*. 3C Tecnología. Glosas de innovación aplicadas a la pyme.
- Mollo, M., Lázaro, M., y Crespo, A. (2023). *Estrategias didácticas mediadas por TIC: innovación y aprendizaje colaborativo en educación superior*. Revista de Tecnología Educativa.
- Ovalles, C. (2014). *Conectivismo y educación digital: fundamentos teóricos y aplicaciones*. Editorial Académica.
- Palella, S., y Martins P. (2003). *Metodología de la investigación cuantitativa*. Fondo Editorial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador.

Velasco, C. (2019). *Teorías del aprendizaje y su aplicación en la educación superior*. Editorial Universitaria.

Verity, E. (2010). *Observación del color*. Van Nostrand Reinhold.

Para citar esta experiencia de aprendizaje:

Méndez, M. (2025). Integración de una Aplicación Móvil en la Enseñanza de la Armonía del Color: Una Estrategia Didáctica para las Carreras de Artes Visuales y Diseño Gráfico. *Revista Aprendizaje Digital*. Vol. 7, Número 2 julio-diciembre, 153 - 163.

Aprendizaje Digital

Revista de la Maestría en Educación mención
Informática y Diseño Instruccional

