

**Aplicación y uso de las TIC en los procesos didácticos de enseñanza aprendizaje
lúdico de la educación artística.**

Mónica Erazo Muñoz

Jorge Felipe Rosero

Trabajo presentado como requisito para optar el título de especialista en Innovación
docente mediado por TIC

Asesor/a:

Gonzalo Eduardo Yépez Calderón

Universidad ECCI

Especialización Innovación Docente Mediada por TIC

Municipio de San Juan de Pasto

2023

**Aplicación y uso de las TIC en los procesos didácticos de enseñanza aprendizaje
lúdico de la educación artística.**

Mónica Erazo Muñoz

Cod. 00000119780

Jorge Felipe Rosero

Cod. 00000119788

Universidad ECCI

Especialización Innovación Docente Mediada por TIC

Municipio de San Juan de Pasto

2023

Introducción

El contexto del desarrollo actual de las sociedades está enteramente relacionado con el avance de la ciencia y tecnología, de esta manera es necesario tener en cuenta estos procesos de innovación en la educación como parte preponderante.

En este sentido es necesario tener en cuenta que el salón de clase no puede considerarse en este momento bajo las mismas funciones y criterios que el siglo anterior, hoy en día gracias a la avanzada que se presenta en cada uno de los medios de comunicación cercanos a la población en edad de formación se han estructurado una serie de habilidades y competencias que los describen como seres activos dentro del proceso educativo.

Por lo tanto, el tema trabajado con base en el anterior planteamiento es: La aplicación y uso de las TIC en los procesos didácticos de enseñanza aprendizaje lúdico de la educación artística, teniendo en cuenta que es de suma importancia las corrientes artísticas desarrolladas en cada una de las cartillas que fueron utilizadas, ya que estas enriquecerían el conocimiento artístico y cultural de los estudiantes de grado octavo. Dichas corrientes favorecen reconocer el arte como un elemento de suma importancia a nivel universal, sin limitarse a un contexto específico, tienen un gran alcance llegando a caracterizar épocas y tendencias los cuales han podido mantenerse gracias al trabajo de los artistas que siguen manteniendo y recatando sus pensamientos o técnicas de las corrientes mezclándolos con la modernidad.

La metodología del presente estudio es de tipo cualitativo, abordando los puntos de vista de estudiantes y docentes frente a la didáctica de las TIC, al abordar la cartilla multimedia con la finalidad de generar un acercamiento al arte y desarrollar competencias

digitales.

Además, este trabajo tiene como objetivo es generar espacios de formación, promoviendo una enseñanza integral de forma dinámica, creativa y tecnológica; incluye la interacción, el desarrollo de la creatividad con lo cual se pretende, potenciar a través de herramientas digitales la enseñanza y aprendizaje de las artes.

Una dificultad para alcanzar este objetivo podría considerarse las redes de internet, las fallas que puedan atentar de manera directa o indirecta en una buena conexión, lo cual daría paso a la desmotivación y abandono de la idea, esta estrategia puede fallar pues no siempre los estudiantes poseen los recursos necesarios, adecuados y óptimos para un buen desarrollo.

El cuerpo de este trabajo se encuentra representado en siete capítulos, el primero que nos da a conocer la información general del proyecto, es decir cómo se origina y la pregunta orientadora; el segundo contiene la justificación del trabajo, por qué fue escogido este tema; el tercero son los objetivos tanto generales como específicos; el cuarto el Marco Investigativo que comprende los antecedentes, marco contextual, conceptual, teórico y legal, en quinto lugar se encuentra el diseño metodológico que contempla el tipo de investigación, los instrumentos de recolección de información, las características del muestreo y las técnicas de análisis de datos; en el capítulo seis la propuesta planteada con implementación de la propuesta y finalmente las conclusiones y recomendaciones.

Dedicatoria

A Dios porque nos dió la sabiduría y la fortaleza para encontrar los mejores caminos de “ser más para servir mejor” como decía San Ignacio de Loyola, a nuestras familias por su incondicional apoyo al darnos de su tiempo para que pudiéramos hacer de este proyecto una realidad.

Agradecimientos

Expresamos nuestros más sentidos agradecimientos a:

La asesora del módulo de Investigación de la Universidad ECCI, Gonzalo Yépez Calderón quien con sus conocimientos y experiencia nos guio y acompaño en todo el proceso investigativo.

A los profesores quienes con sus conocimientos nos guiaron y encaminaron nuestro proyecto con firmeza, segura de lo que hacía.

A todos los miembros de la Universidad ECCI porque siempre estuvieron dispuestos para facilitar el mejor servicio y hacerme sentir como en casa.

A la Universidad ECCI, porque en ella nuestros sueños se vuelven una realidad, especialmente a su director el Doc. Julio Alberto Perea Sandoval por su actitud de emprendimiento y superación al compartir sus conocimientos.

Resumen

El propósito de este proyecto de investigación correspondió al desarrollo de procesos didácticos sobre enseñanza y aprendizaje en la educación artística con ayuda de las TIC. Para dar cumplimiento al objetivo, se planteó una investigación acción participación, utilizando la propuesta pedagógica didáctica, realizando tanto, observación directa como entrevistas para recolectar información y analizar del comportamiento de los estudiantes frente a este tipo de procesos. Los sujetos de la muestra fueron 29 estudiantes del grado 8° del Colegio San Francisco Javier. Para la presentación de resultados, se consideró las obras plásticas generadas a partir de la propuesta pedagógica y la aprehensión de los conocimientos adquiridos de acuerdo con sus capacidades expresivas. Para la sistematización de la información se utilizó el resultado de la Encuesta y la creación de las piezas graficas en un software de dibujo. Los resultados mostraron que se despierta el interés a través del uso de nuevas herramientas TIC que estimulen sus sentidos y le den la capacidad de decidir en la construcción de su conocimiento.

Palabras Claves: Procesos Didácticos, aprendizaje, TIC's, Educación artística, Interés.

Abstract

The purpose of this research project corresponded to the development of didactic processes on teaching and learning in artistic education with the help of ICT to fulfill the objective, a participation action research was proposed, using the didactic pedagogical proposal, performing both direct observation such as interviews to collect information and analyze the behavior of students in the face of this type of process. The subjects of the sample were 29 students from 8th grade of San Francisco Javier Highschool. For the presentation of results, the plastic art works generated from the pedagogical proposal and the apprehension of the knowledge acquired according to their expressive capacities were considered. For the systematization of the information, the result of the Survey and the creation of the graphic pieces in a drawing software were used. The results showed that interest is increased through the use of new ICT tools that stimulate their senses and give them the ability to decide in the construction of their knowledge.

Key words: didactic process, learning, ICT's, art education, interest.

Tabla de contenido

Introducción	3
Resumen.....	7
Abstract	8
Tabla de contenido	9
Índice de figuras.....	11
Índice de tablas.....	12
Índice de gráficos	13
1. Aplicación y uso de las TIC en los procesos didácticos de enseñanza y aprendizaje lúdico de la educación artística.....	14
2. Problema de investigación	14
2.1 Descripción del problema.....	14
2.2 Formulación del problema	16
3. Objetivos	18
3.1 Objetivo General	18
3.2 Objetivos Específicos.....	18
4. Justificación y delimitación.....	19
4.1 Justificación.....	19
4.2 Delimitación.....	21
4.3 Limitaciones	21
5. Marco de referencia.....	23
5.1 Estado del Arte	23
5.2 Marco Teórico	29
5.3 Marco Legal	45
6. Diseño metodológico.....	48
6.1 Línea.....	48
6.2 Paradigma cualitativo.....	48
6.3 Enfoque critico social.....	48
6.4 Tipo de investigación	48
6.5 Fases de estudio.....	49
6.5.1 Primera Fase.....	49
6.5.2 Segunda Fase.....	49
6.5.3 Tercera fase	49
6.5.4 Cuarta fase.....	49

6.6 Población y muestra	50
6.7 Materiales	50
6.8 Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Información	50
6.8.1 Observación Directa:	50
6.8.2 Encuesta	51
6.8.3 Entrevista.....	52
6.8.4 Taller interactivo	53
6.8.4.1 Observación directa	54
6.8.4.2 Encuesta	54
6.8.4.3 Entrevista.....	54
6.8.4.4 Taller Interactivo	54
6.9 Análisis de la Información	54
6.10 Cronograma.....	55
7. Resultados y propuesta.....	56
7.1 Resultados	56
7.2 Discusión.....	69
7.3 Propuesta Pedagógica.....	74
7.4 Cartilla Multimedia Pedagógica.....	76
7.5 Desarrollo Fases 3	78
7.5.1 Fase 3: Programación de una propuesta de cambio para contribuir a enfrentar la problemática detectada para superar el problema	78
7.5.1.4 El juego y la lúdica.....	88
7.5.1.5 El museo y la estética	91
7.5.1.6 El taller y la creación.....	93
7.6 Desarrollo de la Fase 4 - Ejecución de la propuesta de acción	94
7.6.1 Exposición de los trabajos realizados por los estudiantes	98
7.6.1.1 Obras artísticas	99
7.6.1.1.1 Surrealismo.....	100
7.6.1.1.2 Simbolismo.....	101
7.6.1.1.3 Expresionismo	102
7.6.1.1.4 Impresionismo	103
7.6.1.1.5 Abstraccionismo.....	104
7.6.1.1.6 Cubismo	105
7.6.1.1.7 Dadaísmo.....	106
7.6.1.1.9 Pop - art	107
7.6.1.2 Obra y Texto.....	108
7.6.1.2.1 Impresionismo	109
7.6.1.2.2 Surrealismo.....	111
7.6.1.2.3 Dadaísmo.....	113
7.6.1.2.3 Abstraccionismo.....	115
8. Análisis financiero.....	120
9. Conclusiones y recomendaciones.....	121
9.1 Conclusiones	121
9.2 Recomendaciones.....	124
10. Referencias	126

Índice de figuras

Figura 1. Diario de Campo	51
Figura 2. Encuesta para estudiantes.....	51
Figura 3. Imagen del Zombie Harry	80
Figura 4. Cementerio de Canterville.....	80
Figura 5. Lápidas de las corrientes artísticas	81
Figura 6. El cuento	84
Figura 7. Personajes.....	86
Figura 8. Las Técnicas.....	88
Figura 9. Rompecabezas.....	90
Figura 10. El Museo de Arte	93
Figura 11. Taller de creación artística	94
Figura 12. Sala de Informática	96
Figura 13. Aplicación de la cartilla	97
Figura 14. Propuestas elaboradas por los estudiantes.....	98
Figura 15. Las Señoritas de Avignon	117
Figura 16. Exposición artística	118

Índice de tablas

<i>Tabla 1. Cronograma de actividades</i>	55
<i>Tabla 2. Análisis Financiero</i>	120

Índice de gráficos

<i>Gráfico 1. Calidad del entorno visual</i>	56
<i>Gráfico 2. Facilidad de navegación</i>	57
<i>Gráfico 3. Carácter de la cartilla</i>	58
<i>Gráfico 4. Grado de conocimiento</i>	59

1. Aplicación y uso de las TIC en los procesos didácticos de enseñanza y aprendizaje lúdico de la educación artística

2. Problema de investigación

2.1 Descripción del problema

El sistema educativo actual ya no puede estar ajeno a la evolución de los nuevos nodos de información, los computadores, celulares, juegos y demás herramientas tecnológicas causan gran impacto en las personas y más concretamente en nuestros estudiantes, porque es un material de fácil acceso y manipulación.

Así el aula de clases traspasa las cuatro paredes que habitualmente vemos todos los días para ampliar su espacio de trabajo y de aprehensión del conocimiento; en la actualidad los padres hablan de que sus hijos nacieron con un chip integrado por su capacidad de abordar herramientas como el celular o la tablet, incluso con más gusto que el lápiz. Esto no debe ser motivo de alarma para suponer el fin de los aprendizajes de la escuela o el desplazamiento de la misma por las nuevas tecnologías, si bien ellas giran alrededor nuestro, no se puede hacer de lado el hecho de que el colegio será siempre el lugar dedicado a la formación del ser humano, porque aprender será siempre un proceso de construcción al que no se accede solamente por medio de una pantalla, en este caso las herramientas TIC serían el complemento ideal del proceso de aprendizaje y por eso abordaremos cómo estas herramientas se convierten en un instrumento eficaz a la hora realizar procesos dinámicos y que estimulen la necesidad de aprender. Para ello es necesario abordar el lenguaje que manejan las nuevas tecnologías y con el cual vamos a interactuar para conseguir nuestro

propósito de llamar su atención.

El Arte en este caso se vuelve facilitador para garantizar que habrá resultados en el aprendizaje, porque en él se observará si hubo o no la familiarización con los contenidos y si el estudiante es capaz de darle un buen uso a las herramientas tecnológicas para comunicar y expresar según sus capacidades. Ahora, como el tema trabajado es “La aplicación y usos de las TIC en los procesos didácticos de enseñanza aprendizaje lúdico de la educación artística” es importante analizar el contenido que facilitaría la aplicación de los procesos didácticos, así que se parte de la historia que ha marcado grandes contrastes socioculturales y artísticos, escogiendo como base Corrientes del Arte Contemporáneo, dando relevancia a las más destacadas manifestaciones en el arte, un saber específico propio de su edad y grado, posibilitando ver el arte universalmente, marcando épocas y tendencias estilísticas que hasta el momento son vigentes.

En una entrevista abierta realizada al catedrático de la Universidad de Nariño, Juan Carlos Conto (2015) se habló de la importancia de las 8 corrientes a trabajar y resaltó que desde la mirada del artista es fundamental la tendencia, pues con ella, es capaz de identificar características comunes, parentescos y relaciones.

Hay diferentes puntos para observar la historia del arte contemporáneo, y el profesor Conto (Febrero 5, 2015) propone una presentación de las manifestaciones artísticas, no desde las escuelas sino desde las tendencias (corrientes):

Las escuelas son algo temporal, momentáneo y particular, por ejemplo, la Bauhaus, el jinete azul, el puente, etc., pero lo importante, si bien es cierto de las escuelas, fueron los grupos de artistas reunidos alrededor de ella, quienes irrumpieron haciendo una propuesta artística, pero más importante es la tendencia porque agrupa artistas con las manifestaciones o expresiones que tienen puntos en común y no se

limita a un momento temporalmente ni a un espacio local, ni a un país, sino que tiene que ver con muchos países, con una manifestación y es más universal.

La definición del tema se convertiría en el medio para encaminar la propuesta, aun así, no se puede perder de vista que en todo el desarrollo de este trabajo está como punto fundamental, el aprendizaje, analizando su recorrido histórico en relación con la conducta estudiante - profesor.

Donde se observa que evidentemente la situación y problemas sociales han repercutido en esta relación estudiante-profesor debido a la falta de dinero, de estudio, de los métodos de instrucción de los maestros, porque no todos aseguran procedimientos óptimos de enseñanza. Hacia el siglo XIX claramente el resultado de estas situaciones sociales, hicieron del estudiante un instrumento de recepción de conocimiento y del colegio un modo de control, la repetición convirtiéndose en el alma de la enseñanza mental del momento, marcando un periodo de recesión donde la creatividad del estudiante se frustra.

Prácticamente una enseñanza dogmática donde no se puede intervenir y el conocimiento solo se genera por el profesor.

Aparecieron modelos reformistas en contra de la academia poco a poco, Montessori, Vygotsky, Piaget un ejemplo de la necesidad de cambios de pensamiento, de precursores, de épocas y de estados sociales. Fue evolucionando la idea y se fueron gestando prácticas que tengan como base el juego, la experiencia, la interacción, la observación, el trabajo progresivo. Bases enfocadas en la construcción de métodos alternativos que estimulen el aprendizaje y la capacidad de crear a partir de la percepción del medio que lo rodea.

2.2 Formulación del problema

¿Cómo estimular el aprendizaje lúdico de la educación artística a través del uso de

las TIC como estrategia pedagógica, en los estudiantes de 8° grado del Colegio San Francisco Javier?

3. Objetivos

3.1 Objetivo General

Estimular el aprendizaje lúdico de la educación artística a través del uso de las TIC como estrategia pedagógica, en los estudiantes de 8° grado del Colegio San Francisco Javier.

3.2 Objetivos Específicos

Analizar la intervención de las TIC como herramienta lúdica para facilitar la interacción y realimentación de la información, entre el estudiante y su conocimiento en los estudiantes de 8° grado del Colegio San Francisco Javier.

Identificar herramientas básicas de representación y expresión dentro del lenguaje multimedial que favorezcan sus posibilidades comunicativas.

Diseño e implementación de una estrategia lúdico-pedagógica, que sea dinámica y didáctica para explicar corrientes del arte contemporáneo.

4. Justificación y delimitación

4.1 Justificación

Los estudiantes son seres dinámicos y cambiantes, de esta manera es importante que en su proceso educacional haya oportunidades de aprendizaje significativo en el que desarrolle su sensibilidad y se brinde los espacios para descubrir y construir conocimiento; de esta manera mayor debe ser también la oportunidad de encontrar recursos que aporten a este aprendizaje. En un modelo clásico de enseñanza no permitiría que haya realimentación en el conocimiento, de allí que la actitud del estudiante en el aula frente a lo que se propone desde las asignaturas, es cada vez más indiferente, esta situación es observada a diario en la mayoría de las instituciones de la ciudad y el Colegio San Francisco Javier no es ajeno a ello. De esta manera se ha venido trabajando en la continua creación de estrategias que lleven al estudiante a centrar el interés en su aprendizaje, a partir de estrategias y herramientas que le permitan interactuar con su habitud y construir el conocimiento según sus necesidades, trascendiendo de las paredes del aula.

La educación actualmente brinda múltiples posibilidades para estimular el aprendizaje, en el Colegio se han implementado en las aulas, herramientas informáticas que faciliten la labor del docente para incursionar en el ámbito de las nuevas tecnologías a nuestros estudiantes, así pues es labor nuestra como docentes el saber guiar esta información y encontrar herramientas metodológicas que permitan captar su atención y mantener el interés en los contenidos, el deseo de aprender y poner en acción todas sus capacidades, las cuales en muchos casos, se quedan en potencia.

El lenguaje multimedia comparte la característica de ser y hacer memoria, esta memoria se presenta ya sea en imágenes o sonidos, que se presentan frente a nosotros a

partir medios multimediales, que nos muestran en un segundo el pasado, presente y futuro; a partir de ellos se pueden generar pautas para su aprendizaje, estrategias pedagógicas que deben estar al día con las nuevas formas de imaginar, sentir y conocer de nuestros estudiantes.

La educación artística tiene un enfoque teórico práctico, desarrollando la capacidad de percibir a través de los sentidos, posibilitando la interacción con su contexto así con este proyecto se busca que en los estudiantes del Colegio San Francisco Javier a partir de la adecuada intervención de las herramientas multimedia se estimule sus sentidos, desarrollando la capacidad de relacionar, vincular e integrar informaciones y a su vez puedan aprender y desarrollar la habilidad de descubrir y buscar respuestas en la interacción con su contexto, su desarrollo e historia; potencializando en el estudiante aquellas sensibilidades creadoras que facilitan su aprendizaje.

La Problemática del Colegio se evidencia en el aula cuando se ve al estudiante no tan libre en sus actos creativos en algo tan simple del ¿cómo hacer o cómo pintar? , porque si no lo pintan, les da miedo a errar, a no seguir indicaciones o a no lograr los propósitos de la actividad. Este es un indicador de la falta de autonomía en la construcción de su conocimiento, considerando lo realmente importante para él, la percepción que tiene de su entorno y la sensación que le provoca el conocerlo, como experiencia cognoscitiva. Si este problema no se resuelve de la forma más llamativa y significativa, no atraerá el interés del estudiante por aprender. El propósito es que él no se convierta en un observador pasivo, sino en constructor y ejecutor de su conocimiento, y a nivel social el día de mañana pueda ser capaz opinar o proponer críticamente.

El estudiante debe estar en la capacidad no solo de conocer dónde se encuentra y lo que lo rodea sino también en conseguir las herramientas necesarias para desarrollar

habilidades que le ayuden a la reconstrucción de su espacio, que efectivamente eso solo lo obtiene a través de la observación, interacción y acción con su medio.

4.2 Delimitación

El territorio o espacio en donde se aplicará la propuesta comprende el Colegio San Francisco Javier de calendario B y con carácter privado. El colegio está ubicado en la calle 20 No. 24 – 04 sede centro en la ciudad de Pasto, Departamento de Nariño, Colombia.

La investigación se desarrollará en el año lectivo 2021 – 2022, a lo largo de los tres periodos académicos. Espacio necesario y suficiente para realizar un estudio y aplicación que cumpla con la propuesta planeada posterior práctica.

4.3 Limitaciones

Los recursos para la aplicación de la propuesta investigativa serán suministrados por la institución.

La tradicional práctica de la educación ,en ocasiones se vuelve rutinaria y poco motivadora para los adolescentes, quienes hoy en día están inmersos en un mundo rodeado por la tecnología, que le permite distraerse, reír, gozar de una imagen más que de las palabras, por lo cual, las practicas se deben encaminar hacia una formula enriquecedora basada en la exploración y no solo de los alumnos, docentes y padres de familia que permitan la adquisición de conocimiento, haciendo lo que más les gusta en el tiempo actual, interactuar con las diferentes herramientas tecnológicas.

El manejo de las TIC es el desafío de la actualidad tanto para profesores como para estudiantes, por lo tanto, podrían presentarse situaciones en las cuales exista un desconocimiento en el manejo de este tipo de procesos fundamentales para la aplicación de

la propuesta.

5. Marco de referencia

5.1 Estado del Arte

Autor: Juan Carlos Torrealba Peraza

Obra: Aplicación eficaz de la imagen en los entornos educativos basados en la web

Descripción: Las TIC se convierten en los nuevos elementos de configuración de la comunicación, donde el espacio y tiempo superan las barreas del aula y la finalidad de la imagen configuran nuevos contextos. Estos nuevos recursos para ser eficientes necesitan estar a la vanguardia, creando nuevas formas de comunicación, es por ella que en esta investigación se presenta el modelo EmiRec hipermedia (MERHM) basado en la Web, para dejar la comunicación lineal y permitir retroalimentación a través de súper signos, fuera de los convencionales. Por tanto, el estudio va dirigido a reconocer nuevas características semióticas en los entornos WEB, que se familiaricen con los estudiantes y que permitan ser eficientes en un entorno de enseñanza aprendizaje, desarrollando imágenes didácticas para la web.

Autor: Cristina Portalés Ricart

Obra: Entornos multimedia de realidad aumentada en el campo del arte

Descripción: Es una investigación de teoría y práctica de la realidad virtual en el arte, con fines educativos y de entretenimiento, revisando el campo tecnológico en cuanto a entendimiento y funcionalidad, así mismo se realiza una parte experimental que lo comprueba como la tecnología puede brindar espacios virtuales que permitan en el estudiante experimentar a través de sus sentidos y recoger información de manera dinámica.

Autor: María Acaso López-Bosch

Obra: Nuevas tecnologías en la didáctica de la expresión plástica

Descripción: Se realiza una revisión de los vínculos existentes entre las TIC y la asignatura de Artística nacional e internacionalmente, así mismo aquellos recursos con que cuenta el profesor para incorporar este tipo de herramientas en el aula. Seguido a ello realizan un modelo multimedial e interactivo de acuerdo con las conclusiones obtenidas en su estudio, para confrontarlo con los recursos tradicionales que se ofrecen en la actualidad en el aula, como libros o guías para comprobar la eficiencia de las herramientas multimedia.

Autor: Isidro Bueno Giraldo, José Sierra Llorente, y Stella Monroy Toro

Obra: Análisis del uso de las tecnologías TIC por parte de los docentes de las Instituciones educativas de la ciudad de Riohacha

Descripción: Se realiza una descripción de un estudio en trabajo de campo y observaciones sobre el uso de las TIC en el aula, donde se concluye que es necesario capacitar a los profesionales en docencia en medios digitales para que puedan ser creadores de los ambientes digitales educativos, con ayuda de estrategias que permitan aprendizajes significativos.

Autor: Ronald M. Hernández

Obra: Impacto de las TIC en la educación: Retos - Perspectivas

Descripción: Se realiza un análisis sobre los retos que tienen las TIC, sobre todo en el campo educativo. Pasando por la construcción del concepto de “sociedad del conocimiento”, donde la tecnología juega un papel importante, cuando en ella se desarrolla

la evolución de la educación, del conocimiento y por tanto del rol transformador que el profesor tiene dentro de la enseñanza aprendizaje.

Autor: Ma. Del Pilar Vidal Puga

Obra: Investigación de las TIC en educación

Descripción: Se realiza un recorrido por cómo ha sido el proceso investigativo de las TIC en el campo educativo, recogiendo en los antecedentes históricos criterios, indicadores, teorías, métodos y resultados provenientes de investigaciones. Así mismo se investiga sobre medios de enseñanza informáticos que anteceden a las TIC, tanto en el ámbito nacional, como internacional, realizados hasta la actualidad. Todo esto con el fin de recopilar información que permita acercarse al tema de atención de aquellos investigadores tecnológicos y docentes en la actualidad, detectando así similitudes de líneas de investigación y conceptos transversales del tema.

Autor: Restrepo Acevedo, Isabel Cristina

Obra: Arte digital y educación artística: emergencia de nuevas prácticas pedagógicas en la ciudad de Medellín

Descripción: Después de hacer un análisis sobre la legislación colombiana en torno a la educación para las TIC y analizar la realidad que vive el colegio INEM de la ciudad de Medellín. Se realiza una investigación sobre cómo en las practicas pedagógicas pueden vincularse la enseñanza del arte multimedial a los currículos de la educación artística, a través de recursos como la imagen digital. Esto con el fin de contribuir a las buenas prácticas de la pedagogía en este campo de la tecnología y sus avances, subrayando la importancia de tener una buena infraestructura para por ejecutarla y la capacitación de

docentes para cualificar el proceso de enseñanza dentro de las aulas a través de software que en plataforma son libres y permiten simular espacios artísticos reflexivos y conceptuales.

Autor: Alfonso C. Morón y Diego Aguilar

Obra: Multimedia en educación

Descripción: Se desarrolla un análisis sobre el concepto de “multimedia” y su evolución al margen de cómo evoluciona también la tecnología y la comunicación, propiciando la reflexión sobre como se entrelaza con la educación, transformando currículos, movilizand o a las instituciones, replanteando el papel del profesor y de toda la comunidad educativa de acuerdo a los nuevos fines de la educación.

Autor: Sandra Patricia Becerra Taita

Obra: la multimedia como estrategia pedagógica para fortalecer las competencias comunicativas y ciudadanas en los estudiantes

Descripción: Retoma como importante el uso de las TIC en las prácticas pedagógicas para desarrollar en los estudiantes competencias comunicativas, propias del mundo actual y las nuevas prácticas educativas que los gobiernos exigen. Por tanto, se analiza a través de la recolección de información en estudiantes de colegio, cómo las estrategias pedagógicas mediadas por TIC fortalecen competencias de convivencia y ciudadanía con la práctica de 63 de las competencias básicas.

Autor: Ministerio de educación nacional

Obra: Serie lineamientos curriculares Educación Artística

Descripción: Los lineamientos son una serie de recursos que permiten vislumbrar la nueva forma de representación de lo estético, cuando lo digital se convierte en una Cibercultura y para los educadores en el reto de replantear nuevas estrategias pedagógicas que permitan el disfrute el arte a través de la estimulación de los sentidos. Sugiere avanzar conforme avanza la tecnología dando la posibilidad de crear a partir del arte nuevos espacios para pensar y percibir, con el que el arte podría a través de sus modalidades aprovechar los recursos sin deshumanizarse.

Autor: Andrea Giráldez - Lucia Pimentel

Obra: Educación artística, cultura y ciudadanía. De la teoría a la práctica

Descripción: Reflexiona a varios especialistas en temas como conceptos, políticas educativas, métodos y percepciones de la educación artística, en países iberoamericanos, analizando el presente y vislumbrando el futuro de la educación en el campo del arte. Donde se analiza que el desarrollo del ciudadano contemporáneo debe ser consiente de los recursos con que cuenta dentro del campo tecnológico y hacer uso de ello lo convierte en un ser competente, especialmente cuando se habla del arte y la connotación que tiene la imagen en la expresión, comunicación y construcción de la información.

Autor: Verónica Capasso y Melina Jean

Obra: Las TIC en las propuestas de educación artística una reflexión desde la cultura visual contemporánea.

Descripción: Se realiza un estudio sobre la comunicación como parte de la educación, donde el lenguaje se convierte en un recurso representativo y simbólico, que permite la expresión del ser, sobre todo en el arte. En este caso las TIC serían el nuevo

soporte para la expresión, en donde el docente puede utilizar esto como herramienta para transmitir a sus alumnos no solo conocimiento sino para entender el arte como un lenguaje, por tanto, inclusivo, aprensible, parte de la cultura.

Autor: Lila Pagola

Obra: Arte y tecnología: una relación dialéctica

Descripción: Se analiza la relación del arte y la tecnología desde sus orígenes, evidenciando como estos dos conceptos han hecho parte de toda actividad humana. Enfatizando en aquellas manifestaciones del arte contemporáneo, siglo XX, donde se revoluciona con la aparición de la industria y se rechaza a su vez la forma en que modifica el pensamiento del hombre, afectados por revoluciones sociales, en donde la comunicación toma partida para que surjan nuevos medios. Por tanto, el arte en la historia siempre ha estado condicionado por el desarrollo tecnológico y la forma en que el hombre se ha comunicado.

Autor: Ángela Montesinos Lapuente

Obra: Arte y tecnología. Herramientas conceptuales, cambio y evolución a través de espacios significativos en la primera década del siglo XXI.

Descripción: Se realiza una investigación sobre la evolución de la comunicación y su influencia en el arte por ser parte del propósito experimental y de pensamiento crítico dentro de las nuevas formas de comunicarnos. Profundiza sobre el valor del arte en los nuevos medios tomando conciencia sobre el lenguaje, el pensamiento y la expresión.

5.2 Marco Teórico

Las generaciones han venido avanzando a pasos gigantescos, así como la tecnología y las nuevas formas de aprender, y es un reto para las instituciones, lograr llamar su atención en medio de este bombardeo de información. De esta manera es nuestra labor como estar actualizados a todos los recursos que nos permitan crear nuevas metodologías que no solo permitan el aprender y el conocer, sino faciliten la comunicación estudiante-profesor, así la enseñanza de la artística y de cualquier asignatura sea significativa.

Si bien en casa los estudiantes aprenden sus bases de formación, es en la escuela donde aprende para la vida, puesto que es ahí donde descubre e incorpora conocimiento, aprendiendo los elementos primordiales para su desempeño en la vida cotidiana y de adulto, así la educación debería ser un deleite tanto para el estudiante como para el profesor, con estrategias pedagógicas que permitan el disfrute de sus procesos formativos.

Si nos remitimos al modelo o sistema pedagógico tradicional como el propuesto por Comenio en su obra *Didáctica Magna* (1657), vemos que la enseñanza consistía en un conjunto de conocimientos transmitidos como verdades acabadas y el encargado de impartir este conocimiento era un maestro sobre el cual se centraba el currículo de la institución y se lo consideraba como la base del éxito de la educación, un maestro que se gane la confianza de los alumnos y tenga vida ejemplar. Este maestro utilizaba métodos verbalistas de enseñanza bajo un régimen de disciplina absoluta, de esta manera cumplía su función de transmisor y al mismo tiempo se convertía en el ideal propuesto a seguir como modelo e imitación del buen ejemplo del carácter del individuo; pero hoy en día la educación se basa en una variedad de modelos pedagógicos brindando principalmente al maestro la posibilidad de cumplir con un rol totalmente diferente al de algunos años atrás.

La educación tradicional se da por un sistema lineal en el que el docente transfiere

su conocimiento de manera directa a sus discípulos, en el que se transmiten conocimientos de forma autoritaria y magistral. Sócrates afirmaba que “el hombre que no tiene conocimiento no es hombre” y tenía razón si su juicio era el de transividad supuesta de saberes. Si bien con ello podía haber alguna reacción cerebral para forzar su aprendizaje, la repetición no es el mejor medio para que los estudiantes se convierten en activistas y artesanos de su propio conocimiento, gracias a la facilidad que tienen de acceso a los recursos tecnológicos, viviendo constantemente en interacción con la información a través de la web o redes sociales que les posibilita manipular contenidos de una manera más didáctica, divertida y autónoma, apropiándose de nuevas opciones de aprendizaje, explorando la posibilidad real de expresar sus intereses, frente a un mundo en construcción y desarrollo que está a la espera de personas capaces de valerse por sí mismo, investigadores y propositivos.

Según Jhon Dewey el pensamiento es un instrumento con el cual puede resolver los problemas prácticos de su vida cotidiana (Ruiz, 2013). Pensamiento que, si lo llevamos a la finalidad de la educación actual, la experiencia del aprendizaje debería ser una reconstrucción constante a partir de lo que el estudiante vive.

En este contexto, es necesario aprovechar tanto los recursos del aula como el exterior, para encontrar alternativas de aprendizaje significativo, contando con las TIC como herramienta flexible para integrarse en el currículo gradualmente. Sin embargo, este objetivo depende de la infraestructura de la institución, la competencia del personal educativo y la disponibilidad de los contenidos digitales.

Dentro de los objetivos institucionales se resalta mucho el aporte en la formación de los docentes y los estudiantes, entre ellas la incursión a las nuevas tecnologías en la propuesta educativa, como parte de la búsqueda de herramientas facilitadoras del

aprendizaje, en este sentido es pertinente ahondar sobre las oportunidades que pueden generar las TIC en el aula.

Las nuevas tecnologías permiten conocer los contenidos, descubrir, organizar y recrear la información, adquiriendo conciencia de ella, en este caso será del arte y su historia. La estimulación del cerebral que produce sinapsis cuando necesita pensar se puede alcanzar aplicando herramientas diversas que estimulen las inteligencias múltiples y es mucho más eficaz y certera, al igual que la labor que cumple el arte con los sentidos.

Las nuevas tecnologías van de la mano de creativos como músicos, gráficos, diseñadores, profesionales artísticos, camarógrafos, ya que el lenguaje multimedia se ha convertido en un lenguaje universal. La tecnología multimedia actual, actúa como tecnología auxiliar para quienes tienen dificultades con el arte. Así como el procesador de textos abrió el campo del escritor, ahora cualquiera con accionar el mouse o un lápiz óptico puede entrar a observar y experimentar el campo del arte e inclusive a diseñar y crear dentro de este espacio.

En internet usan las presentaciones multimedia como un lenguaje, difundiéndolo en el mundo globalizado, logrando que los espectadores se acerquen a la comunicación centrada en textos, elementos audiovisuales y cinestésicos, para generar una comunicación universal.

La Ley 115 de 1994 afirma que educación artística es una asignatura obligatoria y fundamental dentro del PEI (Proyecto Educativo Institucional) y con la Resolución 2343 de 1996 (Ley 115, 1994, art. 9), requiere para una educación integral, la inclusión de la dimensión estética, gracias a la utilización de los estímulos multimediales no solo se desarrollará habilidades estéticas sino también cognitivas, por la sensibilización que genera, se espera que el estudiante desarrolle habilidades de pensamiento crítico; que a su vez

requiere el uso de recursos audiovisuales, creativos y expresivos; convirtiendo así a una educación artística integral que permita agrupar las demás materias lógicas, científicas e históricas, dando un testimonio de cultura y sociedad.

Ohler (2003), propone que herramientas permiten comunicar con mayor eficiencia las ideas y si estas son transmitidas a través de las TIC se puede emplear los medios de comunicación antiguos y actuales.

No solamente los estudiantes deben aprender competencias, sino generar herramientas que modifiquen y potencien el mundo donde viven. Según Eisner (2004) el arte estimula al alma, da acceso al capital cultural y genera empleo.

Ohler (2003) afirma que el arte y la tecnología son importantes para todos los estudiantes, no solo para aquellos que desean convertirlo en su proyecto de vida, puesto que en algún momento todos lo utilizan, requieren interpretarlo, interactuar con él en diversos espacios y momentos.

De la misma manera que el procesador de textos llena al escritor de palabras, la tecnología es un medio de difusión del arte, obtención de información y conocimiento de vanguardia (Ministerio de Educación Nacional, 2017). Por tanto, Ronderos (1997) afirma que al digitalizar el pensamiento, es posible emplear herramientas multimedia para crear nueva música, textos, animaciones, imágenes, movimientos y sonidos, lo que extiende el horizonte de toda experiencia estética

En la educación la teoría del Conectivismo creada por George Siemens genera un nuevo concepto del aprendizaje en el aula, nace de la necesidad de generar un aprendizaje promovido en un mundo digitalmente evolucionado; realiza un aporte que hace del aprendizaje, un proceso más dinámico, al que todos queremos llegar en nuestra clase y a la vanguardia del adelanto social.

Al respecto, los Fernández y Peñalver (citados en Sánchez, et al., 2019) hablan de lo anterior afirmando que la importancia del conectivismo es su enfoque psicopedagógico robusto, lo que le permite explicar un mundo donde la sociedad no puede desligarse de la tecnología, y, por tanto, el conocimiento debe encontrar nuevas herramientas puesto que los métodos tradicionales carecerán de suficiencia.

Esta teoría sugiere que las diversas opiniones construyen y complementan el aprendizaje y el conocimiento, puesto que la información está en todas partes, no sólo en los libros o en el profesor y el estudiante tiene la capacidad discriminar información de acuerdo con sus intereses.

Es precisamente cuando él estudiante puede establecer conexiones e ideas entre los conceptos es cuando comienza a desarrollar competencias, siendo la metacognición la más importante. No olvidemos que la finalidad del trabajo es generar el interés necesario para que ellos tomen la iniciativa de preguntar, indagar, conocer o experimentar, ya con eso hemos dado un paso muy grande que muy seguramente lo conducirá a participe de un buen aprendizaje.

Otra de las razones en que el conectivismo sería una buena herramienta en los procesos metodológicos llevados al aula de clase, es que, así como las tecnologías evolucionan, la información también se actualiza con los nuevos descubrimientos, pensadores y críticos, así que nuestra postura es leer y adoptar un punto crítico en el que acogamos lo que nos sea útil y partamos de ello para crear pensamientos propios.

Recordemos que la misión de la educación moderna, según el MEN (2004) es propiciar la divulgación e investigación, siendo las herramientas tecnológicas propicias como instrumento funcional, sino más bien el medio para que surjan las nuevas construcciones cognitivas y expresivas, donde el ser humano actúe en sociedad y en

cooperación con otros, según lo anterior el MEN (2004) propone que la tecnología genera desarrollo y capacitación del talento humano de manera cooperativa, efectiva y espontánea, aspectos que no se potencian en la educación basada en la competitividad y la propiedad intelectual.

Es decir, el ser humano necesita de los demás para ser un hombre de sociedad y le es importante que construya una realidad a partir de la experiencia y percepción de sus pares, en esa medida ni el profesor podría ejercer su papel sino hubiera un alumno, ni el alumno sin el profesor, así mismo sin la colaboración del grupo de estudiantes, puesto que no todos interpretan las cosas de la misma manera y no todos tienen la misma visión o habilidad para hacer las cosas; cada ser humano puede aportar un grano de arena a la experiencia y con todas sus ideas recoger el conocimiento.

De acuerdo con lo anterior el MEN (2004) afirma que los procesos cooperativos benefician la comunicación, el intercambio de información, la proposición de elementos innovadores de diseño, el apoyo de expertos nacionales e internacionales y la sistematización eficiente de la información. Esta es la base para desarrollar habilidades en los estudiantes que concuerdan con el objetivo de esta propuesta y es el de generar interés a partir de recursos que ofrezcan las condiciones adecuadas para el aprendizaje que en coherencia con el conectivismo sería un aprender cooperativo, a su vez ir con la visión del Colegio, el formar líderes con pensamiento crítico, capaces de ser activista en su medio (MEN, 2004).

El Constructivismo Social de Vygotsky que es utilizado como modelo en la Institución plantea que el conocimiento además de formarse a partir de las relaciones ambiente-yo, es la suma del factor entorno social a la ecuación. De igual manera, Arraya, et al. (2007) confirman la importancia de los presaberes, pues son la base para la construcción

de nuevos conocimientos, así, el estudiante tiene un rol activo en el desarrollo de conocimiento y no un contenedor que recibe y refleja el mundo exterior, sino que dinamiza y edifica su aprendizaje, a partir de experiencias significativas que le dan forma a su realidad personal.

Esta exploración le permite ofrecer al docente ofrecer las condiciones para un aprendizaje dinámico, y asumir su papel de facilitador del aprendizaje convirtiendo al estudiante un ser recursivo que al buscar los medios aprender lo hace con iniciativa, libertad y autonomía.

Al convertirnos en docente facilitadores no nos convierte en la última palabra del conocimiento sino más bien en los promotores de espacios que generen la experiencia que el estudiante necesita para construir, así pues, las TIC manejan múltiples lenguajes en los que se pueden comunicar la información y es a través del Lenguaje multimedia como vamos a llegar a estimular a nuestros estudiantes a que comiencen el camino hacia el conocimiento y propongan nuevas formas de ver el mundo que los rodea.

La multimedia es un grupo de sistemas integrados computarizados que lleva connotaciones de diseño comunicativo, soportan mensajes textuales, audiovisuales, etc. Integrando, texto, grafismo, imagen fija, imagen animada, estos sistemas permiten visualizarse a través de dispositivos electrónicos y la red, para permitir una interactividad mayor con el medio.

Al estar estos sistemas multimediales dentro del ámbito comunicativo, permite que camine de la mano de la educación y potencie el desarrollo de las inteligencias múltiples. Al respecto, Bartolomé (1995) propone que las herramientas digitales como los ordenadores actualmente se han convertido en elementos de comunicación, más allá de herramientas de organización de información, por ejemplo, ahora los docentes emplean

plataformas con interfaces amigables y estandarizadas para almacenar, administrar y comunicar las calificaciones.

Las multimedia se ha convertido en herramienta fundamental de los diseños curriculares por su versatilidad para guardar, discriminar, manipular, comunicar e incluso crear información. Por tanto, instrumentos que eran empleados por empresas, se han convertido en cotidianos en casi todos los ámbitos.

En el ejemplo que propone Mayer (1983) las enciclopedias y libros multimedia como “Just Grandma and me (La abuela y yo) fueron revolucionarios al convertirse en herramientas de conocimiento con capacidad reflexiva, sin embargo, actualmente con el desarrollo de la tecnología han surgido entornos más interactivos que posibilitan la creación e interpretación a un nivel más complejo.

El adecuado aprendizaje se da con los espacios y métodos precisos que permitan en el estudiante recordar algún tema con facilidad e incluso interactuar con autonomía en el mismo. El que los nuevos ordenadores puedan alcanzar una difusión más precisa hacia ese aprendizaje que las viejas concepciones educativas ya de por sí, lo hace más llamativo y permiten desarrollar nuevos entornos sociales requeridos para potenciar el aprendizaje.

Según Pierre (2002) el empleo de las TIC ha modificado la conducta de los estudiantes y cómo abordan su aprendizaje, puesto que tiene un contexto lúdico que motiva al estudiante y genera una relación positiva con lo que se desea que aprehenda y utilice.

Como soporte de una nueva tecnología, cuando sus ordenadores adquieren el nombre de “multimedia”, da lugar a que se adapten diseños de enseñanza asistida por ordenador que permitan acercar al usuario a su contexto.

Entre ellos encontramos los diseños de programas de “ejercitación” ajustados a los ritmos de aprendizaje de los estudiantes, dirigiéndose a resolver problemas y desarrollar

destrezas concretas. Al respecto, Pina (1998) afirma que el docente debe aplicar programas específicos enfocados a ejercitarse sobre problemas determinados y así desarrollar destrezas de manera rápida y eficaz.

El “tutorial” proporciona información y propone actividades que guían al estudiante a reforzar y provocar el aprendizaje, lo lleva de la mano en cada una de las actividades que se le presenten, y lo encaminan a responder, diseñar y proponer, frente a la base que se le ha suministrado.

Pina (1998) afirma que el estudiante puede seguir un diseño lineal que contempla su ritmo propio y una respuesta principal o un diseño ramificado para abordar diferentes caminos sobre los cuales construir su aprendizaje.

Finalmente, uno de los programas más presentes en el colegio en los primeros años son los “libros multimedia” basados en gran parte en la práctica y en asociaciones donde el niño puede explorar y reconocer su medio de una forma más lúdica y con unos objetivos concretos.

Pina (1998) propone que, dado que los libros multimedia infantiles están compuestos por series de escenas, con las que el niño interactúa, son programas de tipo lineal. Estas herramientas permiten practicar la pronunciación de frases y pueden ser abordadas de manera asincrónica (Pina, 1998).

Para la construcción del conocimiento, el aprendizaje en estos programas es importante, informaciones basadas en casos y problemas que pueden ajustarse al diseño curricular con fundamentos constructivistas, uno de estos programas fueron las “Enciclopedias” eminentemente informativas que se podían utilizar como fuente de información curricular, de libre y fácil acceso. El proceso de construcción está en que el estudiante acceda para encontrar información y navega por ella. Fueron evolucionando y

empezaron a incluir “herramientas multimedia para el conocimiento” que permitían pintar, marcar o escribir, dando la posibilidad al lector de crear archivos propios en texto, video o imágenes, manipulando la información.

El enfoque constructivista tanto de Piaget como el social de Vygotsky aplicado en el PEI del Colegio San Francisco Javier permite que el conocimiento sea construido activamente y brinda la oportunidad de comprender las dificultades que tienen los alumnos en el momento de aprender y les da la posibilidad de desarrollar estrategias de enseñanza - aprendizaje más eficaces.

La postura de Piaget (citado por Saldarriaga, et al., 2016) se acerca a la intencionalidad de enseñar a través del intercambio y la estimulación que brinda el lenguaje multimedia pues cita que la interacción entre el sujeto, entorno y los objetos que nos rodean, son los ladrillos de la comprensión de las acciones y del mundo externo; esto debido a que el sujeto, para conocer al objeto, debe actuar sobre él: transformándolo, manipulándolo, estableciendo conexiones, separándolo y volviéndolo a unir.

Por tanto, es el estudiante el centro de atención de este proceso pedagógico, es decir, haciéndolo protagonista de sus intereses, sus habilidades y sus propias necesidades.

Cada vez más el estudiante es más participe de lo que está adquiriendo sobre estos ordenadores y estos a su vez le brindan una serie de herramientas para facilitar su comprensión y acceso a ella. Están cargados con paquetes de información textual, audiovisual, grafica, etc. que se enlazan coherentemente a partir de una línea lógica de razonamiento, navegando por diferentes soportes. Principalmente en los multimedia se da la facilidad de encontrar herramientas de web centrados y relacionados directamente al aprendizaje y la educación.

Los más sencillos modelos de aprendizaje se consiguen en los de ejercitación

mencionados anteriormente en este capítulo, los más complicados se evidencian en los modelos de construcción de ese conocimiento como los de simulación que pretenden ser aún más interactivos frente a el estudiante y su medio, así mismo permite desarrollar de destrezas y habilidades que le conllevan tomar decisiones y proponer.

En estos diseños básicamente se propone un espacio donde se susciten cambios que conduzcan a que el usuario tome decisiones, modifique el entorno para lograr permanecer o sobrevivir, de la manera más realista, vinculando el aprendizaje a la situación y potenciando la adquisición de conocimiento, habilidades complejas y conceptos.

Un ejemplo de esta metodología en programas multimediales es el Proyecto LIVE (“Learning through Interactive Video Education”) (Kamin, 2005) este programa funciona para un grupo de adolescentes con deficiencia mental y pretende desarrollar en ellos competencias para desenvolverse, conociendo sus derechos, adquiriendo la responsabilidad y capacidad para resolver problemas en conjunto a través de decisiones compartidas cuyas consecuencias se simulan y, posteriormente permiten establecer la idoneidad de dicha decisión.

Después de estas evoluciones y alcances que han tenido estos programas se ha logrado que se vayan encaminando hacia un aprendizaje, que no solo está en la computadora, también en un contexto y un grupo, como parte activa de una sociedad. Familiarizándolo con el vocabulario, hechos y situaciones, trabajando sobre el la observación, el razonamiento y la experiencia.

De esta manera, en el arte el uso este tipo de herramientas didácticas son pensadas para estimular sensorial y cognitivamente al estudiante, motivándolo a que tome la iniciativa de sus decisiones y actuaciones, generando la mejor estrategia de clase para despertar su interés.

Hay una teoría que puede ayudar a equilibrar el hecho de esta conducción de un modo biológico, basándose en la idea de la “autorregulación”, la persona que experimenta un desequilibrio interno al ver su cotidiano distinto a lo siempre visto, interactúa con el ambiente, aprende y corrige y regresa a un estado de equilibrio, con ello si como docentes generamos un desequilibrio con las cosas que ellos están acostumbrado a ver el salón de clases, es un comienzo para llamar su atención y buscar en ellos generar dudas que ellos mismos logren resolver para su bienestar.

El arte brinda múltiples experiencias de actividades dinámicas y unificadoras, que permite aplicar una gran variedad de herramientas didácticas para facilitar la aprehensión del conocimiento de una manera más reflexiva y divertida, modelos artísticos y manifestaciones culturales a partir de elementos del lenguaje plástico que nos permiten organizar nuestras ideas visuales y maneras de comunicar.

Los jóvenes al estar inmersos en la tecnología les permite ser controladores de un espacio de información interesante y llamativo y es ahí donde el arte se puede conjugar fácilmente con estos recursos por el fin de ser y hacer, despertando la sensibilidad a elementos visuales y sonoros dinámicos, que ayudarán al camino hacía el aprendizaje y su propósito en el actuar en sociedad.

Es para nosotros los docentes un reto el uso de herramientas didácticas multimediales en los salones de clase, con el fin de motivar a los estudiantes a aprender y a conocer libremente los contenidos a través de lo que más les gusta, interactuando con un lenguaje dinamizador de información , que no es ajeno a su contexto por lo llamativo e inquietante que puede resultar la interacción del texto y la multimedia que brinda la animación digital; la forma de aprendizaje en el arte sería activa y el conocimiento de los resultado inmediato, las perspectivas que abre son interesantes, sin embargo no se puede

omitir que este es un recurso para fortalecer nuestro proceso en clase, los medios y accesorios no lo pueden ser todo.

El alumno de la nueva era de la comunicación masiva debería manejarse con múltiples instrumentos que le faciliten la elaboración de diversas clases de mensajes; el lápiz, el pincel, la espátula, la cámara fotográfica, las filmadoras, las computadoras, el video Beam, etc.

En la manera en que podamos poner al alcance del alumno los recursos didácticos, sentirá que el aula está abierta a la realidad vital de nuestra era tecnológica y humanista a la vez, enriquecida por variados medios de comunicación para convertirse en un centro activo de aprendizaje; esto es confirmado por Dondis (2017), quien propone que materiales audiovisuales posibilitan una enseñanza formal e informal a través de la utilización de datos visuales que amplían la comunicación.

La comunicación hace parte de toda necesidad humana y es el papel del arte brindar los medios necesarios para que se pueda dar, no solo en clase, sino también en sus producciones artísticas. La relación alumno-maestro forma artistas y seres humanos, por esto el maestro debe ser el moderador de la clase y creador o facilitador de un clima más afectivo y armónico, un acompañante que asegure y guíe el acceso al conocimiento. Este maestro debe conocer las particularidades de sus alumnos, sus necesidades y estímulos más cercanos a su contexto, de alguna forma, se debe convertir en un partícipe más de este proceso continuo de aprendizaje y construcción. Vale resaltar un apartado en el texto de George Morrison:

Según Froebel, s.f. (citado en Morrison, 2005, p.64), el maestro debe ayudar a desarrollar la metacognición a través de diseño de experiencias y actividades.

Ahora, refiriéndose exclusivamente a la clase y al maestro de artes primero, debe

estar totalmente capacitado en la asignatura y junto a esto debe ser un auténtico creador de arte sin límites de imaginación y creación, guiando a sus estudiantes a la consecución de un arte con acceso a todos, para ser observado, comprendido y practicado.

Observar es para los seres humanos algo natural y desde el nacimiento estamos rodeados por múltiples objetos misteriosos apenas alcanzados a distinguir, y mientras vamos creciendo adquirimos el hábito de someter los objetos a una clasificación clara de lo agradable y lo no agradable como si quisiéramos ordenar nuestro mundo, pero la verdadera observación va más allá del simple hecho de algo agradable o no. Al hablar de observación más concretamente de la observación en el arte, se debe tener claro que las obras de arte como creaciones artísticas son piezas o composiciones únicas hechas con la finalidad de ser apreciadas ya sea por su belleza o por ser representaciones de conceptos determinados.

En el experimento publicado en “Education Next y Educational Researcher” ejecutado por investigadores de la universidad de Arkansas, se ha comprobado como el acercamiento a obras de arte influye directamente en la educación el acercamiento pues los estudiantes desarrollan el gusto estético, desarrollan habilidades de pensamiento crítico, empatía histórica y memoria.

Un grupo de estudiantes fueron al museo recién inaugurado de Betonville, Arkansas: “The Crystal Bridges Museum of American Art”, donde en grupos por sorteo tenían la posibilidad de observar 5 obras del museo sin ninguna referencia histórica o técnica, solo se guiaba con la respuesta a sus dudas y nada más. Al cabo de un mes, lograron realizar un ensayo donde expusieron sus asociaciones gráficas al legado histórico de su país, sin haber recibido ninguna información por parte del curador, más que la respuesta a sus dudas, resaltando los momentos de crisis y abolición que vivieron en la historia.

Los estudios indican cómo los cuestionamientos y la discusión, se volvió una experiencia enriquecedora para recordar, considerando que los niños solo recuerdan para los exámenes. Al pedirles que analicen una obra que no habían visto antes, fueron mejor observadores que los que nunca habían ido al museo.

Al respecto, Greene (citado por Bowen, 2004) comenta que antes de realizar el estudio se les dijo que los estudiantes solo miraban hacia afuera de las ventanas, pero con su experiencia observó todo lo contrario; los estudiantes prestaban atención y absorbían información fácilmente, probablemente como consecuencia de que no se abordó al estilo de una cátedra y se los expuso a un ambiente cultural.

Si este tipo de experiencias enriquecen tanto intelectual como personalmente, que mayor sería la fortuna de nosotros los docentes el poder propiciar la construcción de espacios de inmersión, como herramientas generadoras de experiencias sensibilizadoras.

Es pertinente que la construcción de las herramientas pedagógicas podamos vincular información que motive al estudiante a indagar, a resolver sus dudas y a experimentar. Montessori en 1907 basa su método en procesos de investigación, donde el estudiante, actuando con libertad, destreza y observación, desarrolla un conocimiento continuo y significativo. De igual manera, hace énfasis en el desarrollo de condiciones que posibiliten la experimentación, asimilación y el fortalecimiento del espíritu.

En una obra de arte es preciso conocer lo elemental de su fundamentación para dar un recorrido por lo que fue la historia, puesto que contiene un tema, una técnica utilizada, si corresponde a algún movimiento de la historia del arte, para poder llevar al estudiante a generar procesos de interpretación. Todas las obras tienen un motivo por el cual expresar y transmiten un mensaje que no siempre es fácil de reconocer. A este mensaje se le da forma

utilizando pintura al óleo, acuarela, dibujo a lápiz, escultura etc., con variedad de colores, proporciones, simetrías, elementos relacionados con sentimientos y gustos, objetos dinámicos y llamativos de formas básicas o complejas, de grandes tamaños o con una simetría y ritmo equilibrados, lo cual resulta ser uno de los aspectos más evidentes al observarla porque es la parte física y táctil en donde se suma el procedimiento y los materiales utilizados en el momento de su creación para finalmente dar una opinión personal de esa obra porque el espectador es libre de interpretarla de acuerdo a su punto de vista y a sus experiencias personales teniendo en cuenta en la obra la expresión de múltiples significados.

Los niños en sus primeros años aprenden del acto sensible jugando, movilizadas por su propia curiosidad, estimulando la producción de ideas para ponerlas en práctica en la solución de situaciones cotidianas. Así que no sería fuera de serie el que incorporemos todo lo que a nuestros estudiantes en algún momento les dio las pautas para crecer, partir de la enseñanza con medios didácticos que rompan la rutina y posibiliten el pensamiento crítico, incrementando las opciones para inventar o descubrir favoreciendo la dinámica del proceso creador.

Los jóvenes siempre van a estar al lado de lo que les genere confianza y de medios para comunicarse e interactuar; los medios interactivos en el aula permiten conocer sobre un tema en específico a través de instrumentos familiares y reconocidos para el adolescente, medios comprensibles; es uno de los inicios para empezar a llamar su interés, pero esto no es suficiente, es preciso resaltar en este texto la fórmula AIDA (atención, interés, deseo y acción) (Iglesias, 2016).

Para captar la atención se requiere posibilitar el deseo de hacer y resolver, pues estos procesos desarrollan el interés, de lo contrario dejará de estar en la lista de objetivos y

por tanto, no estará al alcance intelectual o dentro de la motivación.

Se puede conciliar la atención y la acción a través de la creatividad, aprendiendo a observar la realidad y la historia de una manera más ilustrada y fantástica sin tocar un nivel teórico y convencional al que no se puede entender o sea aburrido para el estudiante y a navegar por la mente, a interactuar y a experimentar, los hechos ocurridos, signos e ideas contruidos a partir del interés. Todo esto permite estimular la iniciativa, el desarrollo de proyectos encaminados a transformar realidades cuando se coloca el capital intelectual en función de las ideas.

5.3 Marco Legal

El presente estudio se enmarca inicialmente en el artículo 36 de la ley 1860 contemplada en la Constitución 1994 donde se manifiesta al proyecto pedagógico como una actividad planificada que pretende ejercitar al estudiante para la resolución de problemas cotidianos de acuerdo con su contexto socio-cultural, científico y tecnológico, bajo el objetivo es desarrollar conocimientos, competencias, destrezas y habilidades a través de una experiencia acumulativa (Constitución Política, 1994).

Así mismo, se cita en el artículo 14 de la ley 115 de 1994, que la enseñanza debe realizarse en la modalidad de proyectos pedagógicos, orientados al diseño y elaboración de un producto, aprovechamiento de materiales, adquisición y dominio de técnicas y tecnologías, para promover el espíritu investigativo, resolver problemas cotidianos, políticos, económicos y sociales, lo que incluye el uso de herramientas didácticas, lúdicas y tecnológicas (Constitución Política, 1994).

En este contexto, el artículo 44 de la misma constitución, se afirma que los docentes pueden elaborar materiales didácticos con la finalidad de guiar el proceso de

enseñanza-aprendizaje. Entre estos insumos se destacan textos, bibliografías, ejercicios, lecturas, simulaciones, procesos experimentales, cuya producción y reproducción es competencia de la institución educativa (Constitución Política, 1994).

Por otra parte, esta investigación responde a los Lineamientos curriculares para la educación básica y media dispuestos por el Ministerio de Educación (2017) en su aparte 1. “El arte, la estética y la educación artística”, numeral 1.2 “La técnica, el arte, la fusión tecnoartística y la educación un camino para seguir explorando” donde se discute como el surgimiento de la tecnología ha abierto la discusión por considerar arte lo que una máquina puede crear como diseño artístico, singular y bello a partir de la insatisfacción humana por generar una herramienta capaz de crear y no recrear (MEN, 2017).

Así, el computador posee un lenguaje propio y oculto, más complejo que el pincel, la cámara fotográfica, el cine o la imprenta, pero con la capacidad de fusionar esa información pues posee la capacidad de contenerla en un único ciberespacio (Piscitelli citado en (MEN, 2017).

Por otra parte, en el capítulo 3 (La educación artística en el currículo escolar), numeral 3.1 (Formación Artística) de los Lineamientos curriculares antes mencionados, se propone concebir al arte como patrimonio cultural que permite a los sujetos expresar su realidad actual de manera subjetiva a partir de formas creativas estéticas que proyectan la conciencia que posee sobre su experiencia particular de belleza, armonizada con el ser, conocer y saber (MEN, 2017).

Por tanto, se invita a la escuela a realizar una lectura del arte con óptica pedagógica para vincular lo local, regional y global a partir de las manifestaciones como puntos de encuentro universal que dinamiza el conocimiento, la experiencia, creación individual y colectiva y una conciencia de conocimiento y aprendizaje (MEN, 2017).

En el numeral 3.2.1 “La Razón social de las artes” el arte es un reflejo de los pueblos, pues su calidad depende del nivel social, científico y cultural que han alcanzado. Las producciones arquitectónicas, literarias, musicales y pictóricas, entre otras, se destacan en zonas con economías destacadas, poder e identidad; este último aspecto es una falencia del pueblo colombiano que, comúnmente es identificado como un país violento con una imagen negativa; por tanto, las artes son una herramienta y espacio propicio para cambiar la imagen y la forma de comunicación hacia un sentido cultural y armonioso (MEN, 2017).

Finalmente, los lineamientos curriculares de la educación artística en el capítulo 3, numeral 3.6 (El ámbito de la creatividad y la lúdica) manifiestan la exigencia de la lúdica y creatividad en la escuela, que poco se reflexionan y se estudian dentro del desarrollo integral, siendo que la lúdica, creatividad, el descubrimiento y la capacidad de asombro van de la mano y todos surgen del interés y el placer por el conocimiento (MEN, 2017).

Por tanto, la creatividad es un fenómenos espontáneo cuya finalidad, en muchas ocasiones y por efecto de búsqueda, es la innovación y la expresión artística que puede o no ser lúdica (MEN, 2017).

6. Diseño metodológico

6.1 Línea

Formación en contextos

6.2 Paradigma cualitativo

El paradigma de esta investigación va ir encaminado a descubrimiento de las preguntas existentes, recolectando datos sin medición numérica, dando la flexibilidad que el método cualitativo ofrece mediante la observación detallada del sujeto en un contexto real. Este paradigma se relaciona con el tema a investigar, porque permite ser un observador del comportamiento de una realidad, en este caso el estudiante, su entorno y lo que pueda influir sobre él como las herramientas TIC.

6.3 Enfoque crítico social

El enfoque busca el desarrollo comunitario, apuntando a la resolución de problemas a nivel social, adentrándose en situaciones específicas, profundizando en ella de tal manera que permita la participación colectiva, convirtiéndose en el cimiento de este proceso. En relación a la investigación que precede va a guiar como primera instancia un diagnóstico participativo, en donde la información parta de la misma comunidad, así mismo que la solución converja entre ella y el investigador.

6.4 Tipo de investigación

Para conocer y actuar se requiere la investigación Acción Participación (IAP), puesto que es un método que permite el análisis y la comprensión de la realidad. Este tipo de investigación facilita el proceso de cambio de la realidad que afrontemos, a partir de los

recursos y de la participación de la comunidad; donde el investigador pueda aportar con herramientas metodológicas que permitan ampliar su proceso de transformación.

6.5 Fases de estudio

En este método es coherente con el objeto y problema de investigación, y se desarrolla en las siguientes fases:

6.5.1 Primera Fase

Reconocimiento de la población de estudio, sensibilización y comprensión de la problemática de estudiantes de grado octavo del Colegio San Francisco Javier.

6.5.2 Segunda Fase

Determinación de la situación problemática a partir del análisis de información y la observación de los procesos pedagógicos evidenciados en el aula.

6.5.3 Tercera fase

Programación de una propuesta de cambio para contribuir a enfrentar la problemática detectada para superar el problema.

6.5.4 Cuarta fase

Ejecución de la propuesta de acción que incluye el siguiente proceso:

Introducción a la temática de las Corrientes del arte, motivando a la inducción a la Cartilla Multimedia.

Aplicación de la Cartilla Multimedia.

Realización del Taller de Arte de Digital, obras a partir de las corrientes artísticas.

Realización de Arte plástico con contenido social aplicando técnicas de las corrientes artísticas exploradas.

Exposición de Obras de Arte.

Recolección de la Información

6.6 Población y muestra

La población que se abordará en este trabajo son estudiantes de grado octavo del Colegio San Francisco Javier ubicado en la ciudad de Pasto, cuenta con 93 estudiantes en las tres secciones, de las cuales una de ellas es la elegida para la aplicación de este proyecto, con 29 estudiantes entre niños y niñas de 12 a 14 años.

6.7 Materiales

Instrumentos

Computador para gráficos 1

Cartilla Multimedia 1

Software Excel 1

Internet (Para trabajo on line) 1 acceso a Wifi

6.8 Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Información

Para recolectar la información se creará una herramienta multimedia piloto que les permita compartir información e interactuar con ella, de manera libre y autónoma, creando y explorando nuevos conocimientos, motivándolos a descubrir otras opciones de aprendizaje, con una serie de espacios que llamen su atención, juegos y un taller de producción personal que permita comprobar la efectividad del lenguaje multimedia en el aprendizaje lúdico de la educación artística, a este proceso se hará inicialmente:

6.8.1 Observación Directa:

Se realiza un análisis de las conductas o comportamientos que se manifiestan en el

grupo dentro del aula, participando e interactuando con el grupo. Recolectando información con un registro sistemático a través del diario de campo (**ver Figura 1**).

Figura 1. Diario de Campo

FORMATO DE DIARIO DE CAMPO

Observación en el aula		
Nombre del observador:		
Fecha:		
Lugar:		
EJES TEMÁTICOS	DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
Características del grupo.		
Interacción con la Cartilla		
Manejo de cada uno de los link de la herramienta		
Aprendizajes (Puesta en común)		

Nota Registra la interacción del estudiante con la herramienta.

6.8.2 Encuesta

Se realiza una encuesta para establecer la eficacia de la cartilla multimedia, a través de su interacción con estudiantes de grado octavo de la Institución (**ver Figura 2**).

Figura 2. Encuesta para estudiantes

ENCUESTA

¿Cómo calificas el diseño y la calidad del entorno visual de la aplicación multimedia?

Excelente Buena Regular

Sugerencia _____

¿Cómo calificas el sistema de Navegación de la aplicación multimedia?

Excelente Buena Regular

Sugerencia _____

Consideras que la cartilla multimedia es de carácter:

Informativa Formativa Lúdica

Otro ¿Cuál? _____

¿Qué calificación otorgas a tus conocimientos sobre corrientes del arte, antes de conocer la cartilla Multimedia (1 menor, 10 mayor)?

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Después de interactuar con la aplicación multimedia ¿cómo calificas tus conocimientos acerca de las corrientes del arte? (1 menor, 10 mayor).

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

¿Consideras útil la aplicación diseñada para conocer las diferentes corrientes artísticas?

SI NO ¿Por qué?

Nota La encuesta posibilitará evaluar la eficacia de la herramienta y proporcionará datos específicos para dar respuesta a los objetivos planteados.

6.8.3 Entrevista

Se intenta tener información y puntos de vista de lo que sucede en el aula, a partir de preguntas que confronte a los estudiantes y a docentes con el proceso que se lleva a cabo, de manera abierta y emergente concretando en el tema de investigación.

Preguntas para estudiantes:

- ¿Cómo el cuento es un medio para entender la historia del arte y qué te pareció su diseño?
- ¿Cómo el conocer sobre sus personajes ayuda a entender la historia del arte y que te pareció su diseño?
- ¿Cómo a través del conocimiento de la técnica y el juego de imágenes a través de puzzles ayuda a reconocer los estilos de las corrientes del arte?
- ¿Qué tan útil para el aprendizaje de la historia del arte, es interactuar con obras a través de museos 3D?
- ¿Cómo contribuyo el Taller interactivo para la creación de tu propuesta compositiva final y el aprendizaje del tema?
- ¿Cómo contribuyó la aplicación de toda la cartilla multimedia para la creación de tu obra?

Preguntas para profesores (Informática, Sociales y Artes):

- ¿Qué opina sobre calidad del entorno visual que se observó en la cartilla?
- ¿Consideras que la cartilla tiene un carácter formativo, informativo o lúdico?
- ¿Cómo puede una herramienta multimedia estimular el aprendizaje de los estudiantes?
- ¿Desde la pedagogía considera que la aplicación ha tenido logros? ¿Sí, no y por qué?
- ¿Desde su especialidad, cuál es su aporte para ello?

6.8.4 Taller interactivo

En la cartilla multimedia habrá un taller final que posibilite la interacción entre la herramienta y el estudiante para identificar sus aprendizajes después de la exploración por la cartilla, a través de un espacio de composición y diagramación.

Procedimientos:

6.8.4.1 Observación directa. Se realizará 5 sesiones de aplicación de la cartilla multimedia y en cada una de ellas se sistematizará el diario de Campo de cada una de las experiencias, para al final reflexionar sobre los resultados observados que sirvan como diagnóstico.

6.8.4.2 Encuesta. Se realiza una encuesta a 29 estudiantes en formato de google docs. Y sus resultados se evaluarán a través del análisis de frecuencias, que permita reconocer la tendencia de los datos con el grado de aceptación de los estudiantes hacia la propuesta.

6.8.4.3 Entrevista. Se realiza una entrevista a 29 estudiantes en formato de google docs y a tres maestros de artes, sociales e informática con preguntas abiertas cuyo objetivo es determinar la eficiencia de la herramienta en el aprendizaje y en el que hacer pedagógico.

6.8.4.4 Taller Interactivo. Con la información visual de los trabajos finales donde deben exponer una obra aplicando el conocimiento se identificará si los rasgos de su propuesta son acordes al tema planteado en la herramienta, en manejo de gráficos, color y composición.

6.9 Análisis de la Información

Los resultados se procesarán de manera cualitativa a través de un análisis descriptivo de frecuencias empleando el programa Microsoft Office Excel.

6.10 Cronograma

Tabla 1. Cronograma de actividades

Actividades	Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 5	Mes 6
Reconocimiento de la población y su problemática	X	X				
Determinación de la situación problémica, a partir del análisis de información		X	X			
Diseño y elaboración de la propuesta de cambio.			X	X	X	
Ejecución de la propuesta de acción						X
Conclusiones y Recomendaciones						X

Nota En la tabla se indica los tiempos de desarrollo de la investigación, diseño y ejecución de la propuesta.

7. Resultados y propuesta

7.1 Resultados

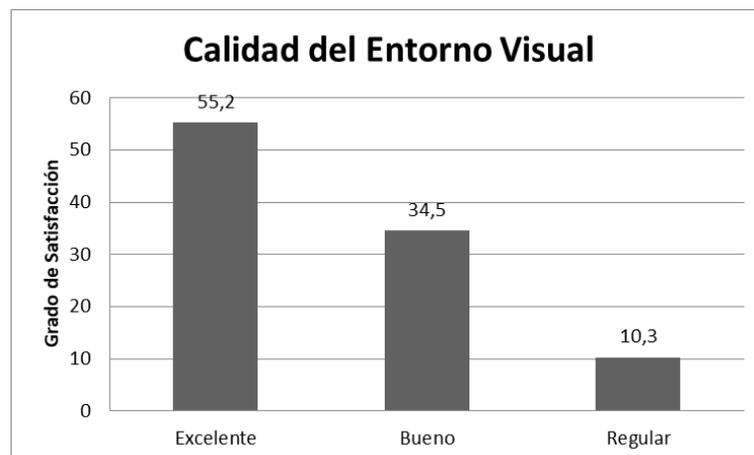
Respondiendo a la necesidad de mejorar el conocimiento de la historia del arte y las corrientes del arte contemporáneo, se elaboró un material multimedia con características afines al grupo de estudiantes entre 13 y 14 años en cuanto a la animación, sonido, las imágenes, los textos y todo el contenido para que el material sea atractivo para ellos y así logre capturar su atención.

Por consiguiente, los instrumentos utilizados para obtener la información resultaron de gran utilidad para acercarnos a la realidad de la institución y así obtener datos específicos para dar respuesta a los objetivos planteados.

Esta actividad se realizó por medio de una encuesta con el objetivo de determinar la eficacia de la Cartilla multimedia “Harry 8 corrientes del Arte Contemporáneo” en el Colegio San Francisco Javier, a los estudiantes de 8°, en San Juan de Pasto (Gráfico 1).

En el formato de la Encuesta visto anteriormente, se observó que:

Gráfico 1. Calidad del entorno visual



Nota En la tabla se indica la opinion de los estudiantes al observar la plataforma.

Al calificar la calidad del entorno visual de la aplicación multimedia el 57% de los estudiantes comentan que es excelente, el 33% lo califica como bueno y para el 10% es regular. Si bien, el diseño de la multimedia es ampliamente aceptado, los estudiantes sugieren:

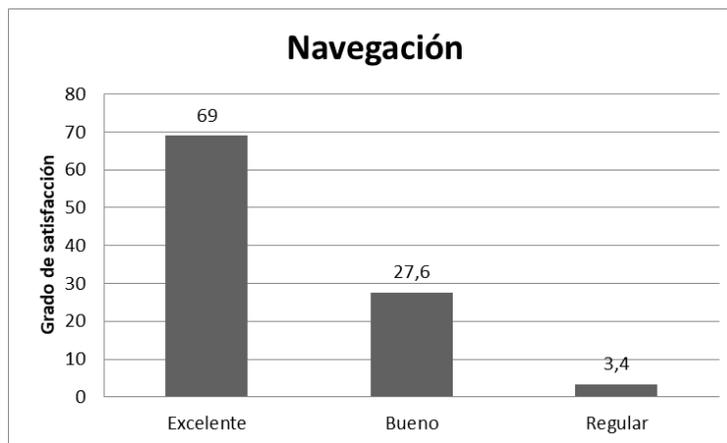
Poder contar con auriculares en todos los computadores del colegio

Más comodidad en el espacio de trabajo en el aula

Agregar más imágenes al software del taller para tener más opciones para trabajar

El sistema de navegación de la aplicación multimedia fue calificado por los estudiantes como excelente en un 68% como buena en 29% y como regular en un 3% lo cual lleva a concluir que este sistema de navegación resulta fácil y práctico de manejar (Gráfico 2).

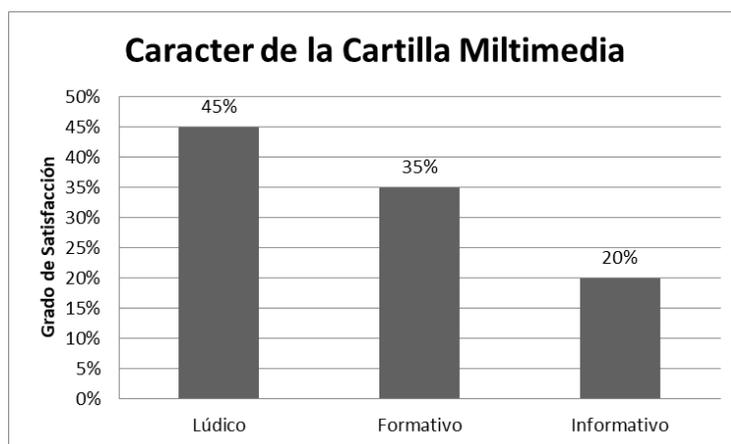
Gráfico 2. Facilidad de navegación



Nota Los estudiantes evalúan su grado de satisfacción con respecto a la navegación de la plataforma.

A los estudiantes se les explicó sobre cuando un material es lúdico, formativo e informativo, al preguntarles sobre el carácter de la cartilla multimedia el 45% de ellos la consideran de carácter lúdico, el 35% lo ven como un material formativo y para el 20% es informativo (Gráfico 3).

Gráfico 3. Carácter de la cartilla

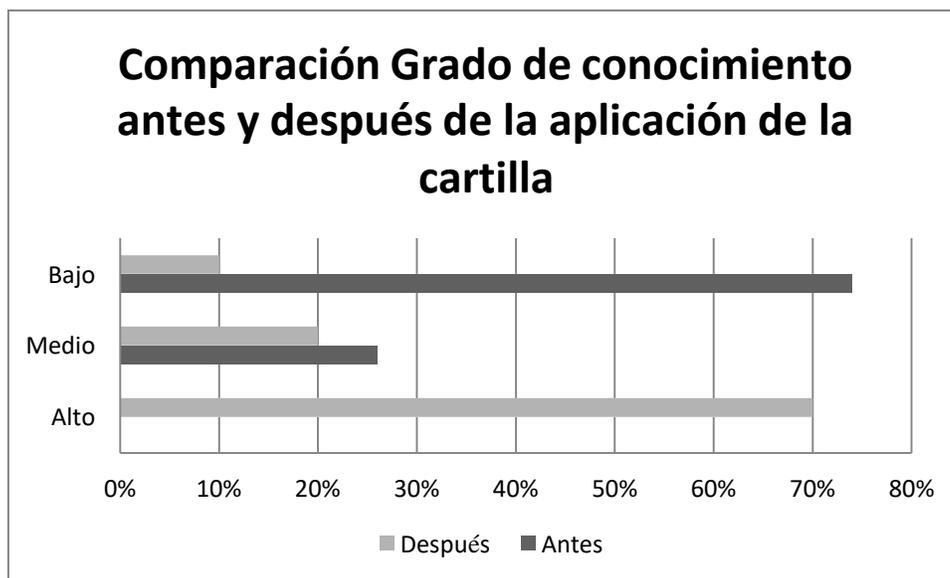


Nota Los estudiantes opinan sobre el objetivo de la cartilla y su utilidad.

Los estudiantes al terminar de explorar la cartilla tuvieron que evaluar sobre sus conocimientos antes y después de ella, con esto se observa si ha tenido resultados satisfactorios y si han incrementado su nivel de conocimientos en la asignatura.

Los conocimientos de las corrientes artísticas antes de la aplicación presentaban un nivel medio en el 26% de los estudiantes, de ahí todo era descendiente donde se observa el desconocimiento del tema (Gráfico 4).

Después de aplicar la cartilla a los grados 8° del Colegio San Francisco Javier, los estudiantes afirman tener un nivel más alto en conocimientos de entendimiento de las corrientes artísticas con respecto a lo anterior donde no conocían nada de ésta multimedia.

Gráfico 4. Grado de conocimiento

Nota Los estudiantes compararon su grado de conocimiento antes y después de emplear la cartilla multimedia.

Observando la utilidad de la aplicación diseñada para el conocimiento de estas corrientes, todos los estudiantes dijeron que la cartilla multimedia “Harry 8 corrientes del Arte Contemporáneo, muchas historias por contar”, si es útil para el aprendizaje, Por qué, en sus propias palabras (Los nombres de los estudiantes se omitieron porque las entrevistas se realizaron al azar):

Tiene todo lo necesario para reconocer la importancia del tema y el arte.

Aprendí que, en el arte, lo más insignificante e ilógico puede ser arte.

Porque me motiva a conocer más sobre las corrientes.

Porque podemos conocer más de los artistas y las obras, esto nos facilita también trabajar en nuestras creaciones.

Nos permite aprender de una manera más fácil y dinámica, la historia, los

personajes y las corrientes.

Porque aprendí más por medio del juego y del taller para componer.

Porque aprendí cosas que ignoraba, cambié del estilo tradicional al moderno.

Conocí la teoría de una manera lúdica.

Porque tiene una manera distinta de aprender, explica, tiene ejemplos y todo esto sugiere muchas cosas para los trabajos finales que hacemos.

Porque es atractiva, tiene un manejo fácil y la información es puntual.

Se aprende de una forma diferente y más sencilla.

Motiva, lúdica y no es extensa.

Porque explica el arte con animaciones.

Porque nos anima al ver un buen trabajo.

Porque es dinámica y divertida.

Es diferente en la forma de enseñar y nos permite interactuar con la aplicación y al volverse interactivo es fácil para comprender y entender.

Es una buena manera de tratar a nosotros los jóvenes con informática y el computador.

No es lo tradicional de una clase normal.

Tiene información concreta que permite entender fácilmente los temas y abarcarlos sin problemas.

Porque nos permite entender y hacer nuestra propia creación artística y es interesante que nos apliquen nuevos métodos de aprendizaje en la asignatura.

Lo considero como un medio de entretenimiento y puedo lograr obras que me satisfagan.

Para complementar la información anterior se hizo otra entrevista en video algunos

estudiantes y docentes de Grado Octavo del colegio San Francisco Javier con el objetivo de conocer la percepción del estudiante frente a la aplicación de la cartilla multimedia *“Harry 8 Corrientes del Arte Contemporáneo, muchas historias por contar”*.

La entrevista consta de 6 preguntas citadas a continuación:

¿Cómo ves el cuento para poder entender la historia del arte y qué te pareció el diseño de este link?

Por medio de una manera fantástica conocimos el contenido de cada corriente lo que lo hace más fácil y sencillo, como cuando éramos niños y entendíamos muchas cosas por medio de cuentos, ahora lo captamos mejor y más rápido. Esta es una buena forma del aprendizaje del arte porque nos establece los personajes como una parte importante en el transcurso de la historia de la corriente. Eso nos hace ver de otra forma, no tan monótona, el aprendizaje del arte y así poder profundizar más en la técnica y conocer más de cada personaje y cada artista.

Con el cuento fue más fácil orientarse por el contenido de la corriente y fue para nosotros una gran ayuda porque antes de hacer el ejercicio conocimos como era el tema que estábamos tratando y de dónde venía, entonces este fue un gran apoyo porque no solo nos inspiramos en hacerlo, sino que supimos más de dónde venía lo que íbamos a hacer.

Este fue un link muy entendible e importante porque lo pudimos utilizar y manejar bien y sacar provecho de todas las imágenes que teníamos a disposición, el diseño es bueno y retoma el estilo clásico lo que establece muy bien a la categoría del arte.

¿Cómo ves el link de personajes para entender la historia del arte y como te pareció su diseño?

Los personajes son un aspecto muy importante en el transcurso de la historia del

arte porque son quienes definen y aplican las características fundamentales que diferencian una corriente de otra, y con sus biografías, las cuales estaban redactadas en pedacitos muy sencillos con los datos más importantes de su vida por los cuales sobresalieron en cada una de estas corrientes, pudimos conocer más a fondo de dónde venían, quien hizo cada obra, que prácticas tuvieron, cuáles fueron los aportes para la corriente a la cual pertenecían y así conocerlos por separado para estar al tanto de las diferencias y relaciones entre ellos.

Este fue un buen método para conocer a los artistas más importantes de la historia del arte, porque aprendimos de una forma práctica y llamativa y según sus obras pudimos fundamentar la realización de nuestro trabajo, además teníamos la imagen del autor y así lo podíamos conocer e informarnos de datos interesantes. En cuanto al diseño este link es muy bueno.

¿Cómo ves los links de técnica y juego para entender las técnicas de las corrientes?

Son muy buenos y son una parte crucial en el aprendizaje de la corriente de arte porque nos sintonizan de manera diferente con cada una de estas, no solo es un aprendizaje teórico si no también práctico porque ampliamos nuestro conocimiento y nos deja conocer más de la técnica en específico, la forma de pintar y de tratar el arte.

Nos muestra de forma clara con una imagen de una obra, como es el resultado de la técnica y como se la puede aplicar a las obras de arte, pero lo más importante es el texto, en el que se redacta de forma corta y sencilla el contenido de esa técnica, lo que lo hace mucho más educativo y nos hace ver más a fondo lo que son las cosas.

El rompecabezas tiene buenos gráficos, es interactivo y didáctico lo que está acorde a nuestra edad y nos permitió divertirnos con la técnica y aparte aprender un poco

más, la música es agradable y sintoniza muy bien con el juego, hay variedad de obras lo que nos da mayor capacidad de observación y de esta manera poder aplicar las técnicas en nuestra composición.

¿Qué tan útil es interactuar con obras para el aprendizaje del arte?

Es de gran utilidad y nos ayudó mucho porque nos dejó mirar más allá de todo ya que después de haber leído el tema se nos facilitó más entenderlo mirando las diferentes imágenes que se presentaban como obras del museo, lo que nos hace ver cómo podemos jugar con los objetos o con el material que podríamos tener, esto nos mostró que hacían los autores y porque lo hacían, solo con observar las obras era fácil darse cuenta de lo que querían expresar y eso fue lo que hicimos con relación a nuestro trabajo que pudiéramos solo verlas y entender el significado y entender porque se hizo, con que sentimiento y con qué técnica específicamente.

Todo el museo era interactivo e innovador, giraba y lo íbamos conociendo y podíamos observar las imágenes más cerca y más detalladamente cada una con su respectivo nombre y autor y de esta manera entenderlas mejor; fue didáctico y no era aburrido lo que ayudo a que nuestro aprendizaje fuera ágil y de mejor comprensión.

¿En qué contribuyó el software para la creación de tu obra?

El taller nos gustó mucho y fue algo en lo que no habíamos trabajado, era difícil al principio escoger el fondo o qué imagen usar para la composición, pero a la vez fue muy novedoso.

Nosotros nunca habíamos hecho eso, siempre hemos trabajado con lápiz, cartulinas y pinceles y artes solo era eso, pero cuando miramos que teníamos que utilizar el mouse y una pantalla fue sorprendente porque nos motivó mucho más para hacer las

cosas, y fue una breve enseñanza que nosotros tuvimos sobre todo porque hicimos nuestras propias obras y nos dio a entender que nos podíamos expresar con nuestras propias ideas.

Es la primera vez que trabajamos estos temas y sería interesante que se desarrollara un poco más, por eso creemos que la aplicación de este taller fue bastante llamativa estaba muy completo, las imágenes estaban de acuerdo a cada corriente, pero sería bueno trabajar con más gráficos y que tuviéramos la opción de dibujar en nuestra composición; nos gustaría seguir trabajando porque sobre todo es didáctico e innovador, tiene una excelente presentación y es muy educativo.

¿Cómo contribuyó la aplicación de toda la cartilla multimedia para la creación de tu obra?

Las bases que teníamos al principio sobre el arte y específicamente sobre corrientes del arte contemporáneo eran muy pocas y esta cartilla multimedia fue un material que nos ayudó mucho, porque aquí encontrábamos los contenidos de las distintas corrientes y por la facilidad de navegación los podíamos elegir al azar. Nos hizo mirar a grandes rasgos las técnicas que tratamos, lo que fue muy útil para la creación de nuestra obra, de aquí obtuvimos todas las bases para nosotros poder hacer la composición final además de aprender no solo con el trabajo que hicimos frente a una corriente sino frente a todas las demás. Podemos concluir entonces que fue interesante trabajar con este material del cual aprendimos mucho, logramos entenderlo era completo y los temas concretos, tuvimos mucho material de apoyo el cual nos sirvió para construir nuestros propios cuadros y darlos a conocer a las demás personas.

La respuesta de los docentes a la incursión del proceso pedagógico en artes mediante la cartilla multimedia

Cómo asume el docente de artes Lic. Camilo López Gómez la implementación de la cartilla multimedia “Harry 8 corrientes del arte contemporáneo” para los estudiantes.

La eficacia de la cartilla de multimedia “*Harry 8 Corrientes del arte Contemporáneo, Muchas Historias por Contar*”, se constató a través de una entrevista realizada al docente Camilo López.

¿Cuál es su punto de vista en cuanto a la calidad del entorno visual de la aplicación multimedia?

Lo calificaría de excelente porque está muy relacionado con el entorno de los jóvenes que están trabajando tanto hoy en día el tema de la multimedia y la informática, están ellos en su hábitat en lo que ellos son, es una cultura nueva, entonces esa relación que hay de la tecnología moderna con la vinculación con el arte me parece excelente. El sistema de navegación también es excelente porque fue muy fácil para ellos, parece que ellos nacieron con la tecnología por eso pudieron manejarlo muy rápidamente y hacer muy bien su trabajo.

¿Consideras que la cartilla multimedia es de carácter formativa, informativa o lúdica?

La cartilla multimedia pienso que es muy creativa que es de carácter formativo y también les permite crear, lo que les da la facilidad de hacer mezclas, combinar, es decir, hacer lo que hacen normalmente en su vida diaria, coger un poquito del entorno de aquí y de allá, acceder a tanta cultura y poder crear con todo ese collage de ideas que tienen una obra propia, me parece muy oportuna y muy buena.

¿Cómo puede una herramienta multimedia estimular el aprendizaje en los alumnos?

En los estudiantes de hoy en día la multimedia hace parte de la vida, es una herramienta eficaz para ellos. La multimedia está muy acorde con los tiempos modernos y a ellos les ayuda muchísimo porque es una herramienta que la pueden manejar y que los estimula notablemente.

¿Desde el punto de vista pedagógico considera que la aplicación ha tenido logros?

¿Si no y por qué?

Considero que tuvo un logro importante y es permitirles a los alumnos algo que normalmente no lo hacen y es identificar las escuelas del arte, porque para ellos una obra solo se limita a lo inmediato, lo bonito, feo o no me gusta, pero no tienen un juicio muy lógico, y el acceder a estas escuelas del arte, a la historia de estas y poder hacer las mezclas les abrió un campo bastante grande.

¿Desde su especialidad cuál sería su aporte para ello?

Desde mi especialidad sencillamente sería una renovación permanente, identificarme con el estudiante, ponerme en su edad, es una actualización y tratar de ver con los ojos de ellos para poderlos guiar con la experiencia del adulto, pero con la óptica de ellos, lo considero fundamental.

Y la otra es la lúdica, hacerlo agradable, ameno que se haga todo más al juego y que esos trabajos que ellos hacen sean como un proyecto de vida con una razón de ser, que no solo sea un trabajo de aula con el que se debe cumplir con la tarea, si no que sea un proyecto con nuevas expectativas que le abre horizontes, que le puede servir para la industria o simplemente que le sirve para proyectarse como un nuevo artista.

Cómo asume el docente de informática Lic. José ortega, la implementación de la

cartilla multimedia “Harry 8 corrientes del arte contemporáneo” para los estudiantes de octavo grado del Colegio San Francisco Javier.

Se elaboró una entrevista abierta, en video al docente de informática Lic. José Ortega con el objeto de determinar la eficacia de la cartilla multimedia “Corrientes del arte contemporáneo, Muchas Historias por Contar”, en el grado Octavo en el colegio San Francisco Javier.

¿Cuál es su punto de vista frente a la calidad del entorno visual de la aplicación multimedia?

Excelente, ya que en la cartilla se ve mucha creatividad y está muy bien elaborada porque tiene mucho colorido, movimiento e imágenes.

¿Considera que la cartilla es de carácter formativo, informativo o lúdico?

Es lúdico e informativo. Lo lúdico hace referencia a los contenidos de la cartilla que es lo que llega al estudiante para su imaginación y creatividad y así ellos elaborar sus propias presentaciones y manipularlas de diferente manera.

¿Cómo puede una herramienta multimedia estimular el aprendizaje de los alumnos?

Es excelente porque así ellos pueden manipularla y por medio del computador ellos utilizan esos medios.

¿Desde el punto de vista pedagógico considera que esta cartilla ha tenido logros?

¿Sí, no y por qué?

Sí, porque ellos con esto lograron un trabajo que fue expuesto y lo hicieron de la mejor manera, y me pareció un buen logro, entonces para ellos es muy importante y para nosotros como docentes también es un logro se quiere que haya algo que los alumnos hayan hecho.

Los alumnos necesitan que se les dé herramientas para poder manejarlas y sobre

todo en esta época de la tecnología ya que hoy en día los jóvenes han nacido con la tecnología, y les llama mucho la atención todo lo que se haga con el computador.

Seria excelente trabajar todas las asignaturas con la tecnología, pero lastimosamente a veces no se puede y pienso que es un medio por el cual el alumno aprendería de la mejor manera porque ellos mismos entrarían a hacer sus cosas.

¿Desde su especialidad cuál sería su aporte para ello?

Primero sería capacitarlos más a los alumnos, que la conozcan más para que puedan desarrollar y demostrar sus capacidades al manejar estos medios y otro software.

Con la información recolectada en el Colegio San Francisco Javier con los estudiantes y docentes involucrados en la investigación la cartilla de “*Harry 8 Corrientes del arte Contemporáneo, Muchas Historias por Contar*” se desarrolló una herramienta dinámica, lúdica y didáctica. Por lo tanto, se puede decir que una solución para motivar a los estudiantes al aprendizaje es el uso de las nuevas tecnologías con actividades atractivas para ellos y dinamizadoras del aprendizaje.

Cómo asume el docente de sociales Lic. José Luis Burbano, la implementación de la cartilla multimedia “Harry 8 corrientes del arte contemporáneo” para los estudiantes de octavo grado del Colegio San Francisco Javier.

¿Cuál es su punto de vista frente a la calidad del entorno visual de la aplicación multimedia?

Fuera de convertirse en un avance de gran significado en la contemporaneidad, conduce a nuestros estudiantes bajo un direccionamiento trazado por los desafíos impuestos tanto por la Globalización como por los avances tecnológicos.

¿Consideras que la cartilla multimedia es de carácter formativa, informativa o

lúdica?

Sí, porque se encuentra diseñada desde las necesidades de los estudiantes, cuyo objetivo fundamental es formar el conocimiento utilizando diseños pedagógicos nuevos que además de motivar el aprendizaje se oferte de una manera más dinámica y práctica; es formativo porque su enfoque e información tienen como punto estratégico que el estudiante a partir de la experiencia de utilización pueda obtener una formación de conocimiento y su aplicación y lúdica porque su diseño se encuentra planeado teniendo en cuenta la información para que el estudiante interactúe y llegue al conocimiento de una manera más dinámica.

¿Cómo puede una herramienta multimedia estimular el aprendizaje en los alumnos?

Con el diseño de las herramientas se pretende buscar el desarrollo de mejores habilidades entre los estudiantes, así como desarrollar habilidades para que el estudiante pueda abordar los temas abordados que se enfocan en la interacción tecnológica, de manera que ese proceso de interacción motive y despierte el interés por las actividades del aula y se de paso a la participación activa.

¿Desde el punto de vista pedagógico considera que la aplicación ha tenido logros?

¿Sí, no y por qué?

Sí, porque mediante su utilización podemos darnos cuenta de los efectos positivos sobre la motivación de los estudiantes, porque claramente nos podemos dar cuenta de la reducción de desmotivación y la tasa de fracaso académico, el estímulo alcanzar conocimiento, independencia y el desarrollo de habilidades.

7.2 Discusión

Probablemente el común denominador en las aulas es la falta de motivación que da

explicación a las diferentes problemáticas que se pueden generar durante el proceso de enseñanza- aprendizaje. La desmotivación es, en parte una consecuencia de los cambios en la sociedad y que el sistema educativo no ha asumido de manera eficaz, por ejemplo, un modelo pedagógico poco dinámico, falta de dinamismo o creatividad a la hora de encontrar formas alternativas de dar a conocer una temática.

Estos resultados son ratificados en el estudio de Dislen (2013) quien tras realizar observaciones en el aula y elaborar entrevistas a alumnos y profesores de la Escuela Superior de Adana (Turquía) , concluyeron que el hábito para resolver preguntas de selección múltiple, la densidad del programa de estudio, sobrecarga, problemas de salud, escasez de materiales, métodos tradicionales de enseñanza, falta de comprensión, demasiadas preguntas, ejercicios similares, ruido en el aula y lecciones aburridas o incoloras, generan desmotivación en los estudiantes.

Moreira (2019) también afirma que los nuevos conocimientos se asimilan significativamente cuando el estudiante relaciona lo observado con sus pre-saberes, para ello es importante, no solamente conocer la información que posee, sino la estructura cognitiva del estudiante.

Por lo cual se hace necesario replantear como las clases se están impartiendo y de qué manera se puede lograr mayor motivación en los estudiantes por aprender y a la vez ir más allá de los conocimientos. Al respecto, Armas (2019) destacó que la motivación se ha establecido con una actividad externa y no promueve el aprendizaje, por tanto, al convertirse en intrínseca genera aprendizajes significativos, a través del desarrollo de las inteligencias múltiple, cubriendo las necesidades básicas.

Actualmente, la tecnología aprovecha las capacidades multisensoriales de los estudiantes para desarrollar herramientas pedagógicas, por tanto, la multimedia, las

fotografías, animaciones, gráficas y los textos, acercan al estudiante a un mundo natural y dinámico, con el que interactúan de manera cotidiana, lo que los transforma en protagonistas de su aprendizaje (MEN, 14 noviembre 2022).

Por ejemplo, Moreira (2019) encontró en su estudio en la Unidad Educativa Costa Azul de la ciudad de Manta (Ecuador), que el 75% de los docentes emplean internet con fines didácticos, el 40% lo usa en sus horas de clase, el 25% utiliza las TIC en su asignatura y el 50% las emplean principalmente para consultas en internet y el acceso a libros digitales. Para Cacheiro (2014, citado por Moreira 2019) con las TIC se pueden producir información como archivos de voz, videos, imágenes, a través de señales electromagnéticas cuyo objetivo es el almacenamiento, producción, adquisición y producción de conocimiento.

Durante el análisis del uso de las TIC en el aula de grado octavo del Colegio San Francisco Javier se observó que cada salón cuenta con las herramientas tecnológicas necesarias para llevar a cabo una clase interactiva. Lo que realmente cuenta es el uso que el profesor hace de estos medios para motivar a sus estudiantes a adquirir conocimientos, durante las entrevistas los alumnos comentan que con las TIC aprenden con mayor facilidad ya que les permite observar directamente a través de videos, de fotografías y audios lo que se ha explicado previamente en clases. Así mismo, el uso del internet permite conocer más acerca de temas que son de su interés.

Resultados similares fueron obtenidos por Lanuza, et al. (2018) en el que el 98% de los estudiantes emplea medios informáticos para realizar sus actividades académicas, el 41% emplea herramientas TIC como modelos y simulaciones para resolver problemas complejos, el 91% de los docentes y 93% de los estudiantes consideran que siempre es necesario aprender a manejar los recursos didácticos y de

aprendizaje de las TIC. Así mismo, el estudio muestra que el 72% de los profesores y el 73% de estudiantes piensan que el uso de las TIC promueve el aprendizaje y la enseñanza como método alternativo al tradicional, pero demanda de una auto capacitación en estas herramientas.

Algo resaltable durante las charlas con los estudiantes es la importancia que los mismos le dan al direccionamiento del docente durante las clases, cada actividad realizada tiene un fundamento y después del uso de la tecnología hay una retroalimentación que da paso a la construcción grupal del conocimiento, aspecto

que los estudiantes rescatan como significativo en el momento de la aprehensión de contenidos.

Al respecto Hernández, et al. (2018) afirman que el uso de las TIC implica un rol activo del docente y Marques (2004 citado por Hernández et al., 2018) comenta que estas herramientas se han transformado en el eje transversal con los objetivos de: facilitar el proceso de aprendizaje, recopilar información y como contenido implícito de aprendizaje. Aunque estas innovaciones no reemplazan el acompañamiento del docente, si requiere de una transformación metodológica y una actualización en su formación.

Lo anterior es reafirmado por la teoría del Conectivismo creada por George Siemens que genera un nuevo concepto del aprendizaje en el aula, el cual es entendido como un proceso dinámico que ocurre en escenarios diferentes, en variados niveles dentro de redes de información (Gutiérrez, 2012).

Así mismo, Fernández y Peñalver (citados en Sánchez, et al., 2019) afirman que las TIC han generado cambios conceptuales en las metodologías de enseñanza, que busca facilitar el aprendizaje, tanto en grupos ordinarios como, especialmente para estudiantes con dificultades y en riesgo de exclusión.

Ohler (2016) también hace referencia que la multimedia son herramientas activas para el desarrollo y comunicación efectiva de ideas que permiten comprender los medios de comunicación modernos y tradicionales.

En el transcurso de esta fase se observó que el uso de las TIC realmente motiva a los estudiantes a aprender y al mismo tiempo los lleva a retroalimentarse con los aportes de los demás, logrando un aprendizaje más significativo. En este sentido, Chamorro, et al. (2020) concuerdan al afirmar que la combinación entre el uso de las TIC y el trabajo cooperativo, puesto que ésta última estimula la motivación personal, valoración propia y las relaciones interpersonales.

Por lo cual, se hace se requiere la implementación de las TIC, con un propósito educativo. Estos sistemas multimediales dentro del ámbito comunicativo van de la mano de la educación, puesto que la comunicación audiovisual es determinante en el aprendizaje. Esto llama la atención porque la digitalización de la información ha permitido el avance de de instrumentos de comunicación como por ejemplo: la Cartilla Multimedial a través de sus obras plásticas.

Para potenciar el conocimiento de los estudiantes sobre la historia del arte contemporáneo y sus corrientes, se elaboró un material multimedia con características afines al grupo de estudiantes entre 13 y 14 años en cuanto a la animación, sonido, las imágenes, los textos y todo el contenido para que el material sea atractivo para ellos y así logre capturar su atención.

Por consiguiente, se empleó como instrumento de recolección de información: la entrevista abierta, resultó de gran utilidad para acercarnos a la realidad de la institución y así obtener datos específicos que permitan alcanzar los objetivos planteados.

7.3 Propuesta Pedagógica

Nombre: Aplicación y uso de las TIC en los procesos didácticos de enseñanza aprendizaje lúdico de la educación Artística. (Harry 8 Corrientes del Arte Contemporáneo)

El mundo cambia constantemente, la globalización, las nuevas tecnologías y los nuevos mecanismos de supervivencia que el ser humano ha creado para sí mismo, descubriendo al máximo el desarrollo de sus inteligencias; así que es necesario estar preparado para afrontar con tenacidad y creatividad estos grandes cambios y retos que se generan cada día, sacándole provecho a todo lo que nos pueda exigir reinventarnos cada vez que sea necesario, en busca de ser mejor ser humano y no pasar por la vida nada más viviéndola, sino disfrutándola, siendo nuestro corazón la indudable herramienta generadora de sueños y esperanzas, haciendo realidad lo que piensa y siente.

Esta propuesta está creada con el único fin de encontrar una forma de dialogar con el estudiante, desde lo que es, lo que vive y lo que sueña, brindando un camino en el que nuestra participación como maestro pueda guiar sus pasos, sin necesidad de interrumpir en sus creaciones.

Brindado todas las herramientas posibles que permitan que en su experiencia pueda aprender desde la historia y su contexto, y a su vez pueda realizar obras de concepto en los que se identifique no solo lo que aprendió, sino su análisis, interpretación y punto de vista.

El joven desde su nacimiento ocupa un lugar en la sociedad, y la educación está vinculada a su proceso de adaptación, sin restringirse a la mera producción y el consumo. El estudiante necesita mucho más para poder aprender y vale la pena resaltar un pensamiento del pedagogo Lourenco (1998, p. 33):

La inteligencia, tal como ahora lo medimos, no abarca todo el amplio rango de

aptitudes intelectuales que son necesarias para la supervivencia de la humanidad, la capacidad de preguntar, de hallar respuestas, de descubrir, forma y orden, de volver a pensar y reestructurar, y encontrar nuevas relaciones, son cualidades que generalmente no se enseñan; en realidad parece que no se toman en cuenta en nuestro sistema educacional.

La incursión de las nuevas tecnologías no es la única solución para estar a la vanguardia de los nuevos aprendizajes, es necesario que a partir de ello como maestros se creen herramientas didácticas y lúdicas que llamen la atención de nuestros estudiantes y los motive a interactuar con el aprendizaje y sea partícipe del mismo. Así que la propuesta va guiada a la construcción de una multimedia, que permita el aprendizaje de corrientes artísticas a partir de varios lenguajes como el juego, el cuento y demás herramientas que permitan un aprendizaje significativo, estimulando cada uno de sus sentidos para crear conciencia de lo que observa, escucha y siente. A partir de ello ya se puede generar no sólo una obra digital, sino plástica en la que se evidencie que han encontrado vínculos para expresar.

Dentro del eje investigación-intervención, el proyecto está enmarcado en el constructivismo social de Lev Vigotsky, correspondido por el afán de profundizar en el conocimiento y el aprendizaje, donde el autor plantea como fundamento y resalta la influencia de la sociedad y su cultura. Lo anterior posibilita el desarrollo de las competencias mediante el descubrimientos para analizar y transformar una realidad dentro de un proceso encaminado al cambio, hacia la libertad y autonomía en la construcción de sus saberes.

Es precisamente en la cartilla multimedia donde se desarrollan estos espacios

migratorios donde pueden explorar y manipular el conocimiento en el que la experiencia y el discurso se acoplan.

A su vez aporta con su teoría de ZDP que lleva al estudiante a resolver sus problemas contando siempre con el profesor como guía o facilitador y a sus pares como portadores de información para construir un conocimiento de cooperación para ellos se cita a la “Teoría del aprendizaje en la era digital”, aportada por George Siemens quien a partir del conectivismo le da la posibilidad al estudiante de establecer nodos de información donde interactúe y posibilite la reciprocidad de un conocimiento actualizado y en continua construcción, a partir de la necesidad del ser humano de comunicar.

Piaget (1983, citado en Ferrari, et al., 2001, p.198) resalta la necesidad de que el sujeto interactúe con el objeto para lograr una comprensión significativa de su mundo, por tanto, debe manipular, establecer asociaciones, generar ideas y participar activamente en la resolución de situaciones problema autónomamente.

Unido a la práctica educacional Montessori (citada por Hermida, 2019) asigna el papel fundamental de educar los sentidos a partir del material pertinente, es por ello que se buscan que la cartilla multimedial brinde múltiples posibilidades de aprehensión y modos de manejar su conocimiento, la autonomía, el esfuerzo intrínseco y la metacognición.

7.4 Cartilla Multimedia Pedagógica

Las cartillas con unas herramientas pedagógicas impresas utilizadas en las instituciones escolares, con énfasis en la educación primaria esencialmente gracias al manejo que se le da a las ilustraciones y a los textos.

La Cartilla Harry 8 Corrientes del Arte Contemporáneo pretende innovar el modelo de las cartillas tradicionales, adaptándola a los medios tecnológicos que en la actualidad

utilizan mucho los jóvenes de hoy.

Los estudiantes del Colegio San Francisco Javier siempre han estado muy interesados en actividades que involucren los medios multimediales y que sean distintas en lo que han venido trabajando en la asignatura de artística; estos jóvenes tienen acceso a las nuevas tecnologías, han trabajado y conocen el manejo del computador, tienen acceso a mucha información, sin embargo no son muchas las oportunidades que han tenido de trabajar con un material didáctico pensado en sus necesidades de aprendizaje, exclusivamente dirigido y diseñado para ellos, aún más que tenga que ver con el arte.

La cartilla multimedia permitirá compartir la información e interactuar ella, de manera libre y autónoma creando y explorando nuevos conocimientos, también les brinda la oportunidad de motivarse y descubrir otras opciones de aprendizaje para hacer de la clase un espacio más amable y llamativo que sea capaz de atraer su atención y centrarla totalmente en el tema.

La cartilla contiene material bibliográfico de cada una de las 8 corrientes del arte que se van a trabajar, estas son: impresionismo, expresionismo, surrealismo, cubismo, dadaísmo, simbolismo, abstraccionismo y por-art; está animada por un personaje de creación y con nombre propio llamado Harry, para brindarle al estudiante la oportunidad de un aprendizaje más significativo y didáctico. Harry entonces se convierte en el guía del contenido al que se puede acceder mediante un link diseñado para cada corriente, así entonces son 8 links dentro de los cuales hay 4 más con el contenido de juegos, autores representativos, museos y talleres.

El alumno observa la cartilla en el computador y es Harry quien lo guía por el contenido, en forma de cuento se narra una breve reseña de cada corriente las cuales están representadas cada una con los autores más significativos del movimiento. Luego en un

paseo por el museo se pueden observar las obras más representativas de cada uno de ellos. En los juegos la principal idea multimedia desarrollada es que sea interactivo y asociativo para facilitar la atención, retención de información y comprensión de manera natural, divertida e intuitiva. Por último, los talleres dan la oportunidad al estudiante de retomar los conceptos básicos de cada corriente y crear con diferentes herramientas una obra artística representativa acorde a las finalidades de cada movimiento.

7.5 Desarrollo Fases 3

7.5.1 Fase 3: Programación de una propuesta de cambio para contribuir a enfrentar la problemática detectada para superar el problema

Las cartillas son unas herramientas pedagógicas impresas utilizadas en las instituciones escolares, pero con más énfasis en la educación primaria y siempre se presentan a forma de libro con ilustraciones y textos o con plantillas de dibujos que vienen listos para colorear.

“Harry 8 Corrientes del arte Contemporáneo, Muchas historias por contar” pretende innovar la visión tradicional de lo que es una cartilla, porque utiliza medios tecnológicos que hoy en día abarcan un gran espacio en la vida de los jóvenes y también porque está dirigida a un público específico con el que normalmente no se utilizan las cartillas como herramientas didácticas.

Los estudiantes del Grado Octavo del Colegio San Francisco Javier están totalmente interesados en experimentar cosas nuevas y quieren ver algo diferente en la clase de artística; los estudiantes al no haber tenido la oportunidad de trabajar con cartillas se sienten interesados por la propuesta multimedial. Estos jóvenes tienen acceso a los medios tecnológicos, han trabajado y conocen el manejo del computador y conocen de juegos

interactivos, manejan el Internet y tienen acceso a mucha información, pero nunca han trabajado con un material didáctico pensado en sus necesidades de aprendizaje y esta exclusivamente dirigido y diseñado para ellos.

Esta cartilla les permitirá compartir información e interactuar con ella, de manera libre y autónoma creando y explorando nuevos conocimientos, también les brinda la oportunidad de motivarse y descubrir otras opciones de aprendizaje para hacer de la clase un espacio más amable y didáctico que sea capaz de atraer su atención y centrarla totalmente en el tema.

Dada la situación actual presentada en los estudiantes de octavo grado de la Colegio San Francisco Javier era importante crear una herramienta multimedia piloto para ser aplicada en pos de dar solución al problema presentado, y surge la idea de formar una serie de espacios que llamen la atención de los estudiantes, hablen en su idioma y les permitan aprender de una forma más accesible e interesante.

Primero se creó una ambientación para toda la cartilla, se escogió principalmente un personaje y añadido a esto se lo ensamblaría en un contexto; el personaje utilizado para esta cartilla es un Zombie llamado Harry. Se escogió este personaje porque la idea principal de esta cartilla era retomar cosas del pasado no conocidas por los estudiantes y ya eran historia y que mejor que presentar lo perdido o enterrado en algo análogo a la muerte, en este caso el cementerio; el personaje más adecuado para animar y presentar esta historia es un Zombie o muerto viviente denominado como Harry (Figura 1).

Figura 3. Imagen del Zombie Harry



Nota Se diseñó un personaje atrayente para los estudiantes.

En introducción ubica al estudiante en la escenografía de un cementerio llamado Canterville, donde se puede observar la tumba de donde sale el personaje y 8 tumbas más cada una de las cuales representa una corriente artística y guarda el contenido y las aplicaciones específicas de las mismas (Figura 4).

Figura 4. Cementerio de Canterville



Nota Se muestra la introducción de la cartilla.

En las lápidas de las tumbas está el diseño en alto relieve de una caricatura del principal artista de cada corriente: con Monet en el impresionismo, Dalí en el surrealismo, Andy Warholl en el Pop-Art, Munch se encuentra en el expresionismo, Picasso en el cubismo, Kandinsky en el abstraccionismo, Gustave Moreau en el simbolismo y Duchamp en el dadaismo. No se quiere decir que son los únicos pero sí son los más reconocibles para cada corriente (Figura 5).

Figura 5. Lápidas de las corrientes artísticas



Nota Escenografía de la cartilla cementerio de Canterville con las 8 lápidas correspondientes a cada corriente y el relieve de uno de los autores más representativos del movimiento.

De cada lápida se abre una ventana con 6 botones que llevan cada uno a otras páginas: La primera denominada *cuento* donde se narra el origen y aspectos importantes de

la corriente en forma de cuento, tratando de personificar de una forma más animada y fantástica los hechos y personajes que intervinieron en esa época.

El segundo botón denominado *técnica* describe lo más importante de los fundamentos y las técnicas aplicadas en el corriente acompañado de una obra importante respaldando y confirmando lo escrito.

En el tercer botón denominado personajes se encuentran tres de los principales artistas de cada corriente, una reseña corta muestra hacia donde se dirigía su obra artística y cada uno de ellos con un link de extensión a internet para profundizar su biografía y obras.

En el cuarto botón denominado *rompecabezas* se dinamiza el proceso de lectura anteriormente mostrado permitiendo al estudiante cambiar de escenario y no perder el interés interactuando con las obras y retando su intelecto y memoria.

En el quinto botón denominado *museo* encontramos una sala de exposiciones de 360 grados, muestra 10 obras de las más representativas de cada corriente, resaltando un alto grado de percepción visual. Y en el último botón denominado *taller* se presenta un software que permite al estudiante elaborar una composición como resultado de lo anteriormente expuesto con herramientas de fácil manipulación facilitándole la impresión y observación de su creación.

Con el taller termina todo el proceso de la cartilla multimedia después de lo cual el estudiante imprime su ejercicio.

7.5.1.1 El cuento. narración corta a modo de prosa que deja ver siempre la imaginación del narrador y está formado por acontecimientos enlazados cuyo objetivo es mantener el suspenso, hasta que cada uno se resuelve de manera satisfactoria. Las acciones de los personajes que sugieren ideas generales son ejercidas por hombres, animales,

animales humanizados y cosas (Imbert, 1992, p. 40).

La estructura general del cuento se basa en tres partes: principio, nudo y desenlace. El principio describe cuando y donde sucede la historia, el nudo es la parte más significativa y la más larga porque se diferencia el problema y se describen las diferentes acciones y sucesos de los personajes, y por último en el desenlace termina la historia.

El escritor y ensayista Enrique Anderson Imbert describe en una de sus obras como los cuentos se han venido narrando por diferentes culturas a lo largo de la historia con el deseo de contar sus vidas y experiencias, por la necesidad de los adultos de transmitir su sabiduría y conocimiento a los más jóvenes, para conservar las tradiciones y para enseñar valores éticos y morales de la cultura ancestral. Los cuentos se transmitían de generación en generación de forma oral y eran los personajes del cuento los poseedores del conocimiento y la sabiduría y en ellos se reflejaba el temor sentido por el hombre por los fenómenos naturales, pero a medida del pasar del tiempo y del avance de la ciencia el hombre se va dando cuenta que el contenido de estas tradiciones orales son producto de la imaginación del hombre primitivo. Con el transcurso del tiempo los cuentos sufren variadas modificaciones y no llegan a una forma definitiva, las modificaciones varían de acuerdo con tiempo y al lugar, por tanto, hay muchas maneras en que el cuento puede terminar.

En cuanto al origen del cuento no es posible establecer una fecha exacta del inicio de las primeras narraciones, pero si se conoce que los creadores más antiguos de estas creaciones son los pueblos orientales y desde allí se extendieron a todo el mundo, por esto un mismo cuento puede encontrarse en diferentes países.

De esta manera se abre un espacio en esta cartilla multimedia a estos relatos imaginarios cargados de un toque fantástico pretendiendo crear en el lector una respuesta emocional con el fin de dar a conocer la historia y la temática de cada una de las corrientes.

Todos los cuentos son creaciones originales, con personajes, contextos e historias totalmente imaginarios (Figura 6).

Figura 6. El cuento



Nota Escenografía de la cartilla. [Link del cuento](#)

7.5.1.2 Los artistas y la historia. Para ver fundamentos y bases sólidas que les permitan crear y después sustentar su obra, es indispensable para los estudiantes conocer las bases históricas y conceptuales de donde surgen estas corrientes artísticas; en su medida los representantes juegan un papel vital en este proceso pues gracias a ellos surgen estos movimientos, sus respectivas técnicas y pensamientos que guiaron la corriente por un camino que hoy en día permiten analizar cada una de las características que diferencian a una época de otra o a un artista de otro, la historia permite marcar la forma y el estilo, para

poder analizar el pasado y construir un pensamiento hacia el futuro resultado de este conocimiento.

Hoy en día es de gran importancia haber conocido el pasado sobre las teorías e inventos de físicos como Isaac Newton y de Arquímedes quienes contribuyeron a que hoy el ser humano haya pisado el espacio o haya instalado un satélite el cual hoy nos permite conocer todo el universo, comunicarnos y conectarnos más fácil con personas a kilómetros de donde estamos ubicados. La historia está presente en cada creación y esta no viene de la nada viene de la interacción con el mundo, con nuestro alrededor y en estos espacios hay mucha historia, pasado y herramientas que permiten ser renovadas y tomadas para una nueva creación.

La ambientación de este enlace esta adecuada a toda la cartilla muy frio y antiguo con características coloniales en sus marcos para apoyar la noción de historia, aquí se encuentran tres artistas con sus principales relaciones con la corriente, contiene información básica sobre el autor, sus pensamientos y técnicas, en el mismo icono permite enlazar a una página en internet que le brinda la posibilidad al estudiante de conocer aún más sobre su biografía, a la vez permite incentivar la curiosidad del estudiante e interactuar y acceder más fácil a la red y a la información (Figura 7).

Figura 7. Personajes

Nota Escenografía de la cartilla encontrado en el link de personajes

7.5.1.3 La técnica y el arte. En el arte para dar forma a las obras los artistas manipulan materiales y procedimientos, como el manejo del color sobre las superficies, las pinceladas, las formas, los volúmenes, los formatos y los temas, estos procedimientos son diferentes de acuerdo con espacio y la época de cada una de estas corrientes artísticas.

La luz reflejada sobre los objetos, así como el impacto de la realidad en la conciencia, los colores recargados y brutales, líneas distorsionadas y colores agresivos como vehículos de un expresionismo enfurecido; colores extraños, el collage, las pinceladas ondulantes, la yuxtaposición de pinceladas de colores, las sombras en tonos violetas, los ambientes al aire libre, los desnudos, las formas geométricas y hasta los sueños, son la gran variedad de técnicas, sobre las cuales gira el revolucionario arte del siglo XX.

La educación artística como elemento vital en el aprendizaje del ser humano, es una actividad que dinamiza al individuo y se ocupa de llevar a cabo un proceso de construcción a través de pensamientos, sensaciones, percepciones y emociones de este en relación con el medio. Estas expresiones son el camino cruzado por el individuo para llegar al final de un proceso creador, en donde se manifiestan a través de distintos procedimientos técnicos como lo son la escultura, pintura, dibujo, grabado, entre otros.; a lo largo de su experiencia y de su aprendizaje dentro del arte él va conociendo más acerca de estas técnicas y se brinda la oportunidad de experimentar con diferentes materiales, texturas colores, tamaños, superficies, con el único fin de generar y expresar un producto como resultado de un proceso artístico haciéndolo identificarse con sus propias experiencias.

En esta cartilla la técnica tiene un link que conecta con un espacio de ilustración fantástica y narración corta, sintetizando los procedimientos manejados por cada artista en cada corriente, respaldada con la imagen de una obra correspondiente al tema y mostrando los aspectos más importantes del manejo dado a las obras por los artistas.

Por ser este un material totalmente visual era necesario manejar textos teóricos de pocas líneas, refiriéndose a la información más clara y necesaria, sin dejar de tratar puntos importantes explicando y definiendo la aplicación de la técnica. Durante el tiempo de aplicación de la cartilla "*Harry 8 Corrientes del Arte Contemporáneo, Muchas historias por contar*", con los estudiantes de 8 grado del Colegio San Francisco Javier fue claro que el acceso a este link no es complicado, la información allí disponible es clara y fácil de entender sin ser aburrida y complicada, de esta forma en el momento de aplicarla en el taller resulta práctica y divertida (Figura 8).

Figura 8. Las Técnicas

Nota Escenografía de la cartilla encontrado en el link de técnica.

7.5.1.4 El juego y la lúdica. Aunque los videojuegos no son muy aceptados por los docentes como herramienta educativa, se perfilan como el futuro entre los programas multimediales para el desarrollo del conocimiento a partir de la lúdica. El “Eduentertainment” una combinación entre diversión y entretenimiento se ha convertido en el medio pertinente para acceder a la información y en muchos casos, socialización que faculta una triple gratificación: sensorial (visual y sonoro), mental (contexto de la historia) y psíquica cuando se proyecta e identifica con el entorno.

No se trata de que los videojuegos con el sujeto tengan una consecuencia educativa, el objetivo es enseñar deleitando como principio educativo, la diversión nos dará la clave para encontrar las actividades hoy en día capaces de atraer a un joven.

El educador puede ser incentivador o generador de procesos de aprendizaje: usar

videojuegos educativos o darles uso educativo a los videojuegos. En la investigación desarrollada por Mitchell (citada en Bartolomé, 1998, p. 152), encontró que el tiempo promedio de uso de juegos es de 42 minutos por familia, jugando niños y padres.

Principalmente para los jóvenes la computadora fue una herramienta para divertirse por esta razón la lúdica no se puede apartar de ello si lo vamos a utilizar como una herramienta de aprendizaje. Al introducir la multimedia al colegio se está abriendo las puertas a un motor bastante provechoso en las situaciones pedagógicas, en el colegio y en la casa se tiene un espacio donde lo más importante es brindar a los niños “diversiones inteligentes”, ludo educativas sin alienarlos o esclavizarlos, sino para darles una apertura cultural e intelectual.

En una investigación realizada en Estados Unidos, J. David Brooks entrevistó a 973 jóvenes en salones de video-juegos de California meridional. Aunque halló que algunos jóvenes se sentían obsesionados con los juegos, estos constituían una minoría. De hecho, el 50 por ciento aproximadamente, de los muchachos se pasaban jugando menos de la mitad del tiempo que permanecían frente al televisor (Brooks, 1983, p 133, citado en Greenfield, 1999).

En estos términos la educación ya encuentra su provecho con estas herramientas, en el momento de empezar a ver que la computadora brinda la oportunidad de conocer mundos nuevos e inexequibles de alimentarse culturalmente de muchas realidades los cuales los conducen a sí mismo a potenciar el pensamiento y su comprensión del mundo.

La “Eduentertainment” antepone a su palabra la educación, en consecuencia, esto implica poner en práctica la diversión fundamentalmente para lograr el conocimiento deseado. Es fundamental, que los docentes y padres comprendan que la lúdica ocupa un puesto relevante en la educación de sus hijos.

El rompecabezas fue elaborado en flash, permite escoger entre 5 obras, dependiendo de la corriente a la cual se esté ingresando, se convierte en un reto mental y cognoscitivo, por varias razones; primero la imagen puede ser dividida hasta en 5 tamaños distintos, entre más pequeños es más difícil armarlo, si hay más concentración en la imagen mental que tengan de la obra, mayor será la agilidad para armar las fichas.

Así mismo deberá luchar con el tiempo y el número de movimientos hechos al trabajar en él. Igualmente brinda una opción de ayuda la cual explica el procedimiento para empezar a jugar, así ira previamente guiada. Al final las dos últimas opciones de tiempo y porcentaje darán el resultado de su desempeño (Figura 9).

Figura 9. Rompecabezas



Nota Rompecabezas que los estudiantes pueden realizar a partir de lo observado.

7.5.1.5 El museo y la estética. En esta multimedia hay 8 salas de museo, elaboradas en 3D Max y proyectadas en Quick Time, exponiendo 10 obras de las más representativas para cada corriente artística contemporánea, resaltando la exposición de autores como, Monet, Van Gogh, Pizarro, Picasso, Andy Warhol, etc., estas podrán ser identificadas por su nombre encontrado a cada lado de la obra y el nombre del autor en la parte superior.

El estudiante interactúa con la obra acercándose o alejándose de ella, navegar a su alrededor con un ángulo de 360 grados, permitiéndole observar la obra con cuidado y resaltando sus aspectos más importantes.

Siempre, el fundamento de todo arte no es solo su presentación, sino su accesibilidad por la mayoría del público, poniendo una cultura mundial al alcance de todos. La mayoría de los más grandes museos del país y del mundo ya cuentan con páginas web donde se encuentran una variedad de colecciones, dando la posibilidad de navegar y pasear por el espacio cibernético, con un lenguaje totalmente interactivo.

¿Puede esto modificar el sentido estético de los espectadores del arte virtual? Realmente ¿Qué nos ofrecen los multimedia artísticos?, en primer lugar, el poder contemplar como punto de partida para visitar el museo, por esta razón lo ofrecido en cuanto a imagen y resolución debe ser muy buena para el observador, la imagen fija permite apreciar a la perfección y más aún cuando se la puede manipular para que el usuario sea un ente activo y libre.

La multimedia da acceso a múltiples herramientas, por ejemplo, la lupa que posibilita aumentar tanto el detalle como el tamaño para abrir más posibilidades de identificación visual; observando figuras en sus diferentes planos, tramas y técnicas precisas de un paisaje, lo que permite una apropiación desde el sentir del espectador.

Este tipo de muestra artística permitió incentivar, conseguir e investigar más procedimientos que permitan obtener diferentes escalas, destacar la composición, juegos de formas, líneas y oposición de colores.

Hay multimedias dedicadas exclusivamente a esto, entre ellos al “Museo de Orsay o al centro de Georges Pompidou”, donde se multiplican los recursos de animación, para observar desde todos los ángulos, escoger la luz con la que se desea navegar, los cuadros son objetos de muchas manipulaciones, modificando colores, subrayar formas, en fin, todo con objeto de hacer única la experiencia del usuario con la obra, brindándole libertad en la navegación y desplazarse a su antojo en el museo, a su ritmo y con una panorámica de 360 grados.

Son muchas las ventajas que podemos sacar del museo multimedia, y más aún si se visibiliza desde un contexto histórico, social y cultural (Figura 10). Al respecto, Hargreaves (2002, p.52) propone que los adolescentes que pueden acceder a museos o reproducciones tienen una “segunda visión” que los capacita para comprender su trabajo y el de otros e incluso, emplear sus visiones como un punto de partida para construir nuevas creaciones, concibiéndolas desde lo social y cultural.

Figura 10. El Museo de Arte

Nota Escenografía de la cartilla observada al ingresar al link de la sala museo 3D.

7.5.1.6 El taller y la creación. Buscando el resultado de este proceso y después de haber navegado por los diferentes escenarios de la cartilla multimedia, se llega finalmente a la puesta en escena de un proceso de creación en donde el alumno llega a concretar sus ideas. Así como es importante para el ser humano tener herramientas para subsistir en la vida diaria, el artista también necesita de herramientas para plasmar y dar forma a sus creaciones.

Este taller está elaborado con el fin de facilitar esta creación, es un software trabajado en sistemas informáticos como Visual Basic y Java, que permiten crear enlaces para la obtención y manipulación de imágenes prediseñadas y seleccionadas anteriormente, teniendo en cuenta cada corriente, consta de 120 imágenes con fondos de diferente color y cuadro de texto permitiendo al estudiante diagramar libremente su composición en un formato de 15 x 15 cm.

La ambientación de este link está realizada pensando en la sala de una casa del

personaje Harry, el cuadro en la pared es el escenario donde se elabora el trabajo; las imágenes se amplían, se reducen, se mueven y giran, a esto se le adiciona un cuadro para introducir texto con posibilidades de cambios en fuente y color.

Al terminar la composición hay un botón para guardar el archivo con extensión JPG (Joint Photographic Experts Group). La segunda opción de este botón es mandarlo directamente a imprimir con todas las propiedades de configuración que requeridas para cualquier archivo al llevarlo a la impresión (Figura 11).

Figura 11. Taller de creación artística



Nota Se presenta el entorno de trabajo encontrado en el taller.

7.6 Desarrollo de la Fase 4 - Ejecución de la propuesta de acción

Los estudiantes de los grupos de octavo de la institución no conocían nada acerca de la presentación de la cartilla y tampoco se dieron pautas para dar cabida a sacar conclusiones anticipadas sobre esto, lo que se realizó fue una contextualización del tema sobre cómo el arte, a través de la historia, ha hecho parte de la sociedad, a partir de

preguntas y discusiones orales muy cortas con el fin de analizar que tanto los estudiantes tenían presaberes sobre conceptos artísticos, continuo a ello se empieza a motivar para crear la expectativa de conocer más del tema.

Al llevarlos a aula de informática para iniciar la aplicación de la cartilla multimedia había muchas expectativas porque se trataba de algo totalmente nuevo en su proceso de aprendizaje. Al empezar la clase y aun antes de iniciar la presentación, se recordó la socialización anterior.

Se encendieron los monitores dando las pautas para el inicio de la presentación, todos estaban muy atentos, los parlantes casi en el volumen máximo, el sonido era muy fuerte y solo se escuchaba el ambiente de la historia de Harry, pero a ellos no les incomodaba en absoluto porque estaban frente al inicio de una historia desconocida y dispuestos a entrar.

Se empezó a guiar a este grupo de estudiantes hacia una correcta navegación por la cartilla con el fin de llegar a un buen resultado. De las 8 corrientes aplicadas en la cartilla, se dividieron de dos en dos corrientes, para ser vistas en 4 clases.

Como se ha mencionado estos jóvenes son inquietos y muy difícilmente llegan a un punto de concentración que les permita enfocarse totalmente en la realización de sus trabajos y tareas, como lo menciona el Lic. Camilo López: “Ellos trabajan muy bien cuando es algo que atañe con su vida, con su momento histórico, cuando es algo que no comprenden, el estudiante pierde totalmente el interés”; y esta vez todo ese movimiento constante al que están acostumbrados todos los días en las horas de clase se cambió por un bloque de 90 minutos de completa concentración y silencio, tan solo el clic del ratón se escuchaba repetidas veces por todo el salón.

Era bastante evidente el interés y la curiosidad observando este material, ellos

resaltaban el hecho de ser corto y básico el tema expuesto, su mayor interés se vio reflejado en el momento de llegar al rompecabezas porque logró poner retos y desafíos al conocimiento previamente leído, después de esto el taller permitió generar creación con ciertos puntos de partida y bases tomadas de lo anterior (Figura 12).

Figura 12. Sala de Informática



Nota Corresponde al lugar donde se realizaron las actividades de la fase 4.

Si bien es cierto los estudiantes pueden explorar cada uno de los contenidos libremente, esto no quiere decir que estén sueltos, se relacionan entre si convirtiendo este material en una cartilla integral que crea en el estudiante la necesidad de conocer y observar todo el contenido de ella.

Fue evidente cuando los estudiantes retornaron a lo ya visto para reforzar contenidos, buscando la información para ser más eficientes en links que requerían de su intervención, por ejemplo, para realizar el taller, aunque ya habían revisado el museo, regresaron a observarlo detalladamente para tomar guías que los conduzcan a la realización de su trabajo. En su creación fue necesario tener en cuenta el material teórico y visual presente en la cartilla como el museo, el juego, la técnica los cuales contribuyeron a la consecución de sus ideas; se pudo observar en más de uno la dificultad para exponer sus

ideas en la propuesta artística como resultado de la cartilla, de esta manera fue necesario la guía del docente para incentivarlos y conducirlos hacia una buena conceptualización de sus ideas y al máximo aprovechamiento de los recursos utilizables en la cartilla (Figura 13).

Figura 13. Aplicación de la cartilla



Nota Se observa a los estudiantes en la aplicación de la cartilla multimedia.

Una vez expuestos los 8 temas designados para el grupo y elaboradas sus obras digitales, se pasa a la exploración de recursos artísticos que les permitiera construir una obra plástica resultado del análisis de los contenidos aprendidos y su posición crítica frente a los problemas sociales que trastocan su realidad. Para ello se recuerda como las manifestaciones artísticas han marcado trascendentalmente la historia con sus conceptos y técnicas estilistas; de esta manera se invita a los estudiantes a identificar un tema de problemática social sobre el cual quieren trabajar y una corriente de las que más le complementa su idea, para comunicar y expresar a través de su obra todos los elementos cognitivos y plásticos que adquirieron en el camino.

Al saber que sus trabajos iban a ser expuestos al público en general, por iniciativa propia, sintieron la necesidad de profundizar sus conocimientos para saber que decir ante los demás.

7.6.1 Exposición de los trabajos realizados por los estudiantes

El software permitía que los estudiantes pudieran realizar composiciones de acuerdo a un mensaje elegido a voluntad, pero con una estética correspondiente con cualquiera de las 8 corrientes expuestas en la cartilla. Esto no quiere decir que al estudiante se le diga que hacer, sino que se le de herramientas para expresar lo aprendido.

Los estudiantes realizaron sus trabajos en grupo, escogiendo el tema social y la corriente, pero su elección frente a la obra que querían exponer era totalmente libre, después de haber seleccionado una composición por estudiante, se organizaron. En clase al finalizar el periodo se elaboró un diseño en formato reducido y después de terminarla a color se realizó a escala en un panel de cartón un mural, dibujado en lápiz y con pinturas vinílicas (Figura 14).

Figura 14. Propuestas elaboradas por los estudiantes

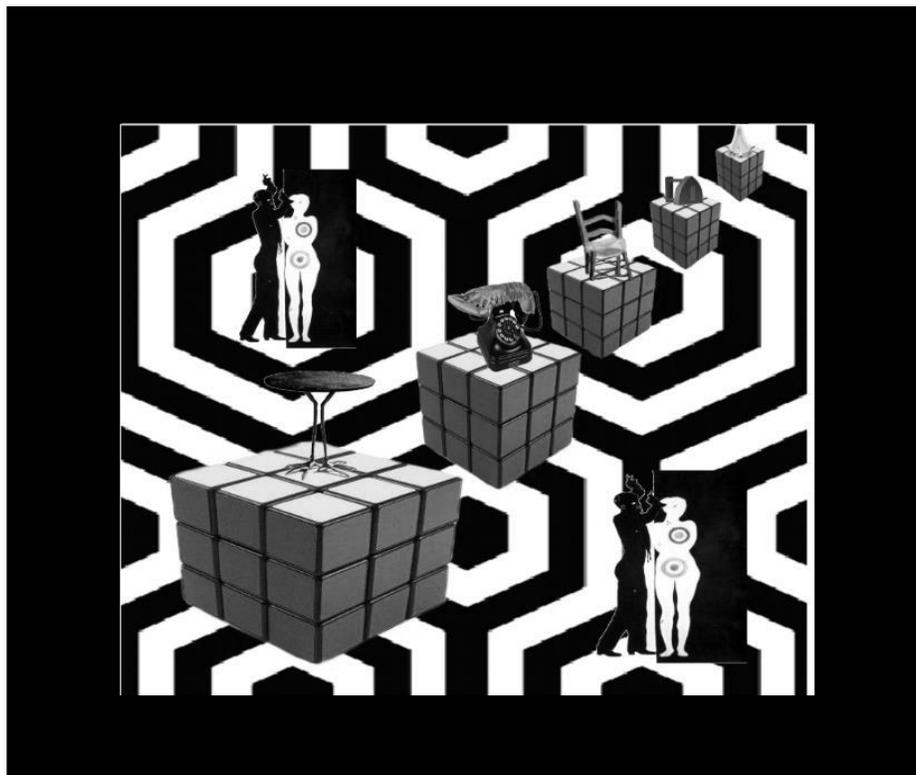


Nota Se observa a los estudiantes elaborando y exponiendo los trabajos a partir del uso de la cartilla multimedia.

Para la semana de talentos se escogió las mejores propuestas y se expuso en caballetes y mesas sus obras, con su respectiva ficha técnica con los datos de la Corriente, Autor, Título de la obra, Técnica y Dimensiones.

7.6.1.1 Obras artísticas. A continuación, se muestran las obras realizadas y presentadas por los estudiantes para la semana de talentos.

7.6.1.1.1 Surrealismo



HARRY 8 CORRIENTES DEL ARTE

“MUCHAS HISTORIAS POR CONTAR”

NOMBRE: Esencial House

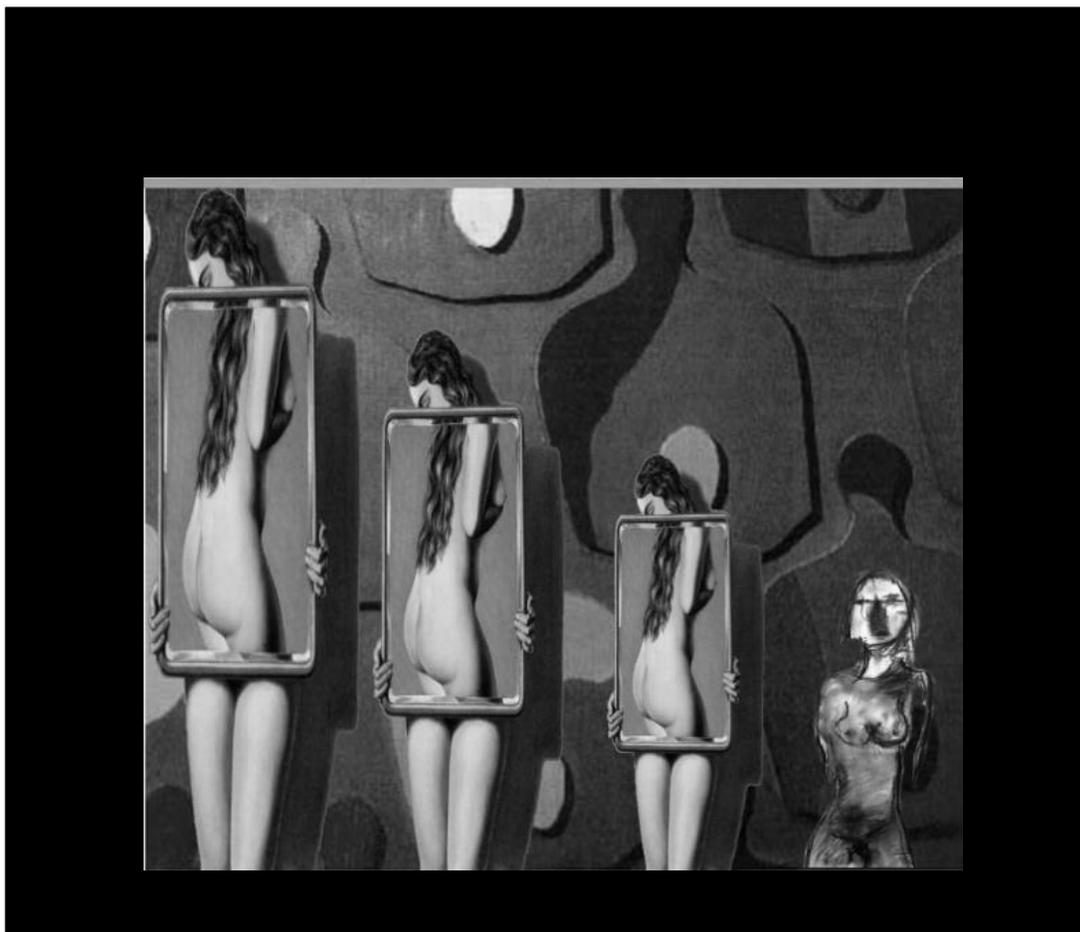
AUTOR: Juan Fernando Viteri

CORRIENTE: Surrealismo

MEDIDAS: 14.5 x 12.5

TECNICA: Arte digital

7.6.1.1.2 Simbolismo



HARRY 8 CORRIENTES DEL ARTE

“MUCHAS HISTORIAS POR CONTAR”

NOMBRE: Belleza femenina

AUTOR: Daniela Vega

CORRIENTE: Simbolismo

MEDIDAS: 14.5 x 12.5

TECNICA: Arte digital

7.6.1.1.3 Expresionismo



HARRY 8 CORRIENTES DEL ARTE
“MUCHAS HISTORIAS POR CONTAR”

NOMBRE: Sin titulo

AUTOR: Valentina Agreda

CORRIENTE: Expresionismo

MEDIDAS: 14.5 x 12.5

TECNICA: Arte digital

7.6.1.1.4 Impresionismo



HARRY 8 CORRIENTES DEL ARTE

“MUCHAS HISTORIAS POR CONTAR”

NOMBRE: Sueño triste

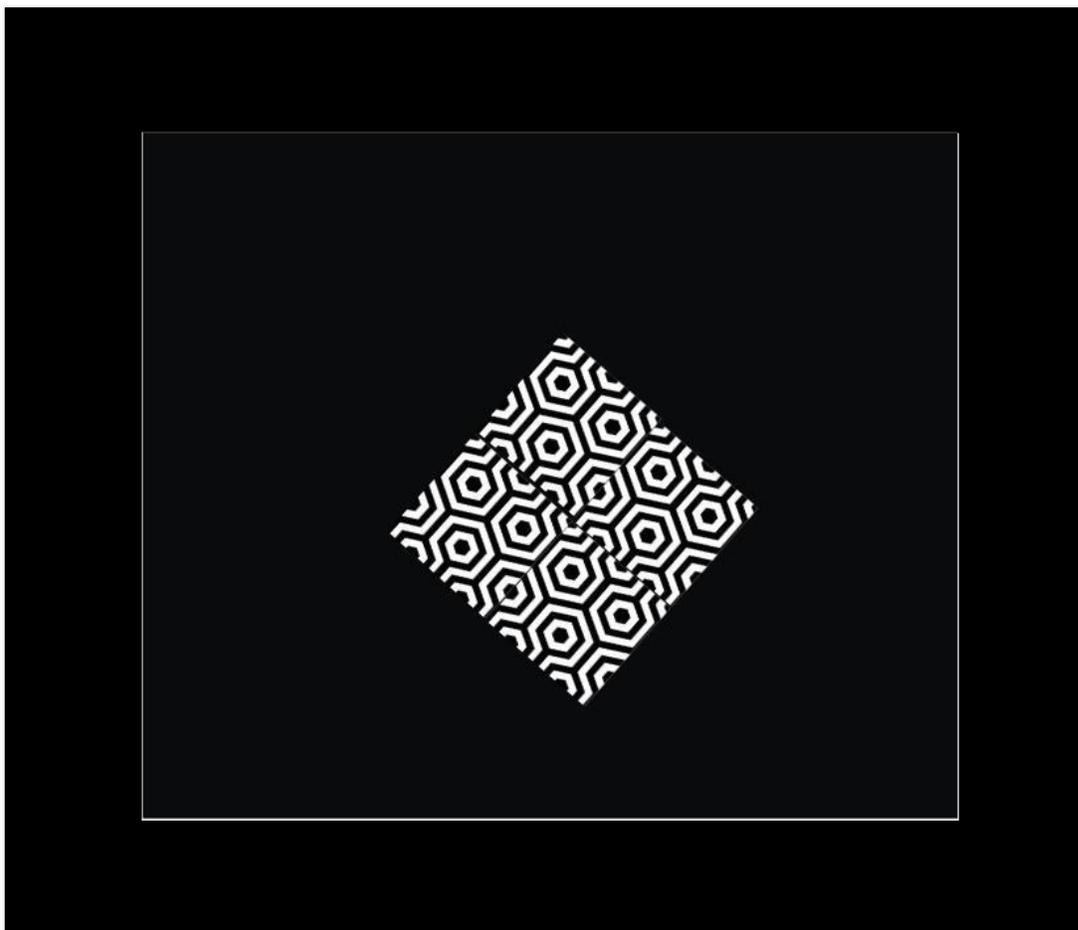
AUTOR: Andrés Villamil

CORRIENTE: Expresionismo

MEDIDAS: 14.5 x 12.5

TECNICA: Arte digital

7.6.1.1.5 Abstraccionismo



HARRY 8 CORRIENTES DEL ARTE

“MUCHAS HISTORIAS POR CONTAR”

NOMBRE: Soledad desesperada

AUTOR: Daniel Acosta

CORRIENTE: Abstraccionismo

MEDIDAS: 14.5 x 12.5

TECNICA: Arte digital

7.6.1.1.6 Cubismo



HARRY 8 CORRIENTES DEL ARTE

“MUCHAS HISTORIAS POR CONTAR”

NOMBRE: Las expresiones en líneas

AUTOR: Alejandra Chacón

CORRIENTE: Cubismo

MEDIDAS: 14.5 x 12.5

TECNICA: Arte digital

7.6.1.1.7 Dadaismo



HARRY 8 CORRIENTES DEL ARTE

“MUCHAS HISTORIAS POR CONTAR”

NOMBRE: El ojo de la vida

AUTOR: José David Torres

CORRIENTE: Dadaismo

MEDIDAS: 14.5 x 12.5

TECNICA: Arte digital

7.6.1.1.9 Pop - art



HARRY 8 CORRIENTES DEL ARTE

“MUCHAS HISTORIAS POR CONTAR”

NOMBRE: El idiota

AUTOR: Andrés Felipe Enriquez

CORRIENTE: Pop - Art

MEDIDAS: 14.5 x 12.5

TECNICA: Arte digital

Después de elaborar la presentación de sus obras, cada uno realizó un escrito sobre la relación de esta con la corriente y sus ideas expuestas; fue una redacción bastante provechosa en nuestro análisis, de ahí surgieron textos literarios inesperados con conceptos bien fundamentados, obras expuestas a modo de narración y cuento que potencializaban aún más su creación.

7.6.1.2 Obra y Texto

- La belleza

Quise hacerle desde la mujer porque es lo más lindo he importante de la vida y es una parte fundamental para todos nosotros.

La mujer sea como sea es hermosa en cualquier tamaño o forma, siempre va a reflejar la belleza y ternura, es una creación a imagen y semejanza y resultó siendo algo esencial para toda la humanidad.

Aquí trato de expresar una idea que tengo sobre la mujer que tanto para mí y para todos, la mujer es algo hermoso.

7.6.1.2.1 Impresionismo



HARRY 8 CORRIENTES DEL ARTE

“MUCHAS HISTORIAS POR CONTAR”

NOMBRE: La Belleza

AUTOR: Ma. Camila Ruiz

CORRIENTE: IMPRESIONISMO

MEDIDAS: 14.5 x 12.5

TECNICA: Arte digital

- Tan simple, pero fuerte como el tiempo

Realice esta imagen del surrealismo porque me parece que con este se puede explicar lo que no se puede ver pero que se siente donde se mezcla tu realidad, tú, yo y lo que no está a tu alcance.

Llevamos nuestra vida a toda velocidad, pero es por esas pequeñas horas, minutos y segundos que vivimos nuestra vida, donde este pequeño círculo con números que maneja nuestros momentos, nos rodea a cada instante modificando cada uno de nuestros movimientos, es él, el que está ahí y conocer lo que está pasando lo que solo tu sueles conocer y claro por supuesto el, está ahí sin falta, hasta cuando todo es calma y solo se busca el descanso.

Un transparente espejismo que lleva a soñar algo que no puedes ver, pero puedes sentir.

7.6.1.2.2 Surrealismo



HARRY 8 CORRIENTES DEL ARTE

“MUCHAS HISTORIAS POR CONTAR”

NOMBRE: Tan simple pero fuerte como el tiempo

AUTOR: Sara María Eraso

CORRIENTE: Surrealismo

MEDIDAS: 14,5 x 12,5

TECNICA: Arte digital

- Tres cabezas pensantes

Tres cabezas pensantes está basado en mi gusto, en como veo las cosas: mi perspectiva frente a esto es de una obra controversial que busca la atención de los demás, con la utilización de objetos cotidianos de nuestras vidas, que tal vez los vemos como una obra de arte hecha con algún fin, pero lo que mi obra busca darle la vuelta y convertirla en algo irracional, algo que no tiene belleza, pero para mí es arte.

Es algo ilógico, pero tiene un significado lleno de pensamientos irónicos rodeados de imaginación y de imperfección de lo absurdo, que tengan tres cabezas en esos cuerpos tal vez tan delgados a la proporción de estas.

Se dispone de un concepto de arte que rompe los esquemas tradicionales al integrar objetos cotidianos en medios de expresión plásticos; por ejemplo: Man Ray, Marcel Duchamp o Kurt Schwitter, realizaron obras empleando armazones de alambre, cartón, madera, objetos rotos como pases de autobús, suelas, colillas de cigarrillos e incluso envolturas de queso para desarrollar sus collages.

Así hay que utilizar nuestros pensamientos como nuestra imaginación, nuestra voluntad de expresar el mundo multidimensional de imaginación y sueño que cada persona lleva por dentro, aunque no salen porque causan escándalo y duras críticas de los duros del arte racional y los que han seguido la pasión del arte y la siguen promoviendo así.

7.6.1.2.3 Dadaísmo



HARRY 8 CORRIENTES DEL ARTE

“MUCHAS HISTORIAS POR CONTAR”

NOMBRE: Sin título

AUTOR: Laura María Estrada

CORRIENTE: Dadaísmo

MEDIDAS: 14.5 x 12.5

TECNICA: Arte digital

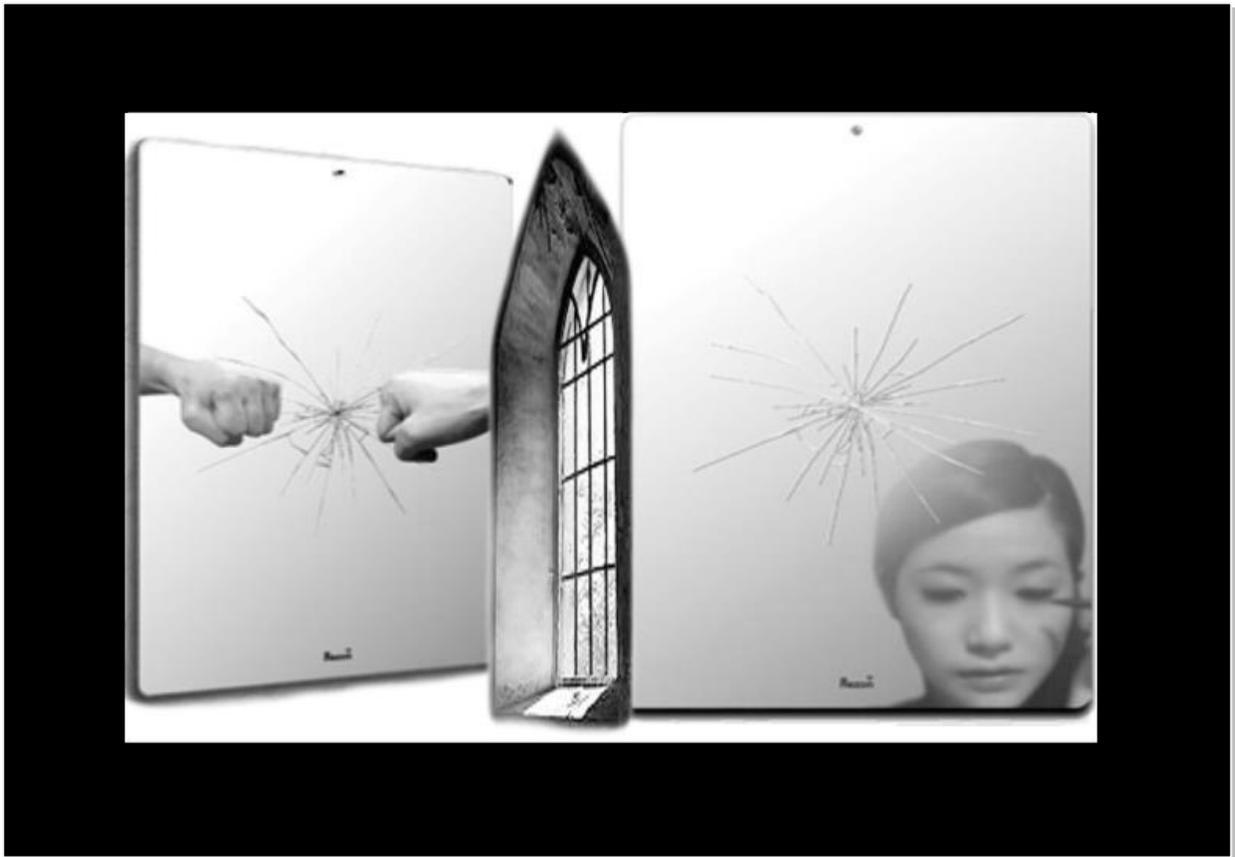
- El golpe del espectro

Jack un hombre quien había amado mucho a una mujer debido a muchas circunstancias y al alcohol, un día en la noche la mato. Al amanecer la miro y no se acordaba de nada, llevo la policía y se lo llevaron.

Pasaron los días, meses y todas las noches Jack al mirarse al espejo, ella se le aparecía como un fantasma. Jack desesperado fue donde un psicólogo para saber lo que le pasaba, pero él le dijo que era su propia conciencia que no lo dejaba tranquilo.

Un día en la noche lluviosa, oscura, con truenos y centellas Jack quiso volver a mirarse en el mismo espejo y nuevamente la volvió a mirar. Jack al sentir tanta desesperación le pego al espejo y ocurrió algo inesperado, apareció una ventana la cual en ella había muerto, ella le hablo diciéndole que no se desesperara tanto y le pregunto porque ella había tenido que pagar por los errores de él, si lo único que había hecho era quererlo, pero lastimosamente él había acabado con todo eso, pero a pesar de todo ella siempre lo va a querer esté donde esté. Desde esa noche ella ya no se le volvió a aparecer y Jack ahora vive tranquilo.

7.6.1.2.3 Abstraccionismo



HARRY 8 CORRIENTES DEL ARTE

“MUCHAS HISTORIAS POR CONTAR”

NOMBRE: El golpe del espectro

AUTOR: Ma. Valeria Fajardo

CORRIENTE: Abstraccionismo

MEDIDAS: 14.5 x 12.5

TECNICA: Arte digital

Esto nos confirma que el interés de los estudiantes por sus creaciones va mucho más allá de obtener una calificación, como lo afirma Hargreaves en su planteamiento: Es un indicio que los alumnos de bachillerato se preocupan mucho más de la interpretación, o sea, de cómo comprender lo que está ahí para generar una serie de versiones y seleccionar la más satisfactoria o poderosa (Hargreaves, 2002. p. 53)

Dichos conceptos que fueron expuestos en el salón de clases resultaron ser bien aprovechados por los estudiantes, cada uno contaba el procedimiento de elaboración de su composición y cuales habían sido las bases conceptuales para construirla en cuanto a técnica específica de la corriente y la idea personal plasmada en la misma. Era notorio el cambio que estaban teniendo estos conceptos de arte en los estudiantes y como ahora los podían dominar desde su propio punto de vista en base al trabajo realizado. Es evidente que su conceptualización depende en gran medida de lo que percibe y analiza en su contexto y aula de clases, Jhon Matthews alude de lo siguiente:

El grado en que los niños sean capaces de desarrollar la promesa inicial de sus primeras descripciones visuales y se basen en ellas para formar descripciones de un mundo observable, puede depender en gran medida del tipo y la calidad de los cuidados y la educación que reciban. (Matthews, 2002. p. 278)

La imaginación no tuvo límites, composiciones de todo tipo construidas con variadas imágenes y fondos de colores o representaciones de obras universalmente reconocidas recreadas en versiones libres que describían el concepto original, como por ejemplo, Las señoritas de Avignon una de las composiciones cubistas recreada en base a la obra de Picasso y con un texto literario consultado a fondo y fundamentado en la misma (Figura 15).

Figura 15. Las Señoritas de Avignon

Nota Obra realizada por María Belén Cabrera Grado 8°

Estos textos literarios, no pensados dentro de la propuesta final de la presentación de la cartilla iban más allá de un simple escrito y de la información propuesta en clase. No obstante; fue de gran provecho construirlos, porque permitió a los alumnos consultar mucho más de lo presentado y ser más conscientes de las ideas a transmitir, además reconocieron la parte conceptual de cada corriente en la narración: la técnica trabajada, los colores, los temas utilizados por los autores para elaborar sus obras y las referencias de cada uno de estos en sus creaciones, de ahí el resultado de sus composiciones. La interacción con el juego y el museo permitieron reconocer muchos aspectos técnicos y visuales para proyectarlos y aplicarlos en sus obras.

Finalmente, estas obras de arte fueron expuestas en el Colegio San Francisco Javier, esta muestra fue denominada “Exposición de Talentos, Cartilla Multimedia Harry 8 Corrientes del Arte” (Figura 16).

Figura 16. Exposición artística

Nota Muestra de la exposición de producciones realizadas durante la semana de talentos.

Se presentó delante de directivos y docentes del colegio, familiares y alumnos. Después de esto quedo abierta a todo público. La apertura fue bien recibida por el público, fue satisfactorio tanto para el alumno en posición de artista exponente como para el público como espectador; el coordinador académico en su agrado a esta exposición reafirmó el apoyo a los nuevos procesos pedagógicos, los docentes evidenciaron el resultado del proceso pedagógico multimedia observando nuevas posibilidades en la educación, participes de una exposición de arte a la altura de cualquier exposición reconocida, observando en los estudiantes aptitudes que normalmente no se evidencian y no se

aprovechan, por eso los alumnos se manifestaron con el interés y el ánimo de su logro alcanzado.

Los resultados indican que la incorporación y el uso de la cartilla que emplea herramientas TIC, mejora sustancialmente la práctica educativa, abriendo nuevos horizontes, a partir de estrategias innovadoras, contextualizadas y significativas.

Los recursos didácticos digitales son similares a los presentados en clase, pero innovan al incluir entornos que integran la comunicación y la amplían, pues es posible procesar y transmitir grandes paquetes de información con menos limitaciones de tiempo, costos y espacio.

Según Coll los recursos semióticos actúan como mediadores tanto de los procesos individuales (intrapicológicos o intramentales) del aprendiz, como de los procesos comunicativos y sociales (interpsicológicos o intermentales) implicados en el aprendizaje intencional, pero esta función mediadora varía en función de las propiedades específicas de cada uno de ellos (2009, p.9).

Por eso las herramientas digitales forman parte de un proceso innovador en la enseñanza aprendizaje , permitiendo en el docente tener las herramientas necesarias para que el aprendiz pueda interactuar con la realidad y así mismo aprender de ella, se convierte en constructor de su propio conocimiento .

8. Análisis financiero

Tabla 2. Análisis Financiero

ACTIVIDAD	COSTO	BENEFICIO
Diseño del programa	\$ 4.500.000.00	Facilita el diseño y desarrollo de actividades o experiencias pedagógicas encaminadas a la búsqueda innovadora de motivar y alcanzar la interacción virtual de los estudiantes en búsqueda de un aprendizaje más significativo.
Software	\$ 700.000.00	Posibilitar la interacción y comunicación entre el equipo y los estudiantes. La creación digital de los diferentes comandos e instrucciones que fueron procesados por la computadora, y que con su ejecución facilitaron la interacción equipo – estudiante.
Animación	\$ 500.000.00	Facilita la creación y movilidad de las imágenes mediante la utilización de herramientas digitales; estas conjuntamente con el sonido permitieron dar paso a los contenidos digitales presentados a los estudiantes.
Varios	\$ 200.000.00	Complementaron la ejecución de los procesos tecnológicos, teóricos y prácticos de la propuesta.

Nota Esta tabla indica la inversión presupuestada para la investigación, diseño y ejecución de la propuesta.

9. Conclusiones y recomendaciones

9.1 Conclusiones

Para llamar la atención del estudiante en todas las áreas pedagógicas es necesario estimularlo produciendo una reacción en él, y a su vez incentivarlo a trabajar en la construcción de su propio concepto y criterio. La docente de artes evidencio que dentro de su desarrollo es importante el uso de la multimedia como herramienta eficaz en su aprendizaje, porque los estimula visiblemente.

Los medios tecnológicos digitales brindan la posibilidad de aprender de manera dinámica y didáctica, y de recorrer el conocimiento adaptando a su propia manera de pensar, sentir y actuar. Como un ser con un organismo, una mente, un cuerpo autónomo, el estudiante es capaz de encontrar sus propias maneras de captar la información, usarla y aplicarla a sus necesidades particulares.

Los estudiantes, son una cultura nueva y el entorno visual de la aplicación fue trabajado para que ellos se sientan identificados como en su medio, vinculando la tecnología digital con el arte como una manera de aprendizaje del arte.

La multimedia resultó de gran agrado para la mayoría de los estudiantes por su diseño, animación y presentación, su fácil sistema de navegación brindó a los estudiantes la oportunidad de ir conociendo el tema paso por paso y de una forma no lineal, cada uno de los contenidos están relacionados de tal manera que su aprendizaje no depende de una continuidad cronológica, por el contrario, cada quien construye una continuidad de modos alternativos.

Este material pedagógico facilitó y motivó a los estudiantes para aprender y reconocer el arte contemporáneo. Su navegación autónoma por la multimedia hizo del aprendizaje una actividad más ágil, los estudiantes concluyen que la cartilla multimedia “Harry 8 corrientes del arte contemporáneo, muchas historias por contar”, es un material interesante, entendible y concreto, porque miran en él un material de apoyo para la construcción sus trabajos artísticos.

El objetivo de la materia de artes es que el estudiante reconozca que sus sentimientos e ideas tienen la forma necesaria para llegar a convertirse en una obra de arte.

El lenguaje multimedial resultó ser bastante eficiente para estimularlos, el dinamismo en los contenidos de la cartilla permitió que pudieran usar la información de forma creativa y recrear los contenidos desde su propio reconocimiento, experiencia y capacidad.

Para los estudiantes es más fácil entender un tema teórico cuando este se puede contar también con imágenes, esta asociación permitió comprender mejor el tema; el poder llevar un espacio real a la animación como en el museo dentro de esta cartilla, lo hace muy significativo y de gran relevancia, ellos concluyen que es una manera didáctica e innovadora de aprender a observar el arte haciéndolo simple vista más ágil, más comprensible y ya no tan aburrido.

Igualmente, la utilización de un recurso fantástico como el cuento, (que generalmente se trabaja con niños) se presentó de manera diferente a la tradicional y diseñado para que los adolescentes de octavo grado vean en el cuento un medio interesante y eficaz para aprender, conocer los aspectos básicos y así extraer los puntos más importantes dentro del contenido para el desarrollo de la aplicación multimedia.

A través de una entrevista abierta, se observó que, gracias a la aplicación de esta

cartilla, ellos alcanzaron un mejor nivel de aprendizaje sobre el tema y su aplicación en la elaboración de propuestas originales.

Se analizó la situación del docente frente a la incursión de sus procesos pedagógicos en la materia de artes y al estudiante frente a su aprendizaje en estos procesos, se encontró que había cierta frustración en el docente porque en ciertos momentos el estudiante no respondía a los logros propuestos o no estaba interesado en lograrlos.

Frente a la incursión de los medios tecnológicos digitales, el Lic. Camilo López expone que definitivamente la pedagogía del arte debe tener una revisión total, un cambio y una renovación que permitan que el estudiante pueda aprender más eficazmente.

Para el profesor de informática Jose Ortega, la cartilla fue muy creativa: en ella encuentra bastante color, imágenes y movimiento lo que permite que sea dinámica, menos aburrida para los estudiantes, porque los mantiene siempre atentos y en continuo cambio. Sin embargo, a pesar de que la docente considera igualmente un punto a favor el uso de las TIC en el aprendizaje, existe cierto temor o límite a la parte técnica, porque considera que aún no es fácil manejar todas las clases bajo este medio.

Se elaboró un piloto de herramienta virtual para estimular el aprendizaje en los estudiantes de octavo grado del Colegio San Francisco Javier, con su aplicación se observó el creciente interés frente al tema propuesto.

Los conceptos sobre la calidad del entorno multimedia desde artes y desde informática son muy distintos pero complementarios; mientras en artes se evalúa y valora la parte humana, en informática se observan los recursos técnicos que facilitan el proceso. Sin embargo, los dos puntos de vista coinciden al decir que la multimedia favorece un aprendizaje significativo a través de un contenido visualmente interesante, fácil y práctico de manejar.

Uno de los objetivos logrados con los estudiantes fue identificar las escuelas de arte. El acceso a la historia les abrió un campo de visión amplio permitiéndoles reconocer muchos aspectos importantes.

Ahora son capaces de conocer de una forma práctica, las técnicas específicas de cada corriente y establecer las diferencias en la forma de trabajar entre una y otra. La imagen de una obra específica y el texto que describe cada corriente es el soporte que tienen los estudiantes para elaborar su propuesta. De esta manera, el diseño de las herramientas multimedia y su lectura consciente, les permitieron a los estudiantes exponer con seriedad los conceptos y técnicas abordadas en cada corriente.

El lápiz, el papel y los pinceles han sido una constante en la aplicación de los talleres de la clase de artística para los estudiantes de grado Octavo, pero esta vez resultó novedoso realizar un trabajo usando solo el mouse y una gran cantidad de formas (figuras, texturas, colores, tonos, textos) ofrecidas por la aplicación, los cuales podrán ordenar deliberadamente de acuerdo a sus nuevos saberes.

Toda obra de arte debe ser un medio de comunicación con el mundo y esto se hace notable en la multimedia al final de proceso, cuando ellos logran plasmar sus ideas a través de un arte que permite ser expuesto ante un público que desconoce la teoría pero que evidencia un concepto, una idea y una expresión en cada obra.

9.2 Recomendaciones

Es necesario que la propuesta se enfoque, no solo en incentivar el aprendizaje de los estudiantes, sino también el mostrarle al docente que existen otras maneras de llegarle al alumno y otras herramientas con las que pueden contar en su materia, para que, a su vez, el espacio en el aula sea mejor aprovechado.

Es necesario que el docente tenga un punto de vista sensible y humano frente a su labor como guía de estos procesos.

Es necesario capacitar a los alumnos para que puedan manejar mejor los programas utilizados.

Si bien es cierto que hay muchas herramientas que permiten aumentar sus posibilidades comunicativas, se seleccionaron las más adecuadas para nuestro propósito que ayudarán no solo a comunicarse, sino también a construir y formar ideas para mejorar su expresión y comunicación, desde unas bases sólidas, entre las cuales están el cuento, el museo, el juego y el taller.

Los docentes necesitan una capacitación adicional para trabajar en equipo, porque a partir de los conocimientos que poseen pueden darle una transversalidad al uso de las TIC para elaborar herramientas multimedia, donde las ideas innovadoras de cualquier docente puedan verse complementadas por las habilidades tecnológicas digitales de la docente de informática.

10. Referencias

- Aguilar, D, Morón, A. (1994) España Multimedia en educación. Comunicar, núm. 3. 81-87 p. Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal **ISSN:**1134-3478.
- Amos Comenio, J. (1986) Didáctica Magna. Ediciones AKAL. Cap. XVI. 271 p. **ISBN** 84-7600-098-7.
- Araya, V., Alfaro, M., Andonegui, M. (2007) CONSTRUCTIVISMO: ORIGENES Y PERSPECTIVAS Revista de Educación Laurus, vol. 13, núm. 24. 76-92 pp. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. **SSN:** 1315-883X
- Armas, M. (2019). Hacer fluir el aprendizaje. INFAD Revista de Psicología. 2(1). 299-310.
- Bartolomé P. A. (1998). Sistemas multimedia en educación. Madrid: Horsori, p.52
- Becerra Taita, S. P. (2019). La multimedia como estrategia pedagógica para fortalecer las competencias comunicativas y ciudadanas en los estudiantes. (Tesis de maestría). Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, Duitama.
<http://repositorio.uptc.edu.co/handle/001/2948>
- Bowen, D. H., Greene, J. P., & Kisida, B. (2014). Learning to think critically: A visual art experiment. Educational Researcher. 43 p. **ISBN:** 0013-189X.
- Bueno, I. Sierra, J. Monrroy, S. (2016). Análisis del uso de las tecnologías TIC por parte de los docentes de las Instituciones educativas de la ciudad de Riohacha. Vol. 22, núm. 2, pp. 50-64. Revista Omnia. Universidad de Zulia. **ISSN:** 1315-8856
- Brooks, B. (1983) Ponencia presentada en el congreso sobre video – juegos y

desarrollo humano, un programa de investigación para los años 80. Harvard Graduate School of education. Mayo 1983. Citado en Greenfield, P.(1984) El niño y los medios de comunicación. Ed.Morata (1° Edición)

Coll, C. (2009). Aprender y enseñar con las TIC: expectativas, realidad y potencialidades. Recuperado de:

http://www.ub.edu/ntae/dcaamtd/Coll_en_Carneiro_Toscano_Diaz_LASTIC2.pdf.

Capasso, V. Jean, M. (2013). Las TIC en las propuestas de educación artística una reflexión desde la cultura visual contemporánea. Question Vol. 1 Núm. 38 18-0 p.

Carol. Kamin (2005) MS Project L.I.V.E. Consortium Director. Ed. University of Oregon Research and Training Center. Recuperado de:
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED464921.pdf>

Cavas, D. (2011). Definición de las variables, enfoque y tipo de investigación. Recuperado de: <https://docplayer.es/13058388-definicion-de-las-variables-enfoque-y-tipo-de-investigacion.html>.

Congreso de Colombia. (8 de febrero de 1994) Artículo 20 (Objetivos Generales de la educación básica). Ley General de Educación. (Ley 115 de 1194). Recuperado de: <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php.LeyGeneraldeEducacion.,familiasociedad>.

Constitución política de Colombia. LEY 115 DE 1994 y con la Resolución 2343 de 1996.

Dislen, G. (2013). The reason of lack of motivation from the students' and teachers' voices. The Journal of Academic Social Science. 1(1). 35-45.

Dondis, D. (2017). La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual, Capítulo 8. Las artes visuales/función y mensaje. Editorial GG **ISBN/EAN:**

9788425229299.

Entrevista abierta realizada al profesor Juan Carlos Conto, Docente Facultad de Artes. Universidad de Nariño. Realizada en febrero 5 de 2015. San Juan de Pasto.

ESNER, Eliot (2004). El Arte y la creación de la mente. Ediciones Ibérica. S.A. 45p. **ISBN** 978-84-493-3698-0

Iglesias, O.- Ind, N.(2016).Quiero ésta marca.Como construir marcas deseables. Editorial Libros de Cabecera.S.L. **ISBN**: 978-84-946600-2-3.

Giráldez, A y Pimentel, L. (2021). Educación artística, cultura y ciudadanía. De la teoría a la práctica. **ISBN**: 978-84-7666-231-1.

Hernández, R. (2017). **Obra**: Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. Vol.5, núm.1, 325 – 347 p. Universidad San Ignacio de Loyola. Revistas de Psicología Educativa. **ISSN** 2307-7999 e-**ISSN** 2310-4635.

Hermida, A.L., 2019. La exploración de los sentidos en Montessori. Internacional Montessori. Institute Barcelona. Recuperado de: <https://montessorispace.com/blog/la-exploracion-de-los-sentidos-en-montessori>.

Lanuza, F., Rizo, M. y Saavedra, L. (2018). Uso y aplicación de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Revista científica de FAREM-Estelí. 7(25). 16-30.

Lourenco, J.M., 1998. El significado de actividades artísticas. Argentina: Vilamala P.33.

López Bosh, María Acaso (1998). Nuevas tecnologías en la didáctica de la expresión plástica. Universidad Complutense de Madrid. 508p. **ISBN** 84-669-0909-5.

Mayer, M. (1983) Just grandma and me. Living books. A random house. Broderbund company. Recuperado de: <https://archive.org/details/JustGrandmaAndMeV11>.

Ministerio de Educación Nacional. (2004). Una llave Maestra las TIC en el aula.

Periódico Altablero (29). Recuperado de

<https://www.mineducacion.gov.co/1621/article87408.html>.

MEN. (2010) Orientaciones pedagógicas para la educación artística en Básica y Media. Bogotá-Colombia: s.n. 80 p.

Ministerio de Educación Nacional. (2017) Lineamientos curriculares Educación Artística.

Ministerio de Educación. (14 noviembre 2022). Una llave maestra: Las TIC en el Aula. Recuperado de <https://www.mineducacion.gov.co/1621/fo-article-87408.pdf>.

Montesinos L. A. (2015) Arte y tecnología. herramientas conceptuales, cambio y evolución a través de espacios significativos en la primera década del siglo XXI.

Moreira, P. (2019). Las TIC en el aprendizaje significativo y su rol en el desarrollo cognitivo de los adolescentes. Revista de ciencias humanísticas y sociales. 4(2). 1-14.

Morrison, G.S. (2005). Educación Infantil. 9^{na} ed. Madrid - España: Pearson Educación S.A., 64 p. **ISBN:** 84-2005-3903.

Ohler, J. (2016). El arte es ahora la cuarta R. Recuperado de <https://eduteka.icesi.edu.co/articulos/ohler-la-4ta-r>.

Pagola, L. (2008) Arte y tecnología: una relación dialéctica. Apunte del seminario Arte mediado por tecnologías de la Maestría en Procesos educativos mediados por tecnología – CEA – UNC

PIAGET, (1983); Ferrari, Pinar y Runions, 2001, p. 198

Pierre, J. (2002). Escuela y multimedia. Carrier. Editorial Siglo XXI. Francia. 80p. **ISBN:** 9682323452.

Pina, A. (1998) Sistemas Multimedia en Educación. 7-9P. Madrid. Edit. HORSORI. **ISBN:** 84-95027-06-2.

Portalés Ricart, C. (2008). Entornos multimedia de realidad aumentada en el campo del arte Universitat Politècnica de València. 508 p. **ISBN:** 978-84-686-6064-6.

Restrepo, I. (2012). Arte digital y educación artística: emergencia de nuevas prácticas pedagógicas en la ciudad de Medellín. Edición núm. 36, 104-126 pp. Revista Virtual Universidad Católica del Norte. Fundación Universitaria Católica del Norte. **ISSN:** 0124-5821.

Ronderos, M.E. y Mantilla, M.T. (1997). Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN), lineamientos curriculares para educación artística, el arte, la estética y la educación artística. 180 p.

Ruiz, G. (2013) La teoría de la experiencia de John Dewey: significación histórica y vigencia en el debate teórico contemporáneo. Vol. 11, núm. 15, 115,116 pp. Foro de Educación **ISSN:** 1698-7799.

Sánchez,R., Costa,O., Mañoso,L., Novillo, M & Pericacho, F. (2019). Orígenes del conectivismo como nuevo paradigma del aprendizaje en la era digital. Educación y Humanismo. 115 p. Recuperado de: <http://dx10.17081/eduhum.21.36.3265> **ISSN:** 0124-2121

Saldarriaga,P.- Bravo,G, Mg. –Loor, M. (2016)La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. 120p.Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, Manta, Ecuador. Revista científica Domino de las Ciencias. **ISSN:** 2477-8818.

Torrealba, Juan Carlos. (2004) Aplicación eficaz de la imagen en los entornos educativos basados en la web. Universidad Politècnica de Catalunya. Recuperado de: <https://upcommons.upc.edu/handle/2117/94138>. **ISBN:** 8468872598

Vidal, M^a.P. (2006). Investigación de las TIC en la educación.Vol.5, núm. 2,539-

552p. Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa. **ISSN-e** 1695-288X.