



EXEARNING COMO HERRAMIENTA PARA EL DISEÑO DE UNA ESTRATEGIA
PEDAGOGICA PARA FORTALECER LA COMPETENCIA ESTETICA EN ESTUDIANTES DEL
GRADO NOVENO DE LA INSTITUCIÓN ESTEBAN OCHOA (ITAGUI, ANTIOQUIA)

Rodrigo Alexander González Sánchez

Facultad de Ciencias Sociales y Educación, Maestría en Recursos Digitales

Aplicados a la Educación, Universidad de Cartagena

Director Trabajo de Grado II

Dr. John Mauricio Sandoval Granados

Itagüí, Antioquia, Colombia

2021

Dedicatoria

Dedico este logro alcanzado a Dios; por permitir terminar con éxito.

A mi Madre y padre, hermanas y familiares, por su apoyo incondicional,

quienes son motivo de seguir adelante.

Agradecimientos

Al Maestro John Mauricio Sandoval Granados, por su apoyo incondicional y muy

especialmente a la Universidad de Cartagena.

ÍNDICE

CAPITULO I	8
Introducción.....	8
Planteamiento y formulación del problema de investigación.....	11
Antecedentes del problema.....	14
Justificación.....	19
OBJETIVOS.....	22
Objetivo general.....	22
Objetivos específicos.....	22
Supuestos y constructos	23
Alcances y limitaciones.....	35
Limitaciones.....	37
CAPITULO II	38
Marco contextual.....	38
Marco normativo	45
Marco teórico	49
Marco conceptual.....	59
CAPITULO III	73
Diseño metodológico.....	73
Tipo de investigación	73
Fases del modelo de investigación acción pedagógica.....	74

Enfoque de investigación.....	75
Técnicas de recolección de datos.....	77
Instrumentos de recolección de datos.....	78
Población y muestra	79
Muestra	82
Categorías de análisis	84
Análisis de los datos	85
Análisis de la encuesta	86
Análisis de entrevistas	93
Síntesis del análisis de los resultados.....	98
Fases del proyecto de investigación	100
CAPITULO IV.....	101
Intervención pedagógica – Aportes pedagógicos	101
Secuencias didácticas aplicadas en exelearning	107
Proceso de implementación de la secuencia didáctica	108
CAPITULO V.....	121
Conclusiones y recomendaciones	121
Referencias bibliográficas	131
Anexos.....	135

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura # 1: <i>Criterios a tener en cuenta</i>	8
Figura # 2: <i>Competencias representativas 2015</i>	25
Figura # 3: <i>¿Qué es la estética?</i>	60
Figura # 4: <i>Características de un objeto de aprendizaje</i>	72
Figura # 5: <i>Fases modelo de investigación IAP</i>	74
Figura # 6: <i>Característica de la investigación cualitativa</i>	76
Figura # 7: <i>Desempeño estudiantes 1er periodo 2021</i>	83
Figura # 8: <i>Pregunta en escala de Likert</i>	86
Figura # 9: <i>Pregunta de selección múltiple</i>	87
Figura # 10: <i>Pregunta de selección múltiple</i>	88
Figura # 11: <i>Pregunta de selección múltiple</i>	89
Figura # 12: <i>Pregunta de selección múltiple</i>	90
Figura # 13: <i>Pregunta de Clasificación</i>	91
Figura # 14: <i>Pregunta de Clasificación</i>	91
Figura # 15: <i>Pregunta de selección múltiple</i>	92
Figura # 16: <i>Análisis exploratorio, nube de palabras (MaxQdea)</i>	93
Figura # 17: <i>Características sobre la práctica artística (MaxQdea)</i>	94
Figura # 18: <i>Conocimiento del concepto estética, (MaxQdea)</i>	95
Figura # 19: <i>¿cuál es la idea de estética y arte? (MaxQdea)</i>	96
Figura # 20: <i>¿Maneja alguna aplicación? (MaxQdea)</i>	97
Figura # 21: <i>Infografía, fases del proyecto de investigación</i>	100

Figura # 22: <i>Nube de palabras (MaxQdea)</i>	102
Figura # 23: <i>Subcódigos sobre el concepto de artística (MaxQdea)</i>	103
Figura # 24: <i>Conocimiento sobre el concepto estética, (MaxQdea)</i>	103
Figura # 25: <i>¿Maneja alguna aplicación digital? (MaxQdea)</i>	104
Figura # 26: <i>Creación estrategia pedagógica digital</i>	106
Figura # 27: <i>Rúbrica de evaluación trabajos de artística</i>	111
Figura # 28: <i>Cronograma de actividades virtual/alternancia</i>	113
Figura # 29: <i>Captura de pantalla, plataforma Exelearning</i>	114
Figura # 30: <i>Captura de pantalla, aplicación del recurso</i>	114
Figura # 31: <i>Captura de pantalla, uso aplicación Sketchbook</i>	115
Figura # 32: <i>Captura de pantalla, uso de aplicación Sketchbook</i>	115
Figura # 33: <i>Capturas de pantalla trabajo final, análogo y digital</i>	116
Figura # 34: <i>Desempeño 1er periodo académico</i>	118
Figura # 35: <i>Desempeños 2do periodo académico</i>	118
Figura # 36: <i>Resultados encuesta final</i>	119
Figura # 37: <i>Resultados encuesta final</i>	119
Figura # 38: <i>Resultados encuesta al final</i>	120
Figura # 39: <i>Resultados encuesta final</i>	120
Figura # 40: <i>Formulario office 365 Forms, instrumentos</i>	121
Figura # 41: <i>Categorías y códigos MaxQdea</i>	122
Figura # 42: <i>Diseño secuencia didáctica</i>	123
Figura # 43: <i>Secuencia didáctica aplicada</i>	124

Figura # 44: <i>Captura de pantalla plataforma eXelearning.</i>	125
Figura # 45: <i>Captura de pantalla comprensión final estética.</i>	127
Figura # 46: <i>Plataforma Microsoft Office 365 - Team.</i>	128

ÍNDICE DE TABLAS

tabla # 1: <i>Marco normativo.</i>	47
tabla # 2: <i>Niveles de comprensión.</i>	52
tabla # 3: <i>Totalidad estudiantes por grado y sede.</i>	81
tabla # 4: <i>Totalidad estudiantes Muestra investigativa.</i>	83
tabla # 5: <i>Categorías de análisis de la investigación.</i>	84
tabla # 6: <i>Pregunta de selección múltiple.</i>	91
tabla # 7: <i>Pregunta de selección múltiple.</i>	88
tabla # 8: <i>Pregunta de selección múltiple.</i>	89
tabla # 9: <i>Secuencia didáctica.</i>	107

Anexos

Anexo 1.	Captura de pantalla instrumento formulario Microsoft office forms	135
Anexo 2.	Captura de pantalla instrumento formulario Microsoft office forms.	136
Anexo 3.	Captura de pantalla instrumento formulario Microsoft office forms.	137
Anexo 4.	Captura de pantalla instrumento formulario Microsoft office forms.	138
Anexo 5.	Captura de pantalla instrumento notas de campo.	139
Anexo 6.	Captura de pantalla instrumento notas de campo.	139
Anexo 7.	Captura de pantalla instrumento transcripción de entrevista.	140
Anexo 8.	Captura de pantalla, archivo instrumentos entrevistas transcritas.	141
Anexo 9.	Captura de pantalla archivo de instrumento en Excel entrevistas.	141
Anexo 10.	Captura de pantalla instrumento árbol de ideas en MaxQdea.	142
Anexo 11.	Captura de pantalla instrumento análisis de datos MaxQdea.	142
Anexo 12.	Captura de pantalla diseño secuencia didáctica.	143
Anexo 13.	Captura de pantalla diseño de secuencia didáctica.	144
Anexo 14.	Captura de pantalla diseño de secuencia didáctica.	145
Anexo 15.	Captura de pantalla diseño de secuencia didáctica.	146
Anexo 16.	Captura de pantalla instrumento rúbrica.	147
Anexo 17.	Captura de pantalla aplicación del recurso educativo en aula.	147
Anexo 18.	Captura de pantalla encuentro sincrónico, Microsoft Team.	148
Anexo 19.	Captura de pantalla encuentro sincrónico, Microsoft Team.	148

Resumen

En el presente artículo se dan a conocer los resultados obtenidos del trabajo de grado titulado Exelearning como estrategia pedagógica para fortalecer la competencia estética en estudiantes del grado noveno de la institución Esteban Ochoa (Itagüí – Antioquia), trabajo producto del ejercicio académico para obtener el título en Maestría en recursos educativos digitales aplicados a la educación, el objetivo principal de la investigación fue determinar una estrategia didáctica (secuencia didáctica a través de un OVA), con EXELEARNING, en estudiantes del grupo noveno uno, para el fortalecimiento de la competencia estética desde el área de educación artística. La metodología propuesta para el diseño de la estrategia pedagógica surge tanto del diagnóstico inicial de los estudiantes como de las referencias a cerca del proyecto, sus resultados, el análisis, así como la definición de estética, OVA, y la conformación del diseño metodológico de investigación partiendo de un tipo de investigación acción pedagógica, con enfoque cualitativo.

Abstract

This article presents the results obtained from the degree work entitled Exelearning as a pedagogical strategy to strengthen aesthetic competence in ninth grade students of the Esteban Ochoa institution (Itagüí - Antioquia), a work product of the academic exercise to obtain the title in Master's degree in digital educational resources applied to education, the main objective of the research was to determine a didactic strategy (didactic sequence through an OVA), with EXELEARNING, in students of the ninth group, for the strengthening of aesthetic competence from the area of artistic education. The proposed methodology for the design of the pedagogical strategy arises both from the initial diagnosis of the students and from the references about the project, its results, the analysis, as well as the definition of aesthetics, OVA, and the conformation of the research methodological design starting from a type of pedagogical action research, with a qualitative approach.

CAPITULO I

Introducción

El siguiente proyecto de investigación surge con motivo de mejorar el nivel de desempeño de los estudiantes del grupo 9.1, siendo el fortalecimiento de la competencia estética el tema a tratar teniendo como meta, determinar una estrategia pedagógica didáctica en el área de artística a través del recurso educativo digital EXELEARNING, buscando que se impacte de manera significativa el nivel de comprensión y de la práctica artística.

Figura # 1:

Criterios a tener en cuenta:



Nota: Elaboración propia.

El panorama general de la estética al nivel mundial ha sido estudiada desde la filosofía principalmente, por fuera del terreno del Arte, sin embargo desde que el escenario del Arte ha tomado participación de nuevas y distintas prácticas de la vida social ha sido necesario desde el Arte su reflexión, teorización así como posturas, que por su parte el Ministerio de Educación Nacional a través de la guía N° 16 del año 2010, ha especificado articular al nivel nacional el

desarrollo de la misma, trabajo que se ha hecho gradualmente a través de esfuerzos pocas veces bien conformados por la dificultad de coincidir en elementos esenciales y pertinentes para ajustar tanto planes de estudio como curriculares en las instituciones. En esta propuesta de investigación se propone como objeto de estudio la importancia del desarrollo de la competencia estética en el joven a través del Arte como un aspecto relevante en su vida para una sana convivencia, y su relación con su entorno dado que la formación del ciudadano Colombiano merece tener otras oportunidades diferentes a las problemáticas sociales, políticas, económicas y culturales coyunturales vividas hasta ahora.

La investigación surge porque desde unos cinco años se ha identificado en los jóvenes, problemáticas que no les permiten una experiencia significativa del Arte; desde aspectos del aprendizaje y la enseñanza, por tanto el interés ronda en poder desarrollar su capacidad creativa y realizar obras con un nivel de calidad excepcional que demuestre el desarrollo de la competencia estética, tan poco estudiada y aplicada en el campo escolar ya que ha tenido poca importancia y práctica en los planes de estudio sin utilizar otras alternativas o recursos educativos innovadores.

Para tal caso se hará necesario la recolección y análisis de los siguientes datos: Comprensión en los estudiantes del concepto estética, Concepción de la práctica artística, problemas del entorno familiar, social y escolar, indicadores de desempeño, apropiación de herramientas digitales, a través de los siguientes métodos de recolección :

- Observación.
- Entrevistas.
- Encuestas.
- Análisis documental (trabajos de los estudiantes).

Respecto al análisis de empleará el software MaxQdea, Microsoft Excel, y formulario forms de Microsoft así como forms de Google.

como resultado del proyecto se espera que el joven pueda interiorizar mejor la competencia estética, y pueda ser capaz de interpretar, argumentar y proponer sus obras con convicción, con la seguridad que pueda dar cuenta de que su forma de trabajo y pensamiento de desarrollar sus trabajos están fundamentadas en base a lo que es capaz de realizar. Con este trabajo de investigación se pretende implementar una estrategia pedagógica digital asequible, que pueda fortalecer el conocimiento en el joven sobre la estética que pueda llegarle de manera distinta a la presencial.

El alcance de esta investigación estará diseñado para poderse desarrollar durante el segundo periodo académico del presente año, tanto de forma asincrónica como en alternancia en vísperas de regreso a las aulas.

Planteamiento y formulación del problema de investigación

El área de la educación artística a través del estudio y la práctica de diferentes actividades como el dibujo y la pintura permite a los estudiantes canalizar sus emociones a través de la expresión personal en todas sus dimensiones. En este sentido, este tipo de educación contribuye al desarrollo personal, cognitivo, creativo, cultural y espiritual de los estudiantes.

La estimulación de los sentidos y de la percepción a través de las diferentes etapas escolares por las cuales pasa el estudiante, que se dirigen a través de la didáctica y la lúdica permiten desarrollar un conjunto de conocimientos que llevan la finalidad de que el estudiante aprenda, por lo tanto el proceso de enseñar y de aprender (enseñanza - aprendizaje), y por ende la relación maestro y el estudiante son complementarias. La didáctica, (del adj. didáctico, del griego διδακτικός [didaktikós]), según la RAE (2021), es el ejercicio “propio, adecuado o con buenas condiciones para enseñar o instruir”. Por otra parte se recupera la explicación, como principio y orientación base del aprendizaje y de enseñanza que hay que tener en cuenta para generar el aprendizaje en el estudiante, que en conjunto con la didáctica y las estrategias de aprendizaje conforman los recursos y herramientas necesarias para reforzar lo académico y lo humano centrado en valores como el respeto, tolerancia, amor, así como el aprecio por la vida, por la naturaleza y su entorno en general, por lo tanto las nuevas didácticas “enfatan el papel que tiene el deseo en el aprendizaje, la necesidad de que los alumnos asuman la tarea de aprender como un proyecto personal” (Díaz, 2013, p. 144).

En los estudiantes desde las Artes se desarrolla la sensibilidad como una forma de expresión personal, caracterizada fundamentalmente por la creatividad, donde el joven puede llegar a descubrir a partir del conocimiento de su entorno, aprende a valorar sus experiencias como mecanismos para disfrutar y valorar lo que está en relación con él, y adquiere la capacidad de transformarlo de acuerdo con sus posibilidades, que se vuelven habilidades o

potencialidades expresadas en diversas manifestaciones artísticas; por lo tanto se ha podido reconocer desde el área de artística que hay una serie de fallas en el desempeño académico de los estudiantes que no les permiten alcanzar la competencia estética, y ya que este fenómeno obedece por una parte al contexto sociocultural de las familias y por otro parte a la poca comprensión de la importancia de la asimilación en el joven de porqué estudia Artes se hace necesario poderlo resolver con una estrategia pedagógica novedosa.

Por ejemplo entre algunas de las dificultades que más se han detectado desde la clase de educación artística al nivel general desde hace aproximadamente unos cinco años atrás de trabajo en el aula con los distintos grupos es que en la población atendida para este caso la básica y media en bachillerato, son entre otros: la apatía por el área, poco interés por traer los materiales de trabajo, poca participación en el aula, pereza para realizar las actividades, el conflicto interpersonal con sus compañeros; todo esto redundando en que consideran que el área no es fundamental para su proyecto de vida, y además muchos padres de familia no son conscientes de la importancia del área, aunque se cuenten con los lineamientos, planes de área, y toda la normatividad vigente y actualizada para poder brindar el servicio educativo de la mejor calidad posible ya que se tienen metas claras para la consecución de los logros planteados al inicio de cada período escolar.

Sin embargo, no es el único factor que afecta el desempeño de los estudiantes, porque indirectamente el alcance de las competencias propias del área de Artes, se han tenido que adecuar respecto del plan de área para poder atender planes de mejoramiento institucional para mejorar el rendimiento en las pruebas de estado ICFES, aportando a los componentes argumentativo, interpretativo y el propositivo a través de lecturas y trabajos escritos.

Por lo tanto con la investigación se pretende fortalecer desde el área de Artes fortalecer la competencia estética, en miras de formar nuevos imaginarios sociales en los jóvenes, que se construyen entre el estudiante, el docente, la escuela, la familia y la comunidad, donde de parta

desde la expresión propia del estudiante respecto al desarrollo de su conocimiento y aprendizaje que deberán ser propicios para la configuración y afirmación de la identidad de nuestros educandos en el marco de las competencias en Artes.

También por su puesto propiciar estrategias que desarrollen procesos de pensamiento complejo y sistémico que permitan la comprensión, análisis e interpretación de las prácticas artísticas y culturales de los contextos local, nacional e internacional, así como propender prioritariamente por el desarrollo del ser y del sentir con base en el fortalecimiento de actitudes ético-estéticas que pongan en diálogo la experiencia sensible, el conocimiento y la interacción sociocultural de las prácticas artísticas y culturales; que promuevan en la escuela espacios de formación ciudadana y de gestión de la diversidad cultural, para generar condiciones integrales en torno a la Educación Artística y Cultural como campo de conocimiento, de acuerdo a las competencias específicas del área para el caso de la estética.

Por tanto, como quedó en el Plan Nacional de Educación Artística, convenio 455 (agosto, 2007) que retoma el MEN (2010), la educación artística “es el campo de conocimiento, prácticas y emprendimiento que busca potenciar y desarrollar la sensibilidad, la experiencia estética, el pensamiento creativo y la expresión simbólica, a partir de manifestaciones materiales e inmateriales en contextos interculturales” (p. 13)

¿Cómo desarrollar la competencia estética por medio de Exelearning en los estudiantes del grado noveno en el área de artes de la Institución Educativa Esteban Ochoa?

Antecedentes del problema

A continuación, se presentan los referentes encontrados en relación al problema de investigación: La competencia estética y los recursos educativos digitales. Se parte de estudios relacionados al problema de la importancia de la estética o las artes en la escuela desde lo pedagógico y la incorporación de modelos educativos que implementan recursos educativos digitales como estrategia pedagógica para la enseñanza de las Artes en el ámbito escolar.

Según las orientaciones pedagógicas para la educación artística en básica y media, del documento N° 16, Ministerio de Educación Nacional de Colombia MEN, (2010), plantea la competencia apreciación estética como un conjunto de “conocimientos, procesos mentales, actitudes y valoraciones, que, integrados y aplicados a las informaciones sensibles de una producción artística o un hecho estético, permiten construir una comprensión de éstos en el campo de la idea, la reflexión y la conceptualización” (p. 35), así la definición se entiende como un “saber hacer en contexto”, es decir “un conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes, comprensiones y disposiciones cognitivas, socioafectivas y psicomotoras apropiadamente relacionadas entre sí para facilitar el desempeño flexible, eficaz y con sentido de una actividad en contextos relativamente nuevos y retadores” (como se cita en MEN, 2006, p.21).

Por tanto, el gobierno nacional determina que el concepto de competencia es lo asociado a las “habilidades, conocimientos y actitudes que se relacionan en contextos particulares, y que deben tener unos dominios específicos” (MEN, 2010, p. 25), en este sentido, el conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes, comprensiones y disposiciones que son responsabilidad

de las artes en la escuela esto permite identificar tres competencias concretas que el que se ocupa para la formación en educación artística a través de:

1. Sensibilidad.
2. Apreciación estética.
3. Comunicación.

Esto se logra porque desde la educación artística le permite al estudiante darse cuenta de la importancia de desarrollar su propio criterio basado en conceptos sobre lo que es el Arte, su historia, ¿porqué y para qué? realiza dibujos o pinturas, el manejo de materiales; es decir que va más allá de una actividad manual, es la percepción sobre lo que hace, sobre su reflexión de lo que significa crear y recrear la realidad desde su imaginación, su creativa, que en buena parte es subjetiva pero que el estudiante debe racionalizar a través de juicios valorativos a cerca de lo que es tangible y lo que es efímero, desde ahí entonces empieza un juego sobre como un joven puede comprender como resolver problemas sobre como manifestar coherentemente sus ideas.

Como lo dice, Hernández (2018), “la estética le permite al hombre autoformarse desde lo interpersonal y por su capacidad de comunicación con él, con el otro y su entorno” (p. 36).

En el caso de Edinzon Gustavo Montero Zamora, Patricia Violeta Gavilanes y Elvia Cadena Hernández, realizaron un estudio de campo llamado Educación Estética en el proceso de enseñanza- aprendizaje: Instituciones educativas de Educación Básica y Bachillerato del cantón Milagro (2014), en el que produjeron una investigación de tipo descriptivo cualitativo, en la que presentan su análisis sobre la formación en estética en las instituciones educativas del cantón Milagro, provincia del Guayas, Ecuador.

Los investigadores pudieron constatar que en efecto si existía en los docentes que enseñaban el área de Artes, un interés en llevar las clases según la malla curricular así no sea su área de desempeño, pero que hace falta una adecuación de las aulas en cuanto a implementación de útiles, recursos, material didáctico y otros enseres necesarios.

Entre tanto, Oscar Jairo Páez Henao, en su investigación LA EDUCACIÓN ESTÉTICA Y ARTÍSTICA EN LA EDUCACIÓN BÁSICA Y MEDIA: UNA MIRADA DESDE LA LEGISLACIÓN EDUCATIVA (2007), plantea como desde un modelo investigativo enmarcado desde el paradigma cualitativo a partir del enfoque hermenéutico, realiza un proceso descriptivo-interpretativo que recopila desde un tiempo determinado como desde los inicios de la escuela en Colombia se ha pretendido diseñar modelos educativos que tengan presente el valor de la estética dentro del marco de la educación, por ello se han adecuado modelos de planes de estudio y legislación que determinen leyes que vayan dando una línea de formación en el campo de las Artes tanto para enseñanza como del aprendizaje de saberes culturales universales de la humanidad así como lo concerniente al ámbito regional y nacional.

Manuel Geovanni Guzmán Galarza, en su investigación LO ANALÓGICO FRENTE A LO DIGITAL: NUEVAS REALIDADES EN EL ENTORNO CREATIVO DE LAS ARTES VISUALES (2020), manifiesta como en las últimas décadas, la mayoría de las clases relacionadas con las Artes tradicionales denominadas análogas, es decir basadas en ejercicios de tipo manual, la mayoría de estos procesos se han vuelto progresivamente remplazados por los sistemas digitales especialmente en lo que tiene que ver con el dibujo y la pintura; con el uso de apps o software profesional especializado que de manera excepcional imita fielmente las técnicas más conocidas de ilustración tradicional, cabe resaltar que hoy en día el uso de tecnologías de la imagen tanto para estática como para la móvil tienen un reconocimiento muy fuerte por el acceso a ellas en escuelas, universidades, trabajos y sobre todo porque es el tiempo en que los artistas profesionales tanto dibujantes, pintores como ilustradores se forman la mayor parte de

las veces por cuenta propia con el uso variados métodos y técnicas artísticas digitales, eso sí teniendo las bases fundamentales y sin descuidar claro está el aprendizaje a partir de estrategias metodológicas convencionales como la clase magistral o la lectura de libros.

También aborda las nuevas prácticas artísticas digitales y como su uso recurrente muy distinto al pincel y el óleo han venido transformando la idea de la obra de Arte así como su comprensión a partir del nuevo formato; este cambio de paradigma que relativamente es nuevo, aproximadamente unos veinticinco años está dejando atrás las técnicas antiguas conocidas ya que el avance científico y tecnológico está cada vez en las escuelas de arte y las universidades donde se forman los nuevos artistas y posiblemente los próximos docentes de Artes.

Reafirmando, Galarza (2020), valida que la estética para “explicar y apreciar el arte romántico ya no es apropiada para comprender el arte actual; las nuevas manifestaciones artísticas obligan a establecer nuevas categorías estéticas que den cabida a las nuevas formas y expresiones artísticas” (como se cita en Martín, 2016).

Por su parte, Castillo et al (2010); en su trabajo de investigación EL USO DE LOS RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES EN LA ENSEÑANZA DE LA MÚSICA, LA DANZA Y EL DIBUJO, EN BACHILLERATO, EN TRES INSTITUCIONES EDUCATIVAS DISTRITALES DE BOGOTÁ, muestran como el uso de recursos educativos digitales para la enseñanza de las Artes en algunos colegios de Bogotá, el enfoque de la investigación fue de tipo cualitativo (carácter descriptivo – explicativo).

Los de los colegios Chuniza y La Aurora en Usme y Codema en Kennedy, quienes en sus prácticas educativas pudieron experimentar y dilucidar el uso de recursos educativos digitales durante sus clases presenciales en el colegio; en la investigación pudieron evidenciar que solo hasta ahora recientemente los profesores de Artes se están comenzando a dar cuenta de la importancia sobre el uso recursos digitales dentro de la práctica pedagógica con la idea de adecuar las metodologías de un aprendizaje lúdico, motivador, que promueva otros espacios

diferentes al aula y a la escuela para que el estudiante se sienta más animado a aprender y por lo tanto estudiar, entonces se puede ver como en este caso definitivamente el impacto positivo de los resultados vistos en los jóvenes fue satisfactorio porque de hecho para los jóvenes la familiaridad que tienen con las tecnologías, hizo que les fuera más amigable realizar las actividades de música, danza o dibujo a como le venían recibiendo, es decir de acuerdo a los nuevos sistemas de interconexión, de producción de contenidos multimedia, de la especial característica de los medios comunicación e información y entretenimiento.

Justificación

Este proyecto se apoya en la importancia del uso de los recursos educativos digitales en el entorno educativo para desarrollar estrategias didácticas, pedagógicas y educativas para el desarrollo de los aprendizajes en los estudiantes que desde hace un tiempo han venido siendo estudiados y desarrollados como herramientas tecnológicas en torno a nuevas posibilidades y relaciones de los educandos con los campos del saber en la escuela cómo las Ciencias, Lenguaje, Matemáticas y para este caso Artes, que en ocasiones desde las aulas pocas veces se alcanzan, y que a través de su aplicación o implementación pedagógica tanto de manera sincrónica o asincrónica existe la posibilidad de acercar al joven al conocimiento concreto por otros medios como los entornos digitales, las mediaciones e interacciones apoyados en internet y plataformas web.

Por ejemplo, Adell (2010), plantea que la diferencia entre la dificultad del aprendizaje en el estudiante por medios tradicionales y las alternativas presentes en los recursos educativos digitales (soportados principalmente desde algo tan básico como un computador, o hasta el celular u otro dispositivo) es amplia ya que esta última permite la facilidad de acceso así como de acercamiento a contenidos de aprendizaje diseñados para entornos digitales que ofrecen hoy en día una inmensa variedad de apoyos como los recursos educativos digitales que van desde la integración de TICS en entornos multimedia en todas sus dimensiones hasta animaciones pasando por imágenes, textos, videos, interactividad y otros soportes importantes.

Así, se puede dilucidar cual relevante es el concepto de sociedad de la información y el conocimiento en la actualidad y su importancia en el desarrollo de competencias como marco para el desarrollo de la sociedad, por eso el concepto de “sociedad de información se basa en los progresos tecnológicos. En cambio, el concepto de sociedades de conocimiento comprende dimensiones sociales, éticas, políticas” (Unesco 2005, p. 17).

Entre tanto en el entorno educativo las TIC ya no son extrañas al quehacer diario y como apoyo de las estrategias de aprendizaje en los jóvenes, porque han venido tomando importancia en la escuela progresivamente a través de diferentes programas de formación y capacitación desde el ministerio de educación a través de seminarios, diplomados, especializaciones y maestrías por medio de Universidades interesadas en formar personal docente con las habilidades y competencias necesarias para una educación del siglo XXI, y ahora que ya se sabe que los recursos educativos digitales ayudan y complementan el ciclo de formación, se espera implementar estrategias de enseñanza en el área de Artística a través del uso de la herramienta tecnológica EXELEARNING, que permita a los estudiantes de grado noveno de la Institución Educativa Esteban Ochoa, fortalecer el desarrollo de la competencia estética que se expresa tanto en sus prácticas académicas como en sus comportamientos y relaciones con sus pares y el uso y manejo de recursos educativos digitales propios para las artes y afines así como una oportunidad de estudio de acceso a las artes de manera diferente, innovadora y efectiva.

Además, también se pretende con este proyecto:

- Llegar al estudiante de forma lúdica, didáctica e innovadora.
- Servir de apoyo para mejorar la importancia del aprendizaje del Arte.
- Motivar al joven en el uso de recursos educativos digitales.
- Brindar oportunidades distintas de aprendizaje y experiencias de conocimiento.

Esta investigación servirá en primera medida para encontrar la razón por la cual los estudiantes de la Institución Educativa no tienen o conocen un aspecto tan fundamental como es la apreciación estética como competencia fundamental de su formación en Artes.

El proyecto, no privilegia el trabajo académico por temas o contenidos, en ella el punto focal es el desarrollo de las competencias cognitivas y sociales, así que los contenidos sólo son los medios con que se pretende conseguir los logros.

Por tanto se propone con la investigación observar la actitud en el joven frente a su proceso formativo y su falta de una posición crítica y capacidad creativa como expresiva que siendo natural no la explotan; además también se pretende a largo plazo lograr alcanzar un nivel alto de la práctica artística en el colegio y por ende de formar estudiantes que puedan tener una mejor perspectiva para su vida familiar, universitaria o laboral, y que de hecho ayudaría a resolver problemas recurrentes como la falta de sensibilidad del estudiante frente a su proceso de formación, por eso este problema es importantemente significativo abordarlo y solucionarlo porque estudia una problemática constante que no ha podido ser resuelta, sobre todo por la forma de tratarla de manera tradicional, monótona y rutinaria y que por tanto se espera cambiar y mejorar el desempeño en el joven con la implementación de la estrategia innovadora a través de un recurso educativo digital.

Los resultados de esta investigación podrían ser ampliados a otras áreas del conocimiento, que desde hace varios años a través de múltiples investigaciones han profundizado problemas concernientes al conocimiento en las áreas de Matemáticas, Ciencias, Español entre otras que han visto la importancia del uso de los recursos educativos como una fortaleza para el aprendizaje en los jóvenes, de hecho dentro de los nuevos enfoques pedagógicos se está enriqueciendo la teoría crítica sobre el abordaje de las tecnologías de la información y la comunicación en el contexto escolar, así como también la neuroeducación y otros; estas teorías por decir nuevas, vienen siendo estructuras a partir de prácticas pedagógicas en las escuelas con la ayuda de docentes, estudiantes y padres de familia que muchas veces participan pero que por el quehacer diario no logran sistematizar sus experiencias como un objeto de estudio más amplio en un ensayo, artículo científico, o dado el caso en una investigación para abordar una problemática en específico.

OBJETIVOS

Objetivo general

Determinar una estrategia didáctica con EXELEARNING, en los estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa Esteban Ochoa, para el fortalecimiento de la competencia estética del área de Artes.

Objetivos específicos

1. Diagnosticar el grado de dominio de la competencia estética que presentan los estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa Esteban Ochoa.
2. Diseñar una estrategia didáctica a través de un recurso educativo digital que permita fortalecer el proceso de aprendizaje de la estética en los estudiantes del grado noveno.
3. Implementar una estrategia didáctica que ayude al joven a desarrollar en la apreciación estética teniendo en cuenta su importancia en el desarrollo de sus obras.
4. Evaluar el avance del desarrollo de la competencia estética dentro de la práctica artística en los estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa Esteban Ochoa.

Supuestos y constructos

Estrategias de aprendizaje

En el ámbito educativo la forma de enseñanza puede definir que un estudiante aprenda o no y esto depende de las estrategias didácticas, pedagógicas, metodológicas que de acuerdo a Valle, et al. (1998), son una serie de secuencia de “actividades, operaciones o planes dirigidos a la consecución de metas de aprendizaje” (p. 56).

Las estrategias de aprendizaje han sido bastante abordadas por su importancia a la hora de enseñar y su implicación para un aprendizaje asertivo. Por tanto, las distinciones en cuanto cuáles son sus características, sus propiedades y particularidades por la variedad que existen pueden llevar a elegir la mejor elección a la hora de seleccionar la estrategia la más adecuada para su implementación.

De acuerdo con Valle et al. (1998), las estrategias de aprendizaje “constituyen actividades conscientes e intencionales que guían las acciones a seguir para alcanzar determinadas metas de aprendizaje” (p. 56)

Recurso educativo digital (red)

La importancia de un buen recurso educativo digital puede radicar en una experiencia realmente productiva para el aprendizaje del estudiante o, todo lo contrario, una desinformación, confusión y hasta disposición de su realidad.

Los recursos educativos digitales según Pinto (2009), en el proceso de enseñanza-aprendizaje deberían cumplir con las siguientes funciones.

1. Motivadora.
2. De apoyo para la presentación del contenido.
3. Estructuradora (p. 8).

En tanto haya las anteriores necesidades de cumplir con las premisas y las funciones se hace necesario un instrumento de evaluación de la calidad de los recursos educativos digitales para que se puedan cumplir ambas partes a saber, como por el ejemplo el control de la calidad en la producción, presentación y acceso a los entornos y recursos educativos digitales.

Por lo tanto cuando se habla de calidad a cerca de la información digital en este caso, implica un proceso de planificación, análisis, diseño, implementación, promoción e innovación, para garantizar que la información satisfaga las necesidades de formación y aprendizaje de los usuarios en cuanto a contenido, presentación y usabilidad requieren, así como las necesidades de información de los estudiantes y profesores que lo utilicen o consulten, por esto existen una serie de convenciones universalmente aceptadas de acuerdo a Pinto et al. (s.f), de mínimo deseable que la información de calidad puede considerarse como tal en cuatro categorías:

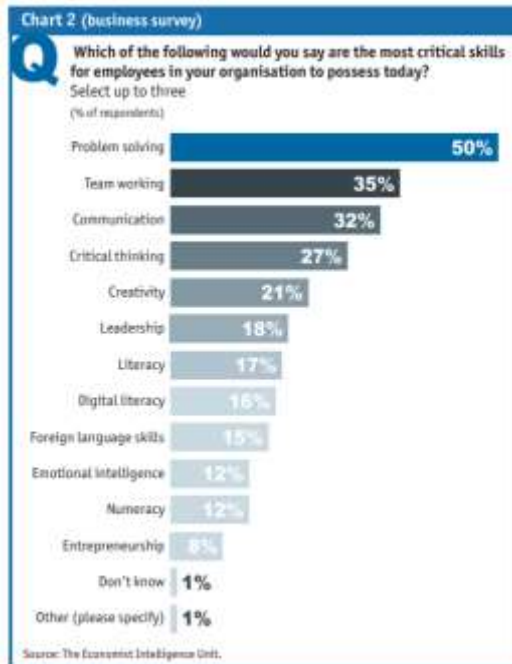
- Intrínseca
- Contextual
- Representacional
- Accesibilidad.

A las cuatro anteriores categorías se puede anexar una quinta llamada Usabilidad, cuando esta es aplicada en un recurso educativo digital concreto o específico, los requerimientos de calidad son más específicos de procesos de enseñanza-aprendizaje.

El problema del fin y el medio siempre ha estado presente en las aulas, y ha puesto un dilema en la concepción de la educación y su fundamento acerca del papel de docente, ya que este debe asumir una posición frente entonces a que va al aula. Una respuesta como lo señala García (2016) sería “para que los estudiantes puedan realizar su trabajo en el futuro de una mejor manera posible” (p.38). Seguidamente si el tema de discusión sería la enseñanza en el aula a partir de las TIC, se podría replantear entonces cuales serían las competencias, conocimientos, habilidades que se tendrían que trabajar en el marco de una sociedad de la información y del conocimiento en pleno siglo XXI. Algunas de las más conocidas y planteadas por varios especialistas serian según, The Economist Intelligence Unit Limited (2015), serian:

Figura # 2:

Competencias representativas 2015.



¿Cuáles deberían ser las principales competencias que deberían tener en cuenta a la hora de contratar empleados en la empresa?

1. Solución de problemas.
2. Trabajo en equipo.
3. Comunicación.
4. Pensamiento crítico.
5. Creatividad.

Nota: The economist

En este caso la tecnología podría ayudar a desarrollar el aprendizaje de forma activa e interactiva y personalizada al ritmo adecuado de cada uno de los estudiantes, con buenos ambientes de aprendizaje, elementos didácticos, espacios diferentes a las aulas tradicionales, donde se pueda potenciar la colaboración como pilar de construcción de comunidad.

Esa necesidad de gestión, en los recursos educativos digitales, según Pérez et al. (2017), radica en “el manejo de las herramientas tecnológicas, la implementación y la relación de las competencias TIC en el contexto del aula de clase en cada área del saber” (p. 4).

El éxito radicaría en que el docente lleve a cabo una práctica pedagógica eficaz con la herramienta elegida para tal caso, sabemos con la maestría de la Universidad de Cartagena que existen muchos recursos educativos y que estamos aprendiendo a conocerlos y a manejarlos y que si sabemos aprovechar su potencial podremos lograr que los estudiantes en las aulas puedan tener mejor comprensión de los aprendizajes y que se sientan más motivados a querer estudiar y desarrollar sus competencias.

Herramientas de autor: exelearning.

EXELEARNING, también llamado editor eLearning XHTML (eXe) es un programa de autor para el desarrollo de contenidos didácticos digitales exportables, también es conocido por ser un gestor de recursos educativos interactivos (open source), desarrollado bajo código de programación Python, Javascript y HTML 5. Su uso principalmente está planteado para el empaquetado y publicación de recursos educativos digitales en línea. Su acceso es gratuito y de código abierto. En la actualidad tiene la versión 2.5.1, en su página web:

<https://exelearning.net/>. Sus versiones son multiplataforma, vienen tanto para Windows como para IOS y GNU/Linux, contando además con versión de instalación y portable.

Dentro de las principales características de la aplicación están la creación de páginas web con la posibilidad de diseñar actividades educativas para todas las áreas de manera

interactivas multimedia – textos, imágenes, vídeos, links, animaciones, pruebas o cuestionarios – con actividades interactivas y con una forma de trabajo muy sencilla. Tiene la capacidad de exportar a HTML, IMS-CP, SCORM1.2, SCORM2004, LMS (Learning Management System), ePub3 u otros formatos más extendidos como Blackboard, Moodle o Sakai o la plataforma preferida diferente a EXELEARNING como jClic, Edilim, Ardora, NeoLMS.

También al ser de código abierto, con licencia GPL2+, le permite a los más entusiastas generar una gran variedad de Recursos Educativos Abiertos REA, con la posibilidad de catalogar y clasificar los contenidos educativos y publicarlos con diferentes formatos, principalmente documentos de Word, Power Point, PDF, inclusive permite incorporar contenidos creados en GeoGebra, Moodle y otros como YouTube.

Esta realidad plantea un cambio de enfoque del sistema educativo, al tener que introducir nuevas tecnologías en la vida escolar, y cada vez más instituciones educativas vienen incorporando los Recursos Educativos Abiertos (REA), Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA), en donde EXELEARNING se convierte en una excelente opción para los profesores y los estudiantes, obviamente no se trata únicamente desde lo técnico, sino la interacción pedagógica con el objetivo de brindar contenidos u objetos digitales educativos de aprendizaje bien estructurados.

Scorm: (shareable content object reference model).

SCORM, es el estándar más usado en la actualidad. Definido desde 1999 por los laboratorios de Advanced Distributed Learning (ADL), del Departamento de Defensa de los Estados Unidos cuyo objetivo fundamental es la estandarización y modernización de la educación. Adems ADL participa en paralelo con el modelo LMS.

Existen varias versiones de SCORM, teniendo varias diferencias entre ellas, como la secuenciación condicional, o como la opción de que los recursos estén catalogados con alguna variante de LOM (Learning Object Metadata).

Por otra parte, LMS (Global Learning Consortium), es conocido por la creación de estándares educativos, se caracteriza como una organización dedicada al desarrollo y divulgación de tecnologías permiten el proceso de enseñanza-aprendizaje accesible de alta calidad. Entidad mundial, sin ánimo de lucro que recibe soporte de más de diferentes organizaciones como:

- Desarrolladores de software, como Microsoft y Oracle.
- Universidades como: Georgetown, Open University UK, e incluso UNED y UOC.
- Editoriales, como McGraw Hill.
- LMS: Moodle, Sakai, Blackboard, etc.
- Ministerios de educación: Department of education (Australia), Ministry of Education (Nueva Zelanda), o el Servicio de educación coreano. Cefire. (2021).

Ova: (objeto virtual de aprendizaje)

Según el MEN (2006), un OVA es “todo material estructurado de una forma significativa, asociado a un propósito educativo (en este caso para la Educación Superior), y que corresponda a un recurso de carácter digital que pueda ser distribuido y consultado a través de la Internet” (p. 13).

El aprovechamiento de estas herramientas tecnológicas permite una transversalidad y logra un aprendizaje significativo, que para Orjuela (2010), la integración de las TIC en el currículo debe ser transversal en todas las áreas. Los docentes deben capacitarse constantemente, ser líderes para el cambio de escenarios educativos, plantear las evidencias el desarrollo de las competencias, ser conocida por toda la comunidad educativa con un seguimiento y control de la enseñanza-aprendizaje de cada una de las áreas.

Entre tanto para el MEN (2006), de manera técnica, un “Objeto de Aprendizaje es un conjunto de recursos digitales, auto contenible y reutilizable, con un propósito educativo y constituido por al menos tres componentes internos: contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización” (p. 24).

Entonces, se puede identificar a un OVA por las características de la Información que puede contener especialmente de tipo digital como pueden ser: Documentos en formato Word, Power Point, PDF, Excel, block de notas, imágenes como dibujos o fotografías en formato JPG, animaciones, clips de videos, incrustado de páginas web, formularios, etc.

Teniendo en cuenta que, para el diseño de un OVA, se parte del principio general de lo que son los REA, tendríamos que tener en cuenta que estos recursos educativos se caracterizan por ser de libre acceso, abiertos mayoritariamente y licenciados especialmente la bajo creative commons, ya que al ser de dominio público cualquier sujeto sin ningún costo tiene autorización para revisar, indexar, editar y redistribuir su contenido.

En tanto el diseño del OVA sea pensado para un aprendizaje autónomo, también podrá servir de complemento para una actividad presencial o como una tarea de casa, a través de los aprendizajes dinámicos en favor de los procesos de enseñanza aprendizaje, así como de la construcción de conocimiento.

Los objetos de aprendizaje, por ejemplo, presentan una riqueza de construcción colaborativo ya que los OVA tienen las características propias como que pueden ser: Auto contenibles, reutilizables, personalizables, editables; teniendo en cuenta tres componentes editables: 1. El contenido 2. Las actividades de aprendizaje 3. Elementos de contextualización, además de una estructura de metadatos.

Los OVA, como herramienta tecnológica debe contener dentro de su estructura interna además los componentes técnicos, los pedagógicos y para ello se hace indispensable del contenido informativo, con actividades lúdicas de aprendizaje, elementos de contextualización y de evaluación. Por tanto, para diseñar un OVA hay que tomar decisiones en tres campos:

1. Curricular
2. Pedagógica y didáctico
3. Tecnológico.

Por eso los OVA tienen que ser autocontenidos, es decir ser capaces por si mismos de cumplir con el objetivo que se plantea al principio:

- Reutilizables.
- Personalizables.
- Editables.

Un Objeto de Aprendizaje puede ser más útil para el aprendizaje autónomo que un Objeto Informativo, dado que el proceso de aprendizaje es generalmente más eficiente cuando

está focalizado y dirigido. A pesar de que algunos estudiantes puedan aprender por sus propios medios, no se puede esperar que todos los estudiantes logren intuir las posibilidades de aprendizaje cuando acceden a cualquier componente informativo, carente de actividades de aprendizaje.

Finalmente, para la Universidad de Antioquia (2021), un objeto de aprendizaje es más útil para el “aprendizaje autónomo que un Objeto Informativo, dado que el proceso de aprendizaje es generalmente más eficiente cuando está focalizado y dirigido”, porque cumple una función educativa como “apoyo al proceso educativo, para desarrollar competencias en los estudiantes en alguno de los tres tipos de saberes (dominio conceptual, dominio de procedimientos y desarrollo de actitudes y valores), y como vía para afianzar el aprendizaje” (párr. 1, 2, 3).

Experiencias con ova (objeto virtual de aprendizaje)

Se ha podido encontrar que la utilización de recursos OVA en el campo de la educación ha sido realmente pertinente a la hora de manejar estrategias didácticas de aprendizaje. A continuación, se mencionarán tres proyectos de investigación recogidos de trabajos de grado en campos distintos de la educación como son: Ingeniería de Sistemas, una primera experiencia desde la Universidad de Cartagena, la segunda desde la Universidad de Nariño y la última en Ciencias Sociales desde la Universidad de Tunja.

El primer caso está la investigación denominada, DISEÑO Y DESARROLLO DE OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE PARA APOYAR EL PROCESO ENSEÑANZA/APRENDIZAJE EN LAS ÁREAS DE ALGORITMOS Y PROGRAMACIÓN; por Jorge Raúl Cortés Álvarez Y Rodrigo Alfonso Martínez Torres, de la UNIVERSIDAD DE CARTAGENA. FACULTAD DE INGENIERÍA. PROGRAMA DE INGENIERÍA DE SISTEMAS. CARTAGENA DE INDIAS, del año 2016.

En la investigación abordan el concepto clave como los OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE, les pudo servir como apoyo a los estudiantes de la carrera de ingeniería de sistemas para el aprendizaje de conceptos en las asignaturas de Algoritmos, Programación Básica y Programación Orientada a Objetos. Impactando en diez temáticas que más dificultad presentaban los estudiantes, y utilizando el modelo de diseño instruccional ADDIE.

Dentro de los elementos que competen a este proyecto en específico se entiende entonces que los OVAs, fue una estrategia satisfactoria en proceso enseñanza/aprendizaje en donde los mismos estudiantes al final del proyecto pudieron declarar que el trabajo desarrollado fue coherente y cumplió el propósito de la investigación.

El segundo caso de éxito es la experiencia llamada, DISEÑO, CONSTRUCCIÓN Y USO DE OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE OVA. Por la estudiante ROSA NATALIA

BRAVO PALACIOS, del programa de TECNOLOGÍA EN SISTEMAS, de la UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA - UNAD ESCUELA DE CIENCIAS BÁSICAS, TECNOLOGÍA E INGENIERIA, del año 2016.

En su proyecto, sobre los Objetos Virtuales de Aprendizaje, encuentra que al ser de cierta manera desconocidos su aplicación por parte de los docentes, fue este el motivo que le genero la idea de estudiar de fondo esta problema hasta lograr sistematizar con su investigación el conocimiento necesario, como son sus propiedades, métodos, herramientas y estándares para su diseño y construcción, a través de una metodología de investigación bibliográfica logró reunir el material suficiente y poder definirlos con un criterio académico.

La última investigación trata sobre, LOS OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE EN LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS SOCIALES. Realizado por Elizabeth Arenas Gaona, del programa de Ciencias Sociales de la Maestría en Educación con énfasis en profundización de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia sede Tunja, del año 2018.

En este trabajo se logra apreciar a la aplicación de un OVA denominado “Sociales Android” cuyo propósito es transformar y enriquecer las prácticas docentes en el área de Ciencias Sociales con los estudiantes de grado sexto, de la institución educativa Técnico Comercial del municipio de Jenesano (Boyacá).

Dentro de los resultados preliminares se constata con la investigación de tipo cualitativa, que los estudiantes mejoraron proporcionalmente sus procesos cognitivos, procedimentales y actitudinales y la docente del área mejoró su proceso pedagógico con el uso del OVA.

Estos proyectos sustentan la importancia, el rigor y la eficacia de los OVAs en el terreno de la educación, hoy más que nunca con el auge de la revolución 4.0 y sus antecesoras hay una gran explosión de un sin número de enfoques, modelos, métodos, que generan otros dispositivos de, lenguajes, redes, comunicaciones apps, plataformas dinámicos, interactivos que están siendo desaprovechadas u omitidas pero sobre todo, inutilizadas porque se puede pensar

que el desarrollo no depende de ellas sino de tener acceso internet y con eso ya es suficiente, mientras el celular gana más terreno cada día en el mundo laboral, social y ahora educativo.

En conclusión, las TIC son herramientas y un medio para la transversalidad del currículo logrando una enseñanza con calidad, fortaleciendo la educación, desarrollando capacidades, habilidades y competencias de los estudiantes, la implementación de las TIC en forma adecuada, utilización de n-etiqueta y potencializando la tecnología facilitara las actividades pedagógicas y se lograra aprendizaje significativo a través de una planeación de seguimiento y control para el cumplimiento de la transversalidad de las TIC.

Finalmente, es necesario reconstruir el currículo con una transversalidad aplicando las herramientas TIC en las Instituciones, con el cual mejorara los ambientes de aprendizaje, el profesionalismo de los docentes, las estrategias de aprendizaje, la actualización de herramientas tecnológicas para el logro de un aprendizaje significativo y de calidad.

Alcances y limitaciones

Se espera, por medio de la implementación de la estrategia pedagógica soportada sobre la herramienta tecnológica eXelearning, mejorar el proceso del desarrollo de la competencia estética en los estudiantes del grado noveno en el área de Artes de la I. E. Esteban Ochoa.

Para el desarrollo de la propuesta se tiene en cuenta, además, de la situación social y contextual del estudiante, lo correspondiente al nivel curricular, la duración horaria del segundo periodo académico, en que se desarrollara el eje temático: Color y Pintura.

Competencias apreciación estética – grado noveno

- Desarrollo capacidades de análisis de obras complejas, en un amplio repertorio de producciones artísticas.
- Construyo y argumento un criterio personal, que me permite valorar mi trabajo y el de mis compañeros según parámetros técnicos, interpretativos, estilísticos y de contextos culturales propios del arte.
- Analizo, comprendo y aprecio el quehacer y hecho artístico en distintos contextos de la historia.

Con esta propuesta se busca fortalecer la enseñanza de la competencia estética en los jóvenes del grado noveno, ya que es una de las que más posibilita en el joven una experiencia desde lo sensible y que puede ayudar a tener una mejor expectativa de vida en cuanto a su visión de ciudadano, como perteneciente a una comunidad que le brinda acompañamiento y que le permite desenvolverse dentro de las posibilidades con las que cuenta en este momento la institución educativa, por eso se considera a EXELEARNING, como una herramienta importante puede permitir crear una serie de materiales educativos digitales de forma fácil,

accesible que permite incluir todo tipo de contenidos (textos, imágenes, vídeos, recursos creados con otras aplicaciones, enlaces).

De hecho y según la página web de eXeLearning, al ser un proyecto de software libre, brinda grandes posibilidades a los docentes a la hora de crear contenidos digitales puesto que al ser gratuita y de código abierto no requiere mayor conocimiento en fundamentos de programación o de diseño web, por ello las actividades se pueden modificar.

También eXeLearning permite acceder a la plataforma tanto online como offline (formato Epub, comprimible o autoejecutable), así como desde diferentes sistemas operativos como Mac OS, Microsoft Windows y GNU/Linux.

La particularidad especial de trabajar bajo código abierto hace que la herramienta eXeLearning tenga incluso la opción de insertar contenidos de otras aplicaciones como Geogebra, SlideShare, Youtube y Genially entre otras.

Limitaciones

- Al revisar el diagnóstico de las dificultades en los estudiantes este arroja otros problemas de diferente índole no considerados al inicio del planteamiento del problema.
- Será un solo curso noveno seleccionado para la implementación de la estrategia.
- La implementación de las estrategias didácticas con EXELEARNING, quedarían supeditadas a tiempo y espacio limitado por uso de los equipos de la institución u otra novedad de tipo extracurricular o académica.
- Desinterés en los estudiantes por querer participar y de apropiarse de la estrategia.
- Que se pueda dar un cierto grado de apatía frente a la estrategia propuesta.
- No poder realizar ajustes o cambios al proyecto una vez haya empezado su ejecución de tiempo, de recursos y económicos.
- La estrategia pedagógica será válida en el periodo de tiempo en el que este se realice, con los datos recogidos y sobre la base de la herramienta tecnológica seleccionada.
- La información recogida inicialmente para la problemática a solucionar será la fuente del diseño de la estrategia pedagógica, cualquier cambio podría modificar los resultados.

CAPITULO II

Marco contextual

La Institución Educativa Esteban Ochoa, es un colegio con cincuenta y tres años de recorrido formativo, tiene un carácter mixto y pertenece al sector público encontrándose ubicado entre los barrios San Gabriel, Triana y San Francisco al sur occidente del Municipio de Itagüí – Antioquia.

Cuenta con una población aproximada de 1.236 estudiantes en el momento; Para ellos se ofrece el servicio educativo en tres sedes desde los grados de Transición a undécimo de forma regular diurna y educación para adultos o ciclo lectivo especial integrado CLEI (en adelante Clei), desde CLEI 2 hasta CLEI 6.

El plantel educativo al contar con tres sedes ubicados en barrios cercanos tiene ligeras diferencias en cuanto a la población estudiantil. La mayoría de las familias pertenecen a los estratos 1 y 2, siendo estos mayoritariamente disfuncionales – es decir solo Papá, Mamá, u otros familiares como cabeza del hogar – con bajos ingresos económicos al igual que con un bajo nivel académico, la mayoría de las veces por la falta de oportunidad laboral al no tener el bachillerato y más recientemente por la falta de acceso a la educación superior, lo que ha redundado en una precariedad considerable en su forma de vivir, tanto como en alternativas de subsistencia sobre todo porque más del 80% de las familias tienen que conseguir trabajos informales, de medio tiempo, por tiempos muy cortos o solo por temporadas como semana santa, vacaciones, navidad, época escolar, etc.

Los estudiantes vienen de distintos barrios aledaños al colegio como: San Gabriel, 19 de abril, San Francisco, Triana, etc. Barrios que por algún tiempo sobre todo en los años 80's sufrieron el estigma de la violencia marcada por las guerras entre combos sobre todo por vendettas, disputas territoriales, venganzas y otros conflictos la mayoría relacionados con el

microtráfico de estupefacientes y control del territorio. Esta situación afectó considerablemente al sector ya que fue marginado por la administración municipal a un abandono y poco apoyo en cuanto a programas de bienestar social y otros en procura de mejorar las condiciones sociales de la comunidad; solo hasta hace unos 15 años se ha ido cambiando esta estigma por medio de políticas públicas que poco a poco han podido intervenir o con fuerza pública u otros mecanismos de participación social, ciudadana y cultural, que han ido cambiando la situación de la comunidad en general.

Se sabe por ejemplo que muchos de los estudiantes que han llegado a la Institución viven de cerca el fenómeno de la violencia al estar alrededor de situaciones conflictivas en su contexto social, como por ejemplo: Problemas de combos que todavía persisten entre los barrios pero no con la contundencia de antes, amenazas y/o desplazamiento forzado desde otros municipios de Antioquia, baja tasa de escolaridad de las familias, familias itinerantes que se alojan en estos barrios por uno o dos años y se van, por todo lo anterior se entiende que una explicación al comportamiento de las familias frente al poco compromiso del acudiente respecto de los jóvenes es la falta de acompañamiento directo quienes le dejan en parte de responsabilidad a otros en el mejor de los casos cuando no los dejan solos y en última instancia a la institución siendo los docentes y directivos del colegio complementando el proceso de formación no solo académico sino además personal.

En cuanto a la institución educativa, esta tiene en las dos sedes principales diez aulas en cada una de ellas, en las que se atiende a los jóvenes en las jornadas de mañana y tarde. Bachillerato en la jornada de la mañana, primaria en la jornada de la tarde y CLEI en la nocturna solo en la sede uno, por lo que tanto la infraestructura como el mobiliario han sufrido en los últimos 10 años un deterioro considerable al tener que soportar constantemente el uso diario durante todo el año que se presta el servicio.

Muchas veces organizar un aula al comienzo de año puede tardar entre tres a cuatro meses para tenerla en óptimas condiciones para que los jóvenes puedan ser atendidos, pero parece ser que a los padres y/o acudientes poco les interesa colocando la responsabilidad la mayoría de las veces en el Rector del colegio, a la secretaría de educación y en última instancia al gobierno de turno.

Esta condición social de la comunidad y que se puede ver como un reflejo del factor económico de las familias circundantes al colegio ha hecho que se tengan que adecuar demasiados procesos administrativos, académicos, pedagógicos, culturales, en base al educando para poder que la escuela sea más inclusiva y participativa.

Dentro los muchos problemas que se pueden nombrar que han sido permanentes, unos de muchos años otros solo pasajeros y se han atendido o se les ha dado solución, están:

Fuerte deterioro en algunos espacios de las sedes, como son los techos, salones de clase, silletería, mobiliario en general tanto de estudiantes, adaptaciones escolares para entornos inclusivos, Goteras, invasión de aves, ventilación, instalaciones sanitarias, iluminación, cubiertas para el sol, insonorización de las aulas, espacios pequeños y estrechos entre ellas las aulas, falta de aulas, falta de equipos de cómputo, falta de laboratorios, falta de espacios para la práctica de la educación física y artística, la pintura de todas las plantas físicas del colegio, los pocos espacios para la recreación, el ruido circundante a las tres sedes, y uno de los problemas más recurrentes desde hace mucho tiempo es el de los malos olores que circundan alrededor del sector de la SEDE 1, ya que cerca se encuentra la planta de producción de la empresa FINCA, la cual se encarga de producir alimentos concentrados para animales por lo que el proceso de industrialización, el humo es generador de residuos contaminantes. También la falta de dispositivos tecnológicos en las como computadores, video beam, cámaras, bafles y obviamente una de las más importantes la falta de conectividad, etc.

Claro está, que desde la administración local se ha recibido el apoyo tecnológico imprescindible en estos tiempos de sistematización de la información, dentro de los más recurrentes son un portátil como apoyo a la labor docente y conexión a internet por medio de banda ancha, así como capacitación y otros.

Entre tanto después de muchos intentos y esfuerzos el colegio ha hecho reestructuraciones gigantes para ofrecer un servicio de calidad y mejorar el nivel académico en los estudiantes, recientemente el proceso formativo recibió una transformación con la apropiación de la estrategia pedagógica llamada nueva escuela que comienza a implementarse a partir del año 2018, con el acompañamiento de la administración local del municipio y otra institución educativa.

Esta estrategia se implementó porque en la institución se viene observando en los últimos cinco años un bajo nivel en el desempeño de los estudiantes en la mayoría de las áreas, hecho que ha repercutido en bajas notas, trabajos mal hechos o presentados, entrega de actividades a destiempo, falta de empatía de parte de los estudiantes por los procesos académicos, poca motivación de los estudiantes por el estudio y en definitiva reprobación de las áreas hasta la reprobación del año escolar, cancelación de matrícula y/o deserción.

Por todo esto dentro de la teleología institucional el aspecto concerniente a la formación del ser es el pilar en la institución educativa Esteban Ochoa, por ende se concibe al ser humano como un individuo que participa en el desarrollo y transformación social en su contexto, en la vida cultural y artística, y en el cuidado del medio ambiente; con una suficiente capacidad para aprender permanentemente y aplicar lo aprendido para investigar, crear e innovar; con un espíritu emprendedor, respetuoso, responsable, con capacidad de liderazgo y con habilidad para entablar comunicación asertiva con los demás. Un ser humano activo, histórico, social y transformador de su realidad., orientado a la fundamentación científica, filosófica, artística y tecnológica.

Horizonte institucional I.E. Esteban Ochoa (PEI. 2020, p. 30).

MISIÓN

Estamos comprometidos en ofrecer un servicio educativo que mejore la vida de nuestros estudiantes y de la sociedad, basados en los lineamientos del modelo Nueva Escuela, fomentando el trabajo por competencias favoreciendo el desarrollo del ser, del otro y de lo otro.

VISIÓN

Para el 2023 la IE será reconocida por la innovación y la transformación educativa reflejada en una sana convivencia y el mejoramiento de los niveles académicos a través del modelo Nueva Escuela y el desarrollo de las competencias para el siglo XX.

Es decir, la institución plantea el desarrollo del ser humano desde las dimensiones del ser (unidad individual de fortalezas y debilidades que hacen al hombre único e irrepetible), el hacer (dar realidad o existencia a algo), el saber (conjunto de conocimientos adquiridos por la disciplina de estudio y por la experiencia), y el estar (habilidades que conforman la capacidad para relacionarnos con los demás de manera proactiva y asertiva). En este sentido los estudiantes de la institución educativa son jóvenes que conocemos traen consigo sus culturas, sus hábitos, sus propios ritmos de vida y aprendizaje. Ellos vienen con historias de todos los colores, el dolor, el desarraigo, el abandono, las pérdidas de seres amados, por muerte o alejamiento y las pobrezas extremas se han convertido en el trasfondo más recurrente del ambiente educativo de nuestra institución.

Los cambios que estas nuevas realidades acarrearán ponen en evidencia el primero de todos los retos de la época, pues desde ellos debemos repensar la diversificación educativa, las metodologías y didácticas, la inclusión social y, por supuesto, educativa, la cual necesita ir más allá de la cobertura, pues inclusión no puede ser solo permitir la entrada y el compartir las clases; en educación inclusiva las clases y su metodología de la I.E. ESTEBAN OCHOA con su

visión pedagógica está pensada para llegar a esa gran diversidad y para permitirles su derecho y acceso a una educación de calidad a cada una de ellos.

Se incluye al joven en la institución cuando a partir de diversidad se puede participar y aprovechar los contenidos, la educación y, esencialmente, la formación. Se podría decir que inclusión y participación constituyen los retos y, al tiempo, los paradigmas de la educación actual y lo que se pueda lograr para alcanzarlo convierte en la Nueva Escuela, una escuela que educa y forma en y para la inclusión y la participación.

Criterios para evaluación del aprendizaje

La Institución Educativa Esteban Ochoa, orienta sus procesos a partir de la estrategia “Nueva Escuela” con un enfoque crítico social que estimula procesos de enseñanza crítica y de aprendizaje comprensivo, integra la teoría con la práctica y la vida institucional al contexto social, potencializa al estudiante en el ser, el hacer y el saber desde los diez principios fundamentales de la Nueva Escuela.

Son criterios de evaluación en la Institución Educativa Esteban Ochoa

1. Los Estándares Nacionales Básicos de Competencias, los derechos básicos de aprendizaje y los Lineamientos Curriculares diseñados por el Ministerio de Educación Nacional para todo el país.

2. El desarrollo de la teleología institucional definida en el PEI (Proyecto Educativo Institucional).

3. Los logros definidos por la Institución, en cualquiera de las dimensiones, áreas o asignaturas de su estructura curricular.

4. Los indicadores de desempeño elaborados por docentes en planes de estudio.

5. El desarrollo y cumplimiento de los procesos metodológicos de la evaluación.

6. Presentación de guías por período evaluadas en sus diferentes etapas y desarrolladas en su totalidad.

7. La evaluación del aprendizaje de los estudiantes se hará teniendo en cuenta la integralidad, a partir de tres dimensiones:

Finalmente, la contribución del área de educación artística y cultura a la institución es el sentido que las expresiones estéticas generan la fuerza necesaria internas en el joven, mediante una propuesta curricular integradora que genere visión un hombre investigativo y líder en la comunidad y no solo como un estudiante que adquiere un título académico. Se requiere ante todo un alto grado de estima para que enfrente y sea capaz de apropiarse de las expresiones artísticas y culturales, a través del fomento en los valores sociales que conlleven a mejorar las condiciones de vida y el pleno desarrollo de la personalidad con el equilibrio armónico de las destrezas y habilidades artísticas; con capacidad para la autocrítica, la autogestión, la planeación, el diseño, la investigación y la evaluación constante en la generación de los procesos estéticos que busquen reconocer sus ideas de progreso con respeto y tolerancia.

Marco normativo

A continuación, se presentarán las normativas de tipo local, nacional e internacional, desde actos legislativos, resoluciones, decretos y leyes que validan la formación en artes como área del conocimiento fundamental dentro del currículo propuesto para los establecimientos educativos de carácter oficial y público en todo el territorio nacional de Colombia. Además se anexan las normas relacionadas con la implementación de políticas públicas del orden nacional respecto de la incorporación de las tecnologías de comunicación e información TIC.

Tabla # 1:

Marco normativo.

Marco normativo	Fecha	Asunto u objeto
ONU, Artículo 27.	1948	Toda persona tiene derecho a tomar parte libremente en la vida cultural de la comunidad, a gozar de las artes y a participar en el progreso científico y en los beneficios que de él resulten.
Ministerio Educación de Nacional, Decreto 2647.	1984	Innovaciones educativas.
Constitución de Colombia. Artículo 70.	1991	El Estado tiene el deber de promover y fomentar el acceso a la cultura de todos los colombianos en igualdad de oportunidades, por medio de la educación permanente y la enseñanza científica, técnica, artística y profesional.
Constitución de Colombia Artículo 71.	1991	La búsqueda del conocimiento y la expresión artística son libres.
Constitución de Colombia. Ley 115, Artículo 23. N° 3.	1994	Reconoce a la educación artística como área fundamental del conocimiento y se establece en la obligación de impartirla en los niveles de preescolar básica y media.
Constitución de Colombia Ley 115, Artículo 37.	1994	La educación artística mediante la cual la persona integra sus cualidades analíticas y proactivas, en fin, de desarrollar sensibilidad, capacidad de aprender y producir manifestaciones.

Constitución de Colombia. Ley 115, Artículo 38.	1994	Objetivos de la educación artística: 1. Promover la formación artística en niños, jóvenes y adultos, de acuerdo con sus intereses y necesidades. 2. Fomentar la valoración de manifestaciones artísticas del patrimonio cultural a fin de conservarlo, enriquecerlo y desarrollar identidad nacional. 3. Desarrollar la sensibilidad y creatividad artística en la población, que favorece la participación activa en la vida social y cultural del país.
Ley general de cultura. ley 397.	1997	Reconoce a la educación artística y cultural como factor de desarrollo social, otorga competencias al ministerio de cultura en este campo.
Ministerio Educación de Nacional - Ministerio de la Cultura.	1993-1997	Lineamientos curriculares para Educación Artística.
UNESCO.	2007	Plan Nacional de Educación Artística.
Ministerio Educación de Nacional.	2008	Orientaciones básicas pedagógicas para la educación artística y cultural, Educación Preescolar, básica y media.
Ministerio Educación de Nacional, CONPES 3527.	2008	Política Nacional de Competitividad y productividad, en lo relacionado con el uso y apropiación de medios y nuevas tecnologías establece como objetivos principales garantizar el acceso de la población colombiana a las TIC.
Ministerio Educación de Nacional Ley 1341.	2009	Principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones - TIC
Ministerio Educación de Nacional, Guía N° 16.	2010	Orientaciones pedagógicas para la educación artística en básica y media. 1ra edición.
Ministerio Educación de Nacional. CONPES, 3670.	2010	Lineamientos de política para la continuidad de programas de acceso y servicio universal a las tecnologías de la información y la comunicación.
Ministerio Educación de Nacional, Plan Nacional de Desarrollo.	2010 - 2014	Inclusión de las TIC en el Plan Nacional de Desarrollo, Como apoyo a los nuevos sectores económicos basados en la innovación.
Ministerio Educación de Nacional, Plan Decenal de Educación.	2006 - 2016	Renovación pedagógica y uso de las TIC de la educación. Ciencia y tecnología integradas a la educación.

Ministerio Educación de Nacional, Ley 1978.	Julio 2019	<p>Para la modernización del sector TIC -. Modifíquense los numerales 1, 5 y 7 y agréguese los numerales 9 y 10, al artículo 2° de la Ley 1341 de 2009. Artículo 3.</p> <p>N°1: Prioridad al acceso y uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.</p> <p>N° 7: El derecho a la comunicación, la información y la educación y los servicios básicos de las TIC.</p> <p>N° 9: Promoción de los contenidos multiplataforma de interés público.</p> <p>N° 10: Acceso a las TIC y despliegue de infraestructura.</p>
Ministerio Educación de Nacional, Ley 1978 ARTÍCULO 6.	Julio 2019	<p>Definición de TIC. Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (en adelante TIC), son el conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de información como voz, datos, texto, video e imágenes.</p>
Proyecto educativo Institucional PEI, I. E. Esteban Ochoa – Municipio de Itagüí – Antioquia. Pág. 22	Junio 2020	<p>Legalización: Resoluciones Municipales N° 2458 del 29 de agosto de 2006 y 689 del 8 de febrero de 2008. Nit: 811010745-3 DANE: 105360000253 Código ICFES: Diurno 141234 – Nocturno 141242. Naturaleza: Oficial (Municipal - Itagüí), Carácter: Mixto. Servicios: Educación formal en los grados de Transición a undécimo de educación regular diurna y CLEI 2 a 6 de educación de adultos y jóvenes extra edad.</p>
Proyecto educativo Institucional PEI, I. E. Esteban Ochoa – Municipio de Itagüí – Antioquia. Pág. 6	Junio 2020	<p>La Institución Educativa Esteban Ochoa, tiene la responsabilidad de formar personas con altas capacidades para aprender y resolver problemas en contexto, con capacidad de trabajo en equipo, comunicarse con el mundo en otros idiomas, usar las modernas tecnologías de información y comunicación (TICS).</p>
Proyecto educativo Institucional PEI, I. E. Esteban Ochoa – Municipio de Itagüí – Antioquia. Pág. 9 – Visión.	Junio 2020	<p>Para el 2023 la IE será reconocida por la innovación y la transformación educativa reflejada en una sana convivencia y el mejoramiento de los niveles académicos a través del modelo. Nueva Escuela y el desarrollo de las competencias para el siglo XXI.</p>

Nota: Elaboración propia.

Como se puede observar según la tabla sobre la normatividad en Colombia, sobre los aspectos jurídicos y legislativos, hay una preocupación por el desarrollo de una política pública

de interés general por avanzar y alcanzar una sociedad fundamentalmente sólida desde sus derechos de acceso a la educación y principalmente para este caso de la formación cultural y en las Artes, así como en las TICS.

Se puede observar en la tabla además, que ha sido un proceso continuo en procura de mejora en los procesos de conformación de los estándares en torno al acceso a la educación con especial preocupación en una priorización detallada por rescatar los principios y valores fundamentales de una sociedad que en virtud de su fortaleza cultural puede brindar todo el potencial creativo, científico, tecnológico para emancipar las características que poseen todos los ciudadanos Colombianos de distintas regiones, cada una con sus particularidades que se expresan como ya es conocido al nivel mundial, en sus músicas, cantos, danzas, artes plásticas, y todas las expresiones tanto autóctonas como modernas que resaltan y dignifican la esencia de un pueblo rico en diversidad cultural, que tiene un patrimonio inmenso en historia con sus ritos, alegorías, dinámicas sociales y saberes populares propios con sus lenguajes, jergas, juegos lingüísticos, aromas y sabores que se sienten por todo el territorio nacional.

Finalmente se busca del conocimiento desde preescolar la básica y media hasta universitario y otros en donde se busca descubrir las cualidades analíticas y proactivas de cada uno de los ciudadanos con el fin, de desarrollar sensibilidad personal, su capacidad de aprender y de manifestarse por sus propios intereses y necesidades que además en parte contribuye al sector económico, también de la innovación, científico y tecnológico.

Marco teórico

El término estética (del griego αἰσθητική [aisthētikḗ], ‘sensación’, ‘percepción’, y este de αἴσθησις [aísthēsis], ‘sensación’, ‘sensibilidad’).

La obra hecha por el estudiante, más que llamarla un producto artístico se podría llamar una expresión personal de un trabajo a realizar según el plan de estudios. “Se trata, de incidir en sus sentimientos, emociones y en el modo de conducirse” (Urra et al, 2018, p. 4).

La diferencia entre producto artístico y expresión personal a diferencia de una obra de Arte, está cuando al joven del grado noveno se le entrega una tarea determinada a realizar como por ejemplo el dibujo anatómico del cuerpo humano, está ya viene condicionada por una serie de indicaciones, limitaciones, valoraciones, orientaciones y condiciones que debe cumplir en su trabajo, ósea se le presenta a este un margen de elaboración de la obra sobre unos referentes técnicos, presupuestos cimentados en bases pedagógicas vistas como pilares ya estructurados desde el campo de la formación y educación metodológica, que se acompañan además de premisas como tiempo de ejecución, organización, modo de elaboración, proceso de producción material o intelectual, que para el joven por sí mismo no lo dimensiona de antemano, ni tampoco tiene porque conocerlo porque es del resorte del profesor y no del estudiante, entonces es cuando en ese preciso instante su trabajo toma otra dimensión que no es la de una obra de Arte ni tampoco un producto artístico, porque tampoco se pretende eso.

Principalmente en este proyecto de investigación antes que justificar la propuesta y el problema de investigación en los antecedentes sobre el tema, se toma como punto de partida de la guía N° 16 (2010), del Ministerio de Educación Nacional de Colombia, la cual siendo un referente relativamente nuevo para el área de educación artística en cuanto a las bases estructurales para un plan de estudios a implementar en todos los colegios del País, todavía ha

sido mínima su aplicabilidad de todo su contenido en PEI institucional del colegio y más propiamente en el plan de área.

Claro está, esto no quiere decir que no se hubieran tenido en cuenta los requisitos de ley reglamentarios para poder cumplir con ejes curriculares como, lineamientos pedagógicos, marco conceptual, objetivos de ley, fines del sistema educativo, estándares (no existen), competencias (sin implementar), sino que en tanto no existiera una posición cimentada de parte del gobierno nacional sobre la construcción de unos lineamientos precisos y concretos de un documento estructurado por parte del Ministerio Nacional, cada esfuerzo por revisar lo que se hacía y se planeaba y que se tenía como desempeños eran solo ideas sueltas sin horizonte ni soporte.

A pesar que esto era del conocimiento público, tampoco se lo tenía muy presente ni mucho menos había un interés al nivel general de la mayoría de las instituciones por aplicar la guía N° 16, a los planes de estudio del área de educación Artística, sobre todo después de conocer varios planes de estudio y por las versiones de los mismos docentes del área que veían las orientaciones no como un referente sino como una talanquera a la libertad con que cada docente pudiera desarrollar su propia línea de ejecución y abordaje pedagógico, académico y temático del área.

Por eso es en lo que concierne a la implementación de la nueva estrategia de Nueva Escuela, se encontró necesario la adecuación del plan de área de educación Artística a las orientaciones curriculares de la guía N° 16 que es de donde se toma el concepto de competencia estética a desarrollar en este trabajo de investigación.

Como lo sugiere MEN (2006), antes de definir la noción del aprendizaje de la estética se presenta la definición de la competencia:

Más allá de la definición de competencia como un “saber hacer en contexto”, una definición amplia de dicho concepto se tiende como “un conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes, comprensiones y disposiciones cognitivas, socioafectivas y psicomotoras apropiadamente relacionadas entre sí para facilitar el desempeño flexible eficaz y con sentido de una actividad en contextos nuevos y retadores (p. 21).

Entre tanto las competencias en educación artística son habilidades, conocimientos y actitudes que se relacionan en contextos particulares, y deben tener unos dominios específicos. En este sentido, el conjunto que es responsabilidad de las artes en la escuela permite identificar tres competencias específicas: Sensibilidad, apreciación estética y comunicación de cuyo desarrollo se ocupa la Educación Artística (MEN, 2010).

Para este proyecto de investigación se abordará únicamente a lo que se refiere la comprensión y el aprendizaje de la competencia estética por abordar dos procesos fundamentales de sensibilización desde las Artes los cuales son:

- La interpretación formal y la interpretación extratextual.

Propiamente la estética concierne al hecho de comprender desde el Arte. Es la capacidad sensorial de las personas de establecer relaciones entre ideas, conceptos y reflexiones; definida como una construcción conceptual (MEN, 2010).

El soporte desde la psicología muestra cómo se articulan los conocimientos en el joven en la medida que este avanza en su proceso de formación y construcción mental de sus conceptos de significación de la realidad.

Tabla # 2:

Niveles de comprensión.

Niveles de comprensión	Primer nivel cognitivo o conceptual	Construcción de un sistema de significación	Explicar Comprender Analizar	Saber
	Segundo nivel cognitivo o Procedimental	Uso comprensivo de un sistema de significación	Sustentar Comparar Validar Adaptar	Hacer
	Tercer nivel cognitivo o Actitudinal	Control y explicación de un sistema de significación	Proponer Mejorar Crear Transformar	Ser

Nota Elaboración propia.

Es decir, la comprensión como acto reflexivo está en un orden mayor que el solo hecho de realizar una acción determinada, como se ha venido entendiendo la práctica artística, es decir como un acto de producción de manufactura y regida solo por la capacidad de hacer, reproducir o realizar una tarea manual valiéndose de las manos, la observación y la habilidad motora para poder realizarla.

Los procesos de pensamiento aquí propuestos corresponden a la observación y concreción para la básica primaria con formación en habilidades como repetir, recordar, describir, comparar, clasificar, agrupar, delimitar, definir, imaginar, experimentar; acciones con las cuales se busca formar la competencia interpretativa, mediante la formación de un pensamiento crítico.

Desde la experiencia de aula se sabe que la básica secundaria se busca formar en competencia argumentativa mediante actividades que desarrollen el pensamiento reflexivo tales como: especificar, deducir, particularizar, descomponer, recomponer, generalizar, inducir, analizar, sintetizar, concluir, explicar, relacionar, estructurar, conceptuar, por tanto se espera formar el pensamiento creativo mediante actividades como planteamiento de problemas,

predicción de resultados, selección de materiales, justificación, aplicación, adecuación, creación, verificación y transferencia de conocimientos, que lleven a los estudiantes a lograr la competencias propositiva e interpretativa.

En consecuencia, para el caso de la estética, el MEN (2010), la define como el conjunto de “conocimientos, procesos mentales, actitudes y valoraciones, que, integrados y aplicados a las informaciones sensibles de una producción artística o un hecho estético, permiten construir una comprensión de éstos en el campo de la idea, la reflexión y la conceptualización” (p. 35).

Desde el Ministerio de educación Nacional de Colombia se han realizado desde hace tiempo la formulación y argumentación de las posibilidades del estudio de la estética en el ambiente escolar, a partir de seminarios, congresos, mesas de trabajo, que han validado la importancia de los procesos creativos que con el apoyo de las casas de cultura, fundaciones, convenios internacionales así como de organismos como la ONU, la UNESCO, se ha dado forma a un plan curricular nuevo para el año 2010; con la salvedad que antes hubo un número considerable de documentos y sin descontar la ley general de educación.

La educación estética es un campo del saber que ha adquirido fuerza en la educación por su utilidad en cuanto al desarrollo de la cualidad del ser sensible, es decir de la capacidad en el hombre de poder reconocer y reinterpretar lo que está en su alrededor, es decir la enseñanza de esta se trata de:

Actividades de aprendizaje que activen los aspectos sensoriales y sensibles de un entorno determinado; y que los niños perciban las experiencias como lo que son.

Reconocer la composición de los colores, los matices, las intensidades, la iluminación, la luz, estudiar los movimientos, los ruidos, los sonidos, las armonías, relacionar las formas, el volumen, la distancia, el espacio, determinarse en lo que pasa y lo que queda, todo esto constituye [...] al mundo sensible y de esta manera la [educación estética] es el medio más efectivo de habitar el mundo (Páez, 2007, p. 44).

Es decir, la producción del conocimiento por la percepción que se hace y la capacidad de aprender por medio de los sentidos: Aprender a desarrollar el sentido de la observación, de la escucha, del tacto, de la expresión verbal y del gusto.

En cuanto a la estructura curricular del área de Educación Artística en el plan de estudios, se presenta la necesidad de estructurar la parte conceptual y teórica que brinde una metodología de estudio a los jóvenes, soportada tanto con diversas actividades artísticas y tareas que le sean afines de manera simbólica “el mundo simbólico está demarcado por los códigos culturales mediante los cuales es posible explicarse la rica experiencia humana que recoge lo escrito, lo oral, lo artístico” (Páramo, 2011, p. 4), que le permiten alcanzar sus metas propuestas, y como forma de ayuda para ello se cumpla es vital la organización de los ejes temáticos, conceptos, técnicas artísticas así como una planeación concreta.

Por consiguiente, en la Educación básica secundaria cuando aún todavía el joven está una edad temprana, estos todavía presentan una tendencia marcada a moverse mucho, tocar, degustar, ver y oír todo lo que les rodea, generando en ellos diversas sensibilidades de agrado, desagrado, felicidad, tristezas, miedos, seguridades, etc. además tienen reacciones, expresan su sentir; crean nuevas formas de desenvolverse en su entorno; esa es su forma de conocer el mundo. A partir de estas experiencias, en secundaria se hace énfasis en una conciencia artística a través de varias de la expresión y la lúdica, dinámicas que incentiven el movimiento, despertar las sensaciones afectivas socializantes desde el campo de la percepción, del tacto, el gusto, la visión, la audición, y el movimiento en la expresión corporal.

Por esta razón se propone abordar el área de educación artística como un espacio desde donde el estudiante se permita a sí mismo, experimentar, errar, crear, imaginar, pensar desde su relación activa con su contexto y los objetos de estudio inmersos en un ambiente social que sea el artífice de su propio conocimiento.

Habilidades y estética

Es cierto que el problema de aprender y desarrollar una competencia como tal depende de varios factores no solo los propiamente del área de Artes, sino desde el campo de la educación y la pedagogía de unas habilidades previas, como las denominadas competencias generales, que se aplican para todas las áreas con mecanismos propios para poder desarrollar procesos de comprensión y recepción, en que se tratan los niveles de comprensión lectora: literal, inferencial y crítica que para Acha (1994), son procesos de pensamiento presentados se corresponderían directamente para el caso del área Artes, y relacionados además con a la observación que consistirían en la capacidad de formar las habilidades de: recordar, describir, comparar, clasificar, agrupar, delimitar, definir, imaginar, experimentar; acciones con las cuales se busca formar la competencia interpretativa, mediante la formación de un pensamiento crítico. En cuanto a la competencia argumentativa mediante actividades que comporten un pensamiento reflexivo tales como: especificar, deducir, particularizar, descomponer, recomponer, generalizar, inducir, analizar, sintetizar, concluir, explicar, relacionar, estructurar, conceptuar.

En la educación media se espera formar el pensamiento creativo mediante actividades como planteamiento de problemas, predicción de resultados, selección de materiales, justificación, aplicación, adecuación, creación, verificación y transferencia de conocimientos, que lleven a los estudiantes a lograr la competencia propositiva.

Competencias estéticas específicas para el grado noveno (MEN, 2010, p 92).

1 - Desarrollo capacidades de análisis de obras complejas, en un amplio repertorio de producciones artísticas.

2 - Construyo y argumento un criterio personal, que me permite valorar mi trabajo y el de mis compañeros según parámetros técnicos, interpretativos, estilísticos y de contextos culturales propios del arte.

3 - Analizo, comprendo y aprecio el quehacer y hecho artístico en distintos contextos de la historia.

De acuerdo con las competencias descritas, la propuesta del proyecto de investigación tendrá en cuenta el trabajo académico donde el punto primordial será el desarrollo cognitivo y social, y que los contenidos son sólo los medios con que se pretende conseguir dichos logros.

¿Qué es arte?

(del latín ars, artis, y este del griego τέχνη téchnē), es entendida generalmente como cualquier actividad o producto realizado con una finalidad estética y también comunicativa, mediante la cual se expresan ideas, emociones y, en general, una visión del mundo, a través de diversos recursos, materiales, medios técnicas y prácticas como la danza, las artes plásticas (pintura – dibujo – escultura), la música, literatura, artes escénicas, el canto entre otras.

El concepto de Arte, más que el termino como tal ha sido ampliamente estudiado y debatido en diferentes tiempos y escenarios de divulgación del Arte y de la misma experiencia de vida de los artistitas, en este caso Farina (2005), afirma que el “arte moderno ha sido identificado con un espacio al que se ha delegado la posibilidad de creación, como un espacio de asilo de la experiencia estética como invención”, además no solo reflexiona sobre la

concepción del Arte sino también sobre lo que esta es desde el acto de creación el “arte como terreno legítimo de la creación ha implicado una especie de descrédito respecto a su poder generador de pensamiento” (p. 59).

Las ideas desde las artes van más allá del mismo concepto propio y que transita entre lo cultural, lo emocional, lo racional, el juicio crítico y sobre todo a lo que determina la concepción de la realidad, la imaginación, la interpretación y la misma experiencia.

Por ejemplo, dentro lo que puede llegar a plantear para Eisner (2002), el arte es “observar sutilezas entre relaciones cualitativas, concebir posibilidades imaginativas, interpretar los significados metafóricos que muestran las obras, aprovechar oportunidades imprevistas en el curso del propio trabajo, exigen unos modos complejos de pensamiento cognitivo” (p. 47).

Con la misma línea para Corral (2005), la educación estética se basa en:

La creatividad y la imaginación es para Vygotski un camino capaz de llevar a la maduración, sobre todo de los procesos primarios de tipo mítico-fantástico, y de permitir, en cada edad de la vida, la estructuración autónoma y no estereotipada de los lenguajes simbólicos (p. 427).

Se sabe que, a través de los años, el hombre ha buscado encontrar en el arte su interior, y lo ha querido comunicar transmitiéndolo de generación en generación. Desde el paleolítico hasta pasando por los egipcios, los griegos, los romanos, el recorrido del Arte por el mundo transitó en Europa y ya entrando el mundo nuevo con sus conquistas fue dejando grandes artistas a su paso, cada uno construyendo historias de vida increíbles como Leonardo Da Vinci, Miguel Ángel o el mismísimo Beethoven (1770-1827).

Finalmente, Páez (2007), afirma que el “arte sería la manera como el ser humano descarga todos sus afectos intensos. Los estados de ánimo como la alegría, la tristeza, la cólera ponen de manifiesto su interioridad” (p. 53).

Definición de educación artística

De acuerdo con el MEN (2010), la educación Artística “es el campo de conocimiento, prácticas y emprendimiento que busca potenciar y desarrollar la sensibilidad, la experiencia estética, el pensamiento creativo y la expresión simbólica, a partir de manifestaciones materiales e inmateriales” (p. 13).

Es decir, es el acto de la creación es vitalidad, es la sensación del afecto, se descubre al ser sensible a sí mismo y entre las personas y su relación con las cosas, ayuda a que libertad se sienta como algo verdadero, inclusive hasta el alma donde se encuentra la mayoría de las experiencias sensibles no explicables por razonamientos objetivo.

Hacer algo, disfrutarlo o apreciarlo como en el caso de la literatura, la pintura, las danzas, hace del creador que su sabiduría pueda ser transmitido a través del lenguaje simbólico del color, la forma, la melodía, la entonación, en fin, en tantas posibilidades de interpretantes con los cuales materializa su sentir. El Arte, así como la religión y la ciencia están profundamente vinculadas desde su nacimiento por una parte a la memoria, y por otras a la creación y significación de símbolos más o menos entendibles y aceptables para todos.

Se ha podido identificar que un porcentaje de los jóvenes del colegio presentan dificultades para poder asimilar y relacionar las ideas o comprenderlas, por tanto se les vuelve aburridor algo tan sencillo como leer, escribir, debatir u otra actividad que estimule su pensamiento, o que le exija atención, reflexión análisis, etc... esto ha sido una dificultad para poder avanzar con el proyecto educativo en la mayoría de las áreas, y se han implementado una infinidad estrategias y de alternativas para poder cambiar esto con el fin de que el colegio no decaiga en un bajo nivel por lo tanto el área de educación artística no es ajena y no puede apartarse de su responsabilidad de formar con un sentido de poder resolver problemas que le atañen a los jóvenes, sus familias y en definitiva a la sociedad misma.

Marco conceptual

Estética

De acuerdo con la Real Academia Española ([RAE], 2021), la estética es “lo que se percibe por los sentidos”; y o el '[conocimiento] que se adquiere por los sentidos”.

La palabra estética proviene del vocablo en latín *aestheticus*, y este del griego *αἰσθητικός* *aisthētikós* 'sentidos'; [ἐπιστήμη] *αἰσθητική* [*epistēmē*] *aisthētiké* 'conocimiento'. Se encuentra relacionada con la cualidad humana para percibir o apreciar la belleza y/o que puede tener gozo en el placer estético. Por otra parte, es la disciplina que estudia la idea de belleza y sus fundamentos filosóficos desde arte.

La estética por una parte es la disciplina que desde la filosofía se encarga de la reflexión sobre el problema de Arte. Diferenciando entre la filosofía del Arte como el análisis entre el artista y la obra de Arte y por otra, el sujeto que contempla la obra, es decir desde su experiencia estética, por lo que el objeto de estudio vendría siendo propiamente determinar que hace de algo un objeto estético, y en que se puede basar para hacer juicios estéticos, es decir la reflexión estética.

Como se había planteado al inicio del proyecto, para el MEN (2010), la apreciación estética es el:

Conjunto de conocimientos, procesos mentales, actitudes y valoraciones, que, integrados y aplicados a las informaciones sensibles de una producción artística o un hecho estético, nos permiten construir una comprensión de éstos en el campo de la idea, la reflexión y la conceptualización (p. 35).

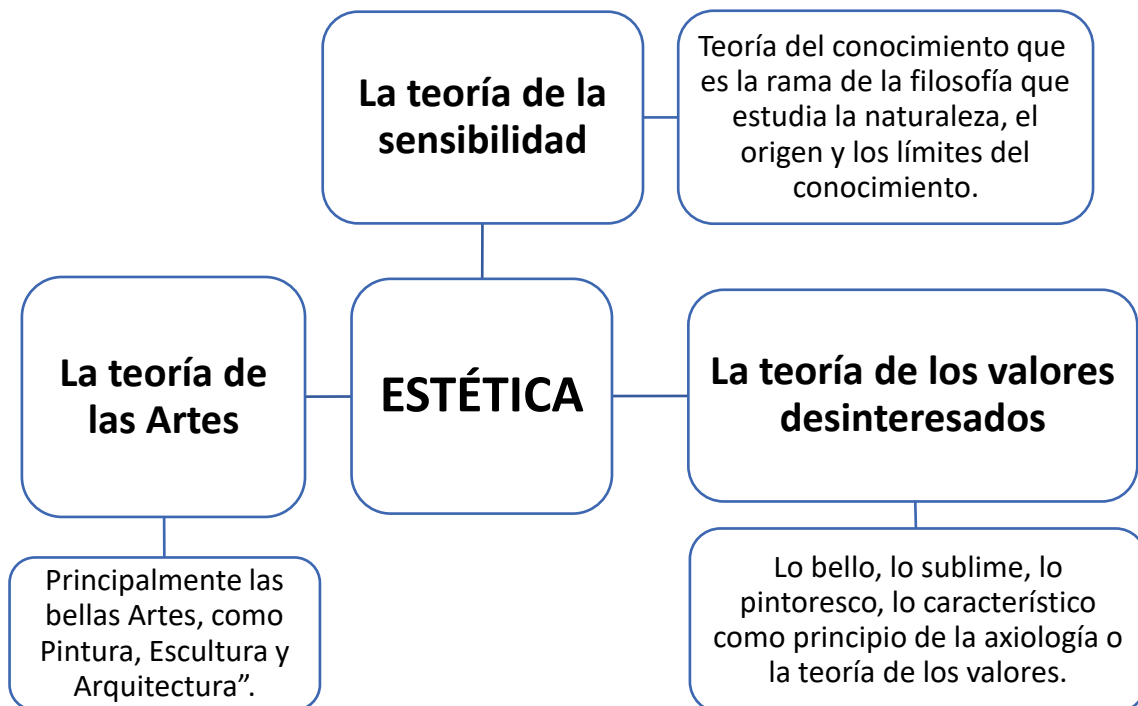
Que además le permite al estudiante:

Efectuar operaciones de abstracción, distinción, teorización y generalización, referidas al mundo artístico y a la obra de Arte. Mediante ella es posible acceder a los distintos objetos, códigos, mecanismos y finalidades que los lenguajes artísticos y la cultura han construido históricamente. Además, conocemos motivaciones del autor, características y singularidades de los contextos de producción de las obras (p. 35).

Entre tanto para Castro (2016), la estética se ocupa de los siguientes tres temas sin ningún orden consistente entre ellos:

Figura # 3:

¿Qué es la estética?



Nota Elaboración propia.

El enfoque que se asume para la presente investigación está en la línea que utiliza como elemento fundamental la sensibilidad estética que el estudiante desarrolla como ser social, sus relaciones con el entorno y capacidad de creación.

Para mayor precisión se abordará el termino de apreciación estética, ya que Castro (2016), lo trata como acerca de la sensibilidad.

Desde esta óptica se trata acerca de lo que es la obra de Arte, que se estudia en artística, cuáles serían los conceptos que rondan entorno a la obra de Arte, así como sus prácticas, lenguajes y códigos entre otros.

Se encuentra por lo tanto una gran diferencia por lo que se entendía antes en los colegios por estética cuando las clases tenían que ver con realizar ejercicios mal llamados “planas” y que aún hoy se siguen desarrollando sobre todo en el ciclo de primaria con algunas modificaciones; también se solía utilizar la clase de estética para hacer manualidades como bordados, tejidos, las famosas planchas como una actividad que exigía del estudiante mucho tiempo, dedicación, disciplina u otras habilidades sociales necesarias para ese tiempo en particular.

Un carácter importante que ayuda a definir estas premisas es la cultura en la que están inscritas las prácticas artísticas, es decir que para estudiar el Arte habrá la necesidad de tener presente las relaciones con el entorno, posiblemente los hechos históricos; de esta manera la apreciación estética para poder relacionar los diferentes códigos dentro del lenguaje artístico en las obras se requiere además conocer de dos elementos adicionales, la Interpretación Contextual y la Interpretación Extratextual.

Interpretación contextual

La interpretación contextual para el MEN (2010), tiene que ver con el campo del lenguaje en donde la interpretación permite obtener una representación semántica, o el significado de algo.

La interpretación formal de una obra de arte puede definirse como el proceso de decodificación de los elementos estéticos o unidades de sentido que componen su estructura y la identificación del papel que juegan éstos. La interpretación formal de una obra de arte puede definirse como el proceso de decodificación de los elementos estéticos o unidades de sentido que componen su estructura y la identificación del papel que juegan éstos en la configuración de dicha obra como un todo en la configuración de dicha obra como un todo (p. 36).

Es decir, entender la obra con unos conocimientos previos sobre cómo se conforma una obra de Arte. Para ello deberá tener o haber desarrollado habilidades de pensamiento abstracto que se logran mediante ejercicios de análisis de lectura y escritura como: Comparación, clasificación, inferencia, análisis, conjetura, hipótesis. Muchas de esas habilidades se comparten con otras áreas, por eso las competencias específicas tienen relación con las competencias generales en algunas áreas.

La interpretación formal, tienen que ver con el pensamiento espacial y los sistemas geométricos, ya que La representación espacial es la comprensión de la estructura del espacio físico. Esta le permite al estudiante darse cuenta de que la obra tiene una estructura conformada por elementos como: color, forma, línea, las dimensiones, texturas, relaciones entre esos elementos: tensión, equilibrio, ritmo; y una distribución en un espacio específico: modulación, concentración, progresión, asimetría, simetría, radiación.

El estudiante podrá dar su interpretación de manera verbal o escrita, inclusive visual, gráfica, pictórica, escultórica, performativa en que pueda describir, argumentar o dar su razón frente a una producción artística, en fin, un método constructivo donde se tenga en cuenta la proporcionalidad, la relación entre el espacio bi y tridimensional.

Esa capacidad de desarrollar la identificación de patrones, la proporcionalidad en la de la composición, desde manejo del concepto del plano, el espacio, tiene como finalidad que el estudiante deje una impresión del manejo de la estructura en sus obras.

Interpretación extratextual

Esta categoría hace referencia al ejercicio del análisis formal que se apoya en la anterior interpretación formal de la obra, haciendo que el estudiante pueda adquirir el significado de la obra que se encuentra en ella y que no está escrita, pero probablemente si descrita a través de los elementos formales de la misma. Dentro del análisis formal se puede inferir en una obra, sea esta una pintura, una escultura se pueden cumplir por medio de diferentes procesos de tipo: Técnicos, tecnológicos, históricos, culturales, sociales que el creador ha impreso en su obra, esa lectura y la comprensión de esta es la que le dará al estudiante los interpretantes finales para que construya su propia estructura de significación conceptual, es decir lo que está más allá de la obra. En este sentido para el MEN (2010), le permite a los estudiantes “hacer uso de metodologías de investigación, tipos de lectura (literal, descriptiva, inferencial, crítica), descripción y comprensión de los hechos sociales” (p. 36).

Por lo tanto, la apreciación estética es un aspecto más relacionado con el saber que con el hacer, porque permite que el estudiante alcance la competencia de ver, entender y relacionarse con la obra en perspectiva y retrospectiva, analizándola, entendiéndola, explicándola, hasta dar cuenta del proceso mental hecho por el mismo.

Es importante reconocer entonces que “el ejercicio de la apreciación estética es el que puede dar cuenta de lo que ocurre con los trabajos de exploración, apropiación o proyección creativa de los estudiantes durante el balance, la autoevaluación individual o la puesta en común” (MEN, 2010, p. 40).

La apreciación estética por tanto no hace que el estudiante solo haga juicios de valor, o critica ni mucho menos, pero si a que tenga una posición reflexiva, que sepa un proceso creativo artístico y que determine el hacer como un proceso más que un producto con intención de evaluarlo objetivamente. Este aspecto es importante porque se ponen entre dicho los sucesos culturales, artísticos, muchas veces el patrimonio de sus propias manifestaciones sociales culturales presentes en su entorno y contexto, que muchas veces son subestimadas por no tener los mecanismos para poderlo hacer, ya que en la medida que el joven siente que esas manifestaciones culturales propias de una historia de su barrio, de su pueblo o su ciudad hace que el acto de reconocerlas como propias hace crecer su conocimiento sobre las obras y entenderlas y no necesariamente tienen que ser explícitamente materiales sino inmateriales.

Por tanto la apreciación estética es inmensamente importante para los procesos de recepción de la obra, su comprensión entendiéndola como dispositivo de una cultural en particular y como legado patrimonial de su historia social, que muchas veces no son tenidas en cuenta en las instituciones educativas, y que solo se limitan a celebrar las fiestas o fechas importantes al nivel nacional descontando toda una gran variedad de expresiones folclóricas autóctonas, nativas, inclusive míticas y fantásticas.

En consecuencia, desde el plan de área se estudia la cultura; desde los inicios de la humanidad hasta la época actual postmoderna. Incluso para este año adicionalmente al programa del plan de estudios se ha anexado teoría del Arte, repartidos los contenidos de forma tal que periodo a periodo y grado a grado consecutivamente los estudiantes van conociendo la importancia de las artes en tres ejes principalmente: Dibujo - Pintura - Escultura.

Por otra parte, para definir la competencia de apreciación estética como factor de adquisición de conocimiento, lo sugiere Frade (2009), así:

Un conjunto de conocimientos que, al ser utilizados mediante habilidades de pensamiento en distintas situaciones, genera diferentes destrezas en la resolución de los problemas de la vida y su transformación, bajo un código de valores previamente aceptado que muestra una actitud concreta frente al desempeño realizado (p. 82).

En concordancia por la misma línea otra definición una competencia es “la combinación de tres elementos: a) una información, b) el desarrollo de una habilidad y, c) puestos en acción en una situación inédita. La mejor manera de observar una competencia es en la combinación de estos tres aspectos” (Díaz, 2006, p. 20).

Entonces, la competencia estética es un conjunto de saberes que puestos en práctica dan la demostración que el estudiante ha podido asimilar un conocimiento pertinente y que lo pueda poner en práctica en alguna situación que se le presente y para lograrlo existen diferentes métodos como según Piaget (s.f.), enfrentar un problema de conocimiento que modifique el pensamiento inicial respecto a ese problema. O desde la posición de Pekins (s.f.), los seres humanos aprenden cuando existe una demanda en el entorno que implica un problema y/o una necesidad.

Por ello, cuando un joven se enfrena a una situación que le exige reflexionar, pensar, sacar un juicio, realizar un análisis, este está aprendiendo, está gestionando su conocimiento, de manera que va organizando sus ideas, sus percepciones desde su objetividad y subjetividad y con ello se estaría ayudando a resolver el problema presentado en esta investigación.

Este nivel de abstracción mental al que todas las personas accedemos cuando nuestras funciones cognitivas están trabajando van creando nuevas conexiones tanto neuronales como mentales; es decir el pensar genera dos consecuencias simultáneamente; primero se

establecen relaciones conceptuales y paralelamente las conexiones neuronales, ambas generan relaciones diferentes y fuertes.

Es tan importante este hecho en educación artística acerca de la obra estudiada o realizada por el estudiante, porque este puede volcar toda su creatividad expresiva, dando cuenta de su capacidad de creación bajo la premisa de que ha hecho una planeación, una ideación o elaboración de manera configurada, ordenada y posiblemente crítica con su argumento y/o propuesta plástica artística.

En este sentido el nivel de abstracción con el cual aborde su planteamiento será crucial para alcanzar un nivel de representación por el mismo y no solo de la intención de entregar un trabajo, de copiar de muestra o resolverlo con los elementos mínimos requeridos y exigidos por la actividad o indicación del docente, como en Adorno (2001), “En las obras significativas, lo sensorial se convierte (resplandeciendo desde su arte), en algo espiritual, igual que al revés el espíritu de la obra da resplandor sensorial a la individualidad abstracta, aunque sea indiferente frente al fenómeno” (p. 27), en igual medida la afirmación estética desde la reflexión o desde la práctica es para Farina (2005), un “concepto estético no es un ente abstracto, sino un producto concreto del pensar por sensaciones, se materializa en un hecho estético, en una obra de arte” (p. 27), estas afirmaciones que pueden tener un tinte filosófico y pueden dar pistas sobre el aspecto subjetivo inscrito en la obra (mental o material), como en el caso cuando un joven explica lo que quiso expresar en su trabajo, por lo tanto, en la práctica “la subjetividad se constituye en proceso, se constituye como maneras de saber acerca de la realidad, como cuestión ética y estética” (Farina, 2005, p. 34).

Desarrollo cognitivo

Es conocido por el cuerpo docente que la asimilación de las competencias en el joven se debe a un proceso mental llamado desarrollo cognitivo, desde la teoría genética de Piaget se realiza según Orellana (2015), como “una teoría que permite explicar los procesos a través de los cuales los individuos construyen su conocimiento” (p. 8), por ello los procesos de construcción de ese conocimiento se dan por el estímulo que es importante para que se puedan dar avances al nivel cognitivo, de esta manera la captación de la realidad en tanto pueda ser abordada por el pensamiento simbólico, tiene una circunstancia para Gardner (1997), desde el enfoque cognitivo que “interpreta la actividad simbólica como una realización eminentemente intelectual” (p. 136).

En este caso cuando se habla de desarrollo cognitivo, entendemos como las facultades intelectuales que una persona puede alcanzar a cierta edad de su vida, para este proyecto se tiene previsto abordarlo para el grupo noveno, donde los jóvenes están en la etapa de la adolescencia y tienen una edad aproximada de 13 y 14 años aproximadamente y donde el grado de madurez psicológica del joven le permiten hacer uso del razonamiento abstracto como lo manifiesta Sousa (2014), “la adolescencia es una etapa sorprendente crecimiento y de reestructuración del cerebro, que capacita a los adolescentes a pensar en abstracto, a hablar de forma expresiva” (p. 59), sin deslegitimar que ya lo pudo haber hecho con anterioridad, pero en este caso se establece que con seguridad el joven ya tiene la información básica para poder entablar juicios de valor con sentido, es decir críticos; Ósea que debería estar en el nivel alto de funcionamiento de su sistema cognitivo, en el cual el razonamiento, la creatividad, la toma de decisiones y la resolución de problemas estarían definidos y estructurados; momento crucial cuando el joven según (Piaget 1981), pasa de la etapa de las operaciones concretas (7-11 años), donde se establecen los hechos jerárquicos y los eventos concretos a la siguiente etapa

de las operaciones formales o de operaciones mentales de las ideas abstractas y el pensamiento lógico y ordenado.

Entre tanto símbolo y signo como elementos de comprensión, de un lenguaje más completo y complejo permiten al joven desenvolver su conocimiento por estos como lo señala Beuchot (2016), en el prólogo del libro de Cassirer "Cassirer hizo mucho más: supo llegar a lo más central de la cultura, que es el símbolo" (p. 9). En tanto que esa relación entre símbolo y cultura se da mediada en una parte por la palabra luego la idea puede existir y formar el pensamiento entonces tenemos como dice Ostra (2016), acerca de Peirce "en consecuencia, todo pensamiento se realiza en signos que principalmente tienen la misma estructura general que las palabras" (p. 12). Para esta parte se refuerza la condición que las palabras, del lenguaje, de la expresión por medio de estas del pensamiento que genera el acto cognitivo que puede ser objetivo o subjetivo como en Cassirer (2016), "las palabras son signos de las ideas, ya sea que estas últimas sean tomadas como contenidos cognoscitivos objetivos y necesarios, o bien como «representaciones» subjetivas" (p. 93).

Entonces, la subjetividad equivale según Farina (2005), a que esta se constituye desde el "lenguaje, tanto por su ordenación y regularidad, como por su desorden, por el acaso y la indeterminación que abriga y pone en movimiento" (p. 93), por ello es importante este proceso porque esa subjetividad que se va a formar en el joven del hecho concreto depende como el docente actúe, como lo menciona MEN (2010), el docente "para abordar el desarrollo de competencias en la Educación Artística es la subjetividad del estudiante. El mundo interior y el entorno familiar de un niño determinan en primera instancia el desarrollo de las competencias específicas" (p. 55), así se podría reconocer como una circunstancia vital dentro de la formación del joven, mientras que, Sánchez (1979), afirma en sus Ideas estéticas de Marx que "en la relación estética del hombre con la realidad se despliega toda la potencia de su subjetividad, de sus fuerzas humanas esenciales, entendidas estas como propias de un individuo que, es por esencia, un ser social" (p. 52).

Por tanto, la vivencia del joven tanto desde su propio reconocimiento, del juego comprensivo de lo aprendido, de lo que estudie y reflexione le dan total validez a su criterio como lo menciona Farina (2005), “puede decir que los estudios de temas como lenguaje, [obra] y autor, a propósito de la literatura, tienen un fondo cuestiones como la configuración de la experiencia [...], es decir, a la producción de subjetividad” (p. 57).

En otras palabras, construye relaciones de ideas propias, en el orden en que a él se le van presentado los diferentes ordenes o acontecimientos de su vida para ir definiendo su imaginario, su propio conocimiento.

Estrategias pedagógicas

Hoy en día existen compendios de estrategias pedagógicas, desde las más clásicas como el “Phillips 66” hasta las más innovadoras recientes como el “flipped classroom” en este sentido, se mostrará su repercusión en la formación de los educandos, el ámbito otorgado desde la educación y la pedagogía, así como los conceptos intrínsecos a estas como estrategias didácticas y de enseñanza aprendizaje.

Para empezar las estrategias de aprendizaje, en Valle (2005), se definen como “conductas y pensamientos que un aprendiz utiliza durante el aprendizaje con la intención de influir en su proceso de codificación” (como se cita en Weinstein y Mayer, 1986, p. 315), ya que estas albergan otro aspecto diferente al tratado aquí.

La diferenciación entre si es estrategia pedagógica, de enseñanza o didáctica, no se tendrá en cuenta ya que ambos términos son afines, y se entiende desde el campo de la educación que hacen alusión a lo mismo. Por lo tanto para el SENA (2003), Las estrategias de aprendizaje “constituyen actividades conscientes e intencionales que guíen las acciones a seguir para alcanzar determinadas metas de aprendizaje por parte del estudiante”(p.9), así mismo concuerdan Díaz et al. (2002), en que son la “estrategia de enseñanza desde la

perspectiva constructivista, son procedimientos que el agente de enseñanza utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativo en los alumnos” (como se cita en Mayer, 1984; Shuell 1988; West; Farmer y Wolff, 1991). Finalmente estas premisas se relacionan con la afirmación de Zubiría S. (2006), “la educación se convierte en condición del desarrollo de los Procesos Psíquicos Superiores, como el lenguaje escrito, el pensamiento hipotético-deductivo, la argumentación o la interpretación, entre otros” (p.217).

En este caso el aspecto del funcionamiento del desarrollo cognitivo, en el aprendizaje ha podido permitir recopilar las premisas necesarias en el entendimiento del pensamiento y como podría estudiarse desde Arte y la estética, para su enseñanza, aprendizaje y apropiación por parte de los estudiantes.

Herramientas tecnológicas

A continuación, se apelará al término TIC como elemento conceptual inscrito dentro del campo de los Recursos Educativos Digitales (RED), y también se relacionará a la educación digital e interactiva, así como a las formas multimedia de creación de contenidos para luego finalizar con el término de Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA), y como pueden estos integrarse desde una herramienta de autor como EXelearning.

Como primer elemento, la incorporación de las TIC en el aula implica un cambio como lo afirma Díaz (2006), “El primer cambio importante que se crea con la incorporación de las TIC es el abandono de la clase frontal” (p.7), es de entender que esto en el contexto escolar es un avance como lo propone el MEN (2012), un “recurso educativo digital abierto (...) [tiene una intencionalidad y finalidad enmarcada en una acción Educativa], cuya información es Digital, (...) promueve su uso, adaptación, modificación y/o personalización” (p.99), por tanto reafirmando la idea del uso de los recursos digitales en Artes a lo largo de esta propuesta

pedagógica, tomando en cuenta además como lo dice Díaz (2006), “por su parte, las TIC cada vez más forman parte del sistema de pensamiento y acceso a la información de los niños y jóvenes” (p.9).

Se ha considerado a lo largo del documento las ventajas y posibilidades del uso de los Recursos Educativos Digitales en su sentido amplio como lo afirma García (2013), “los recursos digitales ofrecen nuevas oportunidades en los procesos de enseñanza y aprendizaje al incorporar la imagen, el sonido y la interactividad como elementos que refuerzan la comprensión y motivación de los estudiantes” (p.10), tanto desde la perspectiva de la herramienta tecnológica educativa como desde la perspectiva pedagógica como la metodología, la didáctica y otros, ya que según Díaz (2006), “trabajar secuencias didácticas [...] en la que se considera la estructuración de ambientes de aprendizaje que incorporan el uso de las TIC [...] se inscriben en la dinámica de las políticas [...] en los sistemas educativos” (p.14).

Herramienta de autor

En el caso de este proyecto de investigación como se mencionó en algún momento, se diseñará un OVA, con la ayuda de la herramienta de autor EXELEARNING, la cual se soporta en un sistema SCORM – LMS para la creación de contenidos didácticos digitales.

De acuerdo al MEN (2012), los objetos virtuales de aprendizaje (OVA), son “todo material estructurado de una forma significativa, asociado a un propósito educativo (...) y que corresponda a un recurso de carácter digital que pueda ser distribuido y consultado a través de la Internet” (pág. 25), entre tanto puedan contener, animaciones, aplicaciones tipo multimedia, colecciones, cursos; que al cumplir con unas características específicas se encuentra de la categoría de Recurso Educativo Digital Abierto.

Figura # 4:

Características de un objeto de aprendizaje.



Nota: (MEN, 2012, p. 102), definición de recursos educativos digitales abiertas.

De acuerdo con Bravo (2016), el modelo “SCORM representa el conjunto de especificaciones que permiten desarrollar, empaquetar y entregar materiales educativos (...), asegurándose de que cumplan con () cuatro principios: - Reutilizable - Accesible - Interoperable - Durable” (como se cita en Vázquez 2014, p. 5).

Por esto, Exelearning que se soporta en el sistema de gestión de aprendizaje LMS, permite generar contenidos para la web en cualquier navegador como FireFox, Chrome, Opera o Safari; todos bajo el protocolo SCORM o ePub compatibles con dispositivos móviles, soporta protocolo HTML5, siendo multiplataforma cumple con las características necesarias tanto tecnológicas como didácticas para el desarrollo de la propuesta educativa digital.

CAPITULO III

Diseño metodológico

Tipo de investigación

De acuerdo con Albero et al. (2015), la variante investigación acción pedagógica nace con psicólogo social Kurt Lewin como Investigación-acción en 1944 como una metodología de investigación de la psicología, y fue introducida en Colombia a fines de 1960 por el sociólogo Orlando Fals Borda.

La investigación acción participativa su fundamento primordialmente es ser un “proceso dialéctico continuo en el que se analizan los hechos, se conceptualizan los problemas, se planifican y se ejecutan las acciones en procura de una transformación de los contextos, así como a los sujetos que hacen parte” (Calderón & López, 2013, p. 4), más tarde sería acogida por la Escuela de pedagógica de la asociación de colegios privados de Antioquia a través del investigador Bernardo Restrepo.

Para Restrepo (2005), Lewin concibió la IAP como una “práctica reflexiva social (...), con miras a establecer cambios apropiados en la situación estudiada y en la que no hay distinción entre lo que se investiga, quién investiga y el proceso de investigación” (p. 1).

Fases del modelo de investigación acción pedagógica

Figura # 5:

Fases modelo de investigación IAP.



Nota: elaboración propia. Adaptado de (Kurt, s.f.), (Kemmis, 1989), (Restrepo, 2009).

Enfoque de investigación

Es importante definir el concepto de investigación que para Hernández (2014), es “un conjunto de procesos sistemáticos, críticos y empíricos que se aplican al estudio de un fenómeno o problema.” (p. 37). Para este proyecto de investigación se ha seleccionado como metodología de investigación el enfoque cualitativo, para lo cual se retoman conceptos de los siguientes expertos:

En este sentido, según Hernández (2014), la investigación cualitativa se enfoca en “Comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con su contexto” (p. 358). Mientras que para Flick (2007), la investigación cualitativa “utiliza el texto como material empírico (en lugar de los números), parte de (...) la construcción social de las realidades (...) y se interesa en las perspectivas de los participantes, en las prácticas cotidianas y el conocimiento cotidiano” (p. 19), por otra parte, Sandoval (1996), concluye que son “tres las condiciones más importantes para producir conocimiento, que muestran las alternativas de investigación cualitativa” (p. 34).

- a) la recuperación de la subjetividad como espacio de construcción de la vida humana.
- b) la reivindicación de la vida cotidiana como escenario básico para comprender la realidad sociocultural.
- c) la intersubjetividad y el consenso, como vehículos para acceder al conocimiento válido de la realidad humana.

Finalmente Sandoval (1996), define la investigación cualitativa como un “esfuerzo de comprensión, entendido como la captación, del sentido de lo que el otro o los otros quieren decir a través de sus palabras, sus silencios, sus acciones y sus inmovilidades a través de la

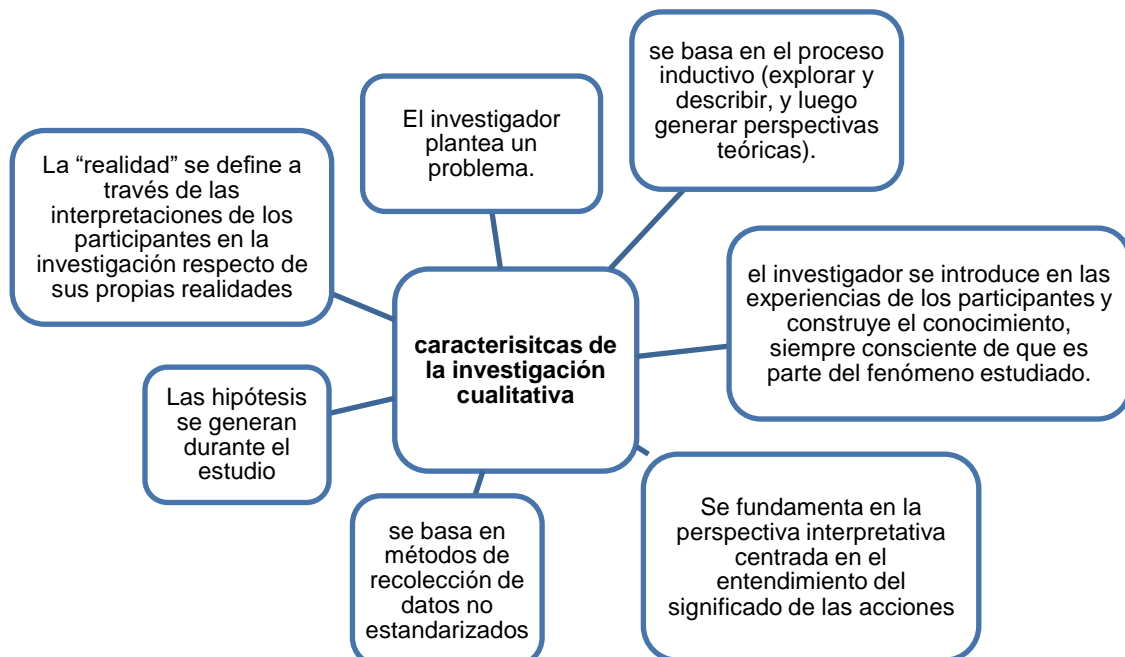
interpretación y el diálogo” (p. 32), se puede entonces dar por entendido que la investigación cualitativa busca tener un acercamiento a la realidad de los estudiantes, entender esa realidad desde sus propias vivencias, dudas, prácticas así como sus relaciones entre los mismos para poder dar solución a una problemática en especial.

De acuerdo a lo anterior y con el objetivo de tener una estructura metodológica y un proceso de investigación sólido a continuación se recogen las ideas de Hernández, Flick y Sandoval, los cuales presentan tanto similitudes como aportes distintos en los estudios de investigación, por lo tanto se tomarán las características de Hernández (2014), los métodos aplicados por Flick (2007), y el modelo de investigación acción pedagógica, el cual se recoge del proceso de investigación planteado desde la universidad de Cartagena para las líneas de investigación de profundización y que se plantea para el trabajo de grado.

De modo sintético se recoge de Hernández (2014, p.42), las principales características que se destacan dentro del proceso de investigación cualitativa:

Figura # 6:

Característica de la investigación cualitativa.



Nota: elaboración propia.

Como se puede observar, la investigación cualitativa tiene una inclinación por reconocer las emociones, experiencias, y aspectos de tipo subjetivos donde el investigador a través de los instrumentos logra recopilar las ideas tanto visuales, como textuales e incluso orales para luego analizarlos y dar una reflexión final.

Técnicas de recolección de datos

Dentro del trabajo de campo la definición de las técnicas y los instrumentos es importante para poder llevar el diseño de la investigación de una manera estructurada y ordenada. Por tanto, se empieza describiendo inicialmente el concepto de técnicas que según Ametrano (2017), son los “procedimientos que utilizaremos para acercarnos a nuestro objeto de estudio con la finalidad de producir/recolectar información” (76). Por otra parte, en cuanto a los instrumentos utilizados ya que estos derivan de las técnicas por estar estrechamente relacionadas con ellas según Ametrano (2017), son de “registro los soportes materiales en los cuales soportamos la información recabada o registrada en el trabajo de campo” (76). Algunas de las técnicas más conocidos dentro de la investigación cualitativas son: La encuesta y la observación.

Para el caso de la encuesta, según Fachelli (2015), es una técnica “de recogida de datos a través de la interrogación de los sujetos cuya finalidad es la de obtener de manera sistemática medidas sobre los conceptos que se derivan de una problemática de investigación previamente construida” (p. 14).

En el caso de la observación, Hernández (2014), la define como un “método de recolección de datos consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables, a través de un conjunto de categorías y subcategorías” (p. 252).

Instrumentos de recolección de datos

En el caso del proyecto de investigación en el cual dentro de unos de sus objetivos es diagnosticar el grado de dominio de la competencia estética que presentan los estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa Esteban Ochoa, para tal caso se han seleccionado los siguientes instrumentos: La entrevista no estructurada o abierta, la encuesta, el taller investigativo, la observación directa y las notas de campo.

En cuanto a la entrevista no estructurada, para Hernández (2014), se “fundamenta en una guía general de contenido y el entrevistador posee toda la flexibilidad para manejarla” (p. 403), como lo indica el autor, este tipo de instrumento se utiliza cuando el problema de estudio es difícil de identificar o de observar.

Para Hernández (2014), el cuestionario es el “conjunto de preguntas respecto de una o más variables que se van a medir” entre tanto las preguntas abiertas corresponden a que “No delimitan las alternativas de respuesta. Son útiles [...] sobre las posibles respuestas de las personas” (p. 220).

Entre tanto la encuesta, para Sandoval (1996), trata sobre “el análisis de las dimensiones culturales (simbólicas y materiales) de la realidad humana” es decir sobre la información primaria de los hechos o acontecimientos de vivencias de los sujetos de investigación” (p. 138).

Otro instrumento es el taller investigativo que Sandoval (1996), lo describe como el abordaje de “situaciones sociales que requieren algún cambio o desarrollo” además que también el taller es “brinda el abordar, desde una perspectiva integral y participativa, situaciones sociales que requieren algún cambio o desarrollo” (p. 146).

En lo que se refiere a la observación, según Hernández (2014), “implica adentrarnos profundamente en situaciones sociales y mantener un papel activo, así como una reflexión permanente. Estar atento a los detalles, sucesos, eventos e interacciones” (p. 399). Finalmente, las notas de campo, para Sandoval (1996), son el registro de “observaciones como sus propias impresiones y sentimientos [...], un análisis secuencial y que consiste en un chequeo o revisión continua de los datos mientras se está aún en el proceso de captura de información” (p. 79).

Población y muestra

La Institución Educativa Esteban Ochoa, es un colegio público con cincuenta y tres años de trayectoria formativa continua, es de carácter mixto y tiene una población aproximada de estudiantes de 1.236 en el momento, así como el total del talento humano que componen el cuerpo docente y los directivos es de cuarenta y siete docentes, una orientadora escolar, cuatro coordinadores y el rector.

La mayoría del cuerpo docente tiene algún grado de especialización y otros de maestría en las áreas de desempeño específico, es un cuerpo docente mixto con un alto sentido de pertenencia y trabajo, muy amigable, colaborativo, cercano y comprensible de los fenómenos sociales que se desenvuelven en el contexto escolar de los jóvenes, ya que se ha establecido como una creencia que estas relaciones han logrado hacer crecer y permanecer en el tiempo a la institución a pesar de las dificultades, ya que en ella se ofrece un servicio educativo de calidad en tres sedes desde hace más de 50 años de recorrido; se ofrece el servicio educativo desde los grados de transición a undécimo de forma regular en la jornada diurna y CLEI 2 a CLEI 6 de educación de adultos en jornada nocturna, además ofrece la modalidad de media técnica en logística de operación de eventos con el SENA para los estudiantes de los grados

décimo a once y se encuentra ubicado entre los barrios San Gabriel, diecinueve de abril, Triana y San Francisco al sur occidente del Municipio de Itagüí – Antioquia.

En su estructura interna la institución cuenta con los siguientes órganos de los que hacen parte tanto los docentes, como estudiantes, padres de familia y exalumnos en algunos de los órganos escolares: Consejo directivo, comité técnico, consejo académico y comité de convivencia.

En cuanto al diseño curricular planteado a partir del PEI actualizado, este ha venido siendo enriquecido a través de jornadas pedagógicas con la participación de los agentes educativos mencionados anteriormente, entre los trabajos destacados se puede contar con el modelo pedagógico actualizado denominado “Nueva Escuela”, planes de área actualizados a través de mallas y guías de aprendizaje digitales, SIEPE actualizado y conforme a los lineamientos del ministerio de educación nacional, además del acuerdo de convivencia la institución cuenta con el sistema de gestión de la calidad ISO 2016 que direcciona los cinco procesos por los cuales se administran y ejecutan todas las acciones académicas y administrativas institucionales. Es decir que todo el profesorado tanto primaria como bachillerato han sido pieza clave y fundamental para el crecimiento y fortalecimiento de la estructura curricular escolar y pedagógica de la institución.

Respecto de los estudiantes de la institución educativa son jóvenes que traen consigo sus culturas, sus hábitos, sus propios ritmos de vida y aprendizaje. Ellos vienen con historias de vida con muchos matices, alegrías y dolores, el desarraigo y el cambio de un nuevo renacer, el abandono y el encuentro con otros, las pérdidas de seres amados y el desarrollo personal por cuenta propia, la muerte, el alejamiento y la pobreza también han sido parte de un trasfondo recurrente del ambiente personal de los educandos y de sus familias en la institución.

Los cambios que estas nuevas realidades acarrear ponen en evidencia el primero de todos los retos de la época, pues desde ellos debemos repensar la diversificación educativa, las metodologías y didácticas, la inclusión social y, por supuesto, educativa, la cual necesita ir más

allá de la cobertura, pues inclusión no puede ser solo permitir la entrada y el compartir las clases; en educación inclusiva las clases y su metodología de la I.E. ESTEBAN OCHOA con su visión pedagógica está pensada para llegar a esa gran diversidad y para permitirles su derecho y acceso a una educación de calidad a cada uno de ellos.

El plantel educativo al contar con tres sedes ubicados en barrios cercanos tiene ligeras diferencias en cuanto a la población estudiantil. La mayoría de las familias pertenecen a los estratos 1 y 2, siendo estos mayoritariamente disfuncionales – es decir solo Padre, Madre, u otros familiares como cabeza del hogar – con bajos ingresos económicos al igual que con un bajo nivel académico, la mayoría de las veces por la falta de oportunidad laboral al no tener ni siquiera el bachillerato y más recientemente por la falta de acceso a la educación superior, lo que ha redundado en una precariedad considerable en su forma de vivir, tanto como en alternativas de subsistencia sobre todo porque más del 80% de las familias tienen que conseguir trabajos informales, de medio tiempo, por tiempos muy cortos o solo por temporadas como semana santa, vacaciones, navidad, época escolar, etc.

Tabla # 3:

Totalidad estudiantes por grado y sede.

	N° de grupos	Estudiantes Primaria	N° de grupos	Estudiantes secundaria	N° de grupos	transición	N° de grupos	Clei	Total estudiantes
Sede 1 Esteban Ochoa	5	169	11	353	2	56	2	22	600
Sede 2 German Restrepo	5	181	9	321	0	0	0	0	502
Sede 3 Escuela Triana	3	109	0	0	1	25	0	0	134
total	13	459	20	674	3	81	2	22	1.261
Total estudiantes		459		674		81		22	1.236

Nota: Elaboración propia.

Muestra

Para el caso de este proyecto de investigación se tiene planteado realizar el trabajo de campo con el grupo 9.1 el cual cuenta con un total de 32 estudiantes, 14 mujeres y 18 hombres, que oscilan en edades entre los 13 y 14 años, la mayoría con un núcleo familiar estable; es decir con padre y madre acompañantes del proceso de formación.

Se seleccionó el grupo 9.1 porque ser heterogéneo, en el cual hay jóvenes con las características propias de esta edad, algunos con un nivel básico en su desempeño académico, otros con un nivel superior y los que están en el desempeño bajo a los cuales hay que poner más atención a como decepcionan y proceden según las orientaciones dadas durante las clases. Otra característica de este grupo es que se lleva trabajando con él desde el grado sexto entonces se tiene cierto nivel de conocimiento sobre sus avances, sus dificultades, sus aspectos en cuanto a sus logros académicos, así como sus deficiencias.

Otro factor que se tuvo en cuenta para la selección del grupo 9.1 en particular sobre los otros novenos, es su desarrollo cognitivo, ya que se entiende como la etapa en donde las facultades intelectuales que una persona puede alcanzar a cierta edad de su vida, para este proyecto se tiene previsto abordarlo para el grupo noveno, donde los jóvenes están en la etapa de la adolescencia y tienen una edad aproximada de 13 y 14 años aproximadamente y donde el grado de madurez psicológica del joven le permiten hacer uso del razonamiento abstracto como lo manifiesta Sousa (2014), “la adolescencia es una etapa sorprendente crecimiento y de reestructuración del cerebro, que capacita a los adolescentes a pensar en abstracto, a hablar de forma expresiva” (p. 59), sin deslegitimar que ya lo pudo haber hecho con anterioridad, pero en este caso se establece que con seguridad el joven ya tiene la información básica para poder entablar juicios de valor con sentido, es decir críticos.

Es decir que el estudiante del grado noveno debería estar en el nivel alto de funcionamiento de su sistema cognitivo, en el cual el razonamiento, la creatividad, la toma de decisiones y la resolución de problemas estarían definidos y estructurados; momento crucial

cuando el joven según (Piaget 1981), pasa de la etapa de las operaciones concretas (7-11 años), donde se establecen los hechos jerárquicos y los eventos concretos a la siguiente etapa de las operaciones formales o de operaciones mentales de las ideas abstractas y el pensamiento lógico y ordenado.

Tabla # 4:

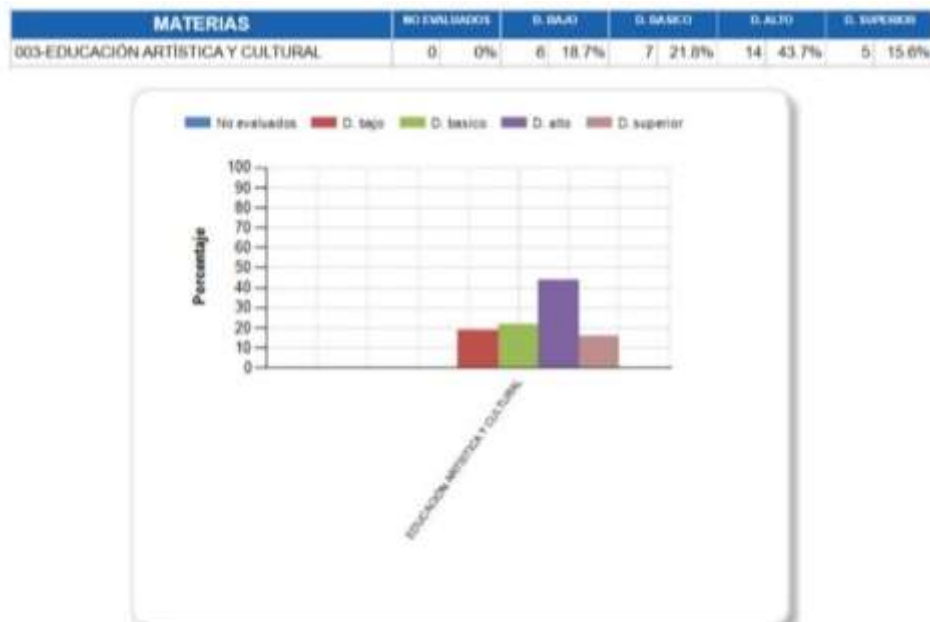
Totalidad estudiantes Muestra investigativa.

GRADO Y GRUPO: NOVENO UNO	
Jornada	Mañana
Intensidad horaria semanal	2 horas de 55 minutos
Total, estudiantes	32
Estudiantes diagnosticados	0
Promedio resultados académicos de estudiantes en el primer periodo (Trabajo en casa por pandemia, plataforma Team de office 365).	Superior: 5/15.6% Alto: 14/43.7% Básico: 7/21.8% Bajo: 6/18.7%
Número de Niñas	14
Número de Niños	18
Rango de edades	13 -14 Años
Porcentaje de la muestra	100%

Nota: elaboración propia.

Figura # 7:

Desempeño estudiantes 1er periodo 2021.



Categorías de análisis

Para esta investigación se identificaron categorías y subcategorías de análisis donde se relacionan entre los conceptos de teóricos y los instrumentos seleccionados. Es necesario recordar que según Strauss & Corbin (2002), las categorías son conceptos “derivados de los datos que representan fenómenos. Ellos, describen los problemas, asuntos, ocupaciones y temas pertinentes que están siendo estudiados. El nombre escogido para una categoría parece ser por lo general el que mejor describe lo que sucede” (p. 124).

Tabla # 5:

Categorías de análisis de la investigación.

Categorías	Subcategorías	Teóricos	Instrumentos
ESTÉTICA	<ul style="list-style-type: none"> * Competencia * Arte-Obra * Abstracción * Creatividad y expresión. 	<ul style="list-style-type: none"> * Ministerio de educación Nacional de Colombia. * Páez Henao Oscar Jairo * Cynthia Farina. 	<ul style="list-style-type: none"> Observación directa Notas de campo
DESARROLLO COGNITIVO	<ul style="list-style-type: none"> * Signo y Símbolo Subjetividad. 	<ul style="list-style-type: none"> * Jean Piaget * Howard Gardner * Mirna Isabel Orellana Cardona. 	<ul style="list-style-type: none"> Entrevistas
ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS	<ul style="list-style-type: none"> * Pedagogía: Educación y formación * Estrategia y didáctica - Enseñanza y aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> * Valle Antonio. González Cabanach Ramón, Cuevas González Lino Manuel, Fernández Suarez Ana Patricia. * Díaz Barriga 	<ul style="list-style-type: none"> Talleres
HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS	<ul style="list-style-type: none"> * TIC: Recursos educativos digitales * Herramienta de autor: LMS eXeLearning - OVA – SCORM. 	<ul style="list-style-type: none"> * Ángel Díaz Barriga. * Ministerio de educación Nacional de Colombia. * Rosa Natalia Bravo Palacios 	<ul style="list-style-type: none"> Encuesta

Nota: Elaboración propia.

Se identifica como categoría de análisis, el componente relacionado al aprendizaje, ya que este hace parte del proceso de enseñanza y didáctica, así como el grado de cognición de los estudiantes y se fue definiendo por el grado de desarrollo de las competencias en Artes.

Análisis de los datos

Pregúntate, reflexiona y responde.

A continuación, se presentan los resultados obtenidos luego de la aplicación de dos instrumentos diagnósticos dirigidos a responder sobre el primer objetivo de investigación el cuál es diagnosticar el grado de dominio de la competencia estética que presentan los estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa Esteban Ochoa.

Para el caso del instrumento utilizado denominado entrevista semiestructurada y cuestionario se utilizó la herramienta digital de Forms de la plataforma office 365, en la cual se realizaron un total de 15 preguntas de los siguientes tipos: Selección de múltiple respuesta, de escritura, clasificación, de escala de frecuencia (Likert), y net promoter score (NPS). En este caso la aplicación Forms de office 365 arroja los resultados de acuerdo con la pregunta diseñada, es decir pueden ser tablas, gráficos, diagramas y también con la ayuda de Excel con el cual se recogen valores en porcentajes y en enteros los cuales darán un equivalente al porcentaje.

Las preguntas en mención buscar conocer de primera mano las opiniones de los estudiantes sobre su práctica artística, así como conceptos, interacciones, procesos, creencias, pensamientos, vivencias, emociones, experiencias y actitudes; también su reflexión sobre la misma, además del conocimiento sobre el uso de recursos educativos digitales y otros conceptos asociados a las Artes como la estética, la creatividad y otros.

El grupo seleccionado fue 9.1, el cual cuenta con 32 estudiantes, entre ellos 14 mujeres y 18 hombres, que oscilan en edades entre los 14 y 15 años y en total fueron 25 de los 32 estudiantes quienes respondieron los instrumentos realizados.

Análisis de la encuesta

Proyecto de investigación en Artes – 2021

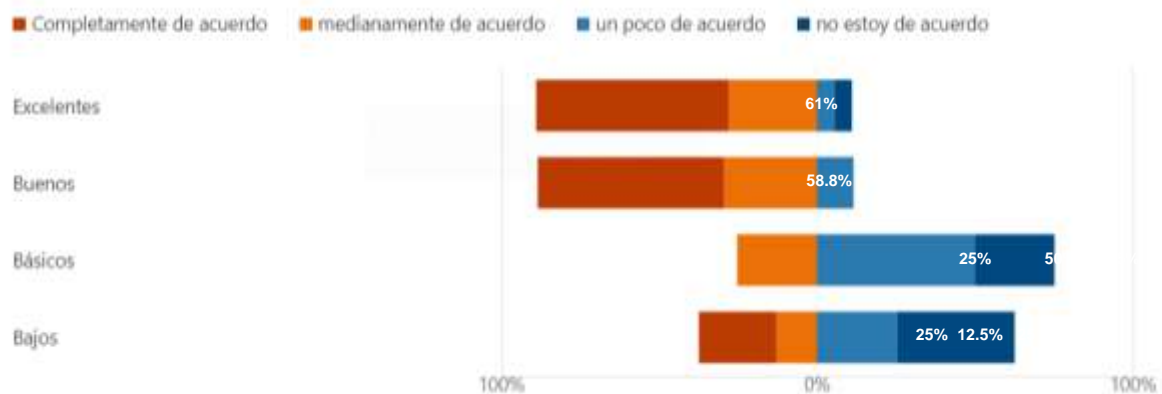
Cuestionario realizado con la herramienta digital on-line Microsoft forms de Office 365. Se aplicó el instrumento a un total de 32 estudiantes del grupo noveno 9.1.

Preguntas y respuestas

Pregunta: De acuerdo con tu desempeño en el área de artística en los últimos 3 años, ¿Cómo consideras la elaboración de tus trabajos presentados?

Figura # 8:

Pregunta en escala de Likert.

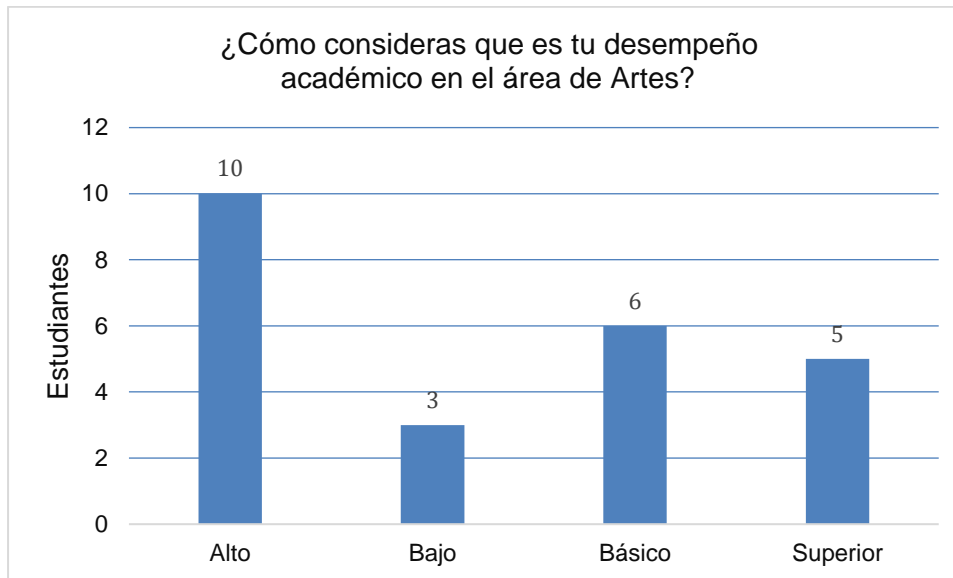


Nota: Elaboración propia.

Esta pregunta se hizo con el fin de conocer la opinión y actitudes de las estudiantes sobre su percepción acerca de su desempeño académico en el área de Artes en escala de frecuencia Likert. Se puede observar cómo entre el 61% y el 58.8% de los estudiantes consideran que su práctica académica en artes está entre un desempeño excelente y bueno, mientras un 25% considera que se encuentra entre el nivel básico y bajo.

Tabla # 6:

Pregunta de selección múltiple.



Nota: Elaboración propia.

Un criterio importante a tener en cuenta es la percepción que tienen los estudiantes de sí mismos frente a su desempeño académico, ya que reflejan su imaginario de cuál sería su nivel de desarrollo en el área de Artes en una escala que va desde el nivel superior al bajo.

Figura # 9:

Pregunta de selección múltiple.

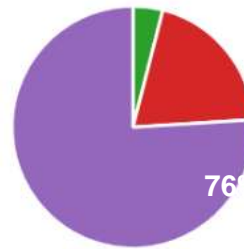


Nota: Elaboración propia.

Para el caso de la valoración sobre el área de Artes, cuenta con un 60% de valoración favorable con la calificación más alta, seguidamente con un 36 % en valoración aceptable y solo un 4% le dan una valoración baja a este ítem.

Figura # 10:

Pregunta de selección múltiple.

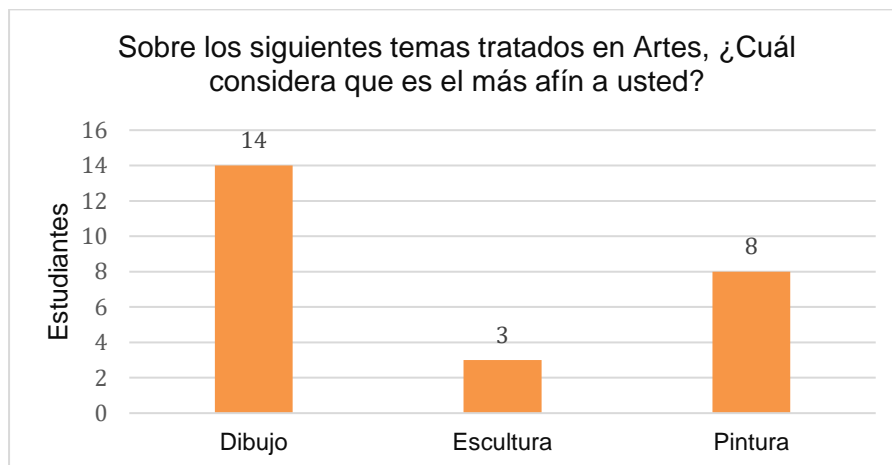


Nota: Elaboración propia.

Entre tanto la valoración hacia el docente de Artes cuenta con un 76% de valoración favorable, un 4% con valoración, mientras tanto para las valoraciones bajas un 0% y tan solo un 3% en una valoración media.

Tabla # 7:

Pregunta de selección múltiple.

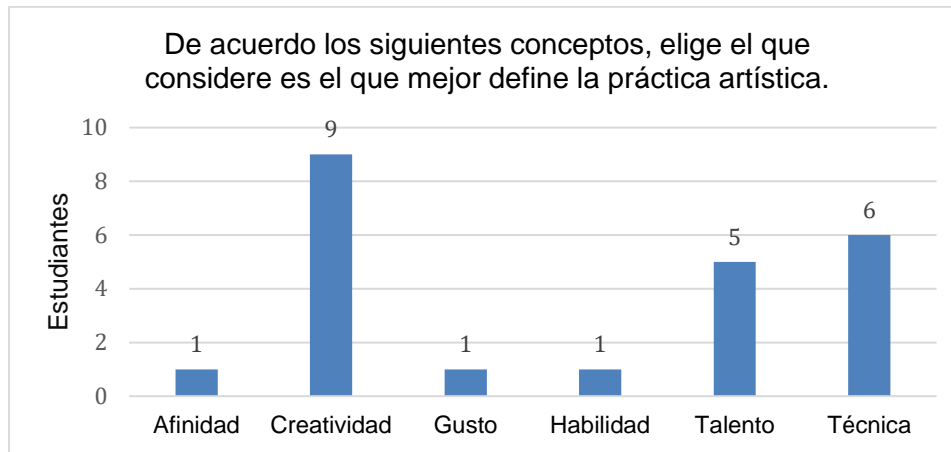


Nota: Elaboración propia.

Respecto a la percepción en relación con la afinidad del estudiante con los temas abordados desde artística, para el estudiante el dibujo ocupa el primer lugar como el tema más a fin de él, siguiendo luego la pintura y por último la escultura.

Tabla # 8:

Pregunta de selección múltiple.

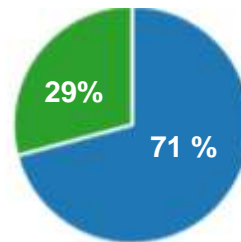
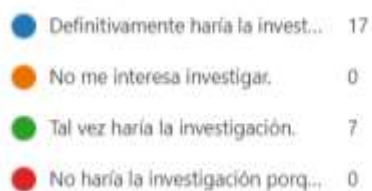


Nota: Elaboración propia.

Dado que se necesita conocer sobre lo que el estudiante entiende por la práctica artística, se arroja como resultado que es la “creatividad” el concepto que los estudiantes mayormente relacionan a la práctica artística, seguido del concepto “técnica” y de tercer lugar el concepto de “talento”. En los últimos tres lugares quedaron los conceptos sobre “la afinidad, el gusto y la habilidad”.

Figura # 11:

Pregunta de selección múltiple.



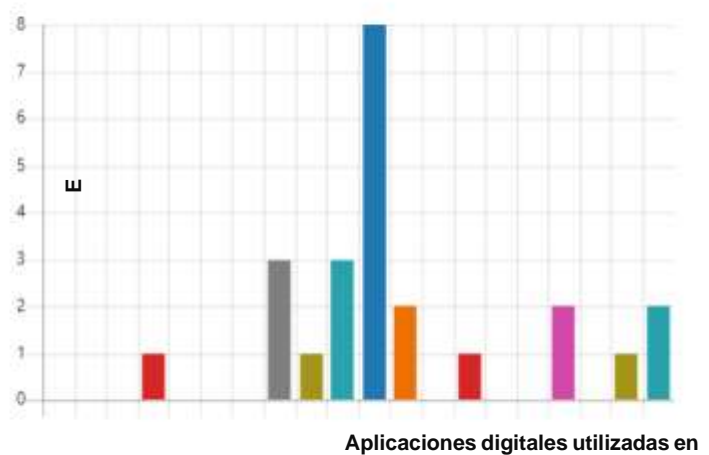
Nota: Elaboración propia.

En cuanto a si el estudiante estaría en capacidad de desarrollar investigación para su práctica artística, teniendo en cuenta que el área de Artes es en alto porcentaje práctica y no teórica, se logra apreciar que el 71% estaría de acuerdo en realizar investigación en temas afines a las artes, y solo el 29% tal vez si lo intentaría; y con un 0% ningún estudiante, que además coincide con quienes definitivamente no les interesaría la investigación.

Figura # 12:

Pregunta de selección múltiple.

Blender	0
Correl Draw	0
Inkscape	0
Krita	1
Medibang	0
Gimp	0
Sketchup	0
Filmora	3
Anime Studio Pro	1
Illustrator	3
Photoshop	8
Painter	2
Clip Studio	0
Geogebra	1
Autocad	0
Geoenzo	0
tinkercad	2
Sketch Book	0
Be Funky	1
Otras	2

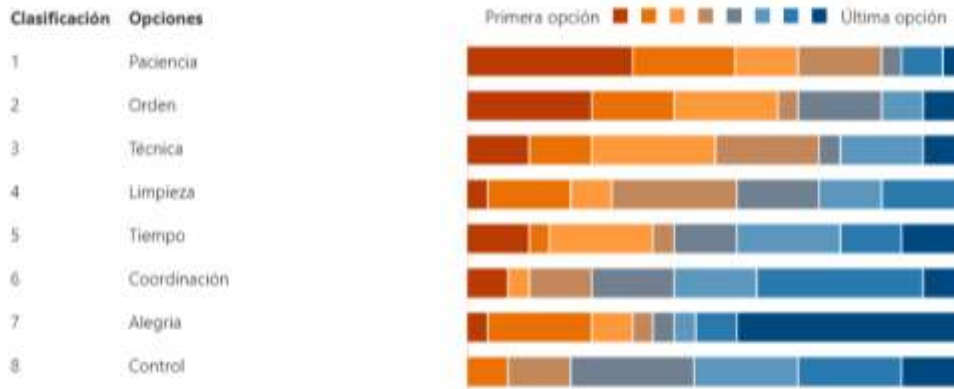


Nota: Elaboración propia.

Respecto al conocimiento o manejo de aplicaciones digitales para la práctica artística, se puede evidenciar que las tres aplicaciones más conocidas en el orden de mayor conocimiento son Photoshop, Illustrator y Filmora. Luego están tinkercad, Painter y otras. Es decir que se conocen muy pocas aplicaciones orientadas a la práctica artística o que tampoco las manejan.

Figura # 13:

Pregunta de Clasificación.

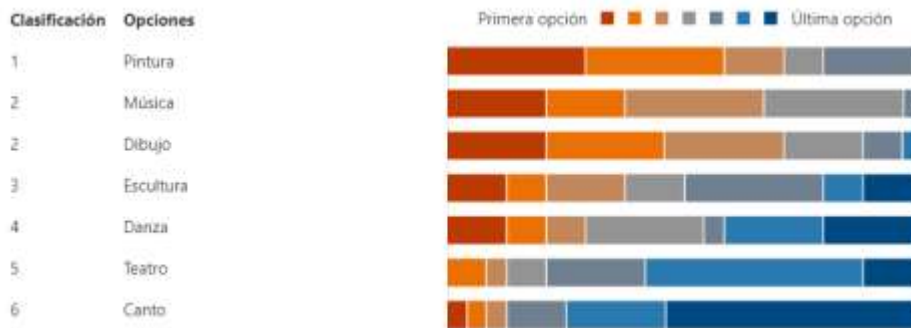


Nota: Elaboración propia.

Los conceptos que los estudiantes tienen en cuenta en el momento de la realización de su obra artística tuvieron la siguiente consideración siendo los primeros cinco conceptos los más importantes en el siguiente orden: La paciencia, el orden, la técnica, la limpieza, el tiempo. Los tres últimos conceptos con menor importancia ordenados de mayor a menor según el grado de trabajo del estudiante son: La coordinación – la alegría y el control.

Figura # 14:

Pregunta de Clasificación.



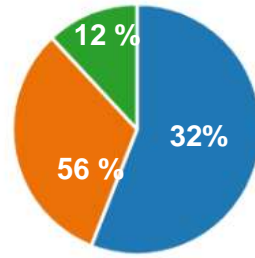
Nota: Elaboración propia.

Por otra parte, también se indagó sobre las opciones en Artes y cuáles de ellas consideraban de mayor atención y menor atención, siendo las cinco primeras: La pintura – la música – el dibujo – la escultura y la danza, de últimas el teatro y el canto.

Figura # 15:

Pregunta de selección múltiple.

 Dibujo	14
 Pintura	8
 Escultura	3



Nota: Elaboración propia.

Respecto a los temas tratados en Artes, el dibujo ocupa el primer lugar con un 56%, seguidamente la pintura con un 32% y la escultura con un 12%, lo que indica que los jóvenes sienten una preferencia en especial por el dibujo seguidamente por el color y la pintura y es de destacar este hecho ya que se sabe que el gusto por el dibujo o la pintura es más fuerte en los jóvenes antes que leer o realizar operaciones matemáticas.

Análisis de entrevistas

Proyecto de investigación en Artes – 2021

Figura # 16:

Análisis exploratorio, nube de palabras (MaxQdea).

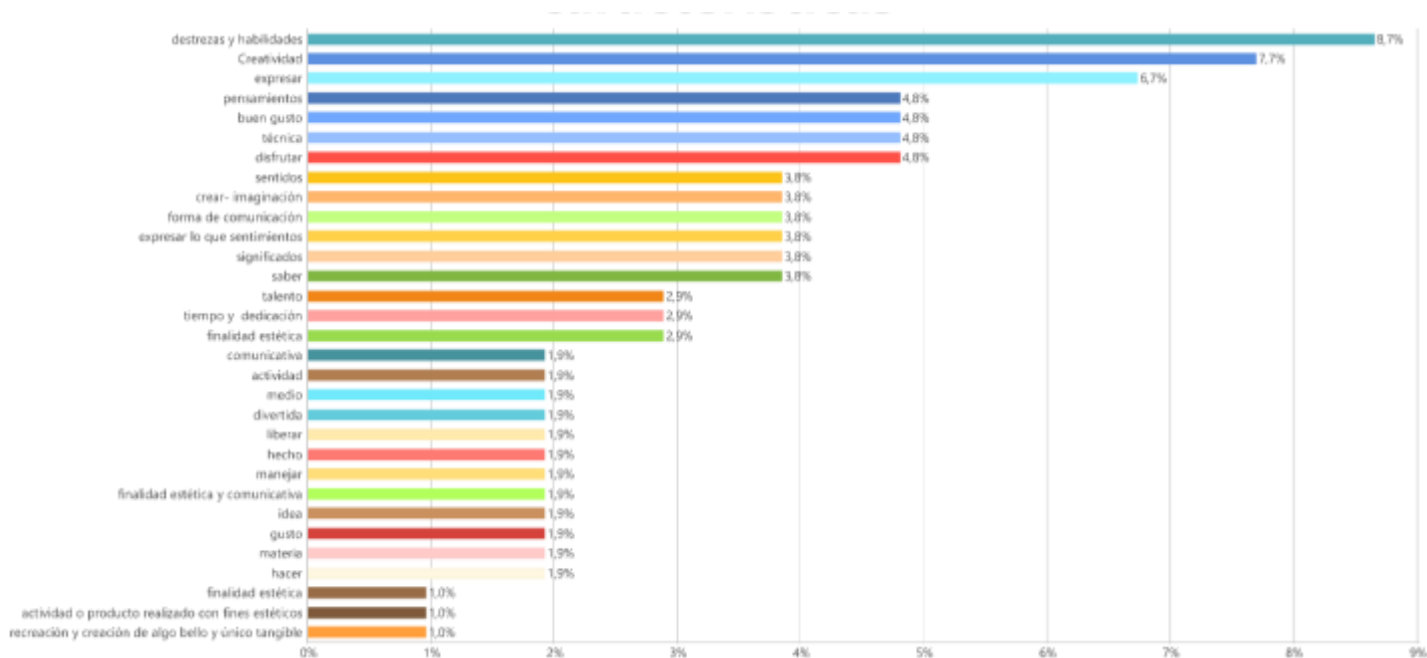


Nota: Elaboración propia.

Utilizando el software MaxQdea, se pudo recoger una serie de conceptos alusivos a la práctica artística que sirvieron como códigos y categorías para el posterior análisis de datos sobre las respuestas dadas por parte de los estudiantes. Se puede notar a partir del análisis exploratorio que se arroja en la nube de palabras algunos conceptos que son de mayor importancia y que tienen una relevancia tanto al nivel de la práctica como de la concepción que tiene el estudiante sobre sus ideas sobre la artística.

Figura # 17:

Características sobre la práctica artística (MaxQdea).

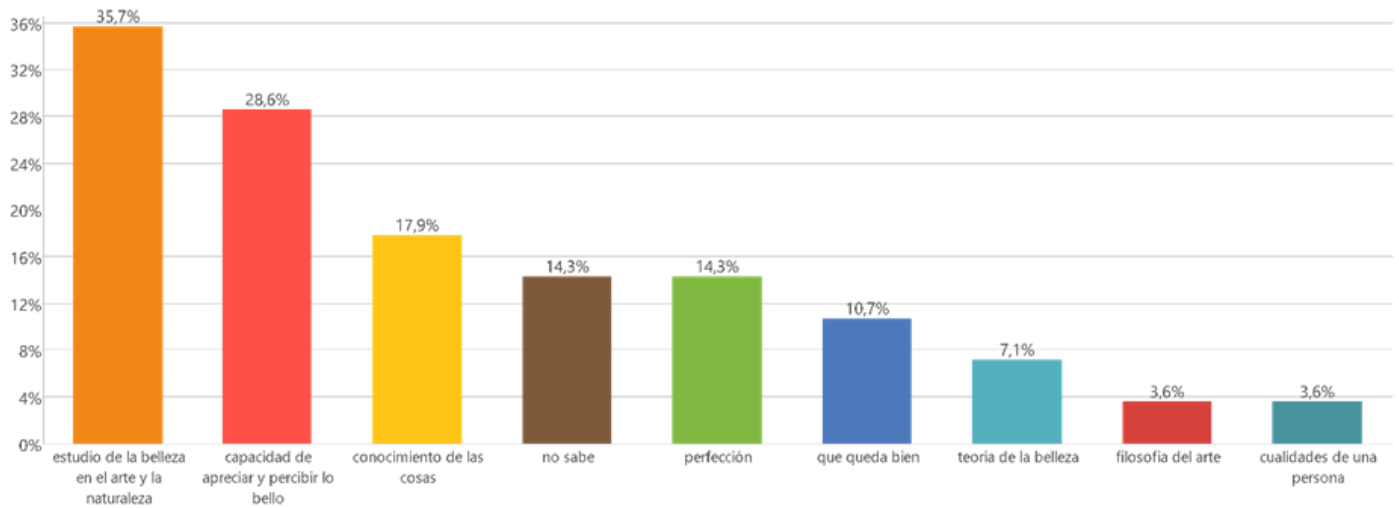


Nota: Elaboración propia.

De acuerdo con la tabla se puede apreciar cuales serían las principales características a tener en cuenta sobre la práctica artística, es decir el dominio de parte de los estudiantes en sus trabajos y su percepción sobre los mismos, ya que al utilizar un lenguaje muy sencillo y claro se puede entender que predomina en primera instancia el concepto de destreza y habilidad, seguidamente de la creatividad, la expresión, el pensamiento, el buen gusto, la técnica, el disfrute, los sentidos, la creación y la imaginación y la forma de comunicación; siendo estos diez primeros conceptos con mayor relevancia a considerar.

Figura # 18:

Conocimiento del concepto estética, (MaxQdea).



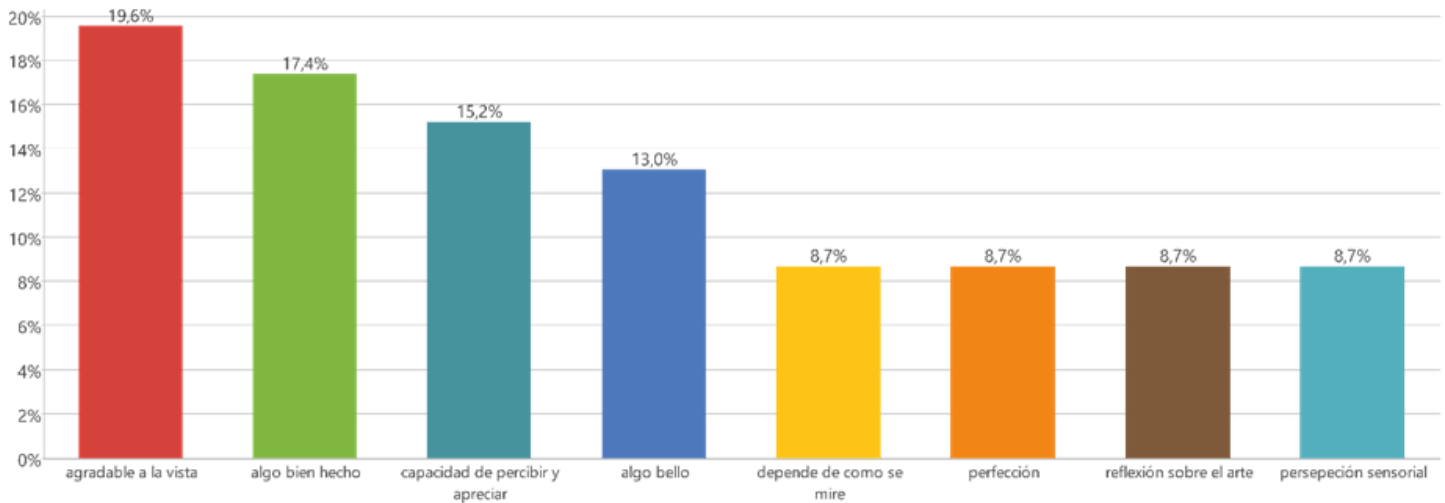
Nota: Elaboración propia.

En la entrevista se pudo obtener que una coincidencia del 35.7% en la respuesta sobre el conocimiento de la estética, como el estudio de la belleza del arte y la naturaleza.

Seguidamente de que es la capacidad de apreciar y percibir lo bello. Las dos primeras opciones relacionadas a la belleza. Luego se encuentra también que se entiende la estética como el conocimiento de las cosas, la perfección, lo que queda bien, vuelve otra vez la teoría sobre la belleza, finalizando algo más profundo, pero con un porcentaje muy bajo como la filosofía del arte y las cualidades de una persona. Para cerrar este análisis se puede decir además que un 14.3% de los estudiantes definitivamente acepta que no sabe que significa la estética.

Figura # 19:

¿cuál es la idea de estética y arte? (MaxQdea).

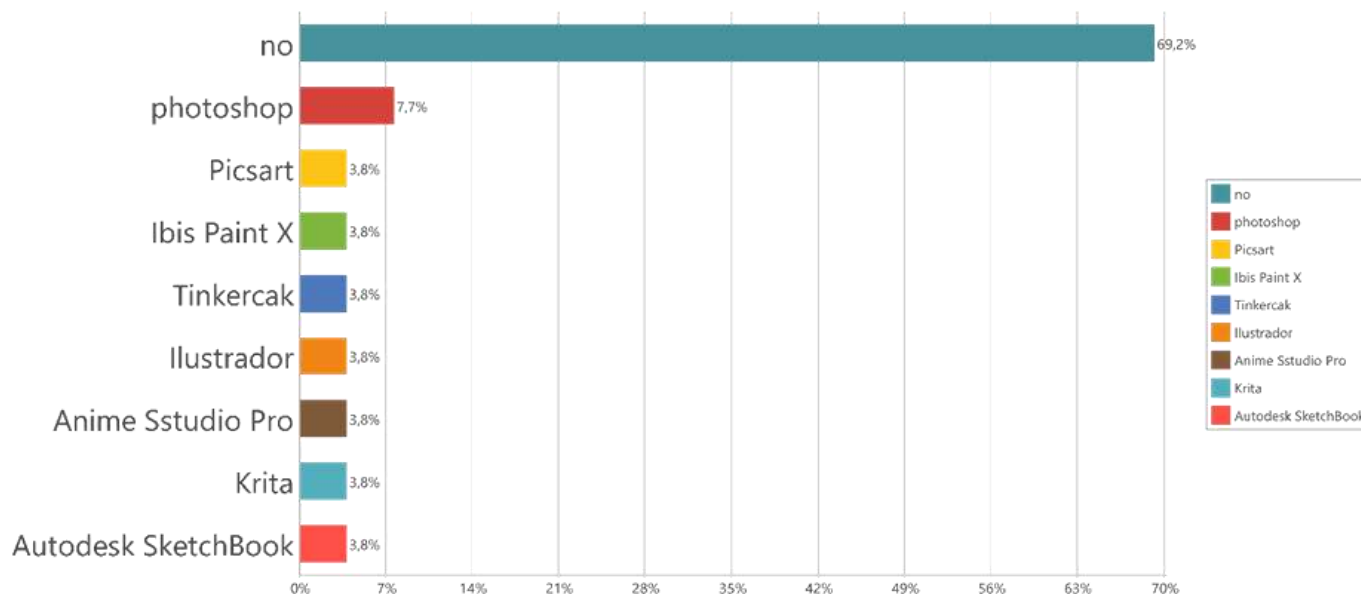


Nota: Elaboración propia.

Como la estética no solo se define como un concepto aislado, además se tuvo en cuenta la relación que puede establecer el estudiante respecto del arte y la belleza, dando como resultado que los estudiantes entienden en el siguiente orden es lo relacionado a: Lo que es agradable a la vista, algo bien hecho, la capacidad de percibir y apreciar, algo bello, depende de cómo se mire, la perfección, la reflexión sobre el arte y finalmente pero no menos importante la percepción sensorial. Todas estas palabras y conceptos tomados de los estudiantes.

Figura # 20:

¿Maneja alguna aplicación? (MaxQdea).



Nota: Elaboración propia.

Finalmente, ya que la investigación trata sobre el uso de TICS, y aunque esta pregunta ha se había relacionado anteriormente, en esta especialmente se puede mostrar cual es el conocimiento sobre aplicaciones digitales que los estudiantes conocen o han tenido alguna experiencia respecto a la práctica artística, la mayoría de ellas de libre acceso, instalables o de código abierto; siendo Photoshop la más conocida, seguido de Picsart, Ibis Paint X, Tinkercard, Illustrator, Anime Studio Pro, Krita, Autodesk SketchBook. Sorpresivamente un 69.2% de los estudiantes no utiliza una aplicación digital, fenómeno que al parecer predomina en los jóvenes que son llamados nativos digitales.

Síntesis del análisis de los resultados

Las preguntas realizadas buscaban conocer hechos relevantes de los estudiantes sobre su práctica artística, así como su desempeño académico, interacción con el docente, apropiación del área, conceptos, interacciones, procesos, creencias, pensamientos, vivencias, emociones, experiencias y actitudes; así como del uso de recursos educativos digitales y otros conceptos asociados a las Artes como la estética, la creatividad y otros.

Por ejemplo se parte de la percepción de su desempeño académico en el área por lo que los estudiantes consideran en un gran porcentaje más del 60% que su práctica académica se encuentra en un desempeño excelente y bueno, mientras muy pocos jóvenes consideran que están en un nivel básico y bajo, esta apreciación da la impresión que los jóvenes tienen una percepción entre excelente y alto de su práctica académica, hecho que habría que correlacionarlo con sus promedios de cada periodo, por otro lado, se puede apreciar la aprobación favorable del área mayor al 60% y más de un 70% respecto del docente.

Es decir que los estudiantes tienen en el área de Artes plena convicción como un espacio positivo de aprendizaje en donde el dibujo ocupa el primer lugar, luego la pintura y de último la escultura; Sin embargo, se indagó además sobre otras opciones en Artes sobre cuáles de ellas consideraban de mayor aceptación en la siguiente clasificación: La pintura – la música – el dibujo – la escultura y la danza, de últimas el teatro y el canto.

Así mismo se supo que los jóvenes tienen a la creatividad como el concepto que mejor relacionan a la práctica artística seguido de la técnica y el talento, así como la afinidad, el gusto y la habilidad. Otros de los conceptos de importancia a la hora de la practica artística los estudiantes tuvieron en orden de importancia como La paciencia – el orden – la técnica – la limpieza y el tiempo – La coordinación – la alegría y el control.

Por último los estudiantes en cuanto a la capacidad de desarrollar investigación para su práctica artística, un porcentaje mayor al 71% si estaría de acuerdo a realizar estudios previos para poder realizar sus prácticas artísticas, importante para darle sentido a la obra ya que este proyecto pretende el uso de recursos educativos digitales por eso además se indagó sobre los mismos obteniendo que el conocimiento o uso de aplicaciones digitales para la práctica artística de parte de los estudiantes es mínima siendo Photoshop, Illustrator y Filmora, los softwares más conocidos y luego están tinkercad, Painter y otras. Es decir que los estudiantes a pesar de ser una generación que se relaciona mucho con las TIC conocen muy poco de ellas para el caso del área de Artes.

Fases del proyecto de investigación

En cuanto a las fases o ruta de investigación se pretende explicar el proceso general a través de una infografía desde la concepción del problema, como nació, como se estructuró el proyecto de investigación, hasta sus conclusiones y poder observar en este como se enmarca y cuáles son las fases desarrolladas durante la investigación.

Figura # 21:

Infografía, fases del proyecto de investigación.



Nota: Elaboración propia.

Se observa en la infografía y sus fases el orden de inicio a fin el desarrollo de la metodología de trabajo organizado, con pautas y orientaciones, donde la investigación y el análisis de la información son imprescindibles para poder diseñar el instrumento a aplicar el recurso educativo digital.

CAPITULO IV

Intervención pedagógica – Aportes pedagógicos

Se identifica como problema, la falta de desarrollo de la competencia estética en los estudiantes del grado noveno, a partir de la experiencia en aula en el transcurso de la práctica docente en los últimos años y que debido a cambios de docentes, planes de área, ajuste de planta docente y demás no se pudo tener una continuidad ni estructura sólida hasta ahora, por lo tanto se planteó realizar el fortalecimiento de la competencia estética.

En la presente investigación el objetivo general fue el fortalecimiento de la competencia estética en los estudiantes de grado noveno de la Institución Educativa Esteban Ochoa, para lograrlo se tuvo en cuenta los cuatro objetivos específicos planteados en el proyecto comenzando por el primer objetivo específico el cual fue diagnosticar el grado de dominio de la competencia estética que presentan los estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa Esteban Ochoa. Para ellos se realizó una encuesta a todo el grupo de noveno con la herramienta digital de Forms de la plataforma office 365, en donde se busca conocer de las opiniones de los estudiantes sobre su práctica artística, así como conceptos, interacciones, procesos, creencias, pensamientos, vivencias, emociones, experiencias y actitudes; también su reflexión sobre la misma, además del conocimiento sobre el uso de recursos educativos digitales y otros conceptos asociados a las Artes como la estética, la creatividad y otros.

Para el caso de la entrevista semiestructurada también se utilizó la herramienta digital de Forms de la plataforma office 365, donde las preguntas se pueden clasificar en los siguientes tipos: Selección de múltiple respuesta, de escritura, clasificación, de escala de frecuencia (Likert), y net promoter score (NPS). En este caso la aplicación Forms de office 365 arroja los resultados por cada pregunta a través de tablas, gráficos y diagramas.

Otra herramienta fue Excel con el cual se pueden convertir en porcentajes las opciones de respuestas con mayor elección. Al revisar los resultados se puede notar la percepción que tienen los estudiantes sobre su nivel de dominio en la comprensión, expresión, así como de explicación de conceptos, ideas y opiniones respecto al campo de las Artes y más propiamente de la estética, una vez contestadas las preguntas se pasa a revisar e interpretar los resultados arrojados a través de forms de office 365, así como el análisis de la entrevista con del software MaxQdea.

Figura # 22:

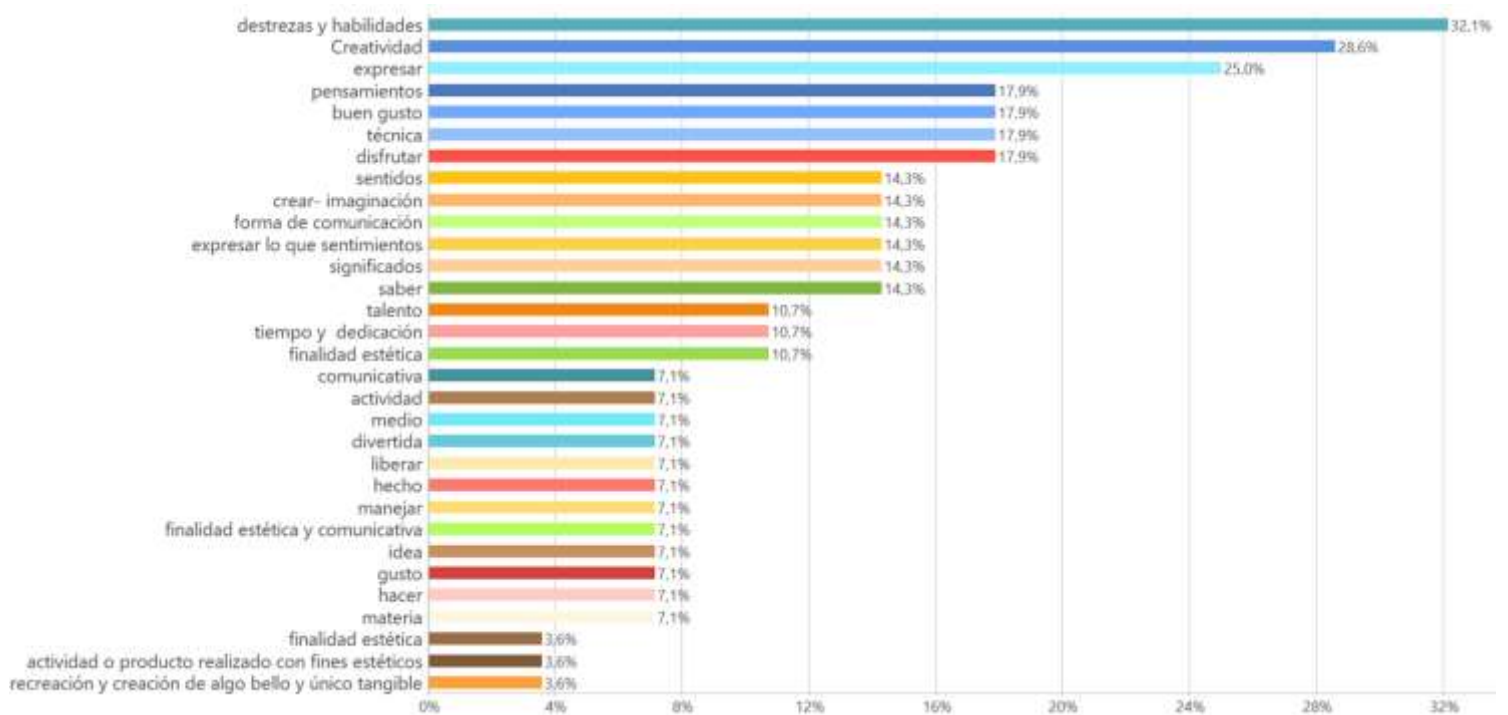
Nube de palabras (MaxQdea).



Nota: Elaboración propia.

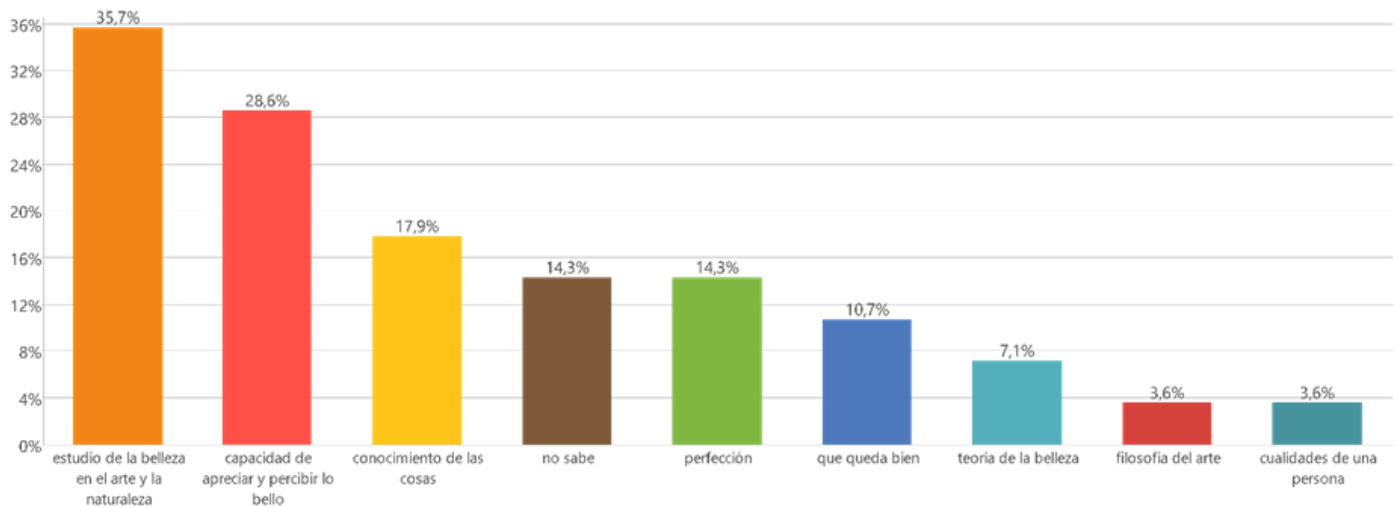
El análisis de la entrevista se realizó con el software MaxQdea, se pudo recoger una serie de conceptos alusivos a la práctica artística que sirvieron inicialmente como análisis exploratorio y como base de los códigos y categorías para el análisis de datos. En la figura nube de palabras resaltan los conceptos de mayor relevancia para el estudiante sobre su práctica artística.

Figura # 23:
Subcódigos sobre el concepto de artística (MaxQdea).



Nota: Elaboración propia.

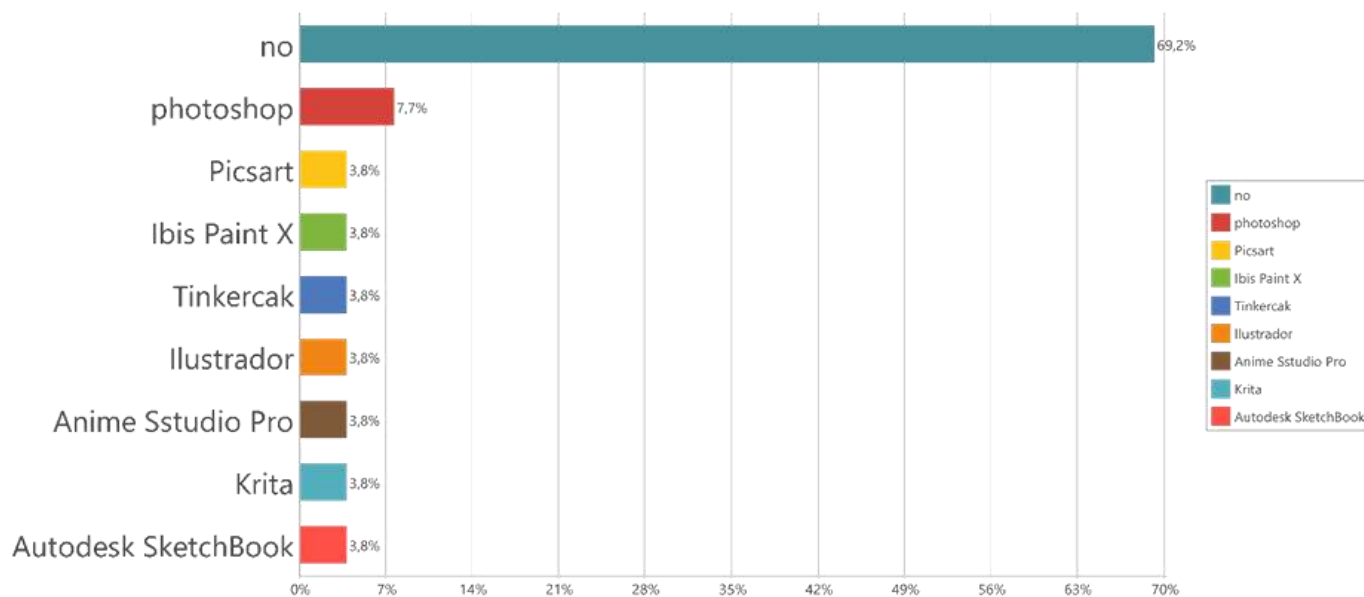
Figura # 24:
Conocimiento sobre el concepto estética, (MaxQdea).



Nota: Elaboración propia.

Figura # 25:

¿Maneja alguna aplicación digital? (MaxQdea).



Nota: Elaboración propia.

De acuerdo a las figuras se aprecia en las respuestas de los estudiantes las características sobre la práctica artística, ósea el dominio que los estudiantes tienen de sus trabajos y su percepción sobre los mismos, porque se entiende que predomina en ellos los conceptos en el siguiente orden: Destreza y habilidad, creatividad, expresión, pensamiento, el buen gusto, técnica, disfrute, sentidos, creación y la imaginación, la forma de comunicación; siendo los conceptos con mayor relevancia a considerar.

También se obtuvo que el conocimiento que tienen sobre el concepto de la estética, el 35.7% lo relacionan al estudio de la belleza del arte y la naturaleza. Seguidamente a la capacidad de apreciar y percibir lo bello. Luego como el conocimiento de las cosas, la perfección, lo que queda bien, y vuelve otra vez la teoría sobre la belleza, finalizando con la filosofía del arte y las cualidades de una persona. Para cerrar un 14.3% de los estudiantes acepta que no sabe que significa la estética.

Estética no solo es un concepto aislado, por ello se tuvo en cuenta la relación respecto del arte y la belleza, resultando en el siguiente orden: Lo que es agradable a la vista, algo bien hecho, la capacidad de percibir y apreciar, algo bello, depende de cómo se mire, la perfección, la reflexión sobre el arte y finalmente la percepción sensorial.

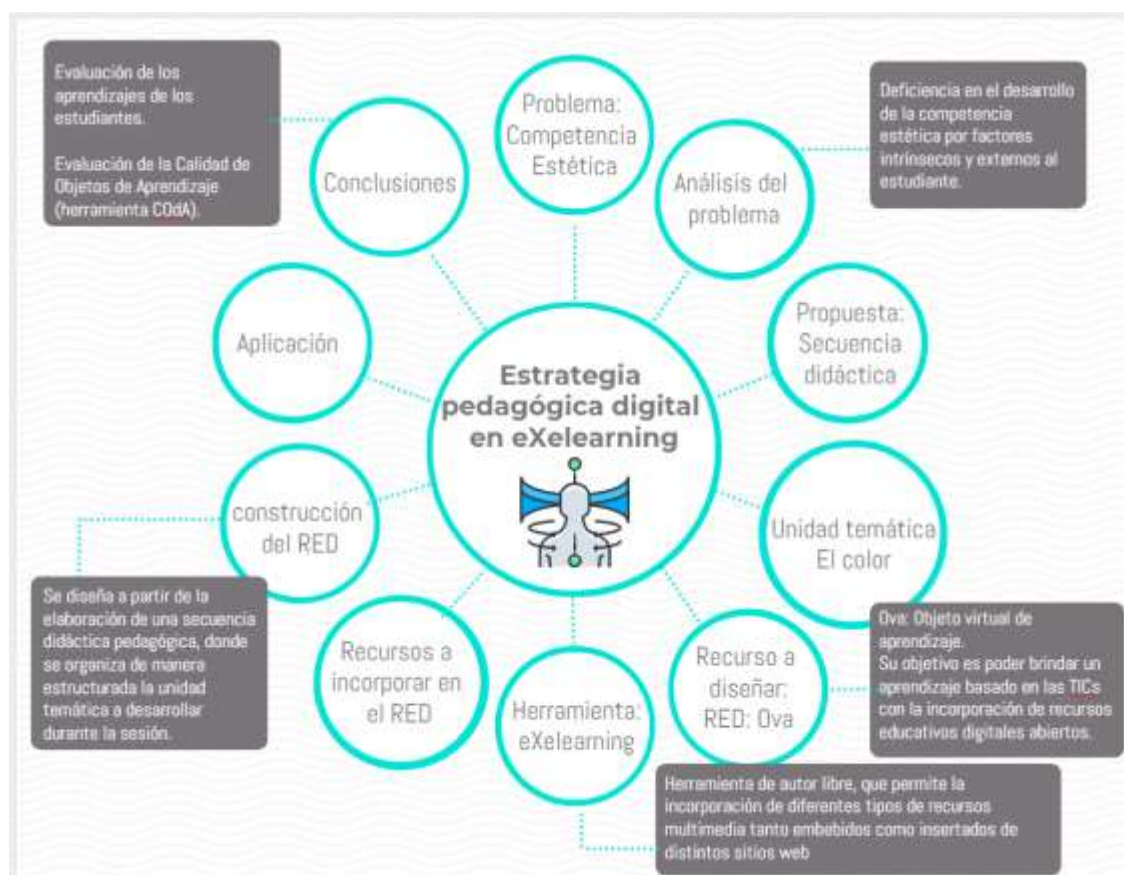
Finalmente, ya que la investigación además trata sobre TICS, se puede mostrar cual es el conocimiento sobre aplicaciones digitales o experiencia respecto a la práctica artística, la mayoría de libre acceso, o código abierto; siendo Photoshop la más conocida, seguido de Picsart, Ibis Paint X, Tinkercard, Illustrator, Anime Studio Pro, Krita, Autodesk SketchBook. Sorpresivamente un 69.2% de los estudiantes no utiliza ninguna aplicación.

Una vez conocido los resultados y su respectivo análisis se procede con el segundo objetivo, diseñar la estrategia didáctica pedagógica a través de un recurso educativo digital que permita fortalecer el proceso de aprendizaje de la estética en los estudiantes del grado noveno.

Teniendo en cuenta los elementos comprendidos sobre recursos educativos digitales se concluye el diseño de un objeto virtual de aprendizaje (OVA), ya que el MEN (2006), lo define como un “material estructurado de una forma significativa, asociado a un propósito educativo (...), y que corresponda a un recurso de carácter digital que pueda ser distribuido y consultado a través de la Internet” (p. 13), en este se implementará una secuencia didáctica compuesta por tres componentes (apertura – desarrollo - cierre), y cada una compuesta de dos partes (elementos de entrada y actividad a realizar), a partir de actividades teniendo como eje el color y soportada en la herramienta de autor Exelearning, que permite una interacción entre el usuario y el contenido de una forma versátil, dinámica, lúdica y flexible, de una forma que puede contener especialmente: Documentos en formato Word, Power Point, PDF, Excel, block de notas, imágenes como dibujos o en formato JPG, animaciones, fotografías, clips de videos, etc.

Figura # 26:

Creación estrategia pedagógica digital.



Nota: Elaboración propia.

Como se trata de una secuencia didáctica compuesta por tres componentes, entre ellos conforman un enlace coordinado el cual desde el inicio el joven entiende que profundizará sus conocimientos sobre la comprensión del color y como puede lograrlo con un mejor nivel al poder relacionar los conocimientos nuevos a través de elementos interactivos.

Entre tanto el primer componente trata sobre un taller, en el segundo componente se le permite la exploración personal y libre de recrearse con el color sin ninguna postura rígida que le condicione a combinar o seguir una regla, pero que sea capaz de explorar, crear y sobre todo interpretar su conocimiento a través de combinaciones de los colores. Finalmente, el tercer componente, se concretará la acción pedagógica a través de la realización del autorretrato.

SECUENCIA DIDÁCTICA APLICADA EN EXEARNING

La secuencia didáctica (ver anexo), se plantea como un recurso estructurado donde estará lo concerniente a los contenidos a diseñarse en el recurso educativo digital eXelearning.

Tabla # 9:

Secuencia didáctica.

Asignatura o Módulo	Educación artística.		
Núcleo problémico o unidad	Color		
Tema para trabajar	Pintura.		
Número de Sesiones previstas	3	Tipo de sesión	Presencial <input checked="" type="checkbox"/> Sincrónica <input checked="" type="checkbox"/>
Requiere trabajo asincrónico	Si: X		No

Propósito de la secuencia

Finalidad pedagógica de la secuencia	Comprensión de la teórica y la práctica del color y la pintura.
Propósito formativo de la secuencia	Estudio de la historia del arte, las técnicas de artes través del color y la pintura. Ejercicios prácticos.
Justificación	Principalmente para cumplir con el requisito de la formación de acuerdo a la ley general de la educación de Colombia y por la importancia de desarrollar las competencias necesarias de estudio de educación artística.
Objetivos didácticos	Construir y argumentar un criterio personal, que me permita valorar el trabajo personal en el estudiante y el de sus compañeros según parámetros técnicos, interpretativos, estilísticos y de contextos culturales propios desde arte.

Competencias por desarrollar

Competencia	Construir y argumentar un criterio personal, que me permita valorar el trabajo y el de los compañeros según parámetros técnicos, interpretativos, estilísticos y de contextos culturales propios del arte.
Indicadores de la competencia	-Reconoce ideas artísticas novedosas en relación con mi entorno. -Estructura creativamente sus propias obras de arte.

Contextualización

Qué conceptos previos requiere el estudiante para realizar la actividad.	Conocimiento del círculo cromático. Manejo de los colores primarios, secundarios y terciarios.
Actividades previas para abordar la secuencia.	Composiciones a partir de ejercicios de aplicación de color y pinturas en obras de expresión personal.
Recursos didácticos	Materiales análogos: Vinilos, colores, pasteles, guía de aprendizaje. Materiales digitales: Aplicaciones de pintura y dibujo.

Situación	
Qué situación va a generar para que el estudiante relacione lo que va a aprender con el contexto real.	A partir de la valoración personal acerca del concepto del color y su aplicación en la vida real a través de ejercicios lúdicos con los recursos disponibles a su alcance.
Formato para construir la situación	Aula de clase y trabajo en casa con los recursos didácticos sugeridos.
Recursos	Materiales análogos: Vinilos, colores, pasteles, guía de aprendizaje. Materiales digitales: Aplicaciones de pintura y dibujo.

Estrategia de enseñanza para trabajar con los estudiantes:

Trabajo práctico individual con posibilidad de trabajo en equipo con los recursos didácticos sugeridos.

Instrumentos didácticos

Guía metodológica	x	Instructivo de proyecto	Tutorial	
Guía de laboratorio		Cuadernillo de ejercicios	Talleres	x
Consigna de foro		Otro (¿Cuál?)	https://exelearning.net/	

Secuencia didáctica:

1.1. Apertura

Actividad	Descripción	Recursos didácticos
Taller ¡Exprésate!	Responder las siguientes preguntas: 1. ¿Qué es para ti el color y como puede ser una forma de expresión artística? 2. ¿Qué conoces a cerca del color, sus formas de expresar ideas artísticas a través de la pintura? 3. ¿Cómo crees que influye en ti el color? 4. ¿Para ti que significa el estudio del color y de la pintura? 7. ¿Para ti cuál es la idea de belleza, estética y arte relacionadas con el color y la pintura?	-Guía de aprendizaje. -Cuaderno de Artes. -Documento On-Line y subir en Plataforma Team. - https://exelearning.net/ - https://www.microsoft.com/es-co/microsoft-365

Nota: Elaboración propia.

PROCESO DE IMPLEMENTACIÓN DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA

El primer componente llamado apertura, trata sobre el taller llamado ¡Exprésate!, que consiste en que el estudiante conteste siete preguntas relacionadas con el color. Las respuestas no se deben obtener de internet u otra fuente de consulta. Como es la fase inicial se busca que el estudiante a partir de su propio conocimiento y conceptualización pueda responder sin ningún condicionamiento, que desde su propio imaginario, postura, ideas y conceptos propios pueda exponer sus pensamientos sin ninguna condición de tipo técnica, académica o regulatoria.

Además, en la plataforma el estudiante cuenta con un material previamente preparado a cerca de la teoría del color y otro denominado elementos de entrada que le servirá de apoyo, de modo que le de soporte para poder exponer sus repuestas. Luego cada estudiante, entrega el taller al docente se revisa de modo que se le puedan hacer algunas observaciones sobre lo escrito, correcciones gramaticales y de ortografía, luego cada estudiante expone sus respuestas y se contrastan ante todo el grupo generando una retroalimentación de la actividad.

Finalmente, el joven las fotos de sus repuestas la plataforma Microsoft office 365-Team en la cual será evaluado teniendo en cuenta para ello la rúbrica y valoración diseñada.

En el segundo componente llamado desarrollo, se le permite la exploración personal y libre de recrearse con el color sin ninguna postura rígida que le condicione a combinar o seguir una regla, que sea capaz de explorar, crear y sobre todo interpretar su conocimiento a través de combinaciones de los colores. Consiste en que el joven haga memoria de los colores que lo rodean, que revise sobre todo con que puede encontrar en su casa, en el barrio... los lugares donde vive con la familia los amigos, esto le exige el pensar en algo que le llame la atención, que le cause curiosidad, que trate de no seguir ninguna regla. Luego cuando considere que ya tiene los elementos necesarios entonces realizar una obra podrá revisar en la plataforma el material preparado a cerca de las aplicaciones digitales que podrá utilizar, así como los elementos de entrada donde tendrá una interactividad llamada conozcamos el color, en donde podrá experimentar en tiempo real la aplicación de la teoría del color y otro denominado pinta con tu imaginación, en donde podrá observar un pequeño video y unas imágenes de muestra para la realización de su trabajo que le servirán de apoyo, de modo que le de los fundamentos necesarios para poder expresar su obra inédita en 1/8 de cartulina blanca, sin ninguna condición, y se pinta a partir de la propia imaginación, por lo tanto es imprescindible la innovación y la libertad para crear y la creatividad.

Luego cada estudiante, entrega su obra al docente se revisa de modo que se le puedan hacer algunas observaciones sobre lo hecho, sugerencias y reflexiones en torno a su trabajo, luego cada estudiante expone sus obras y se contrastan en todo el grupo generando una retroalimentación de la actividad. De lo anterior suben las fotos de su trabajo en la plataforma Microsoft office 365-Team en la cual será evaluado teniendo en cuenta para ello la rúbrica y valoración diseñada.

Para finalizar, el tercer componente llamado cierre, se concretará la acción pedagógica a través de la realización del autorretrato, utilizando para ello los colores cuaternarios, en 1/8 de cartulina blanca; para tal caso se tomará una foto del rostro o utilizar una que ya tenga y seleccionar solo una parte de lo que quiera pintar, luego deberá pintarla con los colores cuaternarios. El estudiante tendrá los elementos necesarios que deberá revisar previamente en la plataforma eXelearning donde el material como las ya conocidas aplicaciones digitales que también podrá utilizar, así como los elementos de entrada donde tendrá una imagen llamada colores complementarios, en donde podrá observar la interrelación del color según la teoría del color y otro recurso denominado ¿Qué es el círculo cromático?, en donde podrá observar un pequeño video para la realización de su trabajo que le servirán de apoyo, de modo que le de los fundamentos necesarios para poder expresar su obra autorretrato en 1/8 de cartulina blanca utilizando para ello sus apuntes del cuaderno de Artes con lo visto hasta el momento, así como cualquier tipo de medio pictórico disponible a su alcance entre ellos: vinilos, colores, temperas, acrílicos, lapiceros de colores, crayones, oleos u otro tipo de pintura, es decir puede elegir o combinar varios de ellos e inclusive como ya se ha manifestado la utilización de alguna de las aplicaciones digitales para dibujo o pintura digital (Ibis Paint X, Illustrator, Krita, Autodesk SketchBook, Medibang, Corel Draw, Paint, otras).

Luego cada estudiante, entregan su obra al docente se revisa de modo que se le puedan hacer algunas observaciones sobre lo hecho, sugerencias y reflexiones en torno a su

trabajo, luego cada estudiante expone sus obras y se contrastan en todo el grupo generando una retroalimentación de la actividad. Finalmente, el joven sube las fotos de su trabajo en la plataforma Microsoft office 365-Team en la cual será evaluado teniendo en cuenta para ello la rúbrica de valoración diseñada.

Figura # 27:

Rúbrica de evaluación trabajos de artística.

	Desempeño superior	Desempeño alto	Desempeño básico	Desempeño bajo
Aspectos formales	Se presenta en plazo, cumple con todas las indicaciones de presentación y estructura. (1)	Se presenta en plazo, cumple con la mayoría de las indicaciones de presentación y estructura. (1)	Se presenta en plazo, cumple con algunas las indicaciones de presentación y estructura. (1)	No presenta en plazo, tampoco cumple con las indicaciones de presentación y estructura. (1)
Contenidos	Están bien organizados todos los contenidos y se ajustan al tema establecido. (1)	Están bien organizados casi todos los contenidos y se ajustan al tema establecido. (1)	Están bien organizados algunos de los contenidos y se ajustan al tema establecido. (1)	No están bien organizados o completos los contenidos ni se ajustan al tema establecido. (1)
Expresión plástica y creativa	Emplea el manejo de la técnica y la expresión de forma ordenada, completa y buen acabado (1)	Emplea algunas ideas de la técnica y la expresión de forma ordenada (1)	Emplea pocas ideas de la técnica y la expresión de forma desordenada (1)	No emplea el manejo de la técnica y la expresión de forma ordenada, ni completa y de buen acabado (1)
Exposición y socialización	Expone su trabajo y aporta con su reflexión original que demuestra la valoración de su trabajo. (1)	Expone algunas ideas de su trabajo, aporta un poco con su reflexión y demuestra la valoración de su trabajo. (1)	Se le dificulta exponer las ideas de su trabajo, no aporta con su reflexión (1)	No expone su trabajo, tampoco aporta con la reflexión ni demuestra la valoración de su trabajo. (1)

Nota: Elaboración propia.

Para el cumplimiento del tercer objetivo, se procedió a aplicar el recurso educativo digital en el aula, y de acuerdo al cronograma ya que para esta ocasión se había pasado del trabajo en casa a alternancia, teniendo la oportunidad de que cada estudiante lograra estar en contacto con la plataforma y con la ayuda de la Profesora de Tecnología quien concedió el espacio para poder usar los portátiles de la sala de sistemas; y como la intención era asistir tres veces hubo la necesidad de organizar varias veces los horarios de los diferentes días ya que algunos se pudo realizar la práctica y otros días hubo que aplazarlas varios días por diferentes situaciones como desinfección de los espacios educativos, falta de internet.

Al finalizar cada uno de los encuentros los estudiantes dieron a conocer sus impresiones llegando a estar en consonancia casi todos en que fue una experiencia diferente, agradable, ya que además se cumplió con el objetivo de mejorar tanto en la práctica artística como en su comprensión y que se vio reflejado en los textos expositivos, sus reflexiones, exposiciones orales con algún apuro, y obras tanto análogas como digitales que cumplían con los requisitos establecidos en la rúbrica de valoración.

Los estudiantes además pudieron resaltar la importancia del orden, la estructura del proceso pedagógico, así como la organización de la secuencia didáctica en la herramienta Exelearning, de cómo les ayudó a cada uno ya que para ellos fue algo novedoso, accesible y lúdico y entendible, porque ya no era el tablero o el profesor expositor sino una estrategia diferente que realmente fortaleció la práctica del estudiante. Es decir, respecto a se logra notar el cambio de percepción respecto a la parte inicial del diagnóstico donde los conceptos de los estudiantes estaban dirigidos entre otros a: Al estudio de la belleza del arte y la naturaleza, capacidad de apreciar y percibir lo bello, el conocimiento de las cosas, la perfección, lo que queda bien, teoría sobre la belleza, filosofía del arte, cualidades de una persona y finalmente para los que no sabían que significaban la estética, pudieron entenderlo.

Figura # 28:

Cronograma de actividades virtual y en alternancia.

SEMANA 1 (3 al 7 de MAYO de 2021)			
ÁREA O ASIGNATURA	FECHA Y HORA DEL ENCUENTRO DURANTE LA SEMANA.	INDICACIONES DEL TRABAJO QUE DEBE DESARROLLAR EL ESTUDIANTE, CON BASE A LA GUÍA DEL PERÍODO	FECHA DE DEVOLUCIÓN
Artística Alexander González 8:30 am a 10:00 am	Lunes, miércoles y viernes	Nivel satisfactorio: Actividad 1. Página 5 pregúntate, reflexiona y responde. Taller de encuesta en Forms. Pregunta problematizadora	Mayo 7 viernes
SEMANA 1 (17 al 21 de MAYO de 2021)			
ÁREA O ASIGNATURA	FECHA Y HORA DEL ENCUENTRO DURANTE LA SEMANA.	INDICACIONES DEL TRABAJO QUE DEBE DESARROLLAR EL ESTUDIANTE, CON BASE A LA GUÍA DEL PERÍODO	FECHA DE DEVOLUCIÓN
Artística Proyecto de vida 8:30 am a 9:45 am	Martes, jueves y viernes	Componente C Nivel avanzado: LA LIBERTAD Actividad N° 6	21 de mayo de 2021
SEMANA 10 (2 AL 6 DE JULIO DE 2021)			
ÁREA O ASIGNATURA	FECHA Y HORA DEL ENCUENTRO DURANTE LA SEMANA.	INDICACIONES DEL TRABAJO QUE DEBE DESARROLLAR EL ESTUDIANTE, CON BASE A LA GUÍA DEL PERÍODO	FECHA DE DEVOLUCIÓN
Artística Alexander González	LUNES Y MARTES PRESENCIAL 9:30 AM MIÉRCOLES Y JUEVES VIRTUAL	Link de ingreso: https://bit.ly/2Ow0bX4 Componente A. Nivel satisfactorio: Actividad 1. Página 5 pregúntate, reflexiona y responde. Nivel avanzado. Pregunta problematizadora	EL DOCENTE DARÁ LAS ORIENTACIONES
SEMANA 11 (9 AL 13 DE AGOSTO DE 2021)			
ÁREA O ASIGNATURA	FECHA Y HORA DEL ENCUENTRO DURANTE LA SEMANA.	INDICACIONES DEL TRABAJO QUE DEBE DESARROLLAR EL ESTUDIANTE, CON BASE A LA GUÍA DEL PERÍODO	FECHA DE DEVOLUCIÓN
Artística Alexander González	LUNES Y MIÉRCOLES PRESENCIAL MARTES Y JUEVES VIRTUAL 6:30 AM	Componente A. Nivel satisfactorio: Actividad 1. Página 5 pregúntate, reflexiona y responde. Nivel avanzado. Pregunta problematizadora"	EL DOCENTE DARÁ LAS ORIENTACIONES
SEMANA 13 (23 AL 27 DE AGOSTO DE 2021)			
ÁREA O ASIGNATURA	FECHA Y HORA DEL ENCUENTRO DURANTE LA SEMANA.	INDICACIONES DEL TRABAJO QUE DEBE DESARROLLAR EL ESTUDIANTE, CON BASE A LA GUÍA DEL PERÍODO	FECHA DE DEVOLUCIÓN
Artística Alexander González	LUNES, MIÉRCOLES VIRTUAL: 7:45 AM MARTES Y JUEVES PRESENCIAL	Link de acceso a Team: https://bit.ly/2Ow0bX4 Pregunta problematizadora. Taller de encuesta en Forms. Autoevaluación.	EL DOCENTE DARÁ LAS ORIENTACIONES

Nota: Elaboración propia.

Figura # 29:

Captura de pantalla, plataforma Exelearning.



Nota: Elaboración propia.

Figura # 30:

Captura de pantalla, aplicación del recurso.



Nota: Estudiante # 1.

Figura # 31:

Captura de pantalla, uso aplicación Sketchbook.



Nota: Estudiante # 2.

Figura # 32:

Captura de pantalla, uso de aplicación Sketchbook.



Nota: Estudiante # 3.

Figura # 33:

Capturas de pantalla trabajo final, análogo y digital.



Nota: Trabajo final autorretrato estudiantes grupo 9.1°.

Al finalizar cada uno de los componentes y posterior entrega de las actividades por parte de los estudiantes para la valoración por parte del docente y de acuerdo con la rúbrica, los estudiantes fueron muy receptivos (punto de valoración positivo), al parecer la innovación llama la atención de entrada, además de captar el interés y la apropiación por parte de los estudiantes

fue muy interesante ver y apreciar como captan de forma muy natural el contacto con una plataforma que en apariencia es similar a una página web o un blog.

Por ejemplo como se pudo vivir la experiencia en el aula una vez se pudo regresar al colegio en el modelo de alternancia y ya al comienzo de la clase, los estudiantes teniendo por entendido que se iban a encontrar con una dinámica distinta a la tradicional como lo es la clase magistral ellos reciben la indicación de disponer de los dispositivos para que puedan interactuar con la página de eXeLearning, en donde navegan, exploran, leen, escuchan, revisan y construyen sus ideas sobre cómo será el desarrollo de las actividades. Teniendo en cuenta en la primera parte la realización del taller se apoya en preguntas abiertas donde dan a conocer sus conocimientos previos que no les exige mayor problema porque no tienen que consultar sobre ninguna fuente, además tienen acceso a una presentación dinámica que les sirvió de soporte para poder organizar sus ideas y poderlas expresar de forma coherente.

Con el uso de la aplicación digital Sketchbook se facilitó el acceso a la tecnología por ser gratuita. Con esta experiencia los estudiantes estuvieron muy animados, todos elaboraron su trabajo alguno con más dificultad que otros pero al término de la clase entregaron la actividad.

Es de anotar que los estudiantes que desarrollaron sus trabajos en gran parte manifestaron que les había parecido muy interesantes haber tenido una experiencia de este tipo porque habían estado acostumbrados a que el docente es el intermediario por así decirlo entre la actividad a realizar y ellos, por lo que eso solo hecho de cambiar esa dinámica vuelve la experiencia educativa, de cierta forma más didáctica y lúdica, captando la atención y el interés por querer leer, entender e interpretar lo que les presenta como material de aprendizaje.

Finalmente, para dar cumplimiento del cuarto objetivo se puede evidenciar en los resultados comparativos entre el primer periodo y el segundo periodo el cambio gradual en el aumento del desempeño superior a un 56.2% con respecto a un 15.6% del primer periodo, el cual refleja el avance en los estudiantes, también un índice de reprobación menor:

Figura # 34:

Desempeño 1er periodo académico.



Figura # 35:

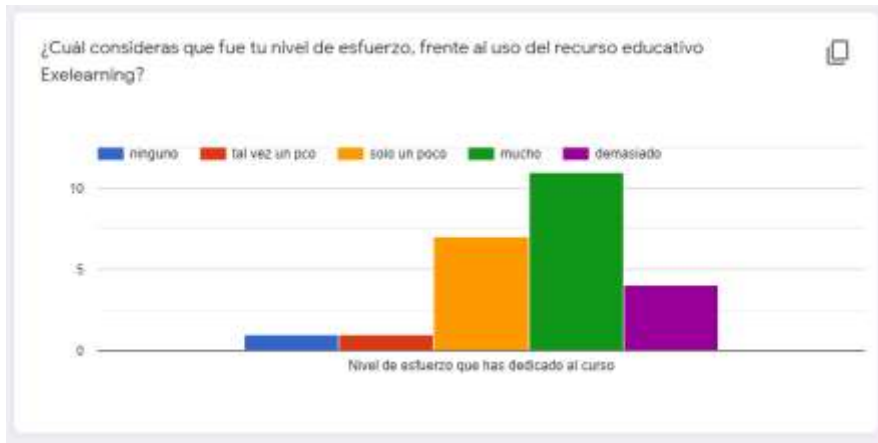
Desempeños 2do periodo académico.



Además, se realizó una encuesta de satisfacción final (Google), por 24 estudiantes, y se puede apreciar el nivel de valoración satisfactoria de acuerdo al recurso educativo.

Figura # 36:

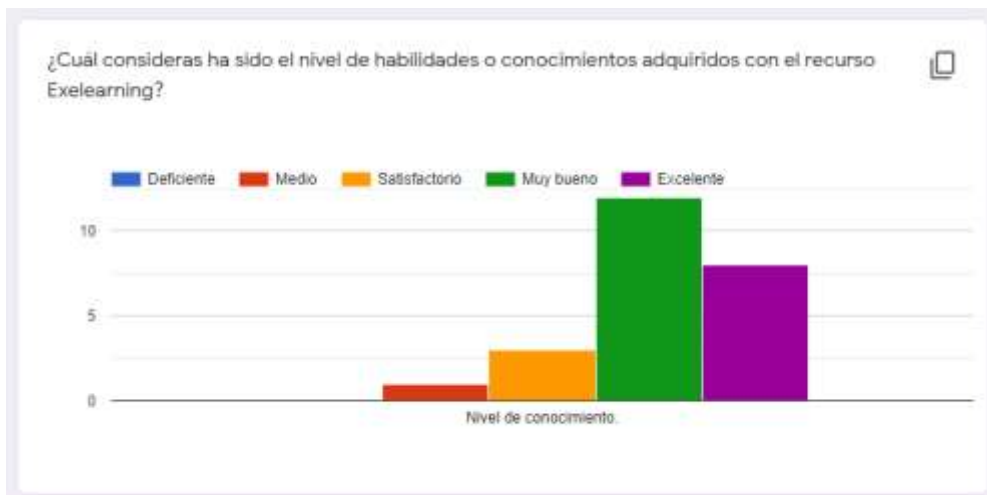
Resultados encuesta final.



Nota: Elaboración propia.

Figura # 37:

Resultados encuesta final.



Nota: Elaboración propia.

Figura # 38:

Resultados encuesta al final.



Nota: Elaboración propia.

Figura # 39:

Resultados encuesta final.



Nota: Elaboración propia.

ANTECAPITULO V

Conclusiones y recomendaciones

La investigación planteó en primer término el cumplimiento del objetivo general el cual fue “determinar una estrategia didáctica con EXELEARNING, en los estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa Esteban Ochoa, para el fortalecimiento de la competencia estética del área de Artes.” y en segunda instancia contestar a la pregunta: ¿Cómo desarrollar la competencia estética por medio de Exelearning en los estudiantes del grado noveno en el área de artes de la Institución Educativa Esteban Ochoa? Teniendo en cuenta entonces el objetivo, los hallazgos y las teorías se procede a realizar el análisis. Se parte de un diagnóstico inicial sobre las respuestas dadas por los estudiantes en los dos instrumentos aplicados a través de Microsoft office 365 con la herramienta Forms, cuyos resultados serían llevados posteriormente a MaxQdea.

Figura # 40:

Formulario office 365 Forms, instrumentos.

The image shows two screenshots of a Microsoft Forms survey. The top screenshot is the title page of the survey, titled "Proyecto de investigación en Artes - 2021". Below the title, it states the purpose: "ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DIGITAL PARA FORTALECER LA COMPETENCIA ESTÉTICA EN ESTUDIANTES DEL GRADO NOVENO." and describes the project's goal: "Se pretende desarrollar un proyecto de investigación en la institución educativa Esteban Ochoa, en donde se pueda obtener el mejoramiento de la práctica artística por parte de los estudiantes a través de una estrategia pedagógica digital." It also mentions the activities: "Para ello se realizarán una serie de actividades dirigidas a crear un espacio donde se pueda abordar la práctica artística dentro del dominio de la estética y su aporte como fundamento desde la creación en el estudiante." The author is identified as "Rodrigo Alexander González Sánchez, Universidad de Cartagena, Maestría en recursos educativos digitales, 2021." The bottom screenshot shows the start of a question: "Pregúntate, reflexiona y responde. (090100_003 EDUCACIÓN ARTÍSTICA Y CULTURAL) (15 puntos)". Below the question, it says: "A continuación puede encontrar un cuestionario sobre los aspectos relacionados a la asignatura de Artes. Tener en cuenta la pregunta y las actividades realizadas y en base a ello responder de la manera más objetiva, justificada y concreta con ideas claras y de manera sintética en máximo dos renglones."

Tanto de la encuesta como la entrevista, luego de transcribir y recoger los datos y tener los hallazgos preliminares se seleccionaron las categorías y códigos para el del análisis de datos con la ayuda del software de análisis cualitativo MaxQdea, para poder encontrar lo correspondiente al primer objetivo específico el cuál consistió en diagnosticar el grado de dominio de la competencia estética en los estudiantes del grado noveno.

Con este primer análisis diagnóstico se recogen una serie a ideas propias de los estudiantes en torno a las artes y la estética, valorándose sobre la interpretación si los jóvenes tienen algún dominio tanto al nivel conceptual como procesual en sus prácticas artísticas; este primer análisis se realizó además complementándose con la ayuda del instrumento de la observación el cual para Hernández (2014) “implica adentrarnos profundamente en situaciones sociales y mantener un papel activo, así como una reflexión permanente. Estar atento a los detalles, sucesos, eventos e interacciones” (p. 399), lo que permite tener en tiempo real la experiencia vital que tiene el estudiante frente a su proceso de aprendizaje, y como lo dice el MEN (2010), el ejercicio de la “apreciación estética es el que puede dar cuenta de lo que ocurre con los trabajos de exploración, apropiación o proyección creativa de los estudiantes” (p. 41).

Figura # 41:

Categorías y códigos MaxQdea.



Nota: Elaboración propia.

Una vez tenido el primer objetivo del diagnóstico se puede entender primeramente en los hallazgos que el estudiante cuenta de manera natural con el sentido de la apreciación, pero que para algunos podrá ser más expresiva que otros, o más asertiva, precisa, empática, coherente que sus demás compañeros; esto dependerá tanto del estado anímico del estudiante como de su capacidad de percepción durante el acto de apreciación, ya que en este sentido como lo explica Páez (2007), al hablar de los aspectos sensoriales y sensibles en el desarrollo de la educación estética como es importante “la composición de los colores, los matices, las intensidades, la iluminación, la luz” (p. 44), es decir el desarrollo de la estética a partir de la experiencia sensible sobre aspectos relevantes a la práctica artística que de hecho se realizan pero que habría que reforzarlos, mejorarlos, adecuarlos, adaptarlos.

De esta manera, con el material se continuó con el segundo objetivo que consistió en diseñar una estrategia didáctica pedagógica la cual, para Valle et al (1998), son una serie de secuencia de “actividades, operaciones o planes dirigidos a la consecución de metas de aprendizaje” (p. 56), que permita fortalecer el proceso de aprendizaje de la estética. Inicialmente se tuvo en cuenta el diseño de la secuencia didáctica a realizar, los momentos o componentes (tres), temas, posibles herramientas tecnológicas, y otros necesarios para la construcción de un recurso educativo digital acorde a lo arrojado en el diagnóstico.

Figura # 42:

Diseño secuencia didáctica.

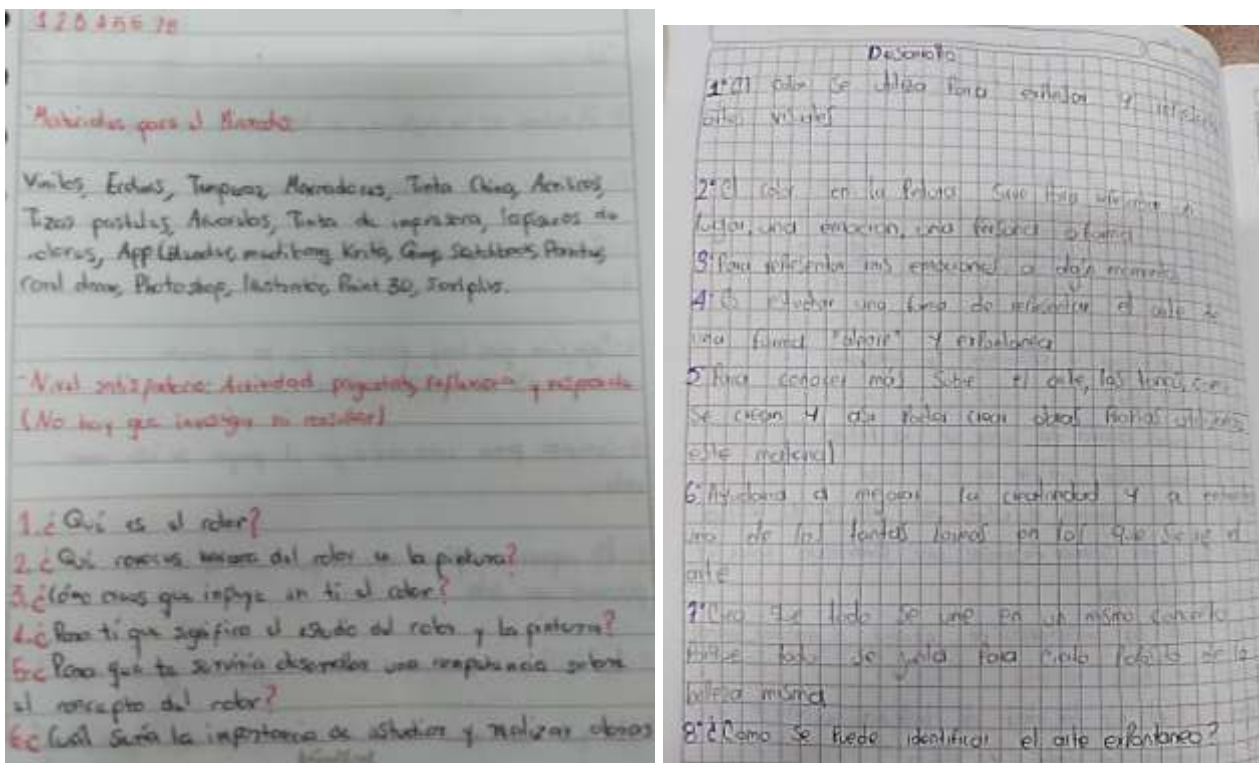
SECUENCIA DIDÁCTICA:	Artes		
Asignatura o Módulo	Educación artística.		
Núcleo problémico o unidad	Estética		
Tema para trabajar	Color y pintura		
Número de sesiones previstas	3	Tipo de sesión	Presencial <input checked="" type="checkbox"/> Sincrónica <input checked="" type="checkbox"/>
Cada sesión cuenta con una semana de clase, en la cual se tendrán encuentros sincrónicos y encuentros presenciales en aula de aproximadamente 1 hora de clase por medida de prevención de aforo, horarios y demás.			
Requiere trabajo asincrónico	Si: <input checked="" type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>	

Nota: Elaboración propia.

Por lo tanto se tuvo en cuenta tener de presente lo relacionado al color, que de hecho aparece en el plan de estudios para el segundo periodo académico escolar, por lo tanto se determinó implementar el tema del color a través de la aplicación del instrumento taller, que para Sandoval (1996), es el abordaje de “situaciones sociales que requieren algún cambio o desarrollo” además que también el taller es un “brinda el abordar, desde una perspectiva integral y participativa, situaciones sociales que requieren algún cambio o desarrollo” (p. 146). El taller se construye partir de preguntas sencillas el estudiante respondería de manera personal sin necesidad de investigar o consulta sino únicamente desde de su visión de su realidad, sus creencias, tanto como sus conocimientos previos para luego contrarrestarlos con los conceptos nuevos a aprender en la siguiente actividad denominada obra propia, en donde confrontaría lo que sabe con lo que va a conocer.

Figura # 43:

Captura taller y secuencia didáctica aplicada.

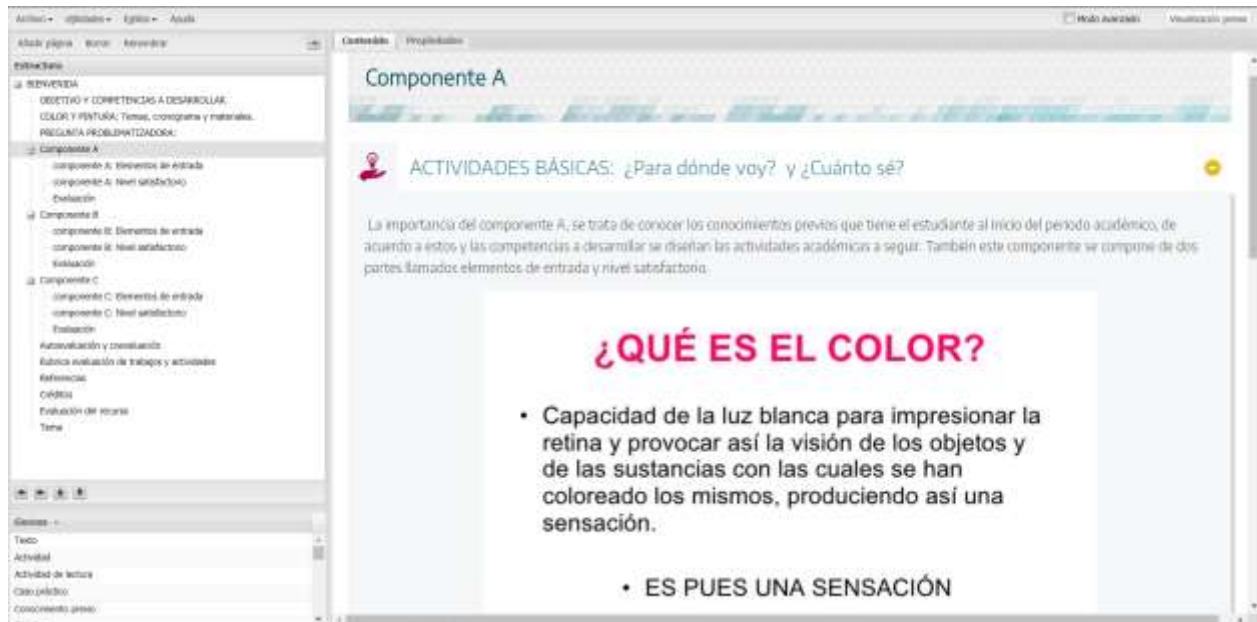


Nota: Elaboración propia.

Una vez realizada la secuencia didáctica y teniendo en cuenta lo investigado previamente en los capítulos anteriores sobre recursos educativos digitales se procede a diseñar la estrategia didáctica a través de un objeto virtual de aprendizaje (OVA), según el cual el MEN (2006), es un "es un conjunto de recursos digitales, auto contenible y reutilizable, con un propósito educativo y constituido por al menos tres componentes internos: contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización" (p. 24), en este caso por medio de eXelearning, que permite insertar y embeber contenidos educativos con diferentes formatos, principalmente documentos de Word, Power Point, PDF, YouTube, imágenes, videos, que posteriormente permite alojarlo en la nube y publicarlo como una página web en apariencia, su acceso es gratuito y de código abierto. En la actualidad tiene la versión 2.5.1, en su página web: <https://exelearning.net/> su versión es multiplataforma, tanto para Windows como para IOS y GNU/Linux, contando además con opciones de instalación y portable.

Figura # 44:

Captura de pantalla plataforma eXelearning.



Nota: Elaboración propia.

Para el tercer objetivo, sobre la implementación de la estrategia didáctica, se procede a llevar a los estudiantes a la sala de tecnología previo acuerdo con la docente y durante las siguientes sesiones los estudiantes tendrán la experiencia propia frente al recurso, donde se tomarán las notas de campo, que según Sandoval (1996), son el registro de “observaciones como sus propias impresiones y sentimientos [...], un análisis secuencial y que consiste en un chequeo o revisión continua de los datos mientras se está aún en el proceso de captura de información” (p. 79), es decir las apreciaciones como docente sobre las interacciones de los estudiantes sobre el uso del recurso y posteriormente de sus trabajos.

Dentro de los hallazgos sobre las interacciones de los estudiantes con la plataforma, se pudo constatar que fue muy interesante ver como de una forma muy natural sin mayor problema accedieron a la página: <https://cutt.ly/kEii5kC> aunque con un poco de intriga y expectativa, porque por primera vez se encontraron con la novedad de apoyarse en un medio totalmente diferente a lo cotidiano como la clase en el aula, el docente exponiendo el tema ayudado del tablero, su voz y tal vez el video Beam. En esta ocasión el estudiante tenía el control sobre su aprendizaje, con ayuda de diapositivas bien completas, imágenes de ejemplos, textos claros y aplicaciones interactivas sobre la comprensión del color, que redundaba en que las competencias del joven se deben al proceso mental llamado desarrollo cognitivo, que para Orellana (2015), permiten “explicar los procesos a través de los cuales los individuos construyen su conocimiento.” (p. 8), y que Gardner (1997), reafirma en que el enfoque cognitivo “interpreta la actividad simbólica como una realización eminentemente intelectual” (p. 136), es decir desarrollo por ende aprendizaje.

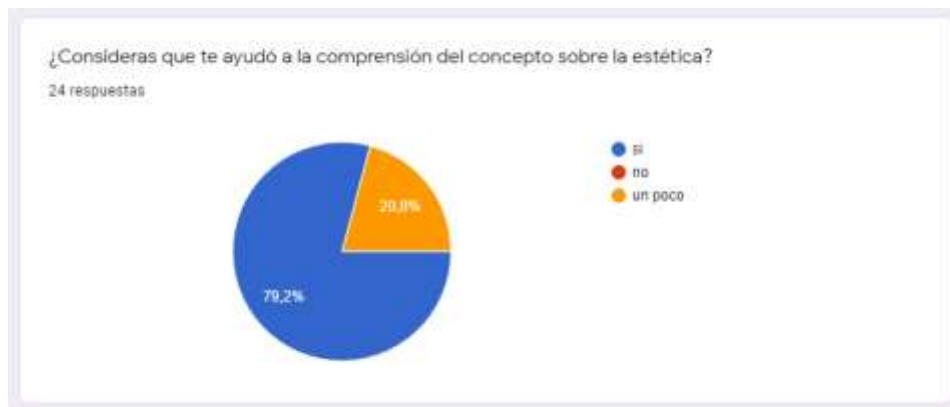
De hecho dentro de los hallazgos a través de las notas de campo y la observación se pudo apreciar y percibir en muchos momentos como los estudiantes sienten que el recurso educativo los impacta de forma positiva, sus expresiones de asombro, también de “alegría” y en sus propias palabras “huy que chévere” se sintió como un aporte vital para la enseñanza y

fortalecimiento de las artes y en este caso para el fortaleciendo de la competencia estética, es decir se pasó de la clase convencional, a veces monótona, rutinaria a algo totalmente distinto, innovador, diferente y sobre todo accesible a ellos.

En lo que respecta al cuarto objetivo sobre evaluar los avances del desarrollo de la competencia estética en los estudiantes, se pudo notar comparativamente en los resultados entre el primer periodo y segundo la diferencia marcada por un incremento en el nivel superior de estudiantes con un 56.2% respecto a un 15.6% del primer periodo, ya que lo se pretende a cada momento es lograr que los estudiantes lleguen a ese nivel desempeño logrando bajar los niveles de desempeño bajo, básico y alto; esto en sintonía con la encuesta de satisfacción en la que la aprobación del recurso aplicado tuvo una valoración alta respecto a si definitivamente ayudó a la comprensión del concepto de estética y su dominio como tal.

Figura # 45:

Captura de pantalla comprensión final estética.



Nota: Elaboración propia.

La valoración realizada se hizo a través del instrumento rúbrica, la cual permitió tener los ítems necesarios a considerar en la validación de los trabajos presentados por los estudiantes, además que esta se complementaba tanto con la observación en campo del comportamiento de los estudiantes dando lugar tanto a la evaluación como la coevaluación al final de cada sesión

con aportes mínimos sobre lo realizado en clase, ya que para el MEN (2010), el ejercicio de la “apreciación estética es el que puede dar cuenta de lo que ocurre con los trabajos de exploración, apropiación o proyección creativa de los estudiantes durante el balance, la autoevaluación individual o la puesta en común” (p. 40), logrando así recoger la mayoría de las veces voces positivas, reflexiones que aportaron al grupo en general porque además los jóvenes tenían que exponer sus trabajos frente a los demás lo que aumentaba el nivel de dominio sobre la comprensión de la estética en los jóvenes.

Figura # 46:

Plataforma Microsoft Office 365 - Team.

ARANGO RUIZ, TOMAS	S	33	41	S	75	9	35
BOTERO RUIZ, JULIANA	S	4	45	S	75	1	41
CEBALLOS GARCIA, VILLEN...	S	5	42	S	75	4	43
CESPEDOS MARTINEZ, ICAS...	S	3	44	S	75	4	37
CORTES LONDOÑO, SIMON	S	4	2	S	75	4	1
GALLEGO BOLDANI, MARIA...	S	3	45	S	75	5	48
GARCÉS HINCAPIÉ, JUAN F...	S	33	45	S	75	4	45
GÓMEZ CHARRIN, JULIA...	S	3	41	S	75	Visto	48
GÓMEZ GALEANO, DAVINEL...	S	3	3	S	75	5	45
GONZALEZ MUÑOZ, MIGUEL...	S		45	S	Desconectado		1
MEDINA CARRELO, SAMUEL...	S	4	45	S	75	Visto	48
MIRANDA SUAREZ, WILSON	S	4	5	S	75	1	47

Nota: Elaboración propia.

Se puede concluir que la experiencia fue muy enriquecedora tanto por los resultados como por ejercicio mismo dado, ya que a partir de lo encontrado con la investigación y su análisis se pudo tener los suficientes elementos para diseñar una secuencia didáctica planteada sobre lo necesario y soportada en una herramienta digital accesible como eXelearning, la cual permitió el manejo de los temas de una forma innovadora y lúdico, es decir amigable y sobre todo accesible en estos tiempos en que Internet se ha convertido en un servicio esencial para el acceso a la educación el aprendizaje, la comunicación y las relaciones sociales. El trabajo implícitamente incentiva la investigación, desarrollar procesos estructurados y soportados en experiencias como en estudios sobre el papel de la educación en tiempos donde se abordan problemas frecuentes, diversos, algunos transversales a las áreas y con factores en común que siempre van a estar latentes en las vidas de los estudiantes como el hecho de entender un tema, realizar una sencilla consulta o inclusive el simple hecho de tener acceso a una información.

Desde la institución educativa siempre se ha abierto el espacio a desarrollar procesos de mejoramiento continuo en las prácticas docentes, de hecho, una gran mayoría de docentes han implementado recursos educativos digitales como Geogebra, Kahoo, Genially, Blogger, Wordpress, Wix, Moodle, que han servido que para los estudiantes los recursos educativos digitales no les sean tan desconocidos o difíciles de entender. El impacto institucional se destacó que los compañeros docentes sienten aprecio por los esfuerzos por superar y mejorar los procesos académicos que en definitiva beneficiarán a todos ya que se aporta al conjunto de la institución y queda como valor agregado a la conformación del saber que se enriquece y construye a partir de este tipo de proyectos. Finalmente se puede decir que la estrategia invita a la reflexión sobre el rol del docente en su forma de enseñar y como los estudiantes acogen el formato virtual apoyado en las herramientas TIC, teniendo claro que siempre con la convicción de implementar procesos mejor estructurados, dinámicos, enriquecidos que abran el acceso por fuera de las paredes de las aulas.

En cuanto a las recomendaciones se presentan las siguientes en aras de brindar un aporte a la comunidad educativa con este proyecto:

1. Implementar la investigación en el aula para fortalecer procesos de aprendizaje en los estudiantes.

2. Generar espacios de profundización en diseño de recursos educativos digitales de acuerdo con el grado de los estudiantes.

3. Buscar la participación de instituciones de educación superior que se vinculen a las escuelas en aras de desarrollar estrategias encaminadas a abordar problemáticas específicas de las áreas apoyados en TICS.

4. Realizar un acompañamiento tanto a estudiantes como a padres en el uso de recursos educativos digitales y verificar las fortalezas den el dominio de estos.

5. Sensibilizar, a los estudiantes hacia el aprendizaje con el uso de la tecnología.

6. Integrar las áreas en beneficio de articular la tecnología, las artes, la investigación y el aprendizaje.

7. Crear clubes, talleres, espacios de participación y generación de conocimiento en torno a los RED.

8. Profundizar en el uso de plataformas de autor y trabajo con apps en el aula.

Referencias bibliográficas

- Adell, J. & Castañeda, L. (2010). Los Entornos Personales de Aprendizaje (PLEs): una nueva manera de entender el aprendizaje.
- Acha, J (1994). *Expresión y apreciación artísticas. Artes plásticas*. Trillas.
- Adorno, T. W. (2004). Teoría Estética, obra completa 7. Madrid.: Ediciones Akal.
- Díaz, Án. (2013). Tic en el trabajo del aula. Impacto en la planeación didáctica, 21.
- Bravo, R. N. (2016). Diseño, construcción y uso de objetos virtuales de aprendizaje ova . Pasto: universidad nacional abierta y a distancia - unad.
- Cardona, J. C. (2013). "Orlando Fals Borda y la investigación acción participativa: aportes en el proceso de formación para la transformación. Centro Cultural de la Cooperación Floreal Gorini, 7.
- Colmenares E., A. M., & Piñero M., M. L. (agosto, 2008). La investigación acción. Una herramienta metodológica heurística para la comprensión y transformación de realidades y prácticas socio-educativas. Laurus, 96-114.
- Albero, L. (2015). Investigación acción, abriendo puertas al conocimiento. Montevideo, Uruguay. Clacso.
- Barriga, F. (2002). Estrategias para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista. México.: McGraw-Hill.
- Calderón, J. & López, D. (s.f.), Orlando Fals Borda y la investigación acción participativa: aportes en el proceso de formación para la transformación. 7
- Castillo, M. (2016). El uso de los recursos educativos digitales en la enseñanza de la música, la danza y el dibujo, en bachillerato, en tres instituciones educativas distritales de Bogotá. Bogotá: Universidad de La Salle.
- Cassirer, E. (2016). Filosofía de las formas simbólicas. Mexico: Sección de Obras de Filosofía.
- Chiecher, L. (2013). Uso de estrategias de aprendizaje en estudiantes universitarios y estudiantes de maestría. Argentina.

- Colombia., M. d. (2012). Recursos Educativos Digitales Abiertos,. Bogotá.
- Convenio 455, M. d. (agosto, 2007). Definición de Educación Artística y Cultural. Congreso Regional de Formación Artística . Medellín.
- Díaz, Ángel. (2006). El enfoque de competencias en la educación. ¿Una alternativa o un disfraz de cambio?. Perfiles Educativos, XXVIII(111).
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=13211102>
- Díaz, Ángel (2013.). Construcción de programas de estudio en la perspectiva del enfoque de desarrollo de competencias.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0185269814706142?via%3Dihub#bfn0015>.
- Eisner., E. W. (2002). El arte y la creación de la mente. El papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia. Barcelona. España.: Espasa libros.
- Castro, E. (2016). ¿Qué es la estética? Historia del arte (3/27) [video]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=Ee42ORf5U0E>
- Farina, C. (2005). Arte, cuerpo y subjetividad estética de la formación y Pedagogía de las afecciones. Barcelona.
- Fernández, A. (2012). Herramienta de evaluación de la calidad de objetos de aprendizaje (herramienta coda), guía para la producción y evaluación de materiales didácticos digitales.
- Galarza, M. G. (2020). Lo analógico frente a lo digital: Nuevas realidades. . Revista de investigación y pedagogía del arte., 10.
- Gardner., H. (1997). ARTE, MENTE Y CEREBRO Una aproximación cognitiva a la creatividad. Argentina.: Paidós 7a. edición.
- Guzmán, M. (2020). Lo analógico frente a lo digital: nuevas realidades en el entorno creativo de las artes visuales. Revista de investigación y pedagogía del Arte, Facultad de Arte. Universidad de cuenca.

- Herbert., R. (1954). El significado del arte. Buenos Aires.: Losada.
- Hernández., N. P. (21 de 05 de 2018). Arte, estética y educación: escenarios para pensar al ser humano. Revista Internacional Magisterio No. 49.
<https://www.magisterio.com.co/articulo/arte-estetica-y-educacion-escenarios-para-pensar-al-ser-humano>
- Meza, A. (2013). Estrategias de aprendizaje. Definiciones, clasificaciones e instrumentos de medición. Propósitos y Representaciones. <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2013.v1n2.48>
- Ministerio de Educación Nacional. (2012). Recursos Educativos Digitales Abiertos. Bogotá D.C., Cundinamarca, Colombia: ID Impresor.
<http://www.colombiaprende.edu.co/reda/REDA2012.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional. (2010). Orientaciones Pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media, documento N° 16. Bogotá D.C. – Colombia.
- Ministerio de la protección social, s. N. (2003). Manual de estrategias de enseñanza/aprendizaje. Medellín, Colombia.
- Oostra, A. (2003). Peirce y los diagramas. Ibagué, colombia.
- Orellana, M. I. (2015). El desarrollo de la inteligencia en la obra de Jean Piaget.
- Organización de las naciones unidas. (2005). Hacia las sociedades del conocimiento. Francia.:
- Paez, O. (2007). La educación estética y artística para la educación primaria, secundaria y media: una mirada desde la legislación educativa. Bogota: Universidad Pedagógica Nacional de Colombia.
- Páramo Morales, Dagoberto (2011). Mundos simbólicos. Pensamiento & Gestión.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=646/64620759001>
- Pérez, S. (2005). Una nueva mirada a la educación artística desde el paradigma del desarrollo humano. Madrid.
- Pinto, M. (s.f.). Evaluación y mejora de la calidad de los recursos educativos electrónicos en el ámbito universitario español desde un enfoque documental.

- Repiso, A. G. (s.f.). Recursos digitales para la mejora de la enseñanza y el aprendizaje.
- Restrepo, B. (2006). La investigación-acción pedagógica, variante de la investigación- la investigación-acción pedagógica, variante de la investigación acción educativa que se viene validando en colombia acción educativa que se viene validando en colom. Universidad de la salle.
- Elcarte, N. (2010). Conocer el cerebro para la excelencia en la educación. Vizcaya: Innobasque.|
- Rubio, L. (2009). Desarrollo de competencias en educación - desde preescolar hasta bachillerato. México.: Inteligencia educativa.
- Sánchez, C. (2020). Emociones y aprendizajes. México: Universidad de Guadalajara.
- Universidad de Cartagena. (2021). Trabajo de grado I. Unidad 3.
- Urra, I. (2018). La educación estética: una mirada desde la formación profesional pedagógica. Atenas. <https://www.redalyc.org/journal/4780/478055152009/html/>
- Valle, A. (1998). Las estrategias de aprendizaje: características básicas y su relevancia en el contexto escolar. Revista de Psico didáctica. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=17514484006>

ANEXOS

Anexo 1. Captura de pantalla instrumento formulario Microsoft office forms

The screenshot shows a Microsoft Office Forms survey interface. At the top, there are two tabs: 'Preguntas' (Questions) and 'Respuestas' (Responses) with a count of 34. The main title is 'Proyecto de investigación en Artes - 2021'. Below the title, the text reads: 'ESTRATEGIA PEDAGOGICA DIGITAL PARA FORTALECER LA COMPETENCIA ESTETICA EN ESTUDIANTES DEL GRADO NOVENO.' This is followed by two paragraphs of text describing the project's goal to improve artistic practice through digital pedagogical strategies at the Esteban Ochoa institution. The author is identified as Rodrigo Alexander González Sánchez, a Master's student in Digital Educational Resources at the University of Cartagena, 2021. Below the text is a section header 'Sección 1' with a three-dot menu icon. The survey contains three required questions, each with a text input field: 1. 'Nombre completo del estudiante *', 2. 'Grupo *', and 3. 'Edad *'. Each input field contains the placeholder text 'Escriba su respuesta'.

Nota: elaboración propia.

Anexo 2. Captura de pantalla instrumento formulario Microsoft office forms.

Pregúntate, reflexiona y responde.
(090100_003 EDUCACIÓN ARTÍSTICA Y CULTURAL)

* Obligatorio

Los siguientes temas están relacionados en base al primer y segundo periodo.

3. ¿Para ti que significa el estudio del color y la pintura? *
(1 Punto)

Escriba su respuesta

4. ¿Para ti cuál es la idea de belleza, estética y arte? *
(1 Punto)

Escriba su respuesta

5. ¿Qué es para ti la anatomía humana y como puede ser una forma de expresión de arte? *
(1 Punto)

Escriba su respuesta

6. ¿Cómo te vez a ti mismo, como te reconoces al nivel personal? *
(1 Punto)

Escriba su respuesta

7. ¿Para qué considerarías que te serviría desarrollar una competencia sobre el arte? *
(1 Punto)

Escriba su respuesta

8. ¿Cuál considerarías es la importancia de estudiar artística en estos momentos de tu vida? *
(1 Punto)

Escriba su respuesta

9. De 1 a 5, ¿Cómo calificarías el área de Artes hasta este momento en todo el tiempo que llevas estudiando? Teniendo en cuenta que 1 sería el nivel más bajo y 5 el más alto. *
(1 Punto)

1

2


3

4

5

Nota: elaboración propia.

Anexo 3. Captura de pantalla instrumento formulario Microsoft office forms.

10. De los siguientes temas tratados en Artes, ¿Cuál considera que es el más afín a usted? * 
(1 Punto)

Dibujo

Pintura

Escultura

11. ¿Cómo consideras que es tu desempeño académico en el área de Artes? *
(1 Punto)

Bajo

Básico

Alto

Superior

12. De 1 a 5, ¿Cómo calificarías el desempeño del docente de Artes hasta este momento en todo el tiempo que llevas estudiando? Teniendo en cuenta que 1 sería el nivel más bajo y 5 el más alto. *
(1 Punto)

1

2

3

4

5

13. Finalmente, ¿Qué recomendación, sugerencia, observación u opinión darías para mejorar el trabajo académico desde el área de Artes del colegio?
Por favor responde en máximo tres renglones. *
(1 Punto)

Escriba su respuesta

14. ¿Qué consideras es lo más difícil que le sucede o ha sucedido en el área de artística?
Por favor responde en máximo tres renglones. *
(1 Punto)

Escriba su respuesta

15. ¿Qué crees que falta o sugerirías cambiar al área de Artes o a las guías pedagógicas ?
Por favor responde en máximo tres renglones. *
(1 Punto)

Escriba su respuesta

Nota: elaboración propia.

Anexo 4. Captura de pantalla instrumento formulario Microsoft office forms.

8. Para usted que es la artística *

Escriba su respuesta

9. ¿Considera que hay una diferencia entre Arte y Artística? *

Escriba su respuesta

10. ¿Cómo considera que se puede mejorar la práctica artística en el colegio? *

Escriba su respuesta

11. ¿maneja alguna aplicación digital para la práctica artística, cuál? *

Escriba su respuesta

12. ¿Sabe que es la estética o que cree que es? *

Escriba su respuesta

13. Si le propusieran que debe realizar una obra artística, pero que para ello debe realizar primero una investigación acerca del tema elegido, ¿usted en ese caso? *

Definitivamente haría la investigación.

No me interesa investigar.

Tal vez haría la investigación.

No haría la investigación porque no se como se investiga.

14. De a cuerdo a los siguientes conceptos, ordénalos según tu criterio personal, de mayor (arriba) a menor (abajo) a hora de realizar tus trabajos de artes. *

Paciencia

Técnica

Orden

Limpieza

Control

Coordinación

Tiempo

Alegria

Nota: elaboración propia.

Anexo 5. Captura de pantalla instrumento notas de campo.

notas de campo		
Docente: Rodrigo Alexander González Sánchez	Grupo: 9.1°	Hora: 7:00 a.m.
Notas de campo: N° 3	Fecha: 7 de mayo	Lugar: asincrónico, Microsoft Team (trabajo desde casa)
Propósito: Aplicar el instrumento tipo entrevista y encuesta a los estudiantes del grupo 9.1 para empezar a recoger información que aporte el material suficiente para la investigación a desarrollar.	Situaciones clave: Trabajo desde casa por pandemia. Clase sincrónica. Formulario Forms office 365. Aplicación instrumento encuesta y entrevista.	
	Novedad durante la clase: Los estudiantes en simultaneo desarrollan los formularios con el acompañamiento del docente, quien explica cada una de las preguntas así como su fundamento e importancia para la investigación.	
Reflexión: la recepción de los estudiantes es muy propia de la situación ya que vienen trabajando de forma sincrónica y desde casa desde el año anterior. Se les hace familiar encontrarse con un formulario en Forms y contestar las preguntas. De manera sincrónica se pueden ver los resultados y se les socializa para que <u>que</u> tengan una idea del comportamiento del grupo frente al instrumento.	Aportes positivos/a mejorar durante la clase: A pesar de que se tiene experiencia en el manejo de la plataforma <u>Teams</u> , surgen inconvenientes de conectividad, así como de compartir pantalla, audio y otros, también se vuelve pesado todo el tiempo la comunicación solo a través de un medio virtual sin ningún otro tipo de vínculo.	

Nota: elaboración propia.

Anexo 6. Captura de pantalla instrumento notas de campo.

notas de campo		
Docente: Rodrigo Alexander González Sánchez	Grupo: 9.1°	Hora: 8:00 a.m.
Notas de campo: N° 4	Fecha: 18 de mayo	Lugar: asincrónico, Microsoft Team (trabajo desde casa)
Propósito: Encuentro sincrónico con el grupos 9.1 de 8:00 a.m. a 9:30 a.m. y 11.1 de 11:00 a.m. a 12:30 a.m. por la aplicación Team. Desarrollo de guía de Artes. Explicación y presentación de material audiovisual de apoyo sobre la guía a desarrollar, contenidos, explicación por medio de diapositivas. Aclaración de dudas sobre la entrega para el viernes, actividades pendientes a realizar durante la semana, tiempos de entrega.	Situaciones clave: Trabajo desde casa por pandemia. Clase sincrónica a través de Team office 365.	
	Novedad durante la clase: Los estudiantes en simultaneo desarrollan las actividades asignadas y trabajan con el acompañamiento del docente, quien presenta material audiovisual, textual sobre el tema a desarrollar.	
Reflexión: Reflexión sobre la importancia de mejorar la calidad en la entrega de las actividades académicas. Que algunos estudiantes no leen la circular y confunden la información en los grupos. La congestión en los grupos de WhatsApp por tener que enviar constantemente los links a las clases.	Aportes positivos/a mejorar durante la clase: Revisión de plataforma Team en tiempo real en cada equipo colaborativo para verificar de actividades entregadas después del tiempo estimado para su valoración y devolución a cada estudiante.	

Nota: elaboración propia.

Anexo 7. Captura de pantalla instrumento transcripción de entrevista.

PREGÚNTATE, REFLEXIONA Y RESPONDE

DAVINSON GÓMEZ GALEANO

¿Para ti que significa el estudio del color y la pintura?

El color en el arte es un aspecto muy importante, el color con el dibujo es la esencia de la pintura, este con su tonos hace de las pinturas algo esplendido como por ejemplo la famosa pintura de ~~vincent van gogh~~, la noche estrellada. Ahí podemos notar lo importante que es el color en el arte.

¿Para ti cuál es la idea de belleza, estética y arte?

La belleza y la estética están ligadas. La estética parte de la capacidad para percibir y apreciar lo bello. Mientras lo bello es lo que definimos como agradable a la vista, el arte y la belleza tienen en común el hecho de que ambos conceptos son bastante subjetivos. Ambos dependen de la persona. Una obra de arte puede tener cualquiera de estos conceptos, sin estar necesariamente ligados. Pero siempre dependerá del ojo con el que se mire.

¿Cómo te vez a ti mismo, como te reconoces al nivel personal?

Me veo como una persona que a pesar de los obstáculos siempre sale adelante, a nivel personal me considero una gran persona que siempre está dispuesta a ayudar a los demás.

¿Para qué considerarias que te serviría desarrollar una competencia sobre el arte?

Desarrollar una competencia del arte me serviría para conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas.

¿Qué consideras es lo más difícil que le sucede o ha sucedido en el área de artística?

Dibujar, no soy tan bueno con eso.

¿Para usted que es la artística?

Es el arte como cualquier actividad o producto realizado con una finalidad estética y también comunicativa, mediante la cual se expresan ideas, emociones y, en general, una visión del mundo.

¿Considera que hay una diferencia entre Arte y Artística?

El arte es el conjunto de artes en general, es decir, la lengua, el dibujo, la escritura, la música, etc... Mientras que la educación artística es donde se enseñan estas artes.

¿Cómo considera que se puede mejorar la práctica artística en el colegio?

Tomando el asunto muy seriamente y enfocamos en dejar fluir nuestras ideas.

¿maneja alguna aplicación digital para la práctica artística, cuál?

No.

¿Sabe que es la estética o que cree que es?

La estética puede definirse estrechamente como la teoría de la belleza, o más ampliamente como la filosofía del arte.

Nota: elaboración propia.

Anexo 8. Captura de pantalla, archivo instrumentos entrevistas transcritas.

Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
DAVINSON GÓMEZ GALEANO	7/09/2021 5:33 p. m.	Documento de ML	15 KB
JACOBO ZAPATA OSPINA	6/09/2021 8:41 p. m.	Documento de ML	16 KB
Jayrath Ariel Alejandro Ortiz Rivera	7/09/2021 5:31 p. m.	Documento de ML	15 KB
JEAN CARLOS NIETO CARDONA	6/09/2021 7:46 p. m.	Documento de ML	15 KB
JOSE ALEJANDRO CEPEDAS MARTINEZ	6/09/2021 7:29 p. m.	Documento de ML	15 KB
JOSE DAVID PEÑATE OVIEDO	6/09/2021 8:27 p. m.	Documento de ML	16 KB
JUAN DAVID TABORDA	7/09/2021 5:34 p. m.	Documento de ML	15 KB
Juan Fernando Garrés Hincapié	7/09/2021 5:34 p. m.	Documento de ML	15 KB
JULIANA BOTERO RUIA	7/09/2021 5:34 p. m.	Documento de ML	16 KB
JULIANA GÓMEZ CHAVARRÍA	7/09/2021 5:34 p. m.	Documento de ML	15 KB
LADY VALENTINA VANEGAS OSSA	7/09/2021 5:34 p. m.	Documento de ML	15 KB
Levi Andre Osorio Valdes	7/09/2021 5:35 p. m.	Documento de ML	14 KB
MARIA CAMILA GALLEGO BOLIVAR	7/09/2021 5:35 p. m.	Documento de ML	15 KB
MARIBANA VELÁSQUEZ MONSALVE	6/09/2021 8:23 p. m.	Documento de ML	15 KB
MATEO VILLA MAZUERA	7/09/2021 5:25 p. m.	Documento de ML	15 KB
MELANY RESTREPO RAMIREZ	7/09/2021 5:36 p. m.	Documento de ML	15 KB
PAULINA MUÑERA RIVERA	7/09/2021 5:36 p. m.	Documento de ML	15 KB
SAMIR JOSE MEDINA CARRILLO	6/09/2021 8:38 p. m.	Documento de ML	16 KB
SAMUEL QUINTERO MONSALVE	7/09/2021 5:36 p. m.	Documento de ML	16 KB
SANTIAGO ALEJANDRO SANEZ JARAMILLO	7/09/2021 5:37 p. m.	Documento de ML	16 KB
SHAMELYS RAMOS GIRALDO	6/09/2021 7:42 p. m.	Documento de ML	15 KB
SIMÓN CORTES LONDOÑO	7/09/2021 5:37 p. m.	Documento de ML	15 KB
STIVEN RESTREPO CASTRO	6/09/2021 7:34 p. m.	Documento de ML	15 KB
TOMÁS ARANGO RUIA	7/09/2021 5:37 p. m.	Documento de ML	15 KB
VALENTINA CEBALLOS GARCÍA	6/09/2021 8:34 p. m.	Documento de ML	16 KB
VALERIA SANTACRUZ CONTRERAS	7/09/2021 5:37 p. m.	Documento de ML	15 KB
YERY NATALY RODRÍGUEZ SALDARRIAGA	6/09/2021 8:30 p. m.	Documento de ML	15 KB
YISSMAN PÉREZ CASTAÑO	6/09/2021 7:51 p. m.	Documento de ML	15 KB

Nota: elaboración propia.

Anexo 9. Captura de pantalla archivo de instrumento en Excel entrevistas.

Nombre completo del estudiante	Edad	Para qué estudiar que es la arte	Considera que hay una diferencia	Cómo consideras que se pueda mejorar	¿Iniciaste alguna aplicación digital	¿Crees que es la estética lo que crea que así?
Jayrath Ariel Alejandro Ortiz Rivera	24 años	Para mí tiene varios significados pero yo pienso que es casi lo mismo por si se puede pero creo que es algo que no me sé definir nada de eso	No	No	No	La verdad si escuché esa palabra pero no
Juan Fernando Garrés Hincapié	24	Es aquella idea básica que tenemos el si poco el arte es un nivel avanzado Agregarle más técnicas, como la danza	No	No	No	La estética es algo que determinamos como
Melany Restrepo Ramírez	23	La artística es el adjetivo de artes así el arte es el conjunto de artes en g ser más constantes con eso.	No ninguna.	No	No	Estética es la disciplina que estudia la natura
Santiago Alejandro Sanez Jaramillo	27	Artística es todo lo que tiene que ver educación es un proceso que permí amosco desarrollar nuevas estrategias (no ninguna)	No ninguna.	No	No	Algunos autores definen la estética de mane
Mateo villa Mazuera	24 años	Es una manera de expresarnos por si Profie la verdad no sé cuál es la dif en nuestro colegio no se necesita mejor crítica	No	No	No	La estética es como la imaginación que uno
Lady Valentina Vanegas Ossa	24	Una obra de arte basado en tiempo y creatividad y no hay mucha diferencia Colocando más énfasis a las cosas ya q No la manejo	No	No	No	Es tener conocimiento a las cosas
Maria Camila Gallego Bolívar	24	algo que me ayude a expresarme como si	No	Como que ya es lo suficientemente bueno antes estudio pro-	No	es algo que está asociado lo muchas cosas q
Davinson Gómez Galeano	26	Es el arte como cualquier actividad o El arte es el conjunto de artes en g Tomando el asunto muy seriamente y si No	No	No	No	La estética puede definirse estrechamente c
Juliana Gómez Chavarría	24	lo que es relativo o tiene que ver con si	No	No	no mandan ninguna aplicación digital	la estética es lo que estudia el arte
Paulina muñera Rivera	24	Siento que la artística es la técnica, o si, si la hay ya que la artística es mi	Haciendo más cosas para mejorar la cre No	No	No	Es la percepción de la belleza
VALERIA SANTACRUZ CONTRERAS	24	Una forma de expresar la creatividad, Artes es la pintura, el baile, la m Practicándolo, por demás si es pintura	No	No	No	Se que es una rama de la filosofía donde se e
Tomás Arango Ruiz	24	para mí la artística es una forma de exp	con talleres más lúdicos	No	No	la estética son las cualidades de una persona
Juan David Taborda	24	Para mí es como una forma de liberar	No	Mejorando los materiales con los que se trabaja y Photoshop	No	pero para mí la estética es algo que queda b
SAMUEL QUINTERO MONSALVE	26	Artístico es una materia en la cual se el arte es por ejemplo el dibujo, las haciendo talleres es la tarde para aquel Autodesk Sketchbook	No	No	No	yo diría que la estética tiene que ver con la t
Simón Cortes	25	El arte es entendido generalmente c: si	Así está muy bien	No	No	No no sé.
Juliana Botero Rúa	24	Lo artística me parece que es una for si, el arte son la música, esculturas, Expandir los conocimientos, más allá de No	No	Haciendo más cosas como culturales, etc No	No	Es el arte la estética es el como se ve el arte
Stiven Restrepo Castro	24	es expresar lo que sentimos en cada m No	No	Haciendo más cosas como culturales, etc No	No	es la disciplina que estudia la naturaleza de l
Jose Alejandro Cepedás Martínez	24	Es el conjunto es el que entran varios sí, porque el arte es una practica y	No	Recapitulado el esfuerzo de los estudios si, más Palet si, pero estoy aprendiendo a	No	creo que son esos pequeños detalles que res
Shameleys Ramos Giraldo	25	Para mí la artística es un objetivo q No hay diferencia	No	Para mí tener más atención y tener más si	No	Es el objetivo de satisfacer necesidades y re
Jean Carlos Nieto Cardona	27	Para mí la artística es una arte de hac si	No	Se puede mejorar con trabajo de estudio si pucart	No	la estética es una que se le ilo a una escuela
Yissman Pérez Castaño	24	Es una cosa muy divertida y está en si No se	No	Para mí como está está bien	Almooje el celular y el computador para h	Creo que se relaciona con la perfección
Mariana Velásquez Monsalve	24	Es una actividad realizada con una fi No	No	Entá muy bien, no hay que mejorar	No	La estética es una rama que estudia la belle
Mariana Velásquez Monsalve	24	Es una actividad realizada con una fi No	No	No hay nada que mejorar.	No	la estética es una rama que estudia la belle
José David Peñate Oviedo	25	El arte es entendido generalmente c: El arte es el conjunto de artes en g	Habiendo más materiales necesarios y lo Thatercal	No	No	Es la disciplina que estudia las condiciones d
Yery Nataly	24	Es algo en lo que uno se quiere dedicat En algunas cosas	Asiendo más actividades y acciones	No en el momento no	No	Para mí es lo rama de la filosofía que se est
Valentina Ceballos García	24	Generalmente se entiende por arte c: si por que arte es aquel que se exp se puede mejorar teniendo inspiración y no talleres	No	No	No	para mí la estética es como la belleza del art

Nota: elaboración propia.

Anexo 12. Captura de pantalla diseño secuencia didáctica.

Secuencia didáctica.

Asignatura o Módulo	Educación artística.		
Núcleo problémico o unidad	Color		
Tema para trabajar	Pintura.		
Número de Sesiones previstas	3	Tipo de sesión	Presencial <input checked="" type="checkbox"/> Sincrónica <input checked="" type="checkbox"/>
Requiere trabajo asincrónico	Si: X	No	

Propósito de la secuencia:

Finalidad pedagógica de la secuencia	Comprensión de la teórica y la práctica del color y la pintura.
Propósito formativo de la secuencia	Estudio de la historia del arte, las técnicas de artes través del color y la pintura. Ejercicios prácticos.
Justificación	Principalmente para cumplir con el requisito de la formación de acuerdo a la ley general de la educación de Colombia y por la importancia de desarrollar las competencias necesarias de estudio de educación artística.
Objetivos didácticos	Construir y argumentar un criterio personal, que me permita valorar el trabajo personal en el estudiante y el de sus compañeros según parámetros técnicos, interpretativos, estilísticos y de contextos culturales propios desde arte.

Competencias por desarrollar

Competencia	Construir y argumentar un criterio personal, que me permita valorar el trabajo y el de los compañeros según parámetros técnicos, interpretativos, estilísticos y de contextos culturales propios del arte.
Indicadores de la competencia	-Reconoce ideas artísticas novedosas en relación con mi entorno. -Estructura creativamente sus propias obras de arte.

Contextualización

Qué conceptos previos requiere el estudiante para realizar la actividad.	Conocimiento del círculo cromático. Manejo de los colores primarios, secundarios y terciarios.
Actividades previas para abordar la secuencia.	Composiciones a partir de ejercicios de aplicación de color y pinturas en obras de expresión personal.
Recursos didácticos	Materiales análogos: Vinilos, colores, pasteles, guía de aprendizaje. Materiales digitales: Aplicaciones de pintura y dibujo.

Situación

Qué situación va a generar para que el estudiante relacione lo que va a aprender con el contexto real.	A partir de la valoración personal acerca del concepto del color y su aplicación en la vida real a través de ejercicios lúdicos con los recursos disponibles a su alcance.
Formato para construir la situación	Aula de clase y trabajo en casa con los recursos didácticos sugeridos.
Recursos	Materiales análogos: Vinilos, colores, pasteles, guía de aprendizaje. Materiales digitales: Aplicaciones de pintura y dibujo.

Estrategia de enseñanza para trabajar con los estudiantes:

Trabajo práctico individual con posibilidad de trabajo en equipo con los recursos didácticos sugeridos.

Nota: elaboración propia.

Anexo 13. Captura de pantalla diseño de secuencia didáctica.

Instrumentos didácticos			
Para el adecuado desarrollo de su secuencia ¿requiere de?			
Guía metodológica	x	Instructivo de proyecto	Tutorial
Guía de laboratorio		Cuadernillo de ejercicios	Talleres
Consigna de foro		Otro (¿Cuál?)	https://exelearning.net/
			x

Secuencia didáctica:		
1.1. Apertura		
Actividad	Descripción	Recursos didácticos
Taller Pregúntate, reflexiona y responde	<p>Responder las siguientes preguntas:</p> <p>1. ¿Qué es para ti el color y como puede ser una forma de expresión artística?</p> <p>2. ¿Qué conoces a cerca del color, sus formas de expresar ideas artísticas a través de la pintura?</p> <p>3. ¿Cómo crees que influye en ti el color?</p> <p>4. ¿Para ti que significa el estudio del color y de la pintura?</p> <p>7. ¿Para ti cuál es la idea de belleza, estética y arte relacionadas con el color y la pintura?</p>	<p>-Guía de aprendizaje.</p> <p>-Cuaderno de Artes.</p> <p>-Documento On-Line y subir en Plataforma Team.</p> <p>- https://exelearning.net/</p> <p>- https://www.microsoft.com/es-co/microsoft-365</p>
1.2. Desarrollo		
Actividad	Descripción	Recursos didácticos
Obra propia	<p>Hacer memoria de los colores que rodean al joven, revisar en la memoria cuales son los colores sobre todo con que convive en la casa, en el barrio... los lugares donde vive con la familia los amigos.</p> <p>Luego realizar una obra "inédita" en 1/8 de cartulina blanca. La obra es sin ninguna condición, se pinta a partir de tu propia imaginación.</p> <p>Pensar en algo que le llame la atención, que cause curiosidad..., tratar de no seguir ninguna regla, innovar, liberar la creatividad.</p>	<p>-Guía de aprendizaje.</p> <p>-Cuaderno de Artes.</p> <p>-Cualquier tipo de medio pictórico como, vinilos, colores, temperas, acrílicos, lapiceros de colores, crayones, oleos u otro tipo de pintura, es decir puedes elegir o combinar con lo que quieras pintar, 1/8 de cartulina blanca, pinceles redondos sintéticos.</p> <p>- Aplicaciones digitales para dibujo o pintura digital.</p> <p>- https://exelearning.net/</p> <p>- https://www.microsoft.com/es-co/microsoft-365</p>

Nota: elaboración propia.

Anexo 14. Captura de pantalla diseño de secuencia didáctica.

1.3. Cierre

Actividad	Descripción	Recursos didácticos
Autorretrato: Obra propia (con título)	De acuerdo a los colores cuaternarios, realizar en 1/8 de cartulina blanca tu propio retrato. Para ello se tomará una foto del rostro o utilizar una que ya tenga y seleccionar solo una parte de lo que quiera pintar, luego deberá pintarla con los colores cuaternarios. Además podrás usar otros colores como blanco, rojo, etc; pero principalmente los cuaternarios.	-Guía de aprendizaje. -Cuaderno de Artes, cualquier tipo de medio pictórico como, vinilos, colores, temperas, acrílicos, lapiceros de colores, crayones, oleos u otro tipo de pintura, es decir puedes elegir o combinar con lo que quieras pintar, 1/8 de cartulina blanca, pinceles redondos sintéticos. - Aplicaciones digitales para dibujo o pintura digital. - https://exelearning.net/

Evaluación

1.4. Estrategia de evaluación:

Individual	x	Colaborativa	x	Mixta	x
Coevaluación	x	Heteroevaluación	x	Mixta	

Para el trabajo colaborativo

Cómo se agrupan los estudiantes	Estrategias digitales para el trabajo colaborativo (wiki, blog, foro, red social, etc.)
Por criterios de afinidad entre los estudiantes y por selección del director de grupo dependiendo como queden los grupos organizados.	- https://www.microsoft.com/es-co/microsoft-365 https://exelearning.net/

Cómo se evaluará al estudiante

Proyecto	Sustentación	x	Taller	x
Otra (¿Cuál?)	A partir de la valoración a través de una rúbrica en se valoren los items sobre la entrega de la obra terminada y que cumpla con las indicaciones dadas en la guía didáctica.			

1.5. Criterios de evaluación

1. Elaboración de la obra con rúbrica de valoración.
2. Exposición de la obra con rúbrica de valoración.
3. Individual. Se permitirá realizar la actividad en dos clases de las semanas de trabajo. La obra se recibe al final de la clase N°9 terminada, y se socializa la siguiente clase.
4. Se valorará el trabajo en clase o en casa y la realización del trabajo terminado.
5. Se sacarán 3 notas que se ponderarán.

Nota: elaboración propia.

Anexo 15. Captura de pantalla diseño de secuencia didáctica.

1.6. Porcentaje de las actividades evaluativas

1. Elaboración de la obra: 80 %
2. Exposición de la obra: 20%
3. Cumplimiento de indicaciones: 20%

1.7. Actividades evaluativas

Actividad evaluativa	Descripción de la actividad	Evidencias de aprendizaje	Instrumentos o recursos para la evaluación. (Virtual)
Pregúntate y reflexiona.	Contestar preguntas.	Respuestas escritas.	Lectura de respuestas.
Obra propia.	Práctica de pintura.	Obra terminada y expuesta.	Rúbrica de valoración.
Autorretrato.	Práctica de pintura.	Obra terminada y expuesta.	Rúbrica de valoración.

2. Acción pedagógica o proceso tutorial

Actividad	Descripción
Proceso de seguimiento al estudiante	Por observación directa y acompañamiento personalizado.
Divulgación de los resultados (qué actividades va a realizar para divulgar los resultados de los estudiantes.)	- Por exposición de sus obras frente a sus compañeros, (procesos de socialización). - Reflexión personal del proceso de creación.
Sesión de reflexión de la experiencia (feedback de los estudiantes.)	- Por exposición de sus obras frente a sus compañeros, (procesos de socialización). - Reflexión personal del proceso de creación.
Retroalimentación al estudiante	- Por exposición de sus obras frente a sus compañeros, (procesos de socialización). - Reflexión personal del proceso de creación.
Generalización y transferencia (Comprobación del grado de adquisición de las competencias propuestas)	- Por exposición de sus obras frente a sus compañeros, (procesos de socialización). - Reflexión personal del proceso de creación. - Por la heteroevaluación. - Por la coevaluación. - Socialización de parte del docente frente al grupo.

2.1. Web

<https://pintar-al-oleo.com/colores-complementarios-pintura/>
<https://www.caracteristicas.co/romanticismo/>
<https://historia-arte.com/movimientos/romanticismo>
http://escueladepinturaaff.com/index.php?option=com_content&view=article&id=64&Itemid=84
<http://acaisabadell.com/luz-volumen-y-textura-ii/>
<https://www.k-magazinemx.com/tinta-china-una-de-las-mas-grandes-riquezas-de-asia/>
<https://www.pinterest.es/patrirke9/tinta-china/>
<https://exelearning.net/>

Nota: elaboración propia.

Anexo 16. *Captura de pantalla instrumento rúbrica.*

	Desempeño superior	Desempeño alto	Desempeño básico	Desempeño bajo
Aspectos formales	Se presenta en plazo, cumple con todas las indicaciones de presentación y estructura. (1)	Se presenta en plazo, cumple con la mayoría de las indicaciones de presentación y estructura. (1)	Se presenta en plazo, cumple con algunas las indicaciones de presentación y estructura. (1)	No presenta en plazo, tampoco cumple con las indicaciones de presentación y estructura. (1)
Contenidos	Están bien organizados todos los contenidos y se ajustan al tema establecido. (1)	Están bien organizados casi todos los contenidos y se ajustan al tema establecido. (1)	Están bien organizados algunos de los contenidos y se ajustan al tema establecido. (1)	No están bien organizados o completos los contenidos ni se ajustan al tema establecido. (1)
Expresión plástica y creativa	Emplea el manejo de la técnica y la expresión de forma ordenada, completa y buen acabado (1)	EEmplea algunas ideas de la técnica y la expresión de forma ordenada (1)	Emplea pocas ideas de la técnica y la expresión de forma desordenada (1)	No emplea el manejo de la técnica y la expresión de forma ordenada, ni completa y de buen acabado (1)
Exposición y socialización	Expone su trabajo y aporta con su reflexión original que demuestra la valoración de su trabajo. (1)	Expone algunas ideas de su trabajo, aporta un poco con su reflexión y demuestra la valoración de su trabajo. (1)	Se le dificulta exponer las ideas de su trabajo, no aporta con su reflexión (1)	No expone su trabajo, tampoco aporta con la reflexión ni demuestra la valoración de su trabajo. (1)

Nota: elaboración propia.

Anexo 17. *Captura de pantalla aplicación del recurso educativo en aula.*



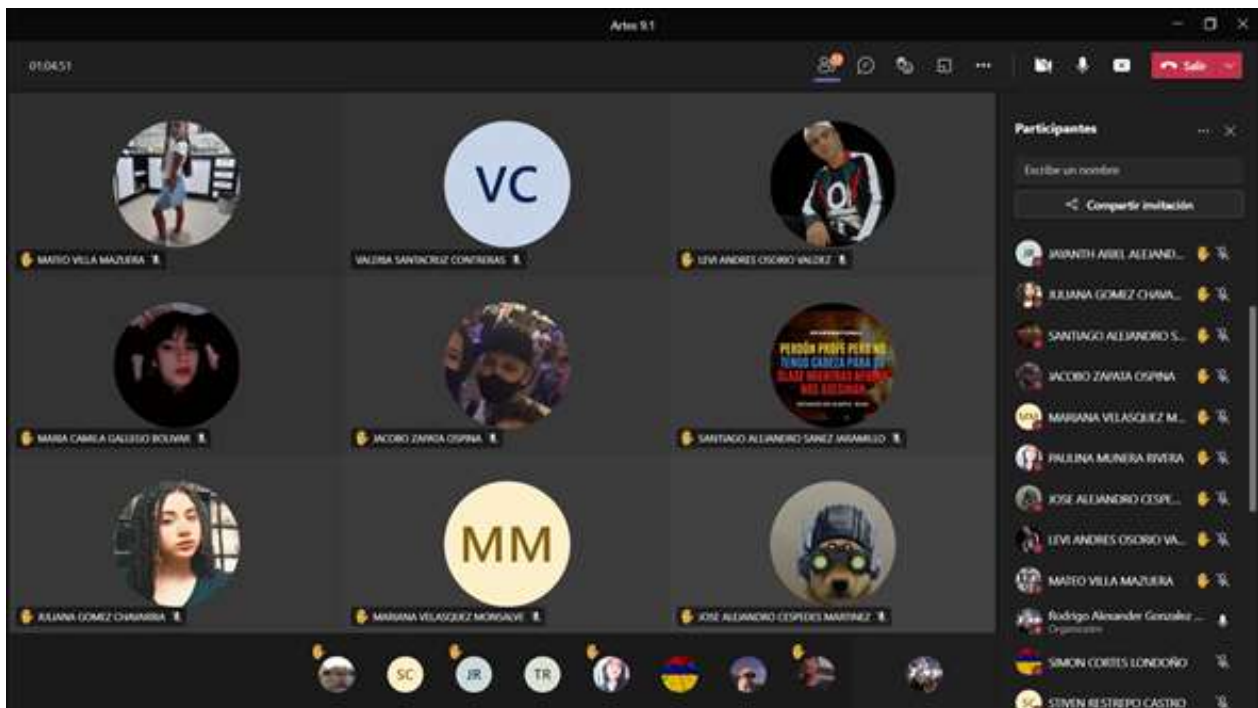
Nota: elaboración propia.

Anexo 18. *Captura de pantalla encuentro sincrónico, Microsoft Team.*



Nota: elaboración propia.

Anexo 19. *Captura de pantalla encuentro sincrónico, Microsoft Team.*



Nota: elaboración propia.