

CARACTERIZACIÓN DE LAS PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS DE LOS DOCENTES  
DEL MUNICIPIO DE ITAGÜÍ ENCAMINADAS AL DESARROLLO DE PROCESOS  
ASOCIADOS A LA FORMACIÓN DE PENSAMIENTO, EN EL MARCO DE LA  
INCORPORACIÓN DE LAS TIC EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA

Catalina Mejía Salazar



**UNIVERSIDAD DE  
SAN BUENAVENTURA  
MEDELLÍN**

Maestría en Educación  
Universidad San Buenaventura  
Medellín  
2016

CARACTERIZACIÓN DE LAS PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS DE LOS DOCENTES  
DEL MUNICIPIO DE ITAGÜÍ ENCAMINADAS AL DESARROLLO DE PROCESOS  
ASOCIADOS A LA FORMACIÓN DE PENSAMIENTO, EN EL MARCO DE LA  
INCORPORACIÓN DE LAS TIC EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA

Catalina Mejía Salazar

Trabajo de grado para optar a título de:  
Magister en educación.

Asesor:  
Milton Daniel Castellano Ascencio



**UNIVERSIDAD DE  
SAN BUENAVENTURA  
MEDELLÍN**

Maestría en educación  
Universidad San Buenaventura  
Medellín  
2016

### **Dedicatoria**

A mi esposo que con su paciencia y comprensión me permitió dar un paso más en mi carrera profesional, por sacar siempre lo mejor de mí, por saber ser un padre y madre con mis hijos en los momentos que parecían ser insuperables, por ser mi fortaleza y mi bastón, por dejarme equivocarme y corregirme en mi camino...Por amarme completita como soy.

A mis hijos; por saber escuchar, esperar, aguardar, observar...cuando su mamá no podía estar presente.

A mis padres que forjaron lo mejor de mí. Sin su ayuda y apoyo incondicional no hubiera podido culminar este proceso.

A toda mi familia que compartieron este sueño y me impulsaron siempre a no desfallecer hacia mi meta.

Y, por último, a todos los docentes que se inquietan y nunca pierden su capacidad de asombro y la grandeza del oficio de enseñar.

Tabla de contenido

Introducción.....	9
Capítulo I.....	11
Generalidades del Proyecto.....	11
1.1 Tema.....	11
1.2 Antecedentes.....	11
1.4 Objetivos.....	23
1.4.1 Objetivo General.....	23
1.4.2 Objetivos Específicos.....	23
1.5. Justificación.....	24
1.6 Metodología.....	26
1.6.1 Unidades de Análisis TIC y E.A.....	27
1.6.1.1 Educación Artística.....	27
1.6.1.2 E@y Pensamiento Crítico.....	28
1.6.2 Unidades de Estudio.....	29
1.6.3 Unidades de Observación.....	29
1.6.4 Criterios de Inclusión.....	29
1.6.5 Plan de recolección de datos.....	30
1.6.5.1 Fase I: Indagación de la temática en dos escenarios: global -y Municipal.....	30
1.6.5.2 Fase II: Trabajo con estudiantes de la Institución educativa Pedro Estrada.....	31
1.6.5.3 Fase III: Análisis de las experiencias.....	31
Capítulo II.....	33
Propuestas curriculares con incorporación de las TIC en el área de Educación Artística.....	33
2.1 Contextualización del área de educación artística en el marco de las TIC.....	36
2.1.1 Limitaciones en la apropiación tecnológica en las instituciones educativas locales.....	37
2.1.2 Papel de las TIC en la educación artística.....	37
2.1.3 Orientaciones pedagógicas de la educación artística en el marco de la TIC.....	40
2.2 Propuestas curriculares de incorporación de las TIC en el área de Educación Artística en el ámbito hispanoamericano.....	41
2.3 Experiencias pedagógicas de los docentes del municipio de Itagüí para la inclusión de las TIC en el área de educación artística.....	46
Capítulo III.....	51

<b>Aportes de la incorporación de las TIC en el área de educación artística a los procesos asociados al desarrollo de pensamiento crítico .....</b>	<b>51</b>
<b>3.1 Caracterización de los estudiantes y docentes en el Municipio de Itagüí alrededor de las TIC.....</b>	<b>54</b>
<b>3.2 Relaciones entre educación artística con TIC y pensamiento crítico .....</b>	<b>62</b>
<b>3.3 Aportes de la educación artística con TIC al pensamiento crítico desde la Perspectiva de los docentes y estudiantes - E@ y PC .....</b>	<b>64</b>
<b>3.3.1 Percepción de los docentes.....</b>	<b>65</b>
<b>3.3.2 Percepción de los estudiantes .....</b>	<b>68</b>
<b>3.4 Reflexiones pedagógicas de los docentes alrededor de la incorporación de las TIC en el área de educación artística. ....</b>	<b>71</b>
<b>4. Conclusiones .....</b>	<b>74</b>
<b>Referencias.....</b>	<b>76</b>
<b>Anexos .....</b>	<b>80</b>
<b>El papel de las TIC en su incorporación a una propuesta curricular desde una perspectiva crítica en el área de educación artística de básica secundaria de la institución educativa pedro estrada del municipio de Itagüí.....</b>	<b>80</b>

**Lista de tablas**

Tabla 1. Contraste nativos e inmigrantes digitales en cuanto a la accesibilidad tecnológica .....	56
Tabla 2. Contraste comunicación entre nativos e inmigrantes digitales.....	58
Tabla 3. Contraste uso internet entre nativos e inmigrantes digitales .....	59
Tabla 4. Contraste uso de video juegos entre nativos e inmigrantes digitales. ....	60
Tabla 5. Apropiación tecnológica en Educación Artística - ESTUDIANTES.....	60
Tabla 6. Apropiación tecnológica en Educación Artística - Docentes .....	61
Tabla 7. Pensamiento Crítico .....	63

**Lista de figuras**

Figura 1. Mapa conceptual el papel de las TIC en la educación artística.....	39
Figura 2. Accesibilidad tecnológica estudiantes .....	55
Figura 3. Accesibilidad Tecnológica Docentes .....	55
Figura 4. Contraste nativos e inmigrantes digitales en cuanto a la accesibilidad tecnológica .....	56
Figura 5. Preferencias y Mayores usos Tecnológicos Estudiantes.....	57
Figura 6. Preferencias y Mayores usos Tecnológicos de los docentes.....	57

### Resumen

La presente investigación representa un acercamiento a las diferentes experiencias pedagógicas que han tenido los docentes de educación artística del municipio de Itagüí, Antioquia a partir de la implementación de las TIC en esta área de educación.

La metodología utilizada en el desarrollo del proyecto es cualitativa y se enfoca en la revisión de la literatura y, en la interpretación de las perspectivas de los docentes y estudiantes participantes en el estudio, con relación los aportes del tema a los procesos asociados al desarrollo de pensamiento crítico.

**Palabras Clave:** Practicas Pedagógicas, Pensamiento Crítico, Educación Artística, TIC

### Abstract

This research represents an approach to the different educational experiences they have had teachers of art education in the municipality of Itagui, Antioquia from the implementation of ICT in this area of education.

The methodology used in the project is qualitative and focuses on the review of the literature and in the interpretation of the perspectives of teachers and students participating in the study, relative contributions of the subject to the processes associated with the development critical thinking.

**Keywords:** teaching practices, Critical Thinking, Arts Education, ICT

## Introducción

La presente investigación representa un acercamiento a las diferentes experiencias pedagógicas en el área de educación artística a partir de la implementación de las TIC; se efectúa con la finalidad de explorar las rutas que se han demarcado para el desarrollo del pensamiento crítico en la relación enseñanza-aprendizaje.

El estudio plantea que, a partir de la incorporación de las TIC en la enseñanza artística se puede desarrollar el pensamiento crítico de los educandos, sin embargo, que algunos docentes (inmigrantes digitales) no entienden a cabalidad esta dinámica y pueden desarrollar una propensión a rechazar de manera parcial la utilización de las TIC en el aula de clase, pero, caso contrario, que los estudiantes (nativos digitales) cada vez hacen mayor uso de las TIC y ven en estas una alternativa para el desarrollo de su creatividad en el área de educación artística.

La investigación se propone caracterizar las prácticas pedagógicas de los docentes, en el marco de la incorporación de las TIC en el área de Educación Artística, encaminados al desarrollo de procesos asociados a la formación de pensamiento crítico, esta se orienta específicamente al municipio de Itagüí, en el departamento de Antioquia.

En el estudio se revisan las prácticas pedagógicas que se han suscitado a nivel hispanoamericano, de este modo se contrastan las prácticas que se han desarrollado en los diferentes territorios y se determinan cuáles pueden servir como referencia en el contexto educativo local.

Dentro de los referentes teóricos que se estudian en esta investigación se encuentran Saura (2012) quien expone la práctica de la *Educación artística 3.0, que se basa en el uso de avatares para la enseñanza artística*, con este proyecto la autora pretende facilitar el desarrollo de actitudes abiertas y críticas ante la sociedad actual. Así mismo, se retoma el trabajo de Escaño (2010, el cual plantea *el proyecto de investigación hacia una educación artística 4.0 Towards an Art Education 4.0*, en el que pretende reformular y repensar desde

el ámbito de la enseñanza artística las relaciones socioeducativas a partir del análisis de la Web 1.0, la web2.0, la web 3.0 y el futuro de la web 3.4, vinculando a esta última al trabajo educativo artístico.

La investigación se efectúa bajo una metodología cualitativa y utiliza instrumentos como la entrevista semi-estructurada y la encuesta, los cuales tiene el objetivo de recolectar información de primera mano que ayude a describir, desde la perspectiva de docentes y estudiantes del Municipio de Itagüí, los aportes que hace la incorporación de las TIC en el área de educación artística a los procesos asociados al desarrollo de pensamiento crítico.

Finalmente, es menester resaltar que el estudio se desarrolla en 4 capítulos, en el primero se efectúa el rastreo documental de los antecedentes investigativos, así mismo se plantean los objetivos y la metodología que se implementó; en el segundo se exponen las propuestas curriculares con incorporación de las TIC en el área de Educación Artística; en el tercero se muestran los aportes de la incorporación de las TIC en el área de educación artística a los procesos asociados al desarrollo de pensamiento crítico, finalmente, en el cuarto se brindan las conclusiones más representativas del estudio.

## **Capítulo I.**

### **Generalidades del Proyecto**

#### **1.1 Tema**

Caracterización de las prácticas pedagógicas de los docentes del municipio de Itagüí encaminadas al desarrollo de procesos asociados a la formación de pensamiento, en el marco de la incorporación de las TIC en el área de Educación Artística.

#### **1.2 Antecedentes**

A continuación, se exponen los hallazgos documentales que emergieron a partir de la revisión de la literatura, la cual se efectuó con base al rastreo de artículos indexados, libros y publicaciones científicas que permitieron sentar las bases teóricas para el desarrollo de la presente investigación.

Escaño (2010) en el proyecto de investigación *hacia una educación artística 4.0 Towards an Art Education 4.0*, en el que replantea desde el ámbito de la enseñanza artística las relaciones socioeducativas a partir del análisis de (web 1.0) pasado, (web2.0) presente y (la web 4.0 y su predecesora 3.0) para el progreso - futuro y cómo se pueden vincular al trabajo educativo artístico. Su marco teórico se soporta en los siguientes referentes: Debord (2008); Flecha. y Tortajada (1999); Giroux (1999); Green (2000); Kurzweil (1994).

El origen de la relación entre educación artística e internet ha estado determinado por la evolución de World Wide Web, aportando a la transformación de las relaciones que viraron desde una recepción pasiva de contenidos por parte de los usuarios en la web 1.0, pasando por posibilidades más participativas con la web 2.0 y a construcciones semánticas en la web 3.0, consiguiendo una visualización de la educación artística en la web; Educación Artística 1.0, educación artística 2.0, (educación artística 3.0) y (educación artística 4.0).

Escaño (2010), nos enuncia los principales aportes en esta evolución de la educación artística en la web; a su vez, nos advierte que la nueva enseñanza artística, abierta a múltiples contenidos e interconectada, debe estar siempre bajo una mirada crítica, aludiendo a Giroux (1999), reflexionando siempre sobre sus incidencias en una formación integral política, social y cultural para la vida.

La esencia de la educación no es actualizar conocimientos (aunque lo supone). Esa esencia tampoco es una acumulación de conocimientos (aunque a veces lo suponga). No obstante, educar (y educar por y para el arte) sí implica una formación integral política, social y cultural para la vida (Escaño, 2010, pp. 143-144)

En la Web 1.0, se desarrolló un sistema basado en imágenes, diccionarios, webs de recursos didácticos, revistas, webs institucionales que pudieron ser consultadas de manera abierta a la población. En relación con el arte en los años 90, la actividad estuvo volcada a lo institucional con las listas de correo “en conexión con el trabajo estético, crítico, político y educativo. Ello ponía de manifiesto el uso de Internet como algo más que el WWW en su nivel 1.0” (Escaño, 2010, p. 137)

Los primeros pasos de visibilidad en la web estuvieron marcados por el acceso plural a la información, la democratización educativa y la explotación de recursos iconográficos. De este proceso participaron inicialmente museos, galerías, instituciones artísticas, las asociaciones, universidades, escuelas.

Entre 1994 y 1998 fueron apareciendo muchas comunidades orientadas al arte, lo que posibilitó a los net.artistas dialogar fuera de los ámbitos institucionales y que más personas del mundo tuvieran acceso al arte, Las primeras páginas que posibilitaron estos acercamientos fueron Rhizome ([www.rhizome.org](http://www.rhizome.org)) y Syndicate ([www.v2.nl/syndicate](http://www.v2.nl/syndicate)) éste último siendo unos de los primeros sitios dedicados al arte, donde reúne una lista de la política y cultura de Europa del Este. Y Nettime una plataforma de los nuevos media y la tecnocultura.

Web 1.0 fue la etapa del desarrollo de los recursos audiovisuales para el trabajo artístico y las Instituciones educativas hacen visibles sus contenidos. Con la Web 2.0 llega el proyecto Art Education 2.0 ampliándose la creación de contenidos multimedia y audiovisuales en los procesos pedagógicos con un mayor intercambio de la información, en este hipercontexto ya no es una sola voz la que importa sino a su vez la voz del otro, como una forma donde la participación de todos se hace efectiva por medio de las redes sociales, blogs o programas p2p.

En el contexto español en el 2009 se celebraron por primera vez las Jornadas Internacionales de Educación Artística en clave 2.0 y desde entonces muchos más educadores artísticos se han unido a esta iniciativa. Con la llegada de la web 2.0 el aporte en código español más significativo fue la construcción de [arted20.ning.com](http://arted20.ning.com), red social para educadores artísticos de distintas nacionalidades donde comparten diferentes experiencias artísticas.

Siguiendo con el relato de Escaño (2010), en el 2006 el concepto de la web evoluciona a web 3.0 o web semántica, gracias Jeffrey Zeldman quien introdujo el término por primera vez, donde le abonó a la educación artística una renovada relación con la web, ya que través de su condición semántica permiten entre los usuarios una relación más heurística con los datos que aparecen en la web. “La educación artística 3.0 asumirá la labor social emprendida por el trabajo 2.0 y potenciará la significación de la misma potenciando esa relación” (Escaño, 2010, p. 141)

Y finalmente con la web 4.0 se espera potenciar mucho más las posibilidades de la educación artística con la intervención de Hardwares y softwares inteligentes “puesto que ya no serán un mero apoyo al aprendizaje, sino que serán agentes tan importantes en el proceso educativo como el profesorado y el alumnado” (Escaño, 2010, p. 143), pero sin olvidarse del papel primordial de la enseñanza artística comprometida en la comprensión del entorno social y cultural.

Saura (2012) en *la Educación artística 3.0, uso de avatares para la enseñanza artística*, pretende posibilitar el desarrollo de actitudes abiertas y críticas frente la sociedad atrapada entre el mundo real y el virtual y de esta manera promover un aprendizaje continuo y a la constante actualización de la profesión docente. Sus referentes o sustentos teóricos que soportan la propuesta son Escaño (2010), McLuhan (1974); Asensio (2011); Zafra (2010); Acaso, (2009); Prensky (2010); Curtis (2011); Ellsworth (2005).

Desde la didáctica tiene como propuesta metodológica el uso de avatares para la enseñanza de la artística, partiendo de la película “*Avatar*” recrea una analogía con lo que representa el mundo habitual de internet, ya que permite el juego de roles, de repensarse desde otros mundos y con otros, en el espacio virtual que imaginan. Utilizan disfraces y máscaras para desinhibirse, superar complejos o el miedo a ser identificados en su vida real, esta práctica es tan antigua como los rituales en los orígenes del teatro y las fiestas. Se introduce el relato de sus experiencias de vida a su práctica docente.

Inspirada en los festejos navideños, la autora analiza en el aula y con los estudiantes que muchas cosas no son lo que parecen, para así crear la reflexión lo que necesitan realmente y la necesidad que les crea el comercio, promoviendo así un pensamiento crítico frente al consumo. Saura (2012) trabaja en el laboratorio de arte de la Facultad de Educación de la Universidad Autónoma de Madrid, los recursos tecnológicos que más ha utilizado ha sido la pizarra digital y su página web “*E@: Red de artistas-docentes*”.

Las conclusiones más relevantes del estudio de Saura (2012) indican que la Pizarra digital PDI, se ha convertido en el ícono de la escuela del S.XXI, así mismo, afirma que, es mejor hablar de la sociedad de la comunicación y participación que de la información, o mejor aún, de la sociedad de la imaginación; el uso de las TIC trae consigo retos y ruptura de paradigmas en la forma como trabajamos en el aula de clase, propendiendo por un aprendizaje más colaborativo. De acuerdo con Zafra (2010) citado por Saura (2012) “Cuando aprendamos a compartir hacemos cosas muy importantes” (p. 83). Por tanto, el ser humano puede aprender solo, trabajando en su propio cuarto conectado, sin embargo, este debe estar preparado para trabajar simultáneamente entre lo virtual y lo real.

En su estudio Saura (2012) considera que las practicas pedagógicas con el uso de las TIC deben estar direccionadas:

Al desarrollo del autoconocimiento, de la investigación sobre el entorno, del gusto por la práctica del reciclaje frente al consumismo, de aumentar la capacidad para la percepción visual, de fomentar la expresión de la personalidad, el sentido de la estética, el trabajo en equipo, la creatividad, la expresión creativa, la comprensión de las manifestaciones artísticas de otras culturas y de todos los estilos artísticos, la comprensión del arte contemporáneo, la formación en valores, igualdad de género, ciudadanía responsable, pensamiento crítico y desarrollo de la cultura visual. (Friedman 2003, citado por Saura, 2012, pp. 79-80)

Finalmente, Saura (2012) en su estudio expresa que:

Hay barreras económicas, que dificultan la adquisición de equipos y la conexión a las redes a los docentes y a los centros. Los presupuestos personales y de los centros son muy escasos y no pueden hacer frente a las inversiones necesarias. Hay barreras de política educativa porque, en la práctica, no se premia a los que incorporan las TIC en su diseño curricular y aparentemente da lo mismo ante los responsables educativos que se siga con la tiza o se navegue en Internet. (Saura, 2012, p. 80)

Así mismo, Saura (2012) concluye sobre los beneficios del trabajo pedagógico en clave 3.0 entre ellos está:

- Aprendizaje autónomo y colaborativo.
- Investigación e intercambio de recursos digitales para la educación artística.
- Elaboración de recursos educativos que se comparten y discuten en la web (blogs, foros, redes sociales, aplicaciones).
- Espacios Online para la publicación de contenidos.
- Manifestaciones artísticas desde diversas culturas y mediadas por las TIC.

Con las prácticas de enseñanza sumergidas en la era tecnológica, se está revolucionando la manera de aprender en las aulas, requiere de educadores con actitud abierta y crítica frente a los cambios sociales, fortaleciendo una actualización permanente en el ejercicio de la profesión docente.

Continuando con Saura, recomienda que el mayor esfuerzo que debe hacer el docente es la formación de la individualización de la personalidad de cada estudiante y el desarrollo de sus habilidades; impulsar en ellos producciones académicas y artísticas como resultado de un trabajo colaborativo entre estudiantes y docentes.

Corredor (2012), en *Chicos fotógrafos de Cazucá*, ha desarrollado un proyecto de investigación con niños y jóvenes de Altos de Cazucá (Soacha- Colombia). Su principal recurso educativo artístico fue la fotografía, siendo Acción Participativa, la metodología empleada. El proyecto favoreció el trabajo colaborativo y la re-significación de sus contextos. Desde la observación, la fotografía sirvió como principal vehículo para la exploración de su entorno y su análisis crítico. A través del ejercicio fotográfico fueron evidenciando las problemáticas de la comunidad en materia del medio ambiente, proponiendo una mirada diferente y propia a través de intervención de las imágenes obtenidas, insertando en las fotografías impresas, voces y textos, propios de las percepciones de los niños fotógrafos para generar una mayor conciencia de su entorno. La experiencia permitió entablar un diálogo directo entre la fotografía y la metodología IAP, generando reflexiones frente a las prácticas artísticas que enriquecen procesos investigativos en entornos comunitarios.

Tejera, (2012), *El Bachillerato de Arte desde una Didáctica de las TIC aplicada al patrimonio histórico-artístico* propone un resumen de su experiencia en el desarrollo e implementación de un material multimedia que ha sido muy motivador y que ha permitido mejorar considerablemente los resultados en sus estudiantes de bachillerato. Presenta los pilares en la construcción del marco teórico para material multimedia. La elección de un modelo didáctico alternativo (Modelo de investigación en la escuela: propuesto dentro de los modelos formativos disponibles en su país dentro del Proyecto IRES (1991) (investigación y

renovación escolar). El contenido histórico-artístico (los museos) (contenido principal de las materias), conocimiento de las TIC. (No solo a nivel técnico para desarrollar el material sino a nivel pedagógico y didáctico, pues deben enseñarse como parte de cada curso). Además, presenta los diferentes momentos (3 fases) como fueron evolucionando sus clases pasando del modelo multimedia tradicional hasta una implementación más seria y completa basada en TIC. Los estudios que de forma progresiva fue realizando, además de las investigaciones relacionadas con dichos estudios, fueron dando forma a sus clases hasta llegar a la última etapa en la cual logra implementar sus herramientas y mantenerlas al día. Tardó varios años, y cada estudio la llevó a otros complementarios que fue necesitando. Siendo requisito indispensable el conocer más de cerca las TIC y hacer énfasis en algunas de ellas.

Implícitamente se perciben algunos requisitos propios de las TIC y sus usuarios principales (docentes y estudiantes): se resalta el de la autonomía. Ballesteros (2002), citado por Tejera (2012) propone un conjunto de principios que sustentan el trabajo de las TIC en el aula de clase como son: “hipermedia, flexibilidad, base de datos, interactividad, motivación, inmediatez, accesibilidad y usabilidad, autocontrol y desarrollo de habilidades cognitivas” (p. 6). Principios se aplican fundamentalmente a los materiales didácticos diseñado para que el estudiante trabaje de forma autónoma, frente a su propio computador.

La evolución de las clases de esta docente/investigadora está directamente ligada a su formación y estudios que iba realizando en su materia y en la búsqueda de nuevos mecanismos de formación para sus materias. Ella misma plantea su dedicación en dominar más las TIC y en saber cómo enseñarlas para que este conocimiento base no sea un distractor o un contenido que compita con el de sus materias.

La construcción de material propio que le permite el dominio de la TIC a emplear además de depurar el material, permitiendo no solo personalizar las herramientas y su contenido al gusto del docente sino de la población a la cual va dirigida. Esto retira elementos distractores, adiciona elementos innovadores y motivacionales y permite además hacer portable el material. Mejorando las condiciones para apropiarse del conocimiento.

El modelo didáctico alternativo (uno de los pilares del marco teórico propuesto por la autora) se sustenta sobre una serie de principios:

- Investigación.
- Planteamiento de problemas.
- Motivación.
- Aprendizaje significativo.
- Búsqueda y tratamiento de la información y construcción del conocimiento mediante una hipótesis de progresión.

Hace un planteamiento didáctico de las materias que enseña respondiendo las interrogantes: ¿para que enseñar? ¿Que enseñar? ¿Cómo enseñar? (En este último algunas TIC surgen como parte de la respuesta)

Cadavid (2010), en su trabajo titulado *Implementación de las TIC como mediadoras de las estéticas cotidianas en el contexto educativo artístico*, producto de un proceso de investigación con un grupo de estudiantes de la Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en educación artística, de la facultad de Educación de la Universidad de San Buenaventura, abordó el tema de las TIC desde la planeación e implementación de estos recursos en la cotidianidades de la escuela para favorecer una reflexión estética y una construcción teórica que daría algunas pautas en la aplicación de herramientas virtuales. Entre sus principales capítulos estuvo *los aportes del arte a partir de las TIC en el contexto educativo, Tecnología, Arte y Escuela, la fotografía como evidencia y cotidianidad en poblaciones vulnerables, La intervención de las nuevas Tecnologías de la información y la Comunicación en las nuevas manifestaciones teatrales colombianas*. Como síntesis estos capítulos reflexionan sobre cómo las cotidianidades de las personas permeadas por la tecnología cada vez están ganando más campo en la escuela, razón que obliga al docente repensar su práctica desde sus contenidos y estrategias metodológicas, dialogar con los nuevos saberes y recursos que se ofrecen cada día y a la vez ir generando la crítica de la transformación de una cultura que ya no obedece a una sola.

### 1.3 Descripción del problema

Investigar desde una perspectiva crítica, cuál debe ser el papel de las TIC en su incorporación en el área de educación artística en el Municipio de Itagüí, significa en primera instancia, analizar algunos indicios y propósitos de su inclusión en la Educación.

Desde la creación de acciones y políticas educativas como el Plan Decenal Nacional 2006 – 2016, se han venido diseñando, en consecuencia, estrategias municipales para dar cumplimiento al plan, que en materia de innovación tecnológica se refiera. Este es el caso del Plan Digital TESO del municipio de Itagüí, en convenio con la Universidad Eafit, desde el año 2012, se viene implementando una iniciativa socioeducativa que pretende transformar la educación en 24 Instituciones públicas a través de la dotación en infraestructura tecnológica al interior del aula y la capacitación de docentes en el manejo de recursos didácticos mediados por las TIC para dinamizar los ambientes de aprendizaje, y así conseguir el mejoramiento de la calidad educativa.( Eafit, 2014)

Pero en todo proceso educativo, donde se pretenda una transformación al interior de la escuela, trae consigo, cambios de paradigmas en la forma como se conciben las prácticas pedagógicas. Al ser las TIC la principal puesta en escena para desarrollar tal cometido, su incorporación en el aula ha resultado ser, en muchas ocasiones, incongruente a raíz del choque cultural y comunicacional entre dos generaciones donde la tecnología juega un papel diferente para estudiantes (nativos digitales) y docentes (inmigrantes digitales). La discusión sobre esta brecha generacional, la abre Prensky (2001, p. 5), cuando argumenta sobre la diferencia entre una y otra generación demarcada por el “acento”. En el caso de los inmigrantes digitales, el acento está puesto en el pasado, es decir; los docentes son el producto de una socialización diferente a la de los nativos que nacieron mediados por las tecnologías y, por eso, siempre existirá una brecha comunicacional y relacional entre ambas partes, que se puede reducir si, precisamente el docente, está dispuesto a aprender el lenguaje digital.

Reconocer cómo funciona la tecnología en la estructura del mundo de la vida en estos dos grupos culturales que hace posible el acto educativo, significa adoptar posiciones críticas

y generar estrategias transformativas frente a la inclusión de ésta. Además, porque al incursionar de una manera acelerada y estrepitosa dicha iniciativa, sin que medie de antemano una reflexión pedagógica, ni involucre de manera dialógica a los principales actores de esta transformación, puede terminar desencadenando fenómenos de resistencia y reproducción entre maestros y estudiantes.

Ahora, si se hace una retrospectiva general de cada una de las acciones adelantadas por iniciativas como éstas y se da una mirada honesta a los resultados alcanzados, puede verse como las TIC no alcanzan a ser el eje transversal que permee todas las estancias educativas y logren fortalecer procesos pedagógicos de forma significativa para las actuales y nuevas generaciones. Por el contrario, en algunos casos la tecnológica deja de ser el facilitador del docente y pasa a ser su competencia dentro y fuera del aula de clase (en aquellas aulas donde los dispositivos móviles operan como medios distractores entre estudiante y docente). Y para la estudiante, pasa a ser un elemento que lo distancia de su principal objetivo: EL CONOCIMIENTO, convirtiendo esta premisa en el respaldo de algunos autores, que ven en las TIC y la forma cómo los jóvenes hacen uso de éstas, una influencia negativa para el cerebro, afectando en gran medida la capacidad para producir pensamiento: “La imparable robotización humana por internet cambiará la vida cultural y hasta cómo opera nuestro cerebro. Cuánto más inteligente sea nuestro ordenador, más tontos seremos nosotros” (Vargas, 2011, p. 1)

No en vano, la gran queja de los docentes de la sociedad de la información es que los alumnos de hoy leen cada vez menos, su nivel interpretativo es limitado, su léxico escaso, por no nombrar otros aspectos ligados a las características hipertextuales de los jóvenes que se encuentran en las aulas de clase

Aportando a la discusión, Piscitelli (2006), por el contrario, reflexiona sobre lo impositivo que es respaldar posiciones extremas frente al uso de las TIC; ver a los medios tecnológicos como los únicos medios posibles que solucionan los problemas educativos, o verlos como los desencadenantes del poco apetito intelectual de los estudiantes. si los docentes se centran en la primera, estarían ignorando una sociedad caórdica, propia del

complejo mundo de la información y comunicación, y si se centran en la segunda estarían aumentando aún más la brecha comunicacional entre docentes y estudiantes, como bien lo enuncia Piscitelli: “Habrá que apurarse porque como bien decía Alicia en el país de las maravillas: en un mundo en movimiento el que se queda en el mismo lugar retrocede”. (Piscitelli, 2006, p. 183). Desde principios de siglo XXI, la tarea ha estado, entonces, en proponer un nuevo tipo de escuela adaptada o en transformación para formar a los principales consumidores mediáticos (Piscitelli, 2006).

En el contexto del municipio de Itagüí, si bien, es muy importante el avance que en infraestructura se ha logrado, el concepto de acortar la brecha digital no puede reducirse sólo a la conectividad y al acceso a dispositivos, sino, hacia un análisis más complejo, que nos ayude a entender no sólo la naturaleza cognoscitiva, afectiva y cultural de los estudiantes (nativos digitales), sino también a entender la naturaleza cultural de los docentes (inmigrantes digitales), en sus procesos de alfabetización tecnológica y en sus esfuerzos por hacer de las TIC herramientas que acerquen cada vez más a los estudiantes a los fines de la educación.

En el campo de la educación artística, con la llamada inclusión digital, las dinámicas culturales y artísticas se han venido transformando. Paralelo a cómo se accedía tradicionalmente al arte desde su contacto directo a los lenguajes artísticos, se complementa hoy, con las nuevas formas de acceso a través de Internet, juegos de video, material multimedia, aplicaciones móviles entre otras, que, a su vez, ofrecen portales educativos, museos virtuales, laboratorios fotográficos, Salas de Arte, instrumentos musicales virtuales, software y hardware especializados en disciplinas de arte.

El desarrollo de la tecnología a un ritmo tan vertiginoso ha hecho que el conocimiento actual sea rápidamente cambiante; frente a este abanico abierto de información que ofrece la tecnología, las preguntas están dirigidas, entonces, a qué enseñar, qué contenidos utilizar o desechar, qué recursos o medios son indispensables o necesarios en una sociedad en continua movilización. Sobre todo, en un área donde los lineamientos curriculares marcados por el Ministerio de Educación Nacional (MEN) son tan amplios, poniendo a disposición de las

instituciones educativas una autonomía curricular al servicio del PEI, a exigencias del propio contexto.

En otros casos, la pregunta por el qué se delega al docente del área, ya sea porque maneja un campo del arte de su interés o porque para las directivas de la Institución, el área no es vista como una de gran importancia, debido a que, no entrar por el momento, como las demás áreas del conocimiento a mediciones de calidad demarcadas por exámenes de estado como el ICFES o pruebas saber.

En estos contextos hipertextuales, un currículo centrado en contenidos, cada vez tiene menos sentido. Experimentamos un periodo de incertidumbre marcado por la hiperinformación, de la misma manera que nos instalamos en una carrera de canibalismo tecnológico. La industria tecnológica ha ejercido una dominación sobre la sociedad actual; nos venden herramientas, aplicaciones, aparatos, software y herramientas comunicacionales como dispositivos móviles, entre otros; hasta el punto de no concebir un mundo sin tecnología.

Conduciendo por la periferia de este camino, sin la intención de quedar relegados en el pasado, ni ofrecer una crítica cerrada frente al consumo digital, nos adentramos en la compleja tarea de revisar cuál debe ser el papel de las TIC en el área de Educación Artística, analizándolas desde las voces de los principales actores del aula, indagando su incidencia en el arte y educación, reaccionando frente a algunos cuestionamientos que desde de Heidegger (1976), citado Vargas (1998) por se preveía; “los jóvenes de hoy son dispositivos de los aparatos en la contemporaneidad de la era tecnológica”(p, 1)

Y sobre todo, para responder a la cultura de la hiperinformación en una dinámica hipercontextual marcada por las redes sociales y el internet que se ven imbuidos los jóvenes de hoy, ¿cuál sería el papel de las TIC en el fortalecimiento de un joven más crítico con su medio y con los medios?, ¿Qué prácticas pedagógicas en el área artística son necesarias para la puesta en marcha de un individuo que es atravesado por la tecnologías, pero más consciente con su entorno?, capaz de juzgar y discernir situaciones complejas de la cotidianidad, ¿qué

tipo de herramientas tecnológicas o comunicacionales facilitan el desarrollo de esas habilidades?

Cómo posibilitar a través de la tecnología estructuras de cambio en el área, donde el docente potencie herramientas tecnológicas al servicio del desarrollo humano y poder respaldar algunos postulados como:

El ambiente multimedia de la web requiere de estudiantes que piensen y se comuniquen como diseñadores y artistas. El video, las imágenes, la música y las animaciones son herramientas poderosas para comunicar efectivamente las ideas, y cuando estos elementos se soportan en las TIC, el Arte se convierte en un puente fundamental para entender los medios de comunicación tradicionales como los nuevos medios representados por internet (López, 2003, p. 1)

### **1.3.1 Formulación del problema**

¿Cuáles son las prácticas pedagógicas de los docentes del municipio de Itagüí encaminadas al desarrollo de procesos asociados a la formación de pensamiento, en el marco de la incorporación de las TIC en el área de Educación Artística?

## **1.4 Objetivos**

### **1.4.1 Objetivo General**

Caracterizar las prácticas pedagógicas de los docentes del municipio de Itagüí, encaminadas al desarrollo de procesos asociados a la formación de pensamiento crítico, en el marco de la incorporación de las TIC en el área de Educación Artística.

### **1.4.2 Objetivos Específicos**

- Indagar sobre las experiencias pedagógicas que los docentes del municipio de Itagüí han desarrollado en relación con la implementación de las TIC en el área de educación artística.
- Describir, desde la perspectiva de docentes y estudiantes del Municipio de Itagüí, los aportes que hace la incorporación de las TIC en el área de educación artística a los procesos asociados al desarrollo de pensamiento crítico.
- Establecer las reflexiones pedagógicas que los docentes han suscitado alrededor de la incorporación de las TIC en el área de educación artística.

### **1.5. Justificación**

Los sujetos de hoy, presentes en las aulas de clase, han cambiado; jóvenes con aparatos que son tomados como instrumentos de expresión; una generación donde la tecnología es su mundo natural y como lo natural no es tema de su reflexión, la pregunta se volcaría en cómo volver ese mundo natural al servicio del conocimiento.

Los docentes del municipio de Itagüí han sido receptores de innumerables capacitaciones para mejorar los ambientes de aprendizaje en el aula y reducir cada vez más la brecha digital entre inmigrantes y nativos digitales. Pero, aunque es significativo el esfuerzo emprendido por la Secretaria de Educación para consolidar procesos para la tecnologización en la educación, el recorrido aún es largo, sobre todo cuando se evalúa la efectividad de dichas herramientas en función del aprendizaje. Por una parte, todavía falta fortalecimiento en infraestructura tecnológica con conectividad al interior de las Instituciones Educativas y, por otra, es escasa la fundamentación pedagógica que en los cursos se imparten, quedando evidenciada una instrumentalización en el uso de las TIC.

Desde la experiencia propia como docente, las TIC aún no han logrado articularse a las dinámicas escolares, se ha dejado de lado una construcción dialógica entre docentes y estudiantes, evitándoles ser protagonistas reales en el mismo proceso de su incorporación,

reduciendo la posibilidad de una relación más horizontal entre los que promueven la inserción de las tecnologías (políticas y programas de Estado) y los que las reciben para su utilización en el aula (maestros y estudiantes).

En contraste, muchos estudios pueden afirmar que la inclusión de la tecnología en el aula no es garantía de aprendizaje, los jóvenes habituados día y noche en el consumo de los medios, decaen cada vez más en su capacidad de asombro. En esta era de canibalismo tecnológico, donde cada minuto aparecen nuevas aplicaciones y dispositivos, se abre una brecha entre los que tienen algunos aparatos tecnológicos y los quieren tener todos los juguetes de punta (Saura, 2012)

La industria tecnológica ha ejercido una dominación sobre la sociedad actual; se venden cada vez más herramientas, aplicaciones, aparatos, software y herramientas comunicacionales como dispositivos móviles, web 2.0, entre otros; hasta el punto de no concebir un mundo sin tecnología. En ese mismo ejercicio de inclusión de las TIC en el aula, que obedece a unas políticas socioeconómicas globalizadas y responden a fuerzas dominantes de poder, ¿Cuál sería la pregunta por el ser humano que nos interesa?, ¿Dónde quedaría la preocupación por el ser y su relación directa con la naturaleza?, incapaz de concebir relaciones sociales sin la mediación de un dispositivo.

Hoy, frente a la imposibilidad de que el ser humano se comunique libremente, debe recurrir a prótesis digitales y en el diálogo en el aula de clase se evidencia que la tecnología la mejor alternativa pedagógica para entender a ese estudiante, que ha cerrado su espacio real y tangible a un mundo ficticio que sólo sabe recrearlo entre sus dedos. Como una gran premonición lo dictamina Heidegger (1996), citado por Vargas (2008) “los jóvenes de hoy son dispositivos de los aparatos en la contemporaneidad de la era tecnológica” (p. 7).

Ahora bien, si la tecnología se vive como una estructura del mundo de la vida y se considera como objeto de bienestar, independiente del uso que se le dé, cada individuo ha establecido una relación directa o indirecta con la tecnología y más aún cuando el gobierno ha tenido una carrera agigantada de acortar la brecha entre quienes tienen y no acceso a la

tecnología, como una política democrática de justicia social sobre todo en las poblaciones con escasos recursos, a pesar que su introducción traiga consigo resistencia y desconfianza a las poblaciones adultas.

Por tal motivo, el proyecto cobra importancia, porque pretende analizar los aportes de las TIC en las prácticas de enseñanza en educación artística desde una óptica crítica, retomando las voces de los actores que envuelve el fenómeno de las TIC en la educación, además permitiría indagar sobre las relaciones que se deben tejer alrededor de las TIC - Educación Artística, para una construcción de los principales postulados pedagógicos en el contexto de la cibercultura. De la misma manera, abonaría en los principales elementos que posibilitan o impiden reducir la brecha digital entre docentes y estudiantes en el campo específico de la educación artística.

## 1.6 Metodología

Se llevó a cabo una investigación cualitativa flexible con un enfoque hermenéutico. Debido a que el interés de este estudio se centró en analizar las posibilidades que ofrecen las TIC desde una perspectiva crítica en el área de Educación Artística y que tomó como sujetos de estudio a estudiantes y maestros del municipio de Itagüí, frente al fenómeno de las TIC, se utilizó una metodología con de estudio de casos soportada teóricamente en propuestas de Yin Robert (1994) y R.E Stake (1995).

Para el estudio de este fenómeno se tomó un caso intrínseco y varios casos instrumentales; el caso intrínseco se centró en la I.E Pedro Estrada tomando como principales sujetos a estudiantes y docentes del área de educación artística y los casos instrumentales servirán como información complementaria para ampliar la información desde la perspectiva del docente, teniendo en cuenta que en la I.E Pedro Estrada sólo hay un docente en esta área y por tanto, se podría ver limitada la oportunidad de contrastar la información.

Se abordó esta metodología por su carácter participativo, analítico y propositivo, pero, sobre todo, porque permitió indagar las realidades cercanas de los protagonistas del problema con relación a las TIC, los vínculos que encuentran con el área de educación artística y cómo éstos escenarios tecnológicos facilitan la reflexión y concientización con el acontecer social. Develar a través de la voz de los estudiantes – sujetos de la investigación; intereses y desintereses frente a las TIC en la educación y por consiguiente en el área, analizando situaciones problemas que suscitan en un sistema escolar académico cerrado en opinión en las reflexiones pedagógicas para los estudiantes y negando de ésta manera posibilidades dialógicas entre educador y educando.

Esta metodología permitió indagar las experiencias más cercanas y cotidianas que los docentes tienen con las tecnologías de información y las propuestas de articulación se podrían construir donde escenarios pedagógicos entre el arte y la tecnología puedan ir de la mano.

Esta metodología como ruta abierta dialogó con otros métodos y técnicas de investigación, según como el proceso del trabajo de campo se fue direccionado. Esta investigación posee evidencia cuantitativa y cualitativa para garantizar mayor información, confiabilidad y así facilitar la comprensión de lo que se estudia.

## **1.6.1 Unidades de Análisis TIC y E.A**

### ***1.6.1.1 Educación Artística***

Según el MEN (2007) la educación artística es el campo de conocimiento, prácticas y emprendimiento direccionadas a potenciar la sensibilidad, la experiencia estética, el pensamiento creativo y la expresión simbólica, con base a las representaciones materiales e inmateriales en contextos interculturales. (p. 13)

TIC y E.A es entender las relaciones que se establecen entre las tecnologías de la información y comunicación en el campo de la educación artística como herramientas tecnológicas, software, dispositivos móviles, internet, redes sociales que han estado presente

en el desarrollo de competencias artísticas en el marco de un contexto educativo de educación obligatoria.

### *1.6.1.2 E@ y Pensamiento Crítico*

E@ concepto que define Ángeles Saura Pérez (2011) como proceso de enseñanza – aprendizaje de asignaturas artísticas que hagan uso de infraestructura informática y conexión a internet.

Pensamiento Crítico concepto que se definirá desde una pedagogía crítica. Desde el análisis de Ramírez (2008), “la Pedagogía Crítica concibe la educación como posibilidad para la identificación de problemas y para la búsqueda de alternativas de solución desde las posibilidades de la propia cultura” (p 108). Según este autor, entre los supuestos que se requiere considerar en la pedagogía crítica se pueden señalar “la participación social, la significación de los imaginarios simbólicos, la comunicación horizontal entre los diferentes actores, la contextualización del proceso educativo, la humanización de los procesos educativos, y la transformación de la realidad social”. (pp. 1-2)

Hablar de un pensamiento crítico desde la E@ es hablar de los fundamentos pedagógicos que puede orientar las acciones o prácticas de enseñanzas artísticas que son mediadas por las TIC, que buscan una mayor participación social de los involucrados en los procesos de enseñanza – aprendizaje donde la comunicación entre docentes y estudiantes tienda a ser horizontal y lleguen a liderar procesos que se encaminen en la transformación de la realidad social.

Desde la perspectiva de Giroux, citado por González (2006), se rechaza la idea de un sujeto unificado y racional; desde la Pedagogía fronteriza – Pedagogía de los límites, se desarrollan medios, fines y condiciones, para que los educandos puedan leer, escribir dentro y en contra de los códigos culturales existentes. (p. 84). Así mismo, se crea espacios para producir nuevas formas de conocimiento, donde el estudiante negocia de manera crítica las dimensiones culturales que le ofrece la sociedad y transforma el mundo en el que vive.

Desde Freire desarrolla pedagogía crítica como un sujeto crítico y no pasivo inserto en el mundo como agente político, Liderando procesos de cambio.

### **1.6.2 Unidades de Estudio**

- Textos, artículos, sistematización de experiencias significativas en educación artística con inclusión de las TIC. Innovación educativa con TIC en Ed. Artística, plástica y visual, líneas de investigación y estudios de casos de Ángeles Saura Pérez.
- Ciberculturas de Pierre Levy, Marcelo Urresti, nativos digitales y modelos de aprendizaje.
- La pedagogía crítica de Henry Giroux, los aportes de Paulo Freire a la pedagogía crítica.

### **1.6.3 Unidades de Observación**

- Sustento pedagógico de la E@ en España y América Latina.
- Tecnologías de la información y comunicación más utilizadas en el área de educación artística por los docentes del municipio de Itagüí.
- Experiencias pedagógicas en E@ que desarrollen pensamiento crítico.
- Prácticas de enseñanza de docentes de educación artística del municipio de Itagüí en relación con las TIC.

### **1.6.4 Criterios de Inclusión**

- Documentación de experiencias pedagógicas en Educación Artística alrededor de las TIC que hayan desarrollado habilidades de pensamiento crítico en Hispanoamérica en los últimos 5 años.
- Experiencias pedagógicas exitosas con inclusión de las TIC en educación Artística que hayan tenido un análisis reflexivo pedagógico.

- Elementos pedagógicos en la utilización de los sistemas de información; redes sociales, blogs, aplicaciones, wikis, dispositivos móviles que han estado a disposición de la Educación Artística.
- Acercamiento de los docentes en educación artística del municipio de Itagüí frente a la evolución de las tecnologías de los sistemas de información.
- Estudiantes de grado 9 y 10, con ciertos intereses por las tecnologías de la información y se caractericen por tener algún gusto artístico, con alto grado argumentativo, a su vez estudiantes con sentido crítico hacia las tecnologías de la información, para poder generar discusión y contrastar las diferentes opiniones.

### **1.6.5 Plan de recolección de datos**

Por suma categorial o interpretación directa (Stake, 1995). Con el programa Atlas. TI, se codificará la información obtenida de las entrevistas de los docentes y estudiantes, rastreando categorías, agrupando por conceptos, similitudes y diferencias de las distintas reflexiones. El análisis se contrastará con referentes teóricos y la caracterización de los sujetos implícitos en la investigación, producto de las encuestas previamente realizadas.

#### **1.6.5.1 Fase I:** Indagación de la temática en dos escenarios: global -y Municipal.

Revisión Documental y entrevistas a docentes.

Escenario 1: Global - Hispanoamérica (España y países latinoamericanos con trabajos representativos frente a la temática)

Fuentes: Documentación, investigaciones sobre el tema en España, Latinoamérica y el municipio de Itagüí, selección de las más relevantes.

Instrumentos: Fichas Bibliográficas (rastreo de categorías), matriz de análisis (matriz categorial). (Ver anexos).

Escenario 2: Municipal – Itagüí.

Fuentes: Documentación; selección de experiencias significativas de inclusión de las TIC que hayan fortalecido prácticas pedagógicas en el área de educación artística, Red de educación artística del municipio de Medellín, docentes de educación Artística del Municipio de Itagüí.

Instrumentos:

- Encuesta. Dirigida a docentes de educación artística del municipio de Itagüí para caracterizar las prácticas digitales que predominan en los inmigrantes digitales, tanto en sus relaciones sociales como en sus prácticas pedagógicas. Este instrumento fue tomado y adaptado de la tesis doctoral “Nativos Digitales: Una aproximación a la socialización tecnológica de los jóvenes” de Lucia Merino Malillos. Madrid España.

- Entrevistas abiertas. Dirigida a docentes del municipio de Itagüí, Coordinadores de redes de educación artística del municipio de Medellín, asesores pertenecientes al Plan digital TESO. Cada una de las entrevistas se hará con la intención de rastrear las categorías de TIC y pensamiento crítico, Educación Artística con TIC y Educación artística con TIC para el desarrollo del pensamiento crítico. (Ver anexos)

#### **1.6.5.2 Fase II:** Trabajo con estudiantes de la Institución educativa Pedro Estrada

Fuente: Estudiantes de básica secundaria de la Institución Educativa Pedro Estrada.

Instrumentos:

- Encuesta. Dirigida a estudiantes con el fin de caracterizar la población juvenil con relación a la cibercultura y sus gustos frente al uso de las tecnologías en el área de Educación artística. Este instrumento fue tomado y adaptado de la tesis doctoral “Nativos Digitales: Una aproximación a la socialización tecnológica de los jóvenes” de Lucia Merino Malillos. Madrid España.

- Entrevistas abiertas. Rastreo de categorías TIC y pensamiento crítico, Educación Artística con TIC y Educación artística con TIC para el desarrollo del pensamiento crítico.

- Observaciones. Observación de clase. Rastreo de Categorías Educación Artística y pensamiento crítico y creativo, Educación Artística con TIC y pensamiento crítico. (Ver anexos)

#### **1.6.5.3 Fase III:** Análisis de las experiencias

A partir de la recolección de la información de las fases anteriores se describe cuáles han sido los principales aportes de las TIC para el desarrollo de experiencias significativas hacia la construcción de un pensamiento crítico en el área de educación artística, definiendo algunas rutas pedagógicas necesarias en la articulación de las TIC – ARTE Y EDUCACIÓN.

El análisis se realizó a partir de la categorización objetiva de las entrevistas y de las encuestas realizadas a los docentes y estudiantes, en primer lugar, se tomó la información y se organizó por categorías en el programa Atlas TI, luego se extrajeron los datos más relevantes y, posteriormente, se sintetizaron en el desarrollo de la presente investigación.

## Capítulo II.

### Propuestas curriculares con incorporación de las TIC en el área de Educación Artística.

Claro está, que la educación artística le ha aportado al pensamiento crítico de los educandos, y, así mismo, ha dialogado con las tecnologías para aportarle más a este propósito. Giráldez y Abad (2009) expone varios acercamientos teóricos de cómo la educación artística debe convertirse en un campo vital para la reflexión crítica y creativa, interconectándose con los procesos sociales y educativos a través de prácticas artísticas que busquen acercarse a las realidades; puesto que las artes se han transformado en el tiempo, buscando nuevas formas de representaciones simbólicas con la realidad; ya sean productivas, expresivas, perceptivas, representativas o comunicativas, siempre han estado estrechamente relacionadas con los devenires de la cultura a través de la experiencia estética del hombre.

Precisamente, ese carácter expresivo de las artes le aporta a su función integradora y relacionar, por tal motivo la enseñanza de las artes en el contexto educativo no puede distanciarse de este propósito, según Giráldez y Abad (2009, p. 2) “la educación artística puede y debe ofrecer ámbitos de exploración, reflexión y compromiso, de manera individual y colectiva, que se proyectan en la búsqueda de una mayor calidad en la relación entre arte y vida” (p. 2).

Es así como la educación artística desarrolla en el ser humano un espectro dubitativo, que lo incita en la búsqueda constante, crítica y reflexiva, de diversos fenómenos que acontecen en su cotidianidad.

De acuerdo con Barragán (1995) “la educación artística crítica puede entenderse como el intento de organizar un marco interpretativo-comprensivo de las concepciones de educación artística” (p. 1) es decir, el educando puede, mediante la interpretación y la comprensión del arte ahondar en su carácter crítico, lo que implica que desde la academia se efectuó una revisión de las pedagógicas artístico-estéticas, pues estas en el marco actual son

diferentes y frecuentemente contradictorias en relación a las concebidas de manera tradicional.

Es menester resaltar que el proceso educativo tiene un carácter ideológico y no meramente técnico, por tanto, en la educación artística se pueden incluir teorías de otras ciencias lo que permite al estudiante aumentar su nivel de criticidad y, entender diversos fenómenos desde un punto de vista holístico.

Es claro que, las artes han virado de un contenido academicista centrado en la técnica a servirse de la técnica para explorar, crear desde espacios imaginarios y reales; de acuerdo con Ramírez (2008),

La pedagogía crítica- propia del arte- es una manera ética de generar procesos educativos y, asumir la pedagogía crítica en el contexto de la educación es pensar en un nuevo paradigma del ejercicio profesional docente, una nueva forma de vida académica, donde el punto de partido no se desarrolla de manera rígida y sistémica, por el contrario, se fortalece la participación crítica sobre las formas de construcción del conocimiento y sobre las maneras en que ese conocimiento se convierte en fuerza social. (p. 109)

De igual modo, Giráldez y Abad (2009), expresa que “las artes se han transformado en el tiempo para redefinir sus vínculos con las organizaciones sociales, manteniendo siempre abierto el debate de su relación con la realidad y reelaborando sus propios códigos de representación a través de símbolos e instrumentos culturales”. (p. 1)

En el caso de la educación, Jiménez, Aguirre & Pimentel (2015) manifiestan que las artes han reestructurado las funciones productivas, expresivas, perceptivas, representativas, comunicativas, cognitivas e incluso trascendentes, para Giráldez y Abad (2009) “todas estas posturas basadas en sistemas simbólicos de relaciones que interfieren tanto en la experiencia individual como en lo que afecta al imaginario de una comunidad, y que alcanza su plenitud a través de la experiencia estética” (p. 17)

Por tanto, puede afirmarse que la función contemporánea de las artes es integrar, relacionar y generar cambio (aunque no de forma masiva e inmediata), de ahí que, la educación artística debe ofrecer ámbitos de exploración, reflexión y compromiso, de manera individual y colectiva, que se proyectan en la búsqueda de una mayor calidad en la relación entre arte y vida. (Jiménez, Aguirre & Pimente, 2015, p. 2)

Las artes, son implementadas como mediadoras de participación ciudadana, un claro ejemplo de esto son las manifestaciones en el ámbito público, como es el caso de los grafitis, procesos que se fundamentan en la concepción ampliada de las artes como experiencia y utiliza los lugares como base para creaciones colectivas que involucran a las personas, impulsando la documentación literaria y la apropiación crítica y creativa de estos procesos (Giráldez y Abad 2009, p. 18)

Ahora bien, en la actualidad la educación artística puede vincularse las tecnologías de la comunicación y la información (TIC), esto con la finalidad de facilitar el desarrollo integral y armónico del estudiante en el contexto actual. No obstante, la integración de las TICs a la esfera educativa y específicamente esta área de conocimiento no ha sido una tarea fácil, menos en un país en vía de desarrollo como Colombia, en donde si bien se han hecho grandes esfuerzos por promover las nuevas tecnologías e incorporarlas en la esfera educativa, este proceso no se ha efectuado de la manera adecuada, porque más allá de equipar instituciones educativas y de efectuar capacitaciones para el manejo de los dispositivos tecnológicos, se trata de entender las implicaciones del uso de estas herramientas, de medir las brechas entre nativos e inmigrantes digitales, de identificar la incidencia positiva y negativa que estos tiene en el aprendizaje.

Surge entonces una pregunta ¿Cómo es que la educación artística se puede vincular con la tecnología?, a continuación, se efectúa una breve contextualización histórica que da cuenta de la evolución de las artes con relación a la tecnología.

## 2.1 Contextualización del área de educación artística en el marco de las TIC

De acuerdo con Restrepo (2012) en el contexto colombiano, existe una innegable emergencia de desarrollar nuevas prácticas pedagógicas frente al arte digital y a la educación artística; puesto que el nivel de inserción y apropiación tecnológica en esas áreas es bajo y de ello dependen no solo la digitalización de la cultura educativa, sino el mejoramiento de los procesos que en ella confluyen.

El cierto que, el uso de las TIC en las instituciones educativas, se ha convertido en una estrategia del Estado para el mejoramiento de la educación. No obstante, en el contexto local se evidencia que a pesar de las acciones impulsadas en relación a la integración tecnológica en el sector educativo, tal integración no ha logrado consolidarse, al menos no de la manera esperada y mucho menos en áreas como la educación artística.; Porque ha de recordarse que, el sistema general de educación colombiana, si bien contempla la importancia del arte para incentivar la creatividad, centra su atención en ciencias exactas o ciencias que lleven al alumno a ser un ciudadano competitivo. En este orden de ideas, podría pensarse que el aprovechamiento de los TIC generalmente se direcciona a áreas como matemáticas o castellano.

Según Restrepo (2012):

El uso de las TIC en la enseñanza artística es bastante limitado, por tanto, los planes curriculares priorizan la enseñanza de medios tradicionales como el dibujo, la pintura, el grabado, entre otros, sin brindar un espacio para la enseñanza del arte digital” (p. 108).

Por tanto, es necesario que se generen espacios de reflexión, donde se discutan las grandes posibilidades que las TIC ofrecen a la producción artística

### **2.1.1 Limitaciones en la apropiación tecnológica en las instituciones educativas locales.**

La influencia de las TIC en los procesos de enseñanza- aprendizaje han generado posiciones encontradas; Algunos autores son totalmente escépticos entorno a la utilidad de las TIC en la academia, mostrándolas, por el contrario, como detractoras del proceso de aprendizaje. En palabras de Roncoroni (2007) “el mundo de la educación recoge las novedades tecnológicas con cierta sospecha” (p. 300), es decir, las TIC pueden estar afectando de manera negativa las interacciones sociales entre los estudiantes y su medio, pues favorece exclusivamente la interacción máquina-sujeto.

De igual modo, autores como Buckingham advierten de los intereses ocultos que hay detrás de las políticas del impulso tecnológico en las instituciones educativas, según el autor “la comercialización de tecnología educativa no es más que un ejemplo de la creciente penetración de las fuerzas del mercado en la educación. En alguna medida, no se trata más que de utilizar las escuelas como vehículos de comercialización” (Buckingham, 2008, p. 28).

Otra de las críticas, que se convierten una limitación a la hora de apropiar las TIC a la realidad educativa local es que, para que este proceso sea efectivo, se deben generar acciones de alfabetización digital, las cuales no se tratan de una mera capacitación, si no de la formación integral de sujetos que incentive el uso creativo y crítico de la tecnología.

Finalmente, otra limitación es que no hay una integración entre los nativos digitales y los inmigrantes digitales, es decir, existe una evidente distancia entre la realidad de las aulas y la cotidianidad de los estudiantes, con relación al uso de las TIC.

### **2.1.2 Papel de las TIC en la educación artística.**

Investigar sobre cuál debe ser el papel de las TIC en su incorporación en el área de educación artística, implica retomar el papel de la cibercultura en la educación, y así mismo cuestionar los propósitos del área frente a las dinámicas cambiantes, en respuesta a un

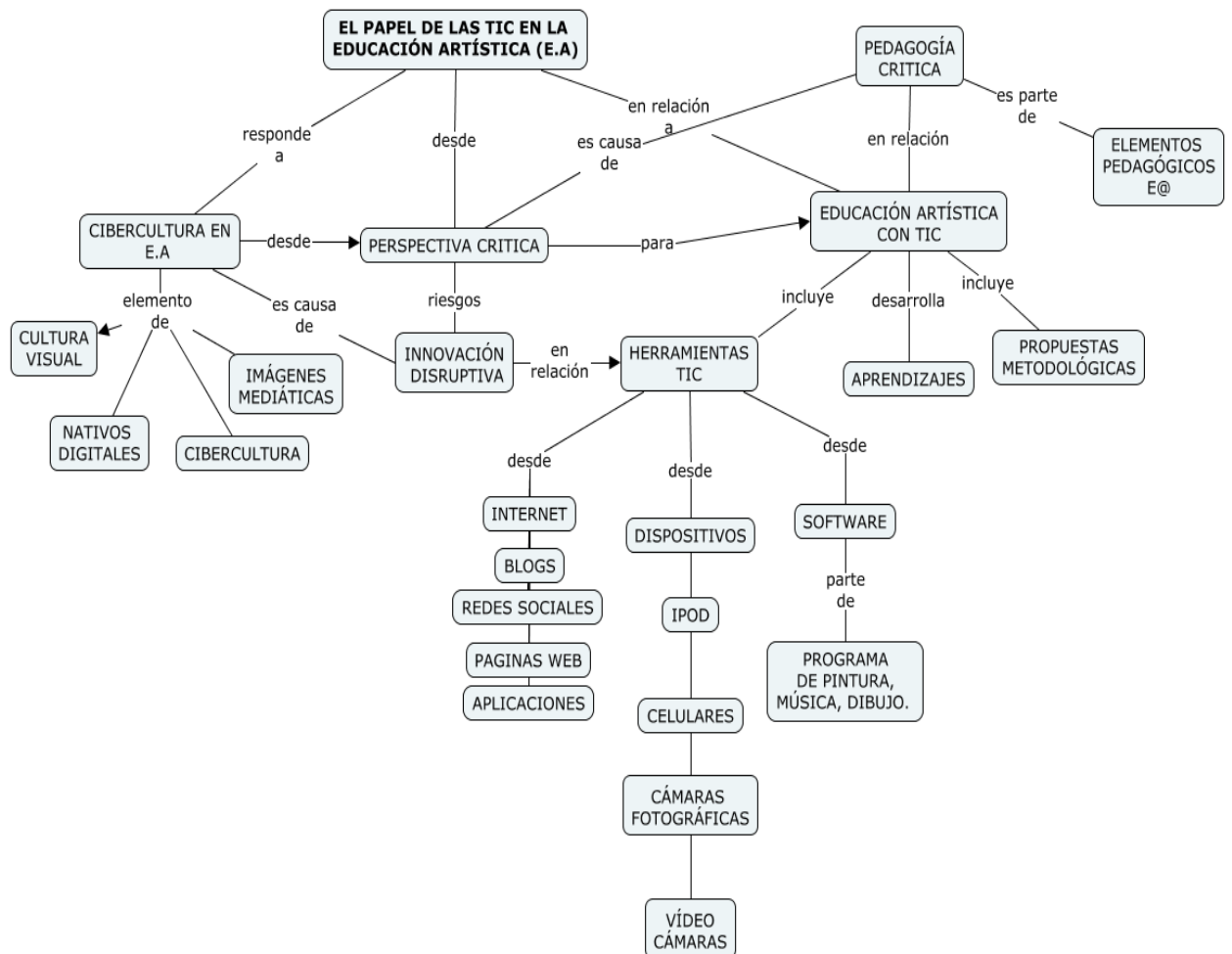
contexto hipertextual, visual, disruptivo, propio de los nativos digitales. Marcellan (2010) explica que retomar la cultura, implica transformar la mirada hacia los objetos de estudio que por años se han establecido tradicionalmente en el área, indagar por el qué, cómo y a través de qué, se dará el acto comunicativo de la educación. Según el autor,

En los últimos tiempos, la educación artística se está transformando considerablemente a partir de una nueva epistemología que, en el ámbito de las ciencias humanas y sociales, dio lugar a la aparición de los estudios culturales, los estudios visuales y de cultura visual o la pedagogía crítica, y ha propiciado una serie de oportunidades para la revisión de este ámbito educativo. (p. 1)

Con los cambios culturales a partir de la llegada del internet revolucionó la forma en que el hombre se comunica y con ello la forma cómo se acerca a la experiencia estética.

Las llamadas imágenes mediáticas han jugado un papel crucial en estos cambios relacionales; estas se conciben como objeto de estudio de la educación artística, y sugieren que tanto el docente como el educando superen planteamientos tradicionales que se centran en la excelencia estética y, vinculen la esfera cultural y las artes visuales de una manera multidimensional, haciendo uso, por ejemplo, de las TIC

Figura 1. Mapa conceptual el papel de las TIC en la educación artística.



En el anterior mapa conceptual, se puede observar como las TIC en la educación artística responden a la cibercultura y, esta última recoge elementos como la cultura visual, los nativos digitales y las imágenes mediáticas, siendo la causa de la innovación disruptiva; Este tipo de innovación está directamente relacionado con las herramientas TIC, como es el caso de los recursos web, el software y los diversos dispositivos ofrecidos por el mercado.

Evidentemente, las TIC tienen un papel en el desarrollo de la perspectiva crítica y, en consecuencia, influyen en la estructuración de la pedagogía crítica que, al tiempo, se puede relacionar con la educación artística en aras de desarrollar el aprendizaje y formular propuestas metodológicas para el mejoramiento continuo de las prácticas educativas.

### **2.1.3 Orientaciones pedagógicas de la educación artística en el marco de la TIC.**

El fenómeno de la globalización ha permitido la coexistencia de múltiples culturas, algunas se homogenizan, pero otras presentan ciertas dicotomías propias de su singularidad; lo importante es entender las diferencias y aprender de ellas, más aún en la era del conocimiento donde las brechas geográficas ahora no son un problema para la interacción.

Lo anterior, evidencia la necesidad de que el Estado promueva un diálogo sobre la configuración cultural en lo que respecta a la expresión de la identidad, la nacionalidad y la convivencia, el cual debe desarrollarse con base a prácticas y conceptos artísticos y culturales, acción que es posibilitada por la educación artística.

Según el MEN (2008) “En la sociedad del conocimiento las tecnologías de la información hacen uso de representaciones simbólicas con base en imágenes, sonidos, palabras, e incluso con gestos corporales.” (p. 5) pero, esta institución es enfática en que si bien las instituciones educativas nacionales promueven el uso de estas tecnologías no tienen en cuenta que éstas conllevan unos contenidos que siempre expresan representaciones culturales heterogéneas, las cuales, consecuentemente aumentan la riqueza y diversidad de significados y permiten que los estudiantes puedan representar de manera simbólica sus conceptos, emociones y sentimientos.

En este sentido, es importante que la educación artística sea fortalecida a partir de herramientas y de prácticas pedagógicas que desarrollen la sensibilidad, la autonomía estética, el pensamiento creativo y las expresiones simbólicas. (MEN, p. 6)

Por tanto, la Educación Artística no debe ser concebida sólo como espacio para el ocio, entretenimiento o tiempo libre. Por tanto, es indispensable transformar estos imaginarios para comprenderla como campo del conocimiento que se configura a partir de procesos pedagógicos y que incentiva a que el educando desarrolle su pensamiento crítico y reflexivo, más aún si esta está integrada en el marco de las TIC, pues el educando puede traspasar las

barreras, utilizar sus destrezas y expresar sus gustos por medio de diversos dispositivos que facilitan y promueven el arte y la cultura.

## **2.2 Propuestas curriculares de incorporación de las TIC en el área de Educación Artística en el ámbito hispanoamericano**

El acelerado desarrollo de las TIC y su incorporación en el campo de la educación, deja por sentado la necesidad de que el sistema educativo asuma desde una perspectiva multidisciplinar diferentes los procesos de aprendizaje y enseñanza, los cuales deben ser incorporados en el contexto escolar, con la finalidad de disminuir las brechas de tipo cultural, político, económicos y social.

De acuerdo con Chocó (2013) “La educación tiene una funcional social y como tal, debe responder a los requerimientos de la sociedad, responsabilidad que se traslada a la academia”. (p. 3) las instituciones educativas entonces, se convierte en un ente cuya función es promover el bienestar social, por tanto, deben adecuar sus currículos y, de este modo, hacer frente a los requerimientos de un mundo globalizado.

Dentro la adecuación de los currículos, las instituciones educativas deben tener en cuenta en primer lugar la normatividad vigente, en el caso de Colombia es preciso que contemplen la Ley 115 de 1994 o Ley General de la educación, la cual, de manera explícita en su artículo 5, literal noveno explica que uno de los fines de la educación es:

El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de la vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país. (art. 5)

En este mismo artículo, literal décimo tercero, la ley explica que “otro de los fines de la educación es “la promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear,

investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país.” (Art. 5, 1994)

Estos dos literales dejan en claro la necesidad de que las instituciones de educación incorporen en su currículo el manejo, desarrollo y la investigación de las TIC, pues con ello, pueden promover la capacidad de crítica y reflexiva de los estudiantes, situación que lleve a estos últimos a ser sujetos de derecho y actores de cambio social.

Otro de los elementos que las instituciones de educación deben contemplar a la hora de adecuar sus currículos, son las necesidades propias de la población donde se encuentren asentadas, por ejemplo, una institución que este ubicada en una vereda, en donde pocos estudiantes tienen acceso a dispositivos tecnológicos o a internet, debe fortalecer en su currículo el uso de las TIC, de este modo los estudiantes no solo se familiarizaran con estas tecnologías, sino que sean competitivos a nivel local, es decir, se disminuyen las brechas que hay entre ellos y los estudiantes que están ubicados en la ciudad y tiene más posibilidades de tener contacto con las TIC.

Ahora bien, es importante ampliar la visión de los procesos de adecuación curricular con la finalidad de identificar cómo estos se han desarrollado en otros países hispanoamericanos. Verde, Trujillo, Cañas, López & Trujillo (2011) en su artículo “Propuesta de estrategia didáctica fundamentada en el aprendizaje basado en problemas para la apreciación de las artes plásticas”, expresan que la apreciación de las artes contribuye al desarrollo cultural de los estudiantes y, así mismo, a la formación de profesionales a la altura de los tiempos actuales, por tanto, deben buscarse estrategias didácticas que ayuden a desarrollar este objetivo. para que la anterior acción sea posible, los autores proponen la utilización método del Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), “ya que este es un método que conduce a la problematización y a la investigación por parte del estudiante”. (p. 103) lo que ayuda a que estos formen su propia concepción de la realidad y sean garantes de desarrollo local.

Estos autores cubanos, manifiestan que el ABP es una metodología que puede ser afianzada por las TIC, puesto que, estas últimas actúan como mediadores de la actividad humana, lo cual permite una interrelación entre los métodos y el alumno. Así pues, el método ABP, apoyado en las TIC incentivan el desarrollo del pensamiento crítico en el proceso de enseñanza-aprendizaje desde un enfoque integral.

Por su parte, Escaño (2012) en su estudio “(Edu) Comunicación (Artística) y Poder, propone una reflexión en torno a la idea de poder y edu-comunicación desde la línea de trabajo de la pedagogía crítica artística y la educación mediática, así las prácticas - desarrolladas en la red. en este trabajo enfocado en los jóvenes españoles, el autor deja en claro la importancia de las TIC en la construcción de cultura, pues estas permiten:

Abrir las fronteras educativas de manera horizontal, romper la estructura jerárquica de transmisión tradicional de saber: por un lado, el educando asume el rol de educador, y por otro, la ciudadanía se implica en el proceso de enseñanza- aprendizaje provocando la reflexión, buscándose en última instancia, a través de la formulación de interrogantes una interpretación de la realidad académica por parte de esa misma ciudadanía. (Escaño, 2012, p. 8).

Escaño presenta el modelo educativo *emirec*, inspirado en el software P2P, en donde el estudiante comparte y construye conocimiento recíprocamente y, además construye un concepto de cultura abierto.

Lo anterior a parte de permitir que el estudiante refuerce sus conocimientos, evita que se generalice la llamada “educación bancaria” en la cual, según Freire (1970) “En vez de comunicarse, el educador hace comunicados y depósitos que los educandos, meras incidencias, reciben pacientemente, memorizan y repiten” (p. 52).

Es claro que para Escaño (2012) “la educación artística está histórica e íntimamente ligada a la noción de cultura y con ello a la construcción de ciudadanía” (p. 112), lo cual se articula con la postura de Paredes (2011) el cual expresa que “La imagen es un requisito

contemporáneo para objetivar la realidad” (p. 152), en donde lo audiovisual está al servicio de la ciudadanía y contribuye a su construcción.

De lo anterior que, en la actualidad, se cuestione la forma lineal y acrítica de metodologías para enseñar ciertos contenidos de la E.A, y que, se propugne la generación de prácticas artísticas que brinden nuevas posibilidades de participación y contribuyan a la génesis de contenido que apoye diversos procesos sociales. La función del docente es clave en este proceso, pues estos no solo deben reconfigurar el desarrollo de habilidades de sus alumnos, si no proporcionar espacios para que entre las partes se puedan construir significados.

Siguiendo con la revisión de la literatura, Lechuga (2014) en su artículo “las TIC y la educación artística” efectúa un estudio de caso en una institución de educación básica y media en Ciudad de México, en donde encontró que las TIC son utilizadas exclusivamente como un recurso didáctico y que, en mayor medida se utiliza el televisor y el reproductor de DVD para proyectar películas y el reproductor de CD para escuchar obras. La autora concluye que en la institución objeto de estudio no se observan clases de artística donde las TIC sean utilizadas para crear, inventar y transformar; lo que deja entrever que la importancia de la herramienta radica en el uso que le dé el docente en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Capasso y Jean (2013) efectúa un estudio en Argentina, centrándose en cómo desde la Cultura Visual Contemporánea, se pueden efectuar propuestas de incorporación de las TIC a la educación artística. la autora concibe a las TIC como herramientas y medios para mejorar y enriquecer la construcción de conocimiento, que permite, además, la generación de múltiples producciones simbólicas visuales; así mismo, la autora afirma que los procesos de convergencia de las TIC en la academia son cada vez más sencillos, puesto que los jóvenes demuestran tener una experiencia diaria con las nuevas tecnologías, siendo estas, parte de su cotidianidad.

Giráldez & Pimentel (2011) manifiestan que “en los últimos treinta años ha habido un notable proceso de diversificación y multiplicación de instrumentos para la producción de arte” (p. 103), esto se debe básicamente a la llegada de la tecnología, la cual ha impulsado los medios de expresión en el campo del arte y ha posibilitado la aparición de nuevas tendencias artísticas y nuevas manifestaciones, en donde arte y tecnología se integran.

Una muestra de esta evolución en los instrumentos para la producción de arte es la E@ educación artística web 3.0 implementada en España y, descrita por Saura (2012); la autora explica que esta es una herramienta que ha facilitado el desarrollo de actitudes abiertas y críticas ante la sociedad actual, desdoblada entre el mundo real y el mundo virtual que, además, posibilita el aprendizaje continuo y la actualización permanente que requiere el ejercicio de la profesión docente. (p. 77). Las TIC permiten que se refleje el arte y con ello que se incentive la creatividad para generar producciones cada vez más diversas.

Ahora bien, para Saura (2012) existen diversos requerimientos básicos que permiten vincular las TIC a la E.A, entre ellos se encuentran la mínima alfabetización tecnológica, la cual lleve al estudiante a disfrutar el proceso de creación y aprendizaje de las TIC, es decir, no se trata de capacitarse en el uso de las herramientas tecnológicas, si no, de formarse de manera constante de la mano de compañeros y docentes; otro de los requerimientos en los cuales la autora es enfática, es en que no se puede hablar de TIC sin hablar previamente de valores como el autoconocimiento, expresión creativa, sentido estético, trabajo en equipo, percepción visual, reciclaje frente al consumismo, investigación del entorno, pues tanto docentes como estudiantes, deben ser conscientes de que más de una perfecta obra artística posibilitada por el uso de las TIC, se trata de provocar encuentros de aprendizaje, en donde todos sean propositivos y contribuyan al aprendizaje del otro.

En términos generales países hispanoamericanos como Cuba, Colombia, México y Argentina, han demostrado que si bien, contemplan a las TIC como una herramienta indispensable para el proceso educativo, su uso en las artes o en la educación artística aún sigue siendo muy limitado. Mientras que, en naciones como España, por el contrario, se ven

no solo mayores adelantos, si no mayor disposición por parte de las instituciones en incorporar procesos como la E@ educación artística a su currículo.

### **2.3 Experiencias pedagógicas de los docentes del municipio de Itagüí para la inclusión de las TIC en el área de educación artística**

Con la finalidad de conocer la perspectiva de los docentes de la I.E Pedro Estrada del Municipio de Itagüí, Antioquia sobre el papel de las TIC en su incorporación a una propuesta curricular desde una perspectiva crítica en el área de educación artística de básica secundaria de la entidad, se efectuó una entrevista semiestructurada, con la cual se obtuvo información de primera mano que dio cuenta sobre la postura que los docentes adoptan frente a las TIC y su incorporación al aula de clase y, sobre los recursos y medios tecnológicos más utilizados para el desarrollo de un pensamiento crítico y creativo.

Cuando se les preguntó a los docentes entorno al concepto del pensamiento crítico, la mayoría estuvieron de acuerdo en afirmar que, en términos generales, que este es un proceso mental que permite a las personas analizar, comprender e incluso cuestionar la manera en que interiorizan el conocimiento que les es ofrecido por el medio. Uno de los docentes, explica que el desarrollo del pensamiento crítico permite al estudiante aprender a aprender y, aprender a pensar a sacándole el mejor provecho a la información que recibe.

Con relación a cómo los docentes creen que el área de educación artística le puede aportar al desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes, se constató que algunos de los maestros participantes consideran que la educación artística se ha transformado, a tal punto que, hay muchas más opciones y, mayor apertura desde las instituciones educativas para que los alumnos innoven en los materiales y contenidos de procesos como la danza, la música, el arte plástico; es decir, hay una mayor libertad, a partir de la globalización y de la información que este fenómeno ofrece, información que el estudiante capta y transforma en potencialidades, habilidades y capacidades.

De igual modo, algunos docentes afirman que, hablar de la influencia de la educación artística en el desarrollo del pensamiento crítico es fijarse en la esencia misma de la educación, la cual está vinculada a la práctica pedagógica, social y política y, supone, más allá de actualizar o acumular conocimientos, facilitar que el estudiante a través de la resolución de problemas vaya formando su propia cosmovisión y, para ello, es irreductiblemente necesario que el docentes posibilite una formación integral por y para el arte.

Una de las docentes, manifiesta que la relación educación artística- desarrollo de pensamiento crítico, esta transversalizada por la imagen, concibiendo a esta última como elemento generador y articulador desde la parte sensitiva y estética. Para esta docente, a través de una imagen se pueden conectar todos los temas que se desean abordar en un encuentro, independientemente de la disciplina artística que se desee tratar.

Cuando se indagó acerca de los recursos y medios que utilizan los docentes en el área de educación artística para fortalecer el pensamiento crítico y creativo en los estudiantes; algunos manifestaron que hacen uso de las nuevas tecnologías, diapositivas, videos, presentaciones en diferentes programas, programas de edición digital; además, recursos y material didáctico y sobre todo en material renovable. Otros docentes expresan que el recurso más importante son los medios audiovisuales y con ellos la imagen. Finalmente, para un docente en particular, el recurso que utiliza para incentivar el pensamiento creativo y crítico en los estudiantes en el área de educación artística es la conversación, expresando que “el diálogo abierto y argumentativo, es ir más allá, es visionar”; el dialogo permite que los estudiantes se expresen abiertamente, opinen libremente y sientan total confianza en explotar sus talentos, incluso aquellos ocultos.

Al preguntar acerca de los problemas que los docentes han identificado en el área de educación artística relacionados con el desarrollo del pensamiento crítico y creativo de los estudiantes, quizás el mayor problema que se determinó fue la falta de motivación por parte del estudiante; la mayoría de los docentes participantes están de acuerdo en afirmar que, una de las dificultades en el desarrollo del pensamiento crítico es el facilismo mental que

presentan gran parte de los jóvenes, los cuales se refugian en el uso de las tecnologías y, adquieren una postura que se resiste al análisis, tienen una limitación frente a lo visual, sus lecturas son literales, en síntesis: “los jóvenes no quieren pensar” y sienten una profunda apatía por la investigación.

Esta problemática no puede ser vinculada exclusivamente al uso de las TIC, puesto que los docentes tienen el deber de fortalecer sus estrategias metodológicas, tratando de entender las nuevas dinámicas de los nativos digitales. Algunos docentes, de hecho, han contemplado la utilización de las TIC como instrumento metodológico al interior del aula; según uno de los participantes en el estudio, los educandos en su proceso de desarrollo de pensamiento crítico aúnan el canal auditivo y el visual; así pues, el joven primero ve la imagen que corresponde al tema que se esté tratando y luego llega un refuerzo conceptual, en ese momento el docente puede hacer uso de una herramienta como el Video Beam y el Smartphone, los cuales se convierten en un apoyo teórico para el estudiante.

Otro de los participantes afirma que la utilización de las TIC en el área de educación artística es de vital importancia, porque permite al estudiante desarrollar su creatividad; por medio, por ejemplo, del uso de la fotografía y el video. Así mismo, algunos docentes explican que el medio por excelencia para desarrollar pensamiento crítico en el área de E.A es el internet, puesto que, a través de este, el estudiante puede adquirir la capacidad de investigar artistas, métodos, técnicas y eso le ayuda a adquirir una buena metodología sobre todo la capacidad de investigación. El internet es una posibilidad que le abre al estudiante de viajar a otras culturas sin necesidad de desplazarse, sin restricciones de tiempo o espacio.

Al consultar a los docentes entorno a las experticias pedagógicas con inclusión de las TIC, uno de ellos manifestó que en la actualidad viene implementando las guías Fontan las cuales llevan al proceso de identidad tomando como referente el arte rupestre con sus inicios en la cueva de Altamir, a partir de allí, se relaciona con los petroglifos ubicados en el sector Miranda del barrio el Rosal del Municipio de Itagüí y, se orienta al alumno a que creen una relación, de como esos vestigios que datan de hace 3000.ac y 10000.ac respectivamente tiene que ver con el contexto actual, las formas de relaciones interpersonales, la idiosincrasia del

municipio; es decir, se relaciona la cosmogonía que tuvieron los indígenas y que con el contexto actual. Este proceso de las guías Fontan es posibilitado, precisamente por las TIC, por ejemplo, por medio de la documentación existente en las páginas web, en YouTube, en las nubes, que permiten recrear esas relaciones espacio-temporales.

Otro docente toma acontecimientos actuales del contexto nacional, los cuales, son extraídos tanto de la televisión como del internet, a partir de la selección de ese acontecimiento, la noticia se lleva a clase, es reflexionada y luego es aplicada al arte.

Ahora bien, es menester resaltar que, en los procesos de incorporación de las TIC como medios de aprendizaje en el área de E.A, pueden suscitarse algunas dificultades, entre ellas, la problemática del “copie y pegue”, uno de los docentes expresa que, en ocasiones la saturación de información reduce el espacio para la creación, se quiere crear poco, cuando todo se puede bajar con un solo clic.

Así mismo, un gran problema que, tal vez no se expresa de manera explícita por los docentes, pero que aún sigue influyendo en las dinámicas enseñanza-aprendizaje, es la evidente brecha entre los docentes y sus alumnos con relación al manejo y apropiación de las TIC; si bien los inmigrantes digitales hacen un esfuerzo grande por implementar medios tecnológicos para facilitar los procesos de enseñanza y, así mismo, motivar el desarrollo del pensamiento crítico, los estudiantes hacen una interpretación y uso distinto de los medios tecnológicos; por tanto, los docentes deben “saber llegar a sus alumnos” y entender como conciben la tecnología para, de este modo, diseñar estrategias que los motiven a utilizarlas en la estructuración de saberes y el desarrollo de perspectivas críticas y reflexivas entorno a determinado tema.

Finalmente, cuando se indagó acerca de la mirada del educador frente a la necesidad de los estudiantes de estar siempre conectados a cualquier tecnología dentro y por fuera del aula, se pudo evidenciar que, la visión que tienen los docentes frente al uso del celular al interior del aula es que estos últimos NO están conectados con el conocimiento sino con sus amigos, por tanto, el docente debe jugar un papel importante en este punto, enseñándole a

sus alumnos el uso de las redes sociales en beneficio del aprendizaje, por ejemplo, hacerle entender al estudiante que hay otra manera más activa de usar el internet como denuncia social y ser partícipe del cambio social. Uno de los maestros expresa “hay pelaos que le dicen a uno -es que yo ya tengo dos mil amigos- y pueden tener tres mil, pero ¿cuáles son los contenidos que están compartiendo? ¿cuáles son las problemáticas que analizan? Se están enfrente, entonces de redes de amigos inocuas, que solo comparten contenidos de actualidad musical o de moda, pero que, pocas veces tratan temas culturales, políticos y sociales.

No debe desconocerse que algunos docentes viven en una crítica constante hacia la cultura digital de sus estudiantes, desaprovechando esa naturaleza como recurso valioso para trascender en las herramientas y cortar las barreras comunicacionales que hay entre ellos y sus estudiantes.

De lo anterior, puede inferirse que, las experiencias pedagógicas de los docentes participantes en el estudio con relación a la inclusión de las TIC en el área de educación artística, apenas están en etapa de reconocimiento y desarrollo. Este es un proceso continuo que implica reforzamiento y retroalimentación constante, y así mismo, de la participación activa de los docentes y los estudiantes. Los docentes deben preguntarse a sí mismos: ¿Si damos por sentado que el estudiante debe estar preparado para el uso de las tecnologías cuál sería nuestro papel?

### Capítulo III.

#### **Aportes de la incorporación de las TIC en el área de educación artística a los procesos asociados al desarrollo de pensamiento crítico**

En la actualidad, algunos Estados conciben a la tecnológica como un proyectil que impacta la cultura, no obstante, según Levy (2001) descuidan como los usuarios de la misma se apropian y resignifican la tecnología en el marco de la cultura (p. 7).

Por tanto, es menester indagar sobre los impactos más importantes de las nuevas tecnologías de la información y comunicación en la vida cotidiana y, como lo menciona Urresti (2008) en los procesos de configuración identitaria entre jóvenes. (p. 8)

Los jóvenes de hoy están inmersos en ciberculturas caracterizadas, según Henríquez Coronel (2012) por la dualidad entre la virtualidad y la realidad, los hiperconsumos mediáticos, la alta conectividad, la convergencia de dispositivos, códigos y géneros, reticularidad y las brechas (p. 8). estas características inciden en los procesos de configuración identitaria de los jóvenes los cuales, además, desarrollan capacidad de multitarea, preferencias multimedia, participación, ciber-desinhibición y sentido lúdico.

Lo anterior debe ser considerado por los docentes (inmigrantes digitales), lo cuales deben entender los vertiginosos cambios que se han desarrollado a partir de la tecnológica y como estos están orientados hacia el consumo y marcados por la cultura mediática; así mismo, el docente tiene la obligación de entender como en sus alumnos se desarrolla el consumo digital: por ejemplo, es de saberse que, como lo menciona Henríquez Coronel (2012) “El universo comunicacional de los jóvenes con Internet es enorme” (p. 9), lo cual facilita que estos últimos desarrollen capacidades multitarea, es decir la capacidad de realizar varias cosas al mismo tiempo (escuchar música, chatear, consultar una tarea, comer), según Piscitelli, citado por Henríquez Coronel (2012) “los inmigrantes no valoran la capacidad de hacer varias cosas al mismo tiempo” (p. 12). Esto genera, de entrada, un condicionamiento y un distanciamiento entre los jóvenes y los docentes, pues estos últimos pueden cuestionar la calidad en los resultados de un proceso que se realiza al mismo tiempo que otro.

Urresqui (2008) explica que para los jóvenes la ausencia de la cara-a-cara no significa carencia de contacto sensible. De hecho, el joven en la red tiene una tendencia a la ciberdesinhibición, es decir, a exponer su intimidad; lo que los maestros, en términos generales consideran impúdico, sin valorar antes que, los jóvenes han crecido en un ámbito de muchas libertades especialmente en lo relativo al sexo. Vanoli (2010) estudia este fenómeno y considera que con los Blogs se redujo el concepto de hogar como reducto inviolable de la intimidad y se abrió paso a la Cultura del espectáculo (p. 231).

Así mismo, es necesario que los docentes entiendan que los jóvenes de hoy están movidos por lo lúdico, Muñoz (2011) esta generación ha experimentado una inversión de lo lúdico pues mientras que para la generación de inmigrantes digitales primaba “el deber y luego el placer”, para los nativos parecen ir aplazando el deber ante el componente lúdico especialmente de los videojuegos. (p. 69).

La brecha entre nativos e inmigrantes digitales, sigue siendo amplia no solo por el manejo de dispositivos tecnológicos sino la irrupción de nuevas racionalidades e identidades, que emergen de la cibercultura. por tanto, es fundamental que intervengan en los procesos de educación mediadores tecnológicos intergeneracionales que promuevan puentes entre unos y otros, y favorezcan la comunicación.

No se trata de ir en contra corriente y tratar de homogenizar las prácticas y métodos tecnológicos, eso sería pernicioso; se trata entonces de reconocer las particularidades en los usos y apropiaciones de las tecnologías. Por ejemplo, Muñoz (2011) destaca la soledad que caracteriza la vida no virtual de los jóvenes; el autor llama la atención acerca de la soledad juvenil con los adultos que no comprenden su mundo, jóvenes que viven hiper-estimulados, que no soportan la quietud, el silencio y se aburren con facilidad (p. 11).

De igual modo, debe reconocerse las diferencias en la conectividad y apropiación de las tecnologías desde las diversas clases sociales, de hecho, Urresti (2008) destaca las diferencias en la conectividad por clase social y afirma que la capital cultural determina el tipo de información que los jóvenes consultan en Internet y la forma cómo la procesan; las

brechas se han transformado, no se trata sólo del poder adquisitivo tecnológico sino distancias culturales en su uso.

Es claro que los estudiantes de hoy piensan y procesan la información de manera fundamentalmente diferente a sus predecesores; por tanto, independiente de qué tanto utilicen las tecnologías los nativos y los inmigrantes digitales existirá una gran diferencia entre unos y otros. Lo anterior obliga a los docentes a reconsiderar su metodología y contenido, a aprender a comunicarse en la lengua y el estilo de sus alumnos y, a innovar en el material y contenido que comunica.

Ahora bien, las TIC son un elemento clave en la producción y apropiación del arte, y con él, en la construcción crítica, la cual esta, a su vez, transversalizada por el devenir de los acontecimientos culturales y las dinámicas de la globalización; esto lleva a la academia, según Peña (2008) “a concebir nuevas formas de aprendizaje, creación y constitución de subjetividades, obligándola a repensar, por ejemplo, la función del arte en los contextos escolares, y su papel en la formación dentro del nuevo orden sociocultural”(p. 30).

Levy, citado por Peña (2008) “concita a la formación de subjetividades en la perspectiva de los objetos tecnológicos, los lenguajes y las nuevas vinculaciones, a formar sujetos para promover la diversidad” (p. 31). Por tanto, las TIC contribuyen al desarrollo del arte en la educación y, este último, permite al individuo el descubrimiento de sí mismo, aporta a su crecimiento personal y social y, al desarrollo de capacidades imaginativas y creativas, en la canalización de potenciales críticos y cognitivos. De acuerdo con Peña (2008) el arte mediado por las TIC,

Estimula el razonamiento visual, la atención, la presencialidad, la toma de decisiones, permite percibir y enfocar el mundo desde un punto de vista ético y estético; es un factor que coadyuva en la confirmación del pensamiento individual y la subjetividad, así como en el desarrollo de competencias comunicativas y expresivas. Lo paradójico es que, entre más se amplifica, menos se le incluye en procesos formativos o programas curriculares. (p 30)

Habiendo contextualizado la caracterización general de la incorporación de las TIC en el área de educación artística y determinado cómo esta última influye en los procesos asociados al desarrollo de pensamiento crítico, a continuación, se presenta el estudio realizado específicamente en los estudiantes y docentes en el Municipio de Itagüí alrededor de las TIC.

### **3.1 Caracterización de los estudiantes y docentes en el Municipio de Itagüí alrededor de las TIC.**

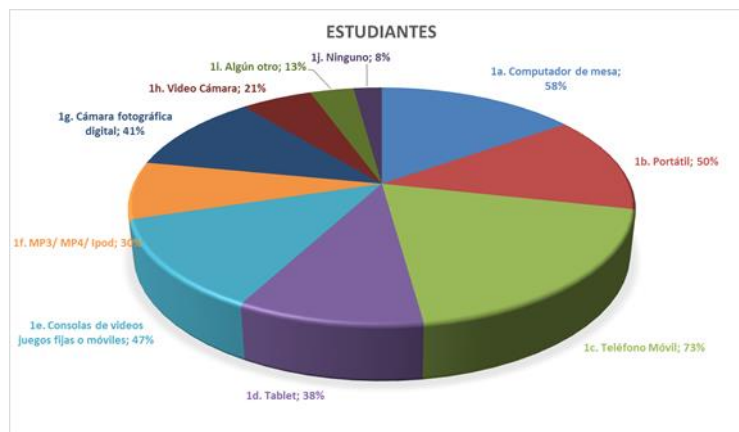
Se realizó una encuesta a los estudiantes y docentes de la Institución Educativa Pedro Estrada, con la finalidad de obtener información a nivel general sobre las características que predominan en los jóvenes (nativos digitales) y, en los docentes (inmigrantes digitales) con relación a la cibercultura. A continuación, se analizan los principales hallazgos:

El presente estudio contó con la participación de 379 estudiaste a partir el sexto grado de básica secundaria hasta el grado décimo primero de media; el primer interrogante trataba acerca del nivel de accesibilidad tecnología que estos poseían.

Según Berners y Fischetti (1999) “en el ámbito de las TIC, la accesibilidad se define como “el arte de garantizar que cualquier recurso, a través de cualquier medio, esté disponible para todas las personas” (p. 1). A partir de la aplicación de la encuesta se constata que los nativos digitales tienen accesibilidad al teléfono móvil con un 73%, el computador de mesa con un 58%, el portátil con un 50%, consolas de video juegos fijas o móviles con un 47%, cámara fotográfica digital con un 41%, Tablet con un 38%, MP3/MP4/Ipod con un 30%, video cámara con un 21%, algún otro dispositivo el 13% y ningún aparato tecnológico el 8%.

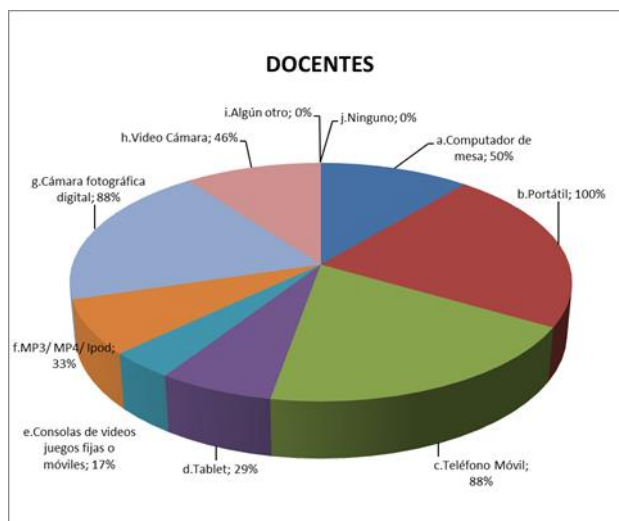
(Ver figura 2)

Figura 2. Accesibilidad tecnológica estudiantes



De igual modo, se indagó a los docentes acerca de su accesibilidad tecnológica; el 100% de los participantes manifestaron tener acceso al computador portátil, seguido del 88% que afirmó que la accesibilidad al teléfono móvil y de otro 88% que aseguró acceder a la cámara fotográfica digital; el 50% hace uso del computador portátil, el 46% de la video cámara, el 33% de dispositivos de música, el 29% de la Tablet y el 17% restante de consolas de video juegos. (Ver figura 3)

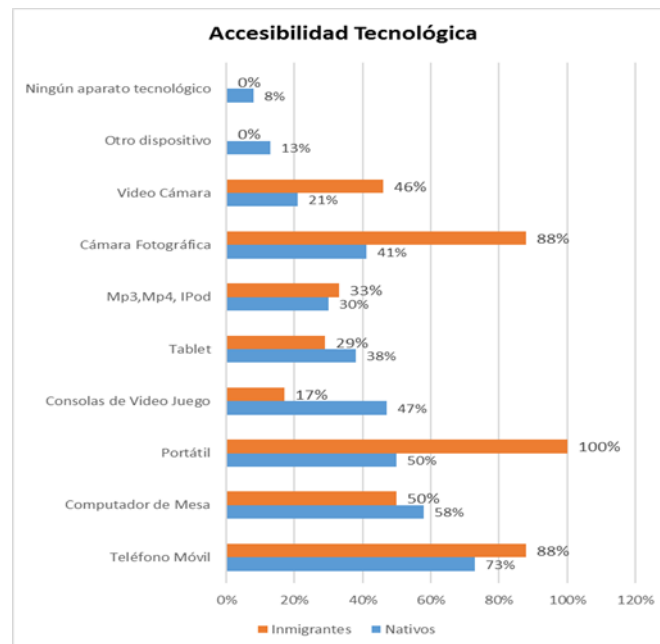
Figura 3. Accesibilidad Tecnológica Docentes



Ahora bien, en la tabla 1 se contrastan las respuestas de los nativos y de los inmigrantes digitales, con la finalidad de reconocer las diferencias en cuanto al uso, acceso y apropiación de las herramientas tecnológicas.

**Tabla 1. Contraste nativos e inmigrantes digitales en cuanto a la accesibilidad tecnológica**

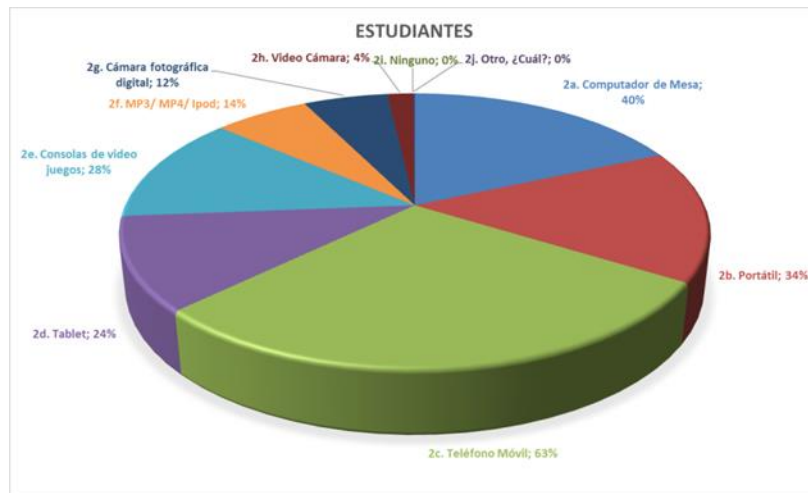
Variable	Nativos	Inmigrantes
Teléfono Móvil	73%	88%
Computador de Mesa	58%	50%
Portátil	50%	100%
Consolas de Video Juego	47%	17%
Tablet	38%	29%
Mp3, Mp4, IPod	30%	33%
Cámara Fotográfica	41%	88%
Video Cámara	21%	46%
Otro dispositivo	13%	0%
Ningún aparato tecnológico	8%	0%

**Figura 4. Contraste nativos e inmigrantes digitales en cuanto a la accesibilidad tecnológica**

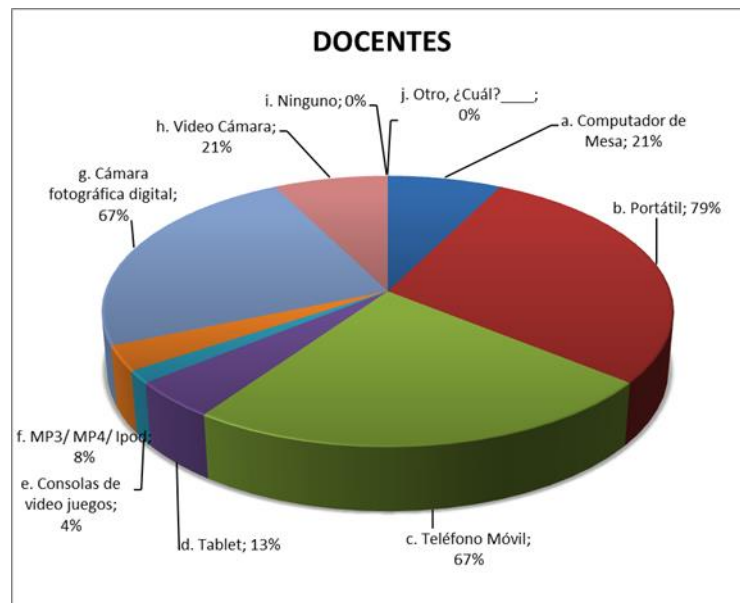
A partir del análisis de la figura 4, pueden evidenciarse, por lo menos tres diferencias significativas del acceso a la tecnología entre los nativos digitales y los inmigrantes digitales. Estas son: El 100% de los inmigrantes hacen uso del portátil, mientras que solo el 50% de los nativos acceden a esta herramienta; el 88% de los inmigrantes tiene acceso a la cámara fotográfica, mientras que solo el 41% de los nativos acceden a esta herramienta; finalmente, el 46% de los inmigrantes digitales tienen acceso a las video cámaras, pero, en contraste, solo el 21% de los nativos hacen uso de estas.

Un asunto es la accesibilidad tecnológica, pero otro muy distinto son las preferencias y los mayores usos tecnológicos por parte de nativos e inmigrantes digitales. A partir de la encuesta pudo evidenciarse que los nativos digitales tienen una preferencia particular por el teléfono móvil (63%), seguido del uso del computador de mesa (40%) y el computador portátil (34%); mientras que los inmigrantes tienen una inclinación por el computador portátil (79%) seguido por el teléfono móvil (67%) y la cámara fotográfica (67%).

**Figura 5. Preferencias y Mayores usos Tecnológicos Estudiantes**



**Figura 6. Preferencias y Mayores usos Tecnológicos de los docentes**



Se evidencia en la figura 5 y 6 que tanto los nativos como los inmigrantes digitales convergen en su preferencia por los teléfonos móviles, sin embargo, hay un claro distanciamiento en el uso y preferencia de las demás herramientas tecnológicas, lo que comprueba la brecha existente entre estas dos partes con relación al uso y apropiación de las TIC.

De igual modo, con relación a la categoría de comunicación, se constata grandes diferencias en los usos más frecuentes de los móviles, los medios tecnológicos más usados para la comunicación, las preferencias en redes sociales y formas de comunicación virtual y presencial:

**Tabla 2. Contraste comunicación entre nativos e inmigrantes digitales.**

VARIABLE	COMUNICACIÓN		
	ESTUDIANTES	DOCENTES	%
<b>Móvil -Usos más frecuentes</b>	Chatear con los amigos	Comunicarse telefónicamente	40% - 83%
<b>Medios tecnológicos más utilizados</b>	Chat (WhatsApp, Facebook, Telegram, etc.) Redes Sociales	Correo electrónico Teléfono Móvil	(66%, 34%) – (58%- 50%)
<b>Preferencias en redes sociales o chats</b>	Facebook WhatsApp	Facebook WhatsApp	(86%-,61%)- (54%- 46%)
<b>Presencial o Virtual</b>	Eligen la combinación de comunicación virtual y presencial	Eligen el tipo de comunicación dependiendo de las circunstancias	Sólo el 10% de los estudiantes eligieron virtual solamente y ningún docente eligió Virtual.

En la Tabla N°2 se evidencia que los estudiantes utilizan el móvil generalmente para chatear con amigos, mientras que los docentes lo utilizan para realización de llamadas telefónicas; de igual modo, se evidencia que los medios más utilizados por los estudiantes son las redes sociales, mientras que los docentes prefieren utilizar el correo electrónico.

Llama la atención que el 10% de los estudiantes admite o legitima exclusivamente la comunicación virtual, rezagando totalmente la comunicación presencial, posición

controvertida por los docentes quienes en un 0% apoyan la comunicación virtual de manera exclusiva.

Así mismo, se indagó con relación a los usos que tanto docentes como estudiantes les dan al internet:

**Tabla 3. Contraste uso internet entre nativos e inmigrantes digitales**

INTERNET			
VARIABLE	ESTUDIANTES	DOCENTES	%
Conectividad	Wifi – Casa	Plan de internet - Casa	82% - 96%
Propósitos de Usos	Redes Sociales	Revisar el correo Buscar temas de su área	62% - (50%, 42%)
Tiempos de Uso	Utilizan internet todos los días. Navegan más de 4 horas	utilizan el internet todos los días. Navegan entre 2 y 4 horas	(68%- 38%) -(67- 42%)
Lugares de preferencia para la conectividad	Casa	Casa	71%-75%
Posturas	Algunas veces Indispensable para las relaciones sociales	Algunas veces Indispensable para las relaciones sociales	40%-54%

En la Tabla N°3 Se evidencia que generalmente los estudiantes hacen uso del internet para navegar en sus redes sociales por más de 4 horas, y, se conectan desde sus casas o hacen uso de redes wifi libres. Por el contrario, los docentes utilizan el internet para revisar correo y buscar temas para sus clases, en un tiempo estimado de 2 a 4 horas y generalmente tiene plan de datos e internet en su hogar.

Respecto a los video juegos de videos, se encuentra que los estudiantes tienen mayor acceso a diversas plataformas lo que le permite no solo aumentar su tiempo sino reafirmar su propósito de uso. (Ver Tabla 4)

Tabla 4. Contraste uso de video juegos entre nativos e inmigrantes digitales.

VIDEO JUEGOS			
VARIABLE	ESTUDIANTES	DOCENTES	%
Uso Propósitos de	Diversión	Sin Dato	59%
Uso Plataformas de Preferencia	Diversas plataformas	Consolas de video juego y computador de escritorio	Equitativo – 4%
Uso Tiempos de	Pocas Veces	Casi Nunca	39% - 71%
Uso Lugares de	Casa	Sin Dato	76%
Uso Formas de	Con Pares de forma presencial. Online	Sin dato	44%, 12%-

Dentro de los datos más relevantes se encuentran que los docentes casi nunca ocupan parte de su tiempo en juegos de videos, mientras que los estudiantes ocupan poco tiempo, manifiestan compartir con sus amigos en este proceso, contar con diversas consolas y hacer uso de las mismas por diversión.

Tabla 5. Apropiación tecnológica en Educación Artística - ESTUDIANTES

Apropiación tecnológica en Educación Artística - Estudiantes			
Móvil en el aula – Posición frente a su uso y utilidad	Preferencias en disciplinas artísticas	Preferencias en medios artísticos	Preferencias en mediaciones pedagógicas en educación artística
1. Útil 2. Distractor (Debe ser prohibido en clase) 3. Sólo para efectos comunicativos	1. Dibujo y Pintura 2. Fotografía 3. Música electrónica 4. Diseño gráfico Teatro y Cine 5. Animación Fotográfica	1. Dibujar y Pintar con pigmentos físicos 2. Aplicaciones digitales. 3. Disfrutan dibujar y pintar tanto con materiales físicos como digitales	Inclusión en el manejo de herramientas tecnológicas relacionados con la fotografía y el vídeo.
1. 37% 2. 24% 3. 34%	1. 49% 2. 46% 3. 41% 4. 39% 5. 32%	1. 37% 2. 15% 3. 14%	70%

Con relación a la apropiación tecnológica en Educación Artística, los estudiantes consideran que el uso del móvil en el aula de clase es útil, así mismo, estos individuos demuestran tener preferencias por el dibujo y la pintura con pigmentos físicos y, el 70% está de acuerdo con la inclusión en el manejo de herramientas tecnológicas relacionados con la fotografía y el vídeo. (Ver tabla 5)

**Tabla 6. Apropiación tecnológica en Educación Artística - Docentes**

Apropiación tecnológica en educación artística - Docentes			
Posturas de los maestros frente a posibilidades pedagógicas- pensamiento crítico y creativo.	1. Herramientas que aportan al desarrollo del pensamiento creativo y crítico de los estudiantes.	1.	100%
	2. Necesarias para el desarrollo formativo y la sensibilidad artística del estudiante	2.	88%
Utilización de Redes Sociales en E. A	Como medio comunicativo		50%
Utilización del teléfono móvil	Aprovechamiento para que los estudiantes desarrollen temas relacionados con arte		75%
Aparatos tecnológicos más utilizados	1. La cámara fotográfica	1.	75%
	2. El computador Personal	2.	71%
	3. Proyector	3.	71%
Tecnologías artísticas visuales más trabajadas	1. Fotografía	1.	75%
	2. Video	2.	54%
	3. Animación Fotográfica	3.	54%
Preferencia en materiales y medios para la enseñanza de las artes	1. Combinar tanto Materiales físicos como digitales.	1.	79%
	2. Fortalecer el área de educación artística visitando páginas culturales de educación artística que puedan aportar en propuestas pedagógicas	2.	71%
	3. Diseñar páginas o blogs que permitan acompañar los procesos pedagógicos	3.	54%

Con relación a la apropiación tecnológica en Educación Artística, la mayoría de los docentes prefieren combinar tanto materiales físicos como digitales; el 75% de estos manifiestan que el teléfono móvil sirve para que los estudiantes desarrollen temas relacionados con arte y, el 50% de los encuestados afirman que las redes sociales pueden ser concebidas como un medio comunicativo. Dentro de las tecnologías artísticas más trabajadas se encuentra la cámara fotográfica. (Ver Tabla 6)

La aplicación de los instrumentos de investigación permitió constatar no solo las diferencias entre los nativos y los inmigrantes digitales en términos de uso, apropiación y preferencias en las herramientas y medios tecnológicos, sino que abre el cuestionamiento de como la educación artística contribuye al desarrollo de pensamiento crítico.

Las TIC son indudablemente una herramienta fundamental para la construcción de conocimiento, así mismo es un elemento fundamental para cerrar las brechas sociales e incluso económicas, porque a mayor nivel de educación mayor nivel de competitividad y la educación, y este mayor nivel precisamente, se ve impulsado por las TIC.

Es importante que cuando las instituciones educativas del municipio de Itagüí incorporen las TIC en el área de educación artística, modifique de igual modo los formatos de entrega de contenido tradicional, esto implica un cambio en los procesos pedagógicos, en donde tiende a desaparecer la bancarización de la educación y aparece una educación horizontal, en donde los docentes y los educandos es tan inmersos en un espectro de interactividad y colaboración.

Así mismo se hace necesario que los docentes análogos o inmigrantes digitales se capaciten no solo en el uso de las TIC, sino que de manera profunda intenten identificar e interpretar como estas nuevas tecnologías inciden en el proceso de aprendizaje de sus educandos y así mismo, en el desarrollo de su pensamiento crítico y reflexivo; para, de este modo impulsar acciones que favorezcan los procesos de integración y la utilización efectiva de los medios ofrecidos por las TIC.

### **3.2 Relaciones entre educación artística con TIC y pensamiento crítico**

La educación artística con inclusión de TIC para el desarrollo de un pensamiento crítico es bordada desde una perspectiva crítica, ahondando en los conceptos pedagógicos de la pedagogía crítica con sus principales exponentes como Giroux, MacLaren, Freirer, quienes apuestan por una comunicación dialógica entre educador y educando, siendo este segundo quien podrá navegar en las fronteras de la información otorgadas por el docente y ahora por

la hiperinformación proporcionada por los medios masivos de comunicación y las tecnologías de la información. Este educando que nace en los sofismas de la sociedad de la comunicación y participación, tendrá que ir construyendo su habilidad para limpiar y reciclar lo necesario en la construcción de un conocimiento propio y no propio pero amparado en sus reflexiones y pautas de valores personales.

En ese proceso el docente juega un papel crucial y dependerá a su vez de las relaciones que ha establecido en la cibercultura; Según Zafra (2010) citado por Saura A. (2012) "en el uso de TIC hay que superar barreras de mentalidad, hay que insistir en el aprendizaje colaborativo. cuando se aprende a compartir se pueden hacer cosas muy importantes" (p. 83). Si bien, las personas pueden aprender solas, "deben estar preparadas para el gran cambio en sus dobles entornos reales y virtuales" Saura A. (2012, p. 83)

**Tabla 7. Pensamiento Crítico**



El pensamiento crítico es el resultado de la pedagogía crítica, el cual, a su vez, incentiva que la sociedad sea participativa mediante procesos de comunicación y, la formación de propuestas metodológicas relacionadas con la educación artística en el marco de las TIC. Precisamente en este proceso influye de manera relevante, el papel de los docentes en la apropiación de estas nuevas tecnologías, los cuales pueden tomar una postura de resistencia o de transformación con respecto al tema.

### **3.3 Aportes de la educación artística con TIC al pensamiento crítico desde la Perspectiva de los docentes y estudiantes - E@ y PC**

Tanto las instituciones de educación como los docentes se enfrentan al reto de reestructurar los ambientes educativos tradicionales, en donde generalmente, la educación es jerárquica y mecanicista, transformándolos en ambientes enriquecidos por las TIC, los cuales permiten mayor interactividad y la ejecución de actividades colaborativas para la generación de conocimiento. Este es un proceso gradual que depende del comportamiento de diversas variables entre ellas: los contenidos tecnológicos, la posición de los docentes en los procesos de convergencia y el apoyo institucional y, la voluntad estatal.

Como se ha venido manifestando a lo largo de la presente investigación, la educación artística con TIC ha ido apoyando este proceso de transformación, contribuyendo al tiempo, al desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes e incentivando el cambio de paradigmas por parte de los docentes que por cuestiones meramente generacionales aun no comprenden totalmente el alcance de las TIC en la educación.

Para comprobar los verdaderos aportes de la educación artística con TIC al pensamiento crítico, se efectuó una entrevista dirigida a docentes y estudiantes, en donde se indagó acerca de su perspectiva entorno a tema de la E@ y el P.C.

### 3.3.1 Percepción de los docentes

Cuando se preguntó a los docentes acerca de su posición con relación a las TIC en la educación artística, algunos de estos respondieron de manera asertiva, argumentando que las TIC permiten el desarrollo de actitudes abiertas y críticas del ser humano ante la sociedad actual, de igual modo, promueve el aprendizaje continuo y la actualización permanente que requiere el ejercicio de la profesión docente. Sin embargo, hubo algunos docentes que expresaron que las TIC eran una manera de esconderse de la realidad “las personas usan disfraces y máscaras para sentirse desinhibidos, para jugar a vivir otras vidas, para superar complejos o problemas” y que, por tanto, el uso de estas herramientas deberían controlarse dentro del aula de clase, siendo enfocadas al desarrollo del autoconocimiento, de la investigación sobre el entorno, de la comprensión del arte contemporáneo, entre otras prácticas, que contribuyeran efectivamente a la formación del estudiante.

Uno de los docentes manifestó que el gran problema de la educación artística con TIC es que, en ocasiones, cuando se está realizando un trabajo colaborativo, algunos alumnos copian patrones de sus compañeros, por tanto, lo que debería hacerse es fomentar la individualización de la personalidad y de las habilidades del estudiante, impulsándolo a indagar y visualizar las transformaciones que está teniendo el arte, la importancia de las imágenes mediáticas, el empleo de técnicas antiguas y milenarias como los mandalas para la sanación emocional y espiritual, entre muchas otras formas de arte contemporáneas e incluso antiguas que son posibles de concebir y entender a través de las TIC. Puesto, si no se da esta individualización, difícilmente podría promoverse el desarrollo del pensamiento crítico desde esta área de conocimiento.

Ahora bien, otro de los docentes expresa que, sin bien hay alumnos en su aula de clase reconocidos como nativos digitales, también, hay otro tipo de alumnos que por diversos motivos no son apasionados por la tecnología, de hecho, suelen apartarla, por tanto, el docente debe “saber jugar” con esa situación, ya que la clase de artística no debe limitarse exclusivamente al uso de la TIC, pero tampoco debe desconocer los beneficios que estas le brindan al proceso formativo.

Los docentes tienen dificultad a la hora de provocar el pensamiento crítico y creativo en sus alumnos, también en la formación de sus emociones, actitudes y valores, en parte por el sistema educativo actual, el cual ha invertido la relación medios - fines. Por tanto y, De acuerdo con Calle (2013) es una responsabilidad tanto de la institución educativa como de los docentes “formar pensadores críticos, que puedan aportar todas sus habilidades a los procesos sociales, a la autoformación, a la solución de conflictos y toma de decisiones; donde el sujeto, haga parte activa de la sociedad, donde se identifique como un ciudadano autónomo y participativo.” (p. 1)

El pensamiento crítico impartido desde el área de educación artística, permite a los estudiantes ir más allá de un mundo dado, tener la posibilidad de cuestionar, de proponer, de inquietarse frente a ciertos esquemas y estructuras de poder que subyacen en el mundo.

Volviendo al tema de la educación artística con TIC, surge otra postura, uno de los docentes deja en claro que, el exceso de recursos suele repercutir negativamente en el proceso de la creación, por el contrario, la falta de recursos agudiza el ingenio; este docente se cuestiona acerca de cuantas herramientas tecnológicas son necesarias para el desarrollo de la competencia cultural y artística. Esta posición es totalmente válida, no obstante, no se debe olvidar que, la educación está viviendo un proceso de innovación disruptiva que, con apoyo de las plataformas digitales, seguirá revolucionando la manera de aprender en las aulas y, así mismo, de gestionar los recursos.

La educación artística con TIC puede aportar el desarrollo del pensamiento crítico, en la medida que, por ejemplo, se pueda discutir en clase un acontecimiento de actualidad, por ejemplo, como la sequía de Casanare, los alumnos pueden dar su punto de vista, controvertir opiniones, refutar o apoyar ideas de sus compañeros y a raíz de esto desarrollar tanto su capacidad de análisis como de criticidad. Sin embargo, cuando se evalúa el verdadero uso que algunos estudiantes le dan a las TIC, puede evidenciarse que el alumno está realmente incomunicado, en medio de tanta comunicación, en ocasiones este tiene tantos amigos virtuales que reduce sus vínculos reales, lo que es altamente negativo pues, por ejemplo,

cuando el joven tiene un problema este generalmente se siente ensimismado, encerrando, triste, pero en su mundo virtual, puede pretender llevar una vida distinta, repleta de felicidad; aquí se crea una “dualidad mental” que lleva al joven a desarrollar una serie de conductas, las cuales pueden afectar su vida social de manera inconmensurable.

Otra de las posturas que surgen de la entrevista es que, para algunos docentes lastimosamente la educación artística sigue siendo una materia de relleno en las instituciones, lo que hace que se siga mirando al artista como un ser marginal; en contraste con Europa en donde las artes y los docentes de artística son privilegiados y las artes son catalogadas como las primeras, por encima incluso de las ciencias exactas. En el ámbito educativo local oficial los espacios para desarrollar las capacidades artísticas, desde la docencia, desde la pedagogía son reducidos; no existen elementos didácticos o espacios físicos adecuados para el desarrollo de técnicas artísticas, lo que obliga al docente a ser prestidigitador, ingeniárselas como pueda para enseñar. Si se le resta importancia a la educación artística, entonces ¿cómo incorporar de manera efectiva las TIC en esta área de conocimiento?

Desde la perspectiva docente otras de las limitaciones de la incorporación de las TIC en la educación artística para el desarrollo del pensamiento crítico es la facilidad que ofrecen estas herramientas tecnológicas para el copiado y pegado de la información. Si el estudiante solo se preocupa por parafrasear e incluso copiar textual un fragmento de un texto en el cual se condensan las ideas propias de un autor, sin siquiera preocuparse por analizar el contenido, se está inhibiendo de manera incluso inconsciente su capacidad de abstracción, de síntesis y así mismo, su pensamiento crítico. En este último caso, el papel del docente es el de insistir y no desistir, pues el copiado y pegado sin medida esta condensado en el manual de convivencia y en la ley como fraude.

Así mismo, algunos docentes del área de artística, expresan que los usos sin control de las TIC perjudican el aspecto motriz del estudiante, puesto que se limita el movimiento a una postura estática para sostener, por ejemplo, el celular. Esto a la larga puede causar problemas vertebrales, síndrome del túnel carpiano y, una inhabilidad por parte de los estudiantes de

utilizar sus manos de la manera adecuada para elaborar arte a partir de sus manos, porque se desestimula la motricidad fina.

Finalmente, el mal manejo que se está haciendo de las TIC en el área de educación artística está llevando a que los procesos de enseñanza-aprendizaje no se desarrollen de la manera adecuada, los estudiantes tienden a dispersarse y distraerse mucho con el celular, entran a redes a ojear contenidos, escuchan música, chatean con sus amigos virtuales; los docentes están de acuerdo en afirmar que, cada actividad tiene su tiempo de ejecución, no puede olvidarse que se está frente a un asignatura y en un horario destinado a aprender, a seguir las instrucciones y las guías del maestro.

### **3.3.2 Percepción de los estudiantes**

Al efectuar la entrevista a los estudiantes, pudo evidenciarse que estos poseen una postura mucho más abierta entorno a la incorporación de las TIC en el área de educación artística.

Algunos estudiantes están de acuerdo en afirmar que, el área artística puede ayudar a que las personas sean más críticas y, más aún si esta área está apoyada por las TIC, por ejemplo, las TIC permiten sin limitaciones de espacio o tiempo conocer obras de arte a nivel mundial, contrastar las distintas pinturas, tratar de interpretar lo que los artistas querían plasmar en sus creaciones; esto facilita que los estudiantes desarrollen también un sentido crítico y puedan dar su punto de vista entorno a determinada obra.

Cuando se indagó a los estudiantes acerca de las implicaciones negativas que la tecnología traía para el aprendizaje, algunos estudiantes respondieron que, lo importante es no caer en facilismo y hacer uso de las herramientas tecnológicas de la manera adecuada, controlando los tiempos de conexión. Al parecer los estudiantes son conscientes de que la tecnología es un elemento agregado a la educación, es tal su importancia por este tema que, incluso destacan que las TIC no se han incorporado de la manera adecuada a los lineamientos pedagógicos de la institución, puesto que desconocen que haya habido capacitaciones entre

docentes y estudiantes para, por ejemplo, la definición de las herramientas tecnológicas que utilizaran en el aula de clase y el objetivo de las mismas.

Por lo anterior, los estudiantes resaltan que si bien, es positivo la inversión que el estado está haciendo en dotar a las instituciones de equipamientos tecnológicos, si bien es positiva en el sentido que ayuda a la promoción de clases didácticas, tal vez se estén desconociendo las verdaderas necesidades que tiene las instituciones en temas como infraestructura. Así mismo, uno de los estudiantes participantes en la entrevista, expresó que la dotación de equipos tecnológicos era una estrategia del Estado para lucrarse, puesto que, con los libros talvez las entidades oficiales no captarían el mismo nivel de utilidades que con computadores. Esta última es una mirada crítica, muy válida, que muestra que los estudiantes son seres pensantes, capaces de cuestionar aspectos políticos, sociales económicos, etc. que se suscita en su cotidianidad.

Ahora bien, cuando se les preguntó a los estudiantes si preferían utilizar la tecnología para hacer arte o los medios físicos, las respuestas estuvieron divididas, llegando a la conclusión de que se deben articular las técnicas tradicionales y las técnicas contemporáneas y tecnológicas a la hora de hacer arte, incentivar la creatividad y producir nuevos contenidos y propuestas artísticas. Es claro que a los estudiantes les agrada la variedad de recursos y, que reflexionan en que, si bien es interesante trabajar con dispositivos, lo es mucho más cuando combinan materiales físicos con estas herramientas tecnológicas.

Según los estudiantes, dentro de las TIC que se han incorporado en el área de artística las que más disfrutan son los celulares y las cámaras, porque estas le permiten tener una libre expresión y, permiten que el estudiante no este exclusivamente supeditado a rígidos Instructivos. Los estudiantes resaltan que el uso del internet y de aparatos tecnológicos les ha permitido fortalecer los niveles de creatividad y de reflexión que tienen entorno al mundo, porque les ha permitido ampliar su cosmovisión; sin embargo, una de las estudiantes opina que el uso del internet ha cuadrículado la mente humana, puesto que ya no hay cabida para un pensamiento individual crítico, sino que en la red generalmente se tratan de contenidos comunes en donde todos se inclinan a pensar lo mismo o, dado el caso a aprobar o no sin

argumentos un suceso específico.

Lo anterior, en parte puede ser cierto y, lastimosamente el problema radica en la académica, puesto que los modelos de educación tienden a ser jerárquicos y bancarizados, impulsando a los estudiantes a legitimar la información que rescatan del medio; así pues, como un joven llega a la red y al encontrarse con un postulado o con ideas superpuestas en un blog, difícilmente se va tomar la tarea de triangular la información y comprobar si esta es verídica. Como lo afirma la estudiante:

Ya nos muestran todo tan claro y tan realizado que ya no hay un ejercicio con el que uno no se impacta con nada, ya todo es tan normal y tan realizado que ya uno no piensa por sí mismo, ya uno afirma lo que está ahí mas no se asombra. (Entrevista estudiante, 2016)

Lo que es claro, es que el arte permite a los estudiantes transmitir sus sentimientos, mirar de una manera objetiva la realidad social, crear y demostrar las habilidades que posee y en ese proceso, las TIC pueden ser un gran aliado, por ejemplo, el video y la fotografía permite a las personas acercarse mucho más a la realidad; las redes sociales permiten compartir contenido, la visita de páginas web culturales o museos 3D posicionados en otro país, abre inmensas posibilidades al estudiante para reforzar sus conocimientos.

Las TIC en el arte, si se manejan de la manera adecuada, sin excesos, con control y focalizadas, promueven el contacto cultural y con ello, la oportunidad de que las personas sean críticas. Podría pensarse que, entre más contacto se tenga con las personas de otras regiones, más posibilidades tiene el individuo de adquirir conciencia de lo que hay en el mundo del arte y de enriquecerse. De ahí la importancia de saber qué relaciones interpersonales se establecen a través de la web y que tipo de contenido se está buscando y compartiendo.

### **3.4 Reflexiones pedagógicas de los docentes alrededor de la incorporación de las TIC en el área de educación artística.**

De acuerdo con Marcellán (2010) en los últimos años, la educación artística se ha ido modificando considerablemente a partir de una nueva epistemología que, en las ciencias humanas y sociales, dio lugar a la aparición de los estudios culturales, visuales y la pedagogía crítica, facilitando un conjunto de oportunidades para la revisión de este ámbito educativo. Según el autor, “estas posiciones reconocen las nuevas formas de mirar y estudiar que aportan los estudios visuales, o los estudios de cultura visual, y todo ello repercute en los criterios de selección del objeto de estudio, además propician una reconsideración de las prácticas educativas.” (Marcellán, 2010, p. 1)

El problema radica en que algunos estudiantes desconocen de la riqueza visual proporcionada por los medios como el internet o las redes sociales, al estudiante contemporáneo le cuesta mucho resignificar una imagen y su mirada quizás es un poco vacía y volátil. Esto puede entenderse como resultado de la hiperinformación existente en el medio, por ejemplo, el estudiante está buscando información sobre la revolución francesa, pero de un momento a otro se incorpora en una red social y, posteriormente empieza a observar una imagen viral que circula en la internet y a compartirla, olvidando totalmente cuál era su principal objetivo de conexión, procrastinando y dejando sus obligaciones académicas para última hora.

Algunos docentes han querido motivar a los estudiantes en un uso sano de las TIC, por ejemplo, creando grupos de Facebook en donde se consiguen las actividades a realizar y se suban los trabajos que se realizaron en la clase para que todos los compañeros tengan la posibilidad de visualizarlos.

Para la mayoría de los docentes, las tecnologías de la información y la comunicación le han permitido fortalecer estrategias metodológicas indispensables la labor pedagógica, más aún a partir de estrategias locales, en donde tanto la administración municipal, rectoral y los docentes intervienen en la ejecución de una propuesta direccionada a que los estudiantes

tengan acceso a las TIC y hagan uso de estas en aras de aumentar su conocimiento e incentivar su creatividad.

Las TIC en el área de artística, motivan el desarrollo de relaciones horizontales entre los docentes y los estudiantes, fortaleciéndose el trabajo en equipo y la convergencia de saberes, gustos, talentos, habilidades y capacidades. Los docentes tienen un papel primigenio en la articulación de las TIC a las clases de educación artística y para ello, es preciso que adopten una postura crítica, reflexiva y analítica entorno a estos procesos, pensando en el futuro, pero, sin soltar el pasado, es decir, los inmigrantes digitales no pueden dejar a un lado las técnicas artísticas que han sido concebidas desde los albores de la humanidad y enfocarse exclusivamente en el uso de las tecnologías modernas, no pueden dejar de lado las técnicas de pintura, de dibujo, la manera visual en la cual se puede interpretar el arte en las culturas aborígenes, el arte en las calles de la ciudad.

En la actualidad diversos softwares son utilizados por los docentes del área de educación artística, entre ellos los programas de animación digital como scratch, programas para hacer mandalas online como web city, movie maker en el caso de la realización de videos, aplicaciones web, entre otros medios que posibilitan la creación artística y que motivan inconmensurablemente al nativo digital.

Ahora bien, la incorporación de las TIC en el área de educación artística, tiene algunas limitaciones que impiden que las acciones pedagógicas se desarrollen de forma integral, una de estas limitaciones es el espacio físico, los computadores, las sillas, el video beam, las mesas, todas están en un lugar extremadamente reducido; otra limitación es que no todos los estudiantes tiene acceso a herramientas TIC porque las aulas no están totalmente dotadas y porque, por ejemplo, estos estudiantes no tiene los recursos económicos para conseguir una cámara o un Smartphone.

Las citadas limitaciones pueden ser sopesadas a partir de la intervención estatal, de la voluntad política de la administración y de las instituciones educativas oficiales, pero así mismo, de la participación activa de la comunidad educativa, tanto docentes como

estudiantes y padres de familia deben luchar por obtener los espacios idóneos para la educación artística, no sin antes resaltar el valor del arte como eje integrador de disciplinas y como parte fundamental para la estructuración del pensamiento crítico.

#### 4. Conclusiones

La presente investigación permitió constatar las perspectivas de los docentes (inmigrantes digitales) y estudiantes (nativos digitales) entorno al papel de las TIC en el área de educación artística y su influencia en el desarrollo del pensamiento crítico.

Al desarrollar el estudio se encontraron diversas experiencias a nivel Hispanoamérica en los últimos 5 años, en torno a las propuestas curriculares con incorporación de las TIC en el área de Educación Artística, entre ellas quizás la más importante es la E@ educación artística web 3.0 implementada en España, la cual es una herramienta que ha facilitado el desarrollo de actitudes abiertas y el desarrollo del pensamiento de los estudiantes a través de vínculos colaborativos.

En términos generales pudo evidenciarse que los inmigrantes digitales están abiertos a utilizar las distintas herramientas e instrumentos TIC con la finalidad de afianzar el proceso de enseñanza- aprendizaje; no obstante, algunos docentes argumentan que se debe tener un control de estos medios para que el nativo digital no se aleje del verdadero propósito del curso y pueda desarrollar su pensamiento crítico y creatividad, con plena consciencia de sus habilidades, talentos y recursos.

Otras de las perspectivas de los docentes del Municipio de Itagüí, con relación a los aportes que hace la incorporación de las TIC en el área de educación artística a los procesos asociados al desarrollo de pensamiento crítico, es que la virtualidad sin control, puede crear en los estudiantes vacíos internos, al verse estos inmersos en un mundo irreal, alejados de sus familiares y amigos. De igual modo, los docentes opinan que las TIC, específicamente el internet ha fomentado la cultura del “copie y pegue”, lo cual inhibe el desarrollo del pensamiento crítico de los educandos.

Se evidencia, que una de las estrategias de las inmigrantes digitales para la incorporación efectiva de las TIC a la educación artística es no “olvidar su pasado” es decir,

no apartar del desarrollo del curso las técnicas artísticas tradicionales, sino apoyarlas a partir de la utilización de herramientas tecnológicas.

Así mismo, se observó que los nativos digitales, legitiman el uso de la tecnología en el aula de clase, reconociendo la importancia de no exceder los límites del uso y acceso de la misma; de hecho, algunos de los nativos digitales que participaron en el estudio aseguran que el uso abusivo del internet inhibe su capacidad de razonar, además, que homogenizan las perspectivas que se puede tener sobre un tema, porque si bien hay mucha información en la web esta puede tornarse a ser repetitiva e incuestionada, lo que limita de igual forma, el desarrollo del pensamiento crítico.

Es claro que las TIC permiten al individuo obtener información y relacionarse con el medio sin limitaciones de tiempo o espacio, lo que lleva al estudiante y, también al docente a configurar su propia cosmovisión, desde una postura holística. Por tanto, se concluye que la incorporación de las TIC en el área de educación artística no solo motiva a los estudiantes a explotar su creatividad, sino que incentiva los procesos asociados al pensamiento crítico y con ello, a resignificar la importancia del arte como pilar fundamental del conocimiento humano.

Finalmente, una de las reflexiones pedagógicas que hacen los docentes alrededor de la incorporación de las TIC en el área de educación artística, es que, en la actualidad, las TIC son un gran apoyo pedagógico, en la medida de que el estudiante sepa utilizarlas de la manera adecuada y, separe sus espacios de ocio de sus labores académicas.

### Referencias

- Alvarado, M., Martí, J. y Freire, P.: (2007). Aproximaciones para una lectura de la pedagogía crítica. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 9(1), 1-19. Recuperado de: <https://goo.gl/HBp80n>
- Giráldez, A., & Abad, J. (2009). Medios, recursos y tecnologías de la educación artística. En L. Jiménez, I. Aguirre, & L. Pimentel, *Educación artística, cultura y ciudadanía* (págs. 137-144). Madrid: Santillana. Recuperado <https://goo.gl/k1HEPJ>
- Barragán, J. M. (1995) Para comprender la educación artística en el marco de una fundamentación crítica de la educación y el curriculum. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*, 24 39-63. Recuperado de: <https://goo.gl/WtLNfA>
- Berners-Lee, T., Fischetti, M. (1999) *Weaving the Web: The Original Design and Ultimate Destiny of the World Wide Web by Its Inventor*. San Francisco: Harper
- Borjas, B; Ortiz, M; (2008). La Investigación Acción Participativa: aporte de Fals Borda a la educación popular. *Espacio Abierto*, 17, 615-627. Recuperado de <https://goo.gl/pYJMFd>
- Buckingham, D. (2008). *Más allá de la tecnología, aprendizaje infantil en la era de la cultura digital*. Buenos Aires: Manantial.
- Cadavid, S. (2010). *Educación Artística y vida cotidiana. Implementación de las TIC como mediadoras de las estéticas cotidianas en el contexto educativo artístico. (Tesis de pregrado)* Medellín, Universidad San Buenaventura, Facultad de Educación.
- Calle, G. (2013) La evaluación de las habilidades del pensamiento crítico asociadas a la escritura digital. *Revista Virtual UCN*, 40, 68-83 Recuperado de: <https://goo.gl/dUKhDh>
- Calvo, M. J. (2009). Las Nuevas Tecnologías como recurso del educador artístico. *Revista Innovación y experiencias Educativas*, 25, 1-9. Recuperado de: <https://goo.gl/S7ZAgs>
- Capasso, V y Jean, M. (2013) Las TIC en las propuestas de Educación Artística. Una reflexión desde la Cultura Visual Contemporánea. *Question*, 1(38), 1-14. Recuperado de: <https://goo.gl/IHukcF>

- Castro Bonilla, J (2006). Experiencias Metodológicas Construidas a partir de la Expresión Artística, del Conocimiento, de las teorías implícitas y de los modelos de pensamiento del docente. *Educación*, 30(1), p 201-215. Recuperado de: <https://goo.gl/Hk1hcQ>
- Choco, A. (2013) propuesta metodológica para integrar las TIC en el currículo de las instituciones educativas de Colombia nivel básica y media. Recuperado de: <https://goo.gl/YWCKZ7>
- Colombia. Ministerio de Educación Nacional (2010). *Orientaciones Pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media*. Recuperado de <https://goo.gl/iYJwJK>
- Colombia. Ministerio de educación Nacional (2007). *Plan Nacional de Educación Artística*. Recuperado de <https://goo.gl/kUX1Fx>
- Corredor, M. (2012). Chicos Fotógrafos de Cazucá: Aportes de la Práctica Artística al Campo de la Investigación Acción Participativa. *Pensamiento, palabra y obra*, 7, 108-123  
Recuperado de: <https://goo.gl/v4Eo3H>
- Escaño, C. (2010). Hacia una Educación artística 4.0. *Arte, Individuo y Sociedad*, 22(1), 135-144. Recuperado de <https://goo.gl/u62c3c>
- Frega, A. L. (2003). *Arte, Música, Educación e interdisciplinariedad. Algunos resultados de una investigación en curso*. Recuperado de <https://goo.gl/8qAQ8H>
- Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. Montevideo: Tierra Nueva
- Gadotti, M. (2002). Los aportes de Paulo Freire a la Pedagogía crítica. *Educación*, 26(2), 51-60. Recuperado de: <https://goo.gl/sCPyUD>
- García, R.M., Escoto, D. y Hernández, F. (2013). Modelo de enseñanza activa de las artes (MENART): Una Experiencia educativa sistémica en la escuela secundaria. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 10, 1-17.  
Recuperado de: <https://goo.gl/ztbjG3>
- Giroux, H. (1990). *Los profesores como intelectuales. Hacia una pedagogía crítica del aprendizaje*. Barcelona: Paidós
- González, L. (2006). La pedagogía crítica de Henry A. Giroux. *Revista Electrónica Sinéctica*, 29, 83-87. Recuperado de <https://goo.gl/ySFESU>
- Henríquez Coronel, P. (2012). Cibercultura y jóvenes en América Latina: aproximación a un estado del arte. *Acción Pedagógica*, 22, 6-16. Recuperado de <https://goo.gl/ig7M9s>

- Jiménez, L. Aguirre, I. & Pimentel, L. (2015). *Educación artística: cultura y ciudadanía*. Madrid: Santillana. Recuperado de: <https://goo.gl/ATIXe6>
- Lechuga, A. (2014) *las TIC y la educación artística: una experiencia de investigación educativa*. Recuperado de <https://goo.gl/JFTu1x>
- Levy, P. (1997) *Cibercultura: La cultura de la sociedad digital*. Barcelona: Anthropos
- López, J. C. (2013) *La integración de las Tic en la educación artística* Recuperado de <https://goo.gl/DpVDol>
- Marcellán, I. (2010) consideraciones sobre las imágenes mediáticas en la educación artística: un referente para la educomunicación. *Revista Iberoamericana de Educación*, 52, 81-93. Recuperado de <https://goo.gl/Xnp2uQ>
- Mazo, Y. (2012). *Sistematización sobre el uso de las TIC en la enseñanza de las artes en la primera infancia de la fundación de atención a la niñez. (Tesis de pregrado)*. Medellín. Universidad San Buenaventura, Facultad de Educación
- Mollá, G. (1994). Modelo didáctico de investigación para la educación artística. *Arte, Individuo y Sociedad*, 6, 77-85. Recuperado de <https://goo.gl/D94TCV>
- Muñoz, C. (2011) El derecho, el deseo. *A parte Rei*, 75, 1-13. Recuperado de <https://goo.gl/GEiNii>
- Orozco, J. (2011). *Didáctica de la Educación Artística en la Universidad Pedagógica Nacional en el programa de Licenciatura en Artes Visuales, 2005 al 2010. (Tesis de pregrado)*. Medellín. Corporación Universitaria Minuto de Dios, Facultad de Educación. Recuperado de <https://goo.gl/EwGH7F>
- Peiró, J. (2012). *La creación de la imagen artística con medios digitales en primaria. (Tesis de pregrado)*. Segovia. Universidad de Valladolid, Departamento de Educación Artística. Recuperado de <https://goo.gl/YwzHUs>
- Piscitelli, A; (2006). Nativos e inmigrantes digitales. ¿Brecha generacional, brecha cognitiva, o las dos juntas y más aún? *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 11(28), 179-185. Recuperado de <https://goo.gl/RFofVX>
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6. Recuperado de <https://goo.gl/y0lh6t>
- Ramírez, R. (2008). La pedagogía crítica. Una manera ética de generar procesos educativos. *Revista Segunda Época*, 28, 108-119 Recuperado de <https://goo.gl/unuZIN>

- Restrepo, I. C. (2012) Arte digital y educación artística: emergencia de nuevas prácticas pedagógicas en la ciudad de Medellín. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 36, 104-126. Recuperado de <https://goo.gl/XQkHTy>
- Robert, Y. (1994). *Investigación sobre el estudio de casos. Diseño y métodos*, 5. Londres: Sage
- Roncoroni, U. (2007). *La forma emergente, arte y pedagogía en el medio digital*. Lima: Universidad de Lima.
- Saura, Á. (2011). Innovación educativa con TIC en Educación Artística, Plástica y Visual. Líneas de investigación de casos. Sevilla: MAD
- Saura, Á. (2012). E@: Educación Artística 3.0. *Educación Artística Revista de Investigación*, 3, 77-86. Recuperado de <https://goo.gl/RjKmYR>
- Stake R.E. (1995). *Investigación con estudio de casos*. Madrid: Morata.
- Tejera, C. (2012). Historias con Arte: Una experiencia didáctica de enseñanza-aprendizaje de los fenómenos históricos-artísticos en el bachillerato de artes. *Clío*, 38, 1-13. Recuperado de <https://goo.gl/ATZvGd>
- Universidad de Eafit (2014) *Semillero Universidad de los niños - Plan Digital TESO 2014*. Recuperado de: <https://goo.gl/B9X46A>
- Urresti, M. (2008) *Ciberculturas juveniles*. Buenos Aires: La crujía
- Vargas, G. (1998). La tecnología: estructura del mundo de la vida. *Revista Universidad de Costa Rica*, 36(88-89), 279-286. Recuperado de <https://goo.gl/SNQaw9>
- Verde, Y., Trujillo, T., Cañas, A. & López, T. (2011) Propuesta de estrategia didáctica fundamentada en el aprendizaje basado en problemas para la apreciación de las artes plásticas. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 4, 101-116 Recuperado de <https://goo.gl/VVCEP7>

**Anexos****Anexo A- Formato Entrevista****El papel de las TIC en su incorporación a una propuesta curricular desde una perspectiva crítica en el área de educación artística de básica secundaria de la institución educativa pedro estrada del municipio de Itagüí**

1. ¿Qué piensas de los esfuerzos que está haciendo el gobierno por dotar las aulas de tecnología? ¿Lo consideras necesario?
2. ¿Crees que dotar las aulas con tecnología mejora la calidad educativa? ¿Por qué?
3. Según la experiencia que has tenido en las clases desde diferentes áreas, ¿consideras que marca una gran diferencia un área donde el docente incorporen las TIC a sus clases a una que no? ¿Por qué?
4. ¿Qué TIC se han incorporado en el área de Educación Artística?
5. ¿Te gusta la forma como se han incorporado las TIC en la clase de educación artística?, ¿Qué sugieres para mejorar la utilización de las TIC por parte del docente?
6. ¿Consideras que internet y el uso de aparatos tecnológicos ha permitido fortalecer tus niveles de creatividad y posicionarte como una persona más crítica con tu entorno?
7. ¿Cómo crees que el área de educación artística puede aportarte para ser un individuo más crítico con el entorno?
8. ¿De qué manera sugieres que las TIC en educación artística, puede contribuir en el fortalecimiento de un individuo más crítico con su realidad social?

**Anexo B- Formato encuesta**  
**Docentes de educación artística del municipio de Itagüí**  
**Itagüí, Antioquia. 2014**

La presente encuesta va dirigida a docentes de educación artística del municipio de Itagüí, para obtener información a nivel general sobre las prácticas digitales que predominan en los docentes (inmigrantes digitales) con relación a la cibercultura, tanto en sus relaciones sociales como en sus prácticas pedagógicas. Se espera que respondan de la manera más sincera, seleccionando con una X en una única opción en ÚNICA RESPUESTA, o seleccionando varias opciones en MÚLTIPLE RESPUESTA, si así se requiere.

Es necesario aclarar que la información suministrada por las personas participantes será empleada con fines únicamente académicos y se respetará el derecho al anonimato y a la no participación. Así mismo las personas que diligencian esta encuesta no recibirán ningún tipo de remuneración.

Institución Educativa \_\_\_\_\_

Edad: \_\_\_\_

Sexo: Femenino \_ Masculino \_

Título de pregrado obtenido: \_\_\_\_\_

Especialización o Maestría: \_\_\_\_\_

Tiempo de servicio como docente en educación artística:

Estrato: \_\_\_\_

Grados a los que enseña: \_\_\_\_\_

Provisional:      En propiedad:

1. MÚLTIPLE RESPUESTA. ¿Cuáles de los siguientes aparatos tecnológicos tienes, al frente de cada uno describe de qué tipo es?

a. Computador de mesa \_\_\_\_\_

b. Portátil \_\_\_\_\_

c. Teléfono Móvil \_\_\_\_\_

d. Tablet \_\_\_\_\_

- e. Consolas de videos juegos fijas o móviles \_\_\_\_\_  
—
- f. MP3/ \_\_\_\_\_ MP4/  
Ipod \_\_\_\_\_
- g. Cámara fotográfica digital \_\_\_\_\_
- h. Video Cámara \_\_\_\_\_
- i. Algún otro \_\_\_\_\_
- j. Ninguno
2. MÚLTIPLE RESPUESTA. De los medios señalados anteriormente, ¿Cuál es el aparato que más te gusta o el que más utilizas?
- Computador de Mesa
  - Portátil
  - Teléfono Móvil
  - Tablet
  - Consolas de video juegos
  - MP3/ MP4/ Ipod
  - Cámara fotográfica digital
  - Video Cámara
  - Ninguno
  - Otro, ¿Cuál? \_\_\_\_\_
3. De los aparatos anteriores que no poseas, ¿Cuál te gustaría tener? ¿Por qué?
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
4. ¿Dónde están ubicados los siguientes aparatos en tu casa?
- El televisor \_\_\_\_\_
  - La consola de videojuegos \_\_\_\_\_
  - El computador de mesa \_\_\_\_\_
  - Portátil \_\_\_\_\_
5. ÚNICA RESPUESTA ¿Qué uso le das con mayor frecuencia al teléfono móvil?
- Chats
  - Redes Sociales
  - Comunicarme telefónicamente
  - Navegar en la Web
  - No lo utilizo
6. ÚNICA RESPUESTA ¿Qué herramientas tecnológicas utilizas con mayor frecuencia para comunicarte con tus amigos?
- Chat ( watsApp, Facebook, Telegram, etc)
  - Redes Sociales (Facebook, twiter, Instagram...)
  - Correo electrónico
  - Teléfono fijo
  - Teléfono móvil
7. ÚNICA O MÚLTIPLE RESPUESTA. ¿Qué redes sociales o chats prefieres para establecer relaciones con tus amigos o compañeros?
- Facebook

- b. Twitter
  - c. Instagram
  - d. LinkedIn
  - e. YouTube
  - f. WhatsApp
  - g. Line
  - h. Telegram
  - i. Blackberry Messenger
  - j. Otros, ¿Cuáles? \_\_\_\_\_
8. ÚNICA RESPUESTA. ¿Con qué tipo de comunicación te sientes más cómodo, o crees que te posibilita mejor el diálogo?
- a. Comunicación Virtual
  - b. Comunicación Presencial
  - c. Tanto virtual como presencial
  - d. Depende a quien me dirija.
  - e. Elijo el tipo de comunicación dependiendo de las circunstancias como distancia o impedimento físico para hablar de forma directa.
9. ÚNICA RESPUESTA. ¿Tienes el hábito de jugar videojuegos?
- a. Todos los días
  - b. Algunas veces
  - c. Pocas veces
  - d. Nunca
10. ÚNICA RESPUESTA. Si tu respuesta fue positiva. ¿En qué soporte de videojuegos prefieres jugar con mayor frecuencia?
- a. Computador de escritorio
  - b. Consola doméstica-
  - c. Consolas portables (PSP, Nintendo)
  - d. Tablet
  - e. Teléfono Móvil
11. ¿Tienes conexión a internet en tu casa?
- a. Si
  - b. No
12. ÚNICA RESPUESTA. ¿Cada cuánto tiempo utilizas internet?
- a. Todos los días
  - b. Algunos días de la semana
  - c. Pocos días de la semana
  - d. Nunca
13. ÚNICA RESPUESTA ¿En qué lugares utilizas internet con mayor frecuencia?
- a. Casa
  - b. Institución educativa
  - c. Café Internet
  - d. Lugares Públicos
  - e. En todos los lugares estoy conectado(a)
14. ÚNICA RESPUESTA. ¿Para qué utilizas Internet con mayor frecuencia?
- a. Planeación académica
  - b. Redes Sociales.
  - c. Buscar información del tema que dicto
  - d. Revisar el correo
  - e. Otros, cuáles: \_\_\_\_\_

15. ÚNICA RESPUESTA. ¿Cuántas horas al día navegas en internet?

- a. Una hora
- b. Dos horas
- c. Entre dos y tres horas
- d. Más de cuatro horas

16 ¿Cuáles son las aplicaciones de internet que más utilizas para tu área?

---

---

---

---

---

17. ¿Qué páginas de internet recurres con mayor frecuencia para abordar los temas del área de artística con tus estudiantes?

---

---

---

---

---

18. ¿Consideras que las TIC son herramientas didácticas que aportan en el desarrollo del pensamiento creativo y crítico de los estudiantes?

- a. Si
- b. No

¿Por qué? \_\_\_\_\_

19. ÚNICA RESPUESTA. ¿Es indispensable internet para tus relaciones sociales?

- a. Siempre
- b. Algunas veces
- c. Pocas veces
- d. Nunca

20. ÚNICA RESPUESTA. ¿Utilizas las redes sociales como medio comunicativo en el área con tus estudiantes?

- a. Siempre
- b. Algunas Veces
- c. Pocas veces
- d. Nunca

21. ÚNICA RESPUESTA. ¿Cuáles de las siguientes opiniones se acerca más a tu opinión acerca del teléfono móvil al interior del aula?

- a. Es un elemento que distractor para los estudiantes y por eso debe ser prohibido en clase.
- b. Es un elemento útil porque lo aprovecho para que los estudiantes desarrollen los temas propuestos en clase.
- c. Sólo permito que lo utilicen en horas de descanso o cuando hayan acabado de realizar los trabajos en clase.
- d. No lo utilizo para trabajar temas del área, pero tampoco prohíbo su

uso dentro del aula porque no me incomoda y considero que no afecta el desarrollo normal de las clases.

- e. Sólo yo lo utilizo en caso de emergencia y para registrar con la cámara del teléfono evidencias de los trabajos que los estudiantes realizan en clase.

22. ¿Te gusta incorporar las TIC como estrategias didácticas en educación artística?

- a. Siempre
- b. Algunas Veces
- c. Pocas Veces
- d. Nunca

Por qué:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

23. ¿Consideras que las TIC son necesarias para el desarrollo formativo y la sensibilidad artística del estudiante?

- a. Si
- b. No

Por qué:

24. MÚLTIPLE RESPUESTA. De la lista, selecciona las herramientas tecnológicas que más utilizas con tus estudiantes en el desarrollo de las clases:

- a. La cámara fotográfica
- b. Aplicaciones móviles

- c. La Tablet
- d. La videgrabadora
- e. El computador
- f. El teléfono móvil
- g. El proyector
- h. Equipo de sonido
- i. Otras, ¿Cuáles?
- j. Ninguna

25. Múltiple respuesta. ¿Cuáles de los siguientes temas o técnicas has trabajado con los estudiantes?

- a. La fotografía
- b. El video
- c. El video arte
- d. La animación fotográfica
- e. La animación 3D
- f. La ilustración digital con programas como illustrator, Photoshop, corel draw, etc.
- g. El cine
- h. Otro, cuál \_\_\_\_\_
- i. Ninguno

26. ÚNICA RESPUESTA. ¿Qué disfrutas más?

- a. Enseñar con materiales físicos o reales como (pinceles, vinilos, acuarelas, arcilla, etc)
- b. Enseñar con software ( Paint, Photoshop, illustrator, Corel draw)

- c. Combinar tanto materiales físicos como digitales para desarrollar los objetivos del tema.
  - d. Me gustaría incorporar las tecnologías, pero la infraestructura de la Institución no me lo permite.
27. Selecciona el perfil del docente que más se ajusta a tus características:
- a. Un docente con alta experiencia en la enseñanza de las artes, de corte tradicional, que no requiere de las TIC para desarrollar los objetivos de la clase.
  - b. Un docente con alta experiencia en la enseñanza de las artes, que utiliza en gran porcentaje diferentes medios asociados a las TIC para desarrollar los temas de clase.
  - c. Un docente que no renuncia a métodos tradicionales para enseñar conceptos artísticos pero que día a día busca la manera de innovar a través del uso de las TIC
  - d. Un docente que se vale de las TIC para enseñar el área porque no posee mucha experiencia en varios campos de las artes.
  - e. Un docente con gran vocación para la enseñanza, con más experiencia en otras áreas del saber que en el campo de la educación artística, que llegó al área por reajustes de horario y que con el tiempo ha aprendido de éste campo del conocimiento.
28. ÚNICA O MÚLTIPLE RESPUESTA. ¿Cómo te gustaría fortalecer el área de educación artística a través de las TIC?
- a. Enseñar sobre el manejo de herramientas tecnológicas como la cámara fotográfica, la cámara de video, programas de edición de fotografía y video, manejo de programas gráficos digitales.
  - b. Fortalecer la comunicación entre docente y estudiante a través de redes sociales o chats.
  - c. Diseñar páginas o Blogs que permitan acompañar a los estudiantes en el desarrollo de los temas.
  - d. Enviar por correo o mensajería los trabajos a realizar o talleres con ayudas didácticas.
  - e. Visitar páginas culturales de educación artística que puedan aportarme en propuestas pedagógicas.

- f. Antes de incorporar las TIC en el aula, se deben fortalecer en el maestro otros elementos pedagógicos más relacionados a la didáctica de las artes.
- g. Las TIC en la educación obedece más a intereses políticos, gobiernos de turno que realmente a una propuesta de cambio en la calidad educativa.
- h. Para poder fortalecer el área a través de las TIC, hace falta capacitación más relacionada al área específica y unos programas mejor articulados de los que propone el municipio en sus diferentes convenios con Instituciones superiores.
- i. Considero que las TIC no son de gran aporte al área de educación artística.
- j. Otra \_\_\_\_\_

---



---



---



---



---



---

- 29. ¿Tienes alguna experiencia pedagógica exitosa en el área de educación artística con incorporación de las TIC?
  - a. Si\_
  - b. No\_

31. ¿Tienes alguna página web o blog, donde tengas registrada tu experiencia como docente o evidencias de aula?

Si\_  
No\_

32. Si la respuesta es positiva, puedes compartir tu experiencia registrando tu link \_\_\_\_\_

33. ¿Estarías dispuesto(a) a colaborar en una investigación respondiendo a preguntas específicas en una entrevista?

.sobre que se adelanta en la “El papel de las TIC en la formulación de una propuesta curricular, soportada en una perspectiva crítica, para el área de E.A. de básica secundaria de la I.E Pedro de Estrada del Municipio de Itagüí” Universidad San Buenaventura. Maestría en Educación.,  
Si\_  
NO\_

30. Si la respuesta fue positiva puedes describirla: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Anexo C- Encuesta Estudiantes**  
**Institución Educativa Pedro Estrada**

Itagüi, Antioquia. 2014

La presente encuesta va dirigida a estudiantes de la Institución Educativa Pedro Estrada, para obtener información a nivel general sobre las características que predominan en los jóvenes (nativos digitales) con relación a la cibercultura. Se garantizará total confiabilidad sobre las respuestas suministradas y sólo se usarán con fines académicos en esta investigación. Se espera que respondan de la manera más sincera, seleccionando una opción en ÚNICA RESPUESTA, o seleccionando varias opciones en MÚLTIPLE RESPUESTA, si así se requiere. Se agradece por los aportes.

Es necesario aclarar que la información suministrada por las personas participantes será empleada con fines únicamente académicos y se respetará el derecho al anonimato y a la no participación. Así mismo las personas que diligencian esta encuesta no recibirán ningún tipo de remuneración.

Edad:

Sexo: Femenino \_ Masculino \_

Grado:

1. MÚLTIPLE RESPUESTA. ¿Cuáles de los siguientes aparatos tecnológicos tienes, al frente de cada uno describe de qué tipo es?

k. Computador de mesa \_\_\_\_\_

l. Portátil \_\_\_\_\_

m. Teléfono Móvil \_\_\_\_\_

n. Tablet \_\_\_\_\_

o. Consolas de videos juegos fijas o móviles \_\_\_\_\_

p. MP3/ MP4/ Ipod \_\_\_\_\_

q. Cámara fotográfica digital \_\_\_\_\_

r. Video Cámara \_\_\_\_\_

s. Algún otro \_\_\_\_\_

t. Ninguno

2. MÚLTIPLE RESPUESTA. De los medios señalados anteriormente, ¿Cuál es

el aparato que más te gusta o el que más utilizas?

- k. Computador de Mesa
- l. Portátil
- m. Teléfono Móvil
- n. Tableta
- o. Consolas de video juegos
- p. MP3/ MP4/ Ipod
- q. Cámara fotográfica digital
- r. Video Cámara
- s. Algún otro
- t. Ninguno

3. De los aparatos anteriores que no poseas, ¿Cuál te gustaría tener? ¿Por qué?

---



---



---

4. ¿Dónde están ubicados los siguientes aparatos en tu casa?

- e. La Televisión \_\_\_\_\_
- f. La consola de videojuegos \_\_\_\_\_
- g. El computador de mesa \_\_\_\_\_
- h. Portátil

5. ÚNICA RESPUESTA. Si cuentas con teléfono móvil. ¿Qué uso le das con mayor frecuencia al teléfono móvil?

- f. Jugar

- g. Chatear con los amigos
- h. Comunicarme telefónicamente con los amigos
- i. Otro uso, ¿Cuál? \_\_\_\_\_

6. ÚNICA RESPUESTA ¿Qué herramientas tecnológicas utilizas con mayor frecuencia para comunicarte con tus amigos?

- f. Chat ( watsApp, Facebook, Telegram, etc)
- g. Rede Sociales (Facebook, twiter, Instagram...)
- h. Correo electrónico
- i. Teléfono fijo
- j. Teléfono móvil

7. ÚNICA O MÚLTIPLE RESPUESTA. ¿Qué redes sociales o chats prefieres para establecer relaciones con tus amigos o compañeros?

- k. Facebook
- l. Twiter
- m. Instagram
- n. Linkedin
- o. You tube
- p. Whatsapp
- q. Line
- r. Telegram
- s. Blackberry Messenger
- t. Otros, ¿Cuáles? \_\_\_\_\_

8. ÚNICA RESPUESTA. ¿Con qué tipo de comunicación te sientes más cómodo, o crees que te posibilita mejor el diálogo?
- Comunicación Virtual
  - Comunicación Presencial
  - Tanto virtual como presencial
  - Elijo el tipo de comunicación dependiendo de las circunstancias como distancia o impedimento físico para hablar de forma directa.
9. ÚNICA RESPUESTA. ¿Tienes el hábito de jugar videojuegos?
- Todos los días
  - Algunas veces
  - Pocas Veces
  - Nunca
10. ÚNICA RESPUESTA. Si tu respuesta fue positiva. ¿En qué soporte de videojuegos juegas más?
- Computador de escritorio
  - Consola doméstica-
  - Consolas portables (PSP, Nintendo)
  - Dispositivos móviles (Tablet, Teléfono Móvil)
11. ÚNICA RESPUESTA. ¿Cuántas horas inviertes al día jugando videojuegos?
- Una hora
  - Dos Horas
  - De tres a cuatro horas
  - Más de cuatro horas.
12. ÚNICA RESPUESTA. ¿Dónde acostumbras jugar a los videojuegos?
- En una café Internet
  - En casa
  - Los dos anteriores
  - Otros: \_\_\_\_\_
13. ÚNICA RESPUESTA. Cuando juegas, ¿Con quién acostumbras jugar?
- Con otras personas que están conmigo
  - Con otras personas online
  - Solo
  - Todas las anteriores
14. ÚNICA RESPUESTA ¿Por qué juegas a videojuegos?
- Por diversión
  - Por el reto del juego
  - Porque no hay nada más que hacer
  - Porque no tengo amigos y casi siempre estoy solo
15. ¿Tienes conexión a internet en tu casa?
- Si
  - No
16. ÚNICA RESPUESTA. ¿Cada cuánto tiempo utilizas internet?
- Todos los días
  - Algunos días de la semana
  - Uno o dos días de la semana
  - Nunca

17. MÚLTIPLE RESPUESTA. ¿En qué lugares utilizas internet con más frecuencia?

- f. Casa
- g. Institución educativa
- h. Café Internet
- i. Lugares Públicos.

18. ÚNICA RESPUESTA. ¿De qué forma mayormente accedes a internet?

- a. Plan de datos – móvil
- b. Plan de telecomunicaciones para hogar.
- c. WIFI
- d. Todas las anteriores.

19. ÚNICA RESPUESTA. ¿Para qué utilizas con mayor frecuencia Internet?

- f. Tareas académicas
- g. Redes Sociales.
- h. Juegos
- i. Otros, ¿cuáles? \_\_\_\_\_

20. ÚNICA RESPUESTA. ¿Cuántas horas al día navegas en internet?

- e. Una hora
- f. Dos horas
- g. Entre dos y cuatro horas
- h. Más de cuatro horas

21. ¿Cuáles son las aplicaciones de internet que más utilizas?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

22. ¿Qué páginas de internet recurres en repitas ocasiones y con qué motivos?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

23. ¿Alguna vez te ha hecho cambiar o variar tu forma de pensar por algo que hayas observado, leído en internet o en algún medio digital de comunicación?

- c. Si
- d. No

24. ÚNICA RESPUESTA. ¿Es indispensable internet para tus relaciones sociales?

- e. Siempre
- f. Algunas veces
- g. Pocas Veces
- h. Nunca

25. ÚNICA RESPUESTA. ¿Cuáles de las siguientes opiniones se acerca más a tu opinión acerca del teléfono móvil al interior del aula?

- f. Es un elemento que me distrae y a mis demás compañeros del tema de la clase y por eso debe ser prohibido en clase.
- g. Es un elemento útil para desarrollar los temas propuestos en clase.
- h. Sólo me gusta utilizarlo para comunicarme con mis amigos.
- i. No me interesa utilizarlo para la clase.

26. ¿Te gustaría que en la clase de artística se incorporen las TIC (tecnologías de la información y comunicación) como estrategias didácticas del área?

- a. Si
- b. No

Por qué:

---

27. MÚLTIPLE RESPUESTA. De la lista, selecciona las disciplinas artísticas que más te llaman la atención:

- k. La Fotografía
- l. El video arte o documental
- m. La animación fotográfica
- n. Teatro y cine
- o. El dibujo y la pintura
- p. Diseño Gráfico
- q. La danza y el baile
- r. La poesía
- s. La escultura
- t. La música clásica\_, Pop\_, ROCK\_, Folclórica\_, Electrónica\_, Salsa\_, Reguetón\_, Otra\_

28. ÚNICA RESPUESTA. ¿Qué disfrutas más?

- e. Dibujar y Pintar con pigmentos físicos (pinceles, vinilos, acuarelas)

f. Dibujar y pintar con aplicaciones digitales ( Paint, Photoshop, illustrator, corel draw)

g. Ambas

h. Ninguna

29. MÚLTIPLE RESPUESTA. ¿Cómo te gustaría que te enseñaran el área de educación artística?

k. Que se incluya el manejo de herramientas tecnológicas como la cámara fotográfica, la cámara de video, programas de edición de fotografía y video, manejo de programas gráficos de computadora.

l. Que haya una comunicación entre docente y estudiante a través de redes sociales o chats.

m. Que se publiquen trabajos artísticos destacados a través de internet.

n. Recibir vía correo o mensajería los trabajos a realizar y talleres con ayudas didácticas.

o. Visitar páginas culturales en internet que me interesen a mí y no sólo al docente.

p. Tener un contacto directo con el docente y los compañeros pero no mediado por redes sociales ni chats.

- q. Que los trabajos destacados sólo se publiquen en el aula entre los mismos compañeros de clase y no en la web propiamente.
  - r. Trabajar más con elementos directos como la pintura, la arcilla, plastilina y no tanto por medio de un computador.
  - s. Considero que las TIC no son de gran aporte al área de educación artística.
  - t. Los profesores de educación artística se deben limitar a enseñar a pintar y a dibujar no tanto a que los estudiantes creen ni piensen.
30. Estarías dispuesto(a) a colaborar en una investigación sobre el papel de las TIC en el área de educación artística que se adelanta en la Institución Educativa Pedro Estrada, respondiendo a pregunta específicas en una entrevista.

Si\_

NO\_

### **Anexo D-Entrevista Docentes**

#### **El papel de las TIC en su incorporación a una propuesta curricular desde una perspectiva crítica en el área de educación artística de básica secundaria de la institución educativa pedro estrada del municipio de Itagüí**

1. ¿Qué entiende usted por pensamiento crítico?
2. ¿Cómo cree usted que el área de educación artística le puede aportar al desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes?
3. ¿Qué recursos y medios utiliza en el área para fortalecer el pensamiento crítico y creativo en los estudiantes?
4. ¿Qué problemas ha identificado en el área relacionados con el desarrollo del pensamiento crítico y creativo de los estudiantes?
5. ¿Considera que las TIC le ha permitido fortalecer estrategias metodológicas indispensables en su labor pedagógica como docente? Justifique la respuesta. ¿En qué medida las TIC le ha permitido fortalecer estrategias metodológicas indispensables en su labor pedagógica como docente?
6. ¿Para usted es relevante la utilización de las TIC como instrumento metodológico al interior del aula? ¿Justifique la respuesta qué relevancia tiene para usted la utilización de las TIC como instrumento metodológico al interior del aula?
7. ¿Tiene alguna experiencia pedagógica con inclusión de las TIC que haya logrado algún tipo de aprendizaje con los estudiantes? ¿Puede describirla? ¿Qué experiencia pedagógica o qué experiencia de tipo pedagógica ha tenido o conoce con relación a la inclusión de las TIC que haya logrado algún tipo de aprendizaje con los estudiantes?
8. ¿Qué dificultades ¿físicas y humanas? se le han presentado a la hora de querer incorporar las TIC como medios para el aprendizaje?
9. ¿Qué recursos y medios asociados a las TIC utiliza en el área para fortalecer el pensamiento crítico y creativo de los estudiantes?
10. ¿Cuál es su mirada como educador(a) frente a la necesidad de los estudiantes de estar siempre conectados a cualquier tecnología dentro y por fuera del aula?
11. ¿Cuál es su posición frente a las políticas y procesos que se adelantan en la educación para incorporar las TIC en el aula?

## Anexo E – Consentimiento Informado



**UNIVERSIDAD DE  
SAN BUENAVENTURA  
SECCIONAL MEDELLÍN**  
Calidad Humana y Profesional



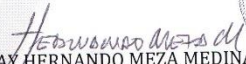

**EL SECRETARIO DE LA UNIVERSIDAD DE SAN  
BUENAVENTURA SECCIONAL MEDELLÍN**

### CERTIFICA QUE:

El Consentimiento Informado de la investigación "EL PAPEL DE LAS TIC EN LA FORMULACIÓN DE UNA PROPUESTA CURRICULAR, SOPORTADA EN UNA PERSPECTIVA CRÍTICA, PARA EL ÁREA DE E.A. DE BÁSICA SECUNDARIA DE LA I.E PEDRO DE ESTRADA DEL MUNICIPIO DE ITAGÚÍ", corresponde a mínimo riesgo: "el mínimo riesgo se da cuando se realiza alguna intervención en el sujeto para los requerimientos de cuidado y tratamiento, y al realizar éstos se toma información" (Artículo 11 de la Resolución 008430 del Ministerio de Salud de Colombia, del 4 de octubre de 1993); ya fue revisado y aprobado por el Comité de Bioética de la Universidad de San Buenaventura - Seccional Medellín.

Expedido a solicitud de la investigadora Catalina Mejía Salazar.

Medellín, 25 de junio de 2014.

  
FRAX HERNANDO MEZA MEDINA OFM  
Secretario  
  
Secretaría de la Seccional

Campus Universitario: Calle 45 61-40 Bello Fax 456 33 17  
San Benito: Carrera 56C 51-90 Medellín Fax 513 82 94  
PBX 514 56 00. Apartados Aéreos: 5222 - 7370, Medellín.  
Nit: 890307400-1. Sitio Web: [www.usbmed.edu.co](http://www.usbmed.edu.co)