

Aprendizaje ubicuo y Mobile Learning como metodología de enseñanza de las artes visuales en la educación media, Estudio de Caso del colegio público Institución Educativa Camilo Torres y colegio privado Nuevo Gimnasio School

Diana Marcela Castaño Vanegas

Jazmín López Aguirre

Directora

Diana Carolina Godoy

PhD. en Arte, Producción e Investigación

Universidad Santo Tomás

Licenciatura en artes plásticas

CAU Villavicencio

2022

Contenido

Resumen	4
Palabras claves	4
Introducción	5
1. Planteamiento del problema	8
Pregunta de investigación	10
2. Objetivos	10
Objetivo General	10
Objetivos Específicos	10
3. Justificación	11
4. Antecedentes	12
5. Marco teórico	25
5.1 Proceso de enseñanza - aprendizaje mediado por la tecnología	25
5.1.1 Transformación Pedagógica e integración de las TIC	25
5.1.2 Los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje y las estrategias didácticas	28
5.1.3 Estrategias y estilos de aprendizaje en entornos tecnológicos.	30
5.2 El aprendizaje ubicuo y mobile learning	32
5.2.1 Movilidad y dispositivos móviles	33
5.2.2 Ventajas del aprendizaje Ubicuo y Mobile learning.	34

5.2.3 Aprendizaje Ubicuo y Mobile learning como estrategia de aprendizaje	36
5.2.4 Aprendizaje Ubicuo y Mobile learning en la educación secundaria.	38
5.3 Las artes en la educación pública y privada	40
5.3.1 La educación artística desde el Ministerio de Educación Nacional	40
5.3.2 La formación de las artes en la educación media	43
5.3.3 Enseñanza de las artes en la educación pública	44
5.3.4 Enseñanza de las artes en la educación privada	48
6. Diseño Metodológico	52
7. Instrumentos de recolección de información	56
7.1 Encuesta	56
7.2 Entrevista docente de artes	59
7.3 Formato de observación de clase	61
8. Aplicación de instrumentos y análisis de datos	62
8.1 Encuesta	62
8.1.1 Análisis comparativo entre instituciones	62
8.2 Entrevista	76
8.2.1 Análisis comparativo entre instituciones	76
8.3 Observación activa	82
8.3.1 Análisis comparativo entre instituciones	82
9. Conclusiones	86

Resumen

Se realiza una investigación acerca del aprendizaje ubicuo y Mobile Learning y su inmersión en las instituciones educativas, específicamente en la clase de artes visuales de los colegios Nuevo Gimnasio School de la ciudad de Villavicencio (colegio privado) y la Institución Educativa Camilo Torres de Granada Meta (colegio público); a través de la metodología de estudio de caso se analizan y comparan dos instituciones, una privada y una pública, para evidenciar el manejo que le dan a las TIC de manera general y en las clases de artes visuales. Desde esta investigación se elaborarán estrategias metodológicas que puedan ser ejecutadas con los estudiantes y que permitan el desarrollo de las clases de artes visuales haciendo uso de dispositivos móviles en donde se refleje el aprendizaje ubicuo y el mobile learning, generando nuevas estrategias didácticas teniendo en cuenta que se está rodeado de estos dispositivos que son de gran ayuda en las clases y no un problema.

Palabras claves

Aprendizaje, educación, TIC, mobile learning, aprendizaje ubicuo.

Introducción

En el ámbito educativo actual la tecnología juega un papel preponderante por diversos factores como la ampliación de herramientas de enseñanza-aprendizaje, la comunicación, las fuentes de información, entre otros. Por consiguiente, se hace necesario tomar el aspecto tecnológico y hacerlo transversal, es decir, que esté inmerso en todas las asignaturas que los estudiantes cursan en su vida académica, esto con la finalidad de ampliar las herramientas que llevan a evidenciar los talentos de los estudiantes y a su vez optimizar el trabajo del docente. Es aquí donde el aprendizaje ubicuo y el mobile learning toman un papel de importancia para el sector educativo ya que se requieren de estas visiones para poder sincronizar de manera adecuada metas, contenidos, herramientas y producción de los estudiantes.

Dicho lo anterior, existen visiones divergentes frente al uso de contenidos y dispositivos digitales en las aulas de clase, por un lado, está la visión de quienes niegan las ventajas del aprendizaje ubicuo, argumentando el uso inadecuado y dependencia de los estudiantes a los dispositivos electrónicos; por otro, existen diversos estudios y opiniones que resaltan la importancia y necesidad de implementar cada vez más las TIC en la cotidianidad escolar.

De esta situación surge la pregunta que va a ser el hilo conductor de la presente investigación: ¿De qué manera el aprendizaje ubicuo y mobile learning funcionan como metodología de enseñanza y aprendizaje en las clases de artes visuales en la educación media, particularmente en el colegio público Institución Educativa Camilo Torres y colegio privado Nuevo Gimnasio School?

De esta manera, el presente estudio pretende abordar principalmente un comparativo desde dos puntos de vista, el primero frente al aprendizaje ubicuo y mobile learning en una

institución pública y una institución privada del departamento de Villavicencio, el segundo es la profundización que se quiere dar frente al análisis específicamente a las clases de artes visuales.

En este sentido, uno de los propósitos trazados es analizar la metodología de enseñanza mediada por la tecnología, que favorezca el aprendizaje de las artes visuales en los estudiantes de educación media de las instituciones educativas anteriormente mencionadas. Para lograr el desarrollo de este objetivo se hizo necesario la construcción de los siguientes capítulos: En el primer capítulo se realizó una indagación frente proceso de enseñanza-aprendizaje mediado por la tecnología (aprendizaje ubicuo y mobile learning), en este apartado se abordan tres subtemas.

a) Transformación Pedagógica e integración de las TIC, aquí se describen los principales cambios que ha tenido la educación y la pedagogía respecto a la implementación de las TIC, enfocándose en los retos y beneficios tanto para estudiantes como para docentes; b) Los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje y las estrategias didácticas, este subtema trata sobre los entornos físicos y virtuales adecuados para el aprendizaje, también se menciona la relevancia que tiene el docente en el proceso educativo y el reconocimiento de este rol en el ejercicio; lleva a destacar el espacio virtual en las relaciones de enseñanza-aprendizaje; y c) Estrategias y estilos de aprendizaje en entornos tecnológicos, por último, este subtema recoge lo analizado anteriormente y presenta los aportes de las TIC en el hecho real de la docencia (praxis) o clase, sugiere desarrollar ciertas actitudes y habilidades necesarias para el desarrollo equilibrado del aprendizaje ubicuo y mobile learning.

La segunda sección teórica describe en qué consiste el aprendizaje ubicuo y mobile learning. La practicidad de la transmisión y movimiento de la información que se puede llegar a lograr con un uso adecuado del aprendizaje ubicuo y mobile learning, así como sus ventajas y aplicación en la educación media en Colombia y su implementación como estrategia didáctica en

las instituciones educativas. La última sección teórica se enfoca en analizar la clase de artes desde un recorrido histórico desde su inclusión al currículo colombiano hasta la actualidad, también expone las visiones de la clase de artes desde las convergencias y divergencias que traen los sistemas públicos y privados en lo que concierne a la educación.

Por último, en el capítulo de instrumentos de recolección de información (Encuesta cerrada y entrevista) arrojaron datos interesantes, necesarios y pertinentes para el desarrollo de este estudio, debido a la claridad que se tuvo al seleccionar y filtrar la información requerida, en las diversas figuras que se presentan a lo largo del trabajo se evidencia la necesidad de enfocar y desarrollar estrategias mediadas por las TIC y prácticas cotidianas que lleven al uso adecuado de dispositivos. Los datos también revelan que hay grandes diferencias entre la educación pública y privada que son un reto que deben enfrentar tanto estudiantes como docentes, la relevancia de aplicar el aprendizaje ubicuo y mobile learning en los contextos educativos actuales y las ventajas que trae este tipo de aprendizaje tanto a estudiantes como a docentes.

1. Planteamiento del problema

Desde una perspectiva contemporánea enfocada en las instituciones educativas y teniendo en cuenta que el mundo se encuentra en una era digital, en donde los estudiantes son nativos digitales y están rodeados de diversas TIC, se ha visto cómo en las instituciones educativas las herramientas tecnológicas suelen ser vistas como un problema que genera distracción para los estudiantes generando controversias para las instituciones y sus docentes.

Si bien se encuentran diversas fuentes de distintos países tales como México en donde hay investigaciones acerca del m-Learning como recurso fundamental en la asignatura de Fundamentos de Metodología de la Investigación, en ella se habla sobre el uso de la tecnología en carreras a distancia, mediaciones, ventajas y desventajas, así mismo en Lima Perú hay una investigación sobre Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectiva, el cual define los principales retos de la tecnología y muestra un panorama futuro de las TIC y su relación en el ámbito educativo, en general las investigaciones hablan sobre el uso de la tecnología, el aprendizaje ubicuo y mobile learning en la educación, pero estas son enfocadas a la parte universitaria, sobre todo en carreras a distancia y que tienen que ver con tecnologías, pero al buscar referentes sobre el aprendizaje ubicuo y el mobile learning con relación a la educación escolar no hay investigaciones que muestran cómo se ven reflejados estos conceptos en la educación y la posibilidad de implementar los diferentes dispositivos tecnológicos para las clases.

Así mismo se debe mencionar que las TIC tienen múltiples funciones educativas, en la actualidad no se puede desvincular a la educación de las TIC ni negar su apoyo (Díaz Barriga 2008), desde esta perspectiva cuesta trabajo pensar en alguna innovación educativa que no esté ligada a los desarrollos tecnológicos, entonces se ha visto cómo los diferentes dispositivos como

laptops, teléfonos móviles o celulares, agendas electrónicas, tablets PC, pocket PC, iPads y cualquier dispositivo que sea de acceso a conexión inalámbrica, han generado un problema tanto para las instituciones como para los docentes, tanto así que se prohíbe el uso de estas herramientas ya que son agentes distractores, es por ello que se piensa en el aprendizaje ubicuo y el mobile learning, dos conceptos ligados a la educación y que pueden ser empleados por medio de diferentes dispositivos electrónicos y con la aparición de nuevos medios surge también la posibilidad del aprendizaje en cualquier momento y lugar, lo que da origen al concepto de u-Learning (Fernández, 2009).

El campo de aplicación del m-learning es amplio, como se puede evidenciar en la actualidad y en distintos escenarios se está usando para diferentes trabajos, para la comunicación rápida, para el envío de archivos, para evaluación de trabajos, la comunicación visual, toma de notas, videos, audios, fotos etc., así como también para ciertos grupos de estudiantes, dada las necesidades de acceso a información específica y a contenidos especializados e individualizados.

Es aquí donde se pretende analizar y entender cómo el Aprendizaje Ubicuo y el Mobile Learning se puede pensar como un modelo formativo a través de estrategias metodológicas que vinculen diferentes dispositivos enfocado en las clases de Artes Visuales, como herramienta de aprendizaje y no como herramientas distractoras o tóxicas para la educación y cuyo análisis implica obligadamente identificar lo que es el aprendizaje ubicuo y mobile learning, la concepción que tienen los estudiantes y maestros sobre el aprendizaje ubicuo y mobile learning, y si es posible implementar esto en la clase de Artes Visuales, y por último; identificar los aspectos que favorecen a la educación.

Justamente lo que se comenta en los párrafos anteriores, se está evidenciando de gran manera en los colegios Nuevo Gimnasio School de la ciudad de Villavicencio (colegio privado)

y en la Institución Educativa Camilo Torres (colegio público). A partir de esto, se pretende realizar un estudio descriptivo, reflexivo que usa como base el estudio de caso comparativo.

Pregunta de investigación

¿De qué manera el aprendizaje ubicuo y mobile learning funcionan como metodología de enseñanza y aprendizaje en las clases de artes visuales en la educación media, particularmente en el colegio público Institución Educativa Camilo Torres y colegio privado Nuevo Gimnasio School?

2. Objetivos

Objetivo General

Analizar el proceso de enseñanza aprendizaje de las artes visuales mediadas por la tecnología en los estudiantes de educación media, particularmente en el colegio público Institución Educativa Camilo Torres y en el colegio privado Nuevo Gimnasio School.

Objetivos Específicos

- Indagar sobre el uso de las herramientas de aprendizaje ubicuo y Mobile-Learning.
- Comparar los procesos de enseñanza aprendizaje de las artes visuales en el uso del aprendizaje ubicuo y mobile learning en la clase de artes entre las dos instituciones educativas.
- Realizar un diagnóstico acerca del uso y conocimiento del aprendizaje ubicuo y el mobile learning en las instituciones en cuestión.

3. Justificación

En muchos de los estudios e investigaciones que se han hecho acerca del Aprendizaje-Móvil o como se denomina mundialmente Mobile-Learning, se ha identificado como un modelo de aprendizaje para estudiantes nómadas, informal, flexible, exploratorio, ubicuo, inalámbrico, basado en problemas; todas estas características y muchas más, argumentan cómo este permite desarrollar el aprendizaje en cualquier lugar, incluido el puesto de trabajo, el aula o en medio de un viaje, pero además brinda muchas herramientas que facilitan y permiten hacer un acercamiento entre los dispositivos móviles y los estudiantes de manera educativa.

Con base en lo anterior, este proyecto se interesa por desarrollar estrategias pedagógicas encaminadas en el uso de las Tic en el aula, específicamente en las clases de artes visuales haciendo énfasis en el mobile-Learning y el aprendizaje ubicuo, teniendo en cuenta que se está en una era digital en donde se han desarrollado muchas plataformas que fortalecen la enseñanza e incluso funcionan como herramienta didáctica, es necesario abrir los conocimientos hacia la tecnología y nuevas formas de enseñanza - aprendizaje y más teniendo en cuenta que los estudiantes ahora son nativos digitales.

La educación no puede quedarse atrás frente a las tecnologías, es necesario incluir dentro de las instituciones, así como en las clases, el trabajo con dispositivos, cambiar la mirada negativa que se tiene en el uso de celulares, tablets, portátiles, etc. dentro de una clase, puesto que este material podría ser de gran ayuda tanto para estudiantes como docentes, es importante ver cómo se puede realizar una clase de artes visuales con el uso de la tecnología, pero además la importancia que tienen para los estudiantes estos dispositivos y cómo podría cautivar su interés frente a la clase y a nuevas metodologías didácticas.

Se debe entender que al paso de los años la tecnología irá tomando más fuerza y con ella diferentes dispositivos y herramientas de trabajo, esto se convertirá en una necesidad el poder conocer y utilizar diferentes dispositivos, aplicaciones, metodologías etc. Por ello en el rol de Licenciados es fundamental estar en constante actualización frente a los nuevos mecanismos de enseñanza- aprendizaje, pero sobre todo estar a la par frente a los intereses de los estudiantes, esto ayudará a mejorar, cautivar e innovar en procesos de clase y de manera educativa.

4. Antecedentes

Principalmente se van a abarcar los antecedentes internacionales más importantes que se encontraron en un análisis bibliográfico realizado previamente de manera cuidadosa y concienzudamente, y en un segundo momento; se tratarán los antecedentes nacionales.

En primer lugar, se abarca el proyecto titulado “El M-learning, las ventajas de la utilización de dispositivos móviles en el proceso autónomo de aprendizaje”, de Ronald Zamora Delgado. (2019), de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, facultad de ciencias humanísticas y sociales. Portoviejo, Ecuador.

En este proyecto, el enfoque cualitativo es una hibridación cualitativa y cuantitativa. La modalidad cuantitativa permitió analizar los datos de los encuestados a través de las sistematizaciones elaboradas. Este proceso deductivo sirvió para comprobar y explicar la información obtenida. El enfoque cualitativo ha permitido, en cambio, realizar un análisis no estadístico de datos para luego formular propuestas de interpretación. La investigación cualitativa condujo a realizar los análisis pertinentes para llegar a generar conclusiones válidas y argumentadas en lo que respecta al M-Learning.

En los resultados, está claro que las tecnologías móviles se han transformado en dispositivos presentes en la vida diaria de la sociedad actual. Por ende, las personas han mantenido un interés por explorar estos medios como potenciales recursos educativos, dando lugar al M-Learning o aprendizaje móvil. Uno de los propósitos fue evidenciar las ventajas de la utilización de dispositivos móviles en el proceso autónomo de aprendizaje en la institución educativa.

En el proceso formativo el estudiante emplea el dispositivo móvil para variados procesos. Uno de ellos, la realización de tareas obtuvo una gran mayoría debido a que para muchos sigue siendo muy difícil acceder a un computador o ir a un Cyber. Por ello optan por buscar la información que se requiere en internet desde la comodidad de su teléfono celular o Tablet.

Sobre el incentivo que tienen los estudiantes para emplear dispositivos móviles por sus docentes las respuestas fueron las siguientes: un 13% aseguró que siempre tienen ese tipo de incentivo por parte de sus maestros; un 23% contestó que casi siempre. Una gran mayoría, es decir un 60%, señaló que a veces y, finalmente, apenas un 4% respondió que nunca. Es significativo que los docentes tengan la predisposición de motivar el uso de dispositivos móviles en el aula de clases. Se trata de un recurso al cual el profesor le puede sacar mucho provecho siempre y cuando las consignas estén establecidas. El hecho de que los estudiantes posean internet en sus celulares o tablets también es un factor a tener en cuenta para que las prácticas del M-Learning tengan resultados satisfactorios.

Estas respuestas son significativas para establecer el verdadero propósito de este trabajo académico, puesto que los dispositivos móviles se emplean para diversos fines académicos en los estudiantes de octavo, noveno y décimo año de educación básica de la Unidad Educativa Ángel Arteaga Cañarte, del cantón Santa Ana, provincia de Manabí, Ecuador. Resulta además evidente

que la mayoría de los consultados buscan mejorar su proceso de enseñanza y aprendizaje empleando todos los recursos tecnológicos que hay a su disposición.

Llegando a las conclusiones, las prácticas educativas M-Learning constituyen en la actualidad un importante recurso tecnológico que empieza a ser considerado relevante en muchas instituciones educativas. En el caso particular de la investigación realizada se ha evidenciado que las condiciones están dadas para su implementación y que se requiere la motivación del docente para utilizar los dispositivos móviles, así como también, y mucho más importante, el diseño de adecuadas estrategias metodológicas que posibiliten un aprendizaje significativo.

La incursión de las tecnologías de la información y comunicación necesita además el apoyo de las autoridades y los padres de familia. En cuanto a favorecer el aprendizaje autónomo es claro que las prácticas M-Learning cumplen con este propósito. Sin embargo, en el aula de clases los estudiantes requieren que las consignas estén claras para generar un nuevo conocimiento. El óptimo manejo de los tiempos para las actividades que involucren el uso de dispositivos móviles es esencial en este tipo de procesos.

Este proyecto favorece a la presente investigación al aclarar que el empleo de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación, es posible buscar, localizar, procesar, registrar, presentar y evaluar la información para lograr un aprendizaje significativo. De modo que con el solo empleo de los dispositivos móviles el profesor puede motivar en el estudiante la experimentación del desarrollo de sus habilidades, así mismo; los dispositivos móviles facilitan el aprendizaje personalizado ya que cada estudiante es único con diferentes necesidades, intereses, conocimientos, destrezas para aprender un idioma, por ello el teléfono celular da a los estudiantes mayor flexibilidad para avanzar a su propio ritmo y seguir sus propios intereses, lo que podría aumentar su motivación para aprovechar las oportunidades de aprendizaje.

En segundo lugar, se abarca el proyecto titulado “El m-Learning como recurso fundamental en la asignatura de Fundamentos de Metodología de la Investigación” de la Mtra. Silvia Mireya Hernández Hermosillo y el Dr. Javier Moreno Tapia. (2015), de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo Instituto de Ciencias Básicas e Ingeniería Área Académica de Ingeniería Pachuca, Hidalgo. México.

La metodología con la que se trabaja el presente proyecto, es con un método de investigación-acción participativa, el cual es un método de investigación y aprendizaje colectivo de la realidad, basado en un análisis crítico con la participación activa de los grupos implicados, que se orienta a estimular la práctica transformadora y el cambio social.

La interfaz que se eligió utilizar, es decir el con qué se podría aprender en esta modalidad, fue la plataforma social educativa EDMODO, esta una plataforma gratuita, social y educativa, donde se pueden crear grupos de trabajo, notas, alertas, asignar tareas y desarrollar evaluaciones. Edmodo es una aplicación cuyo objetivo principal es permitir la comunicación entre profesores y alumnos. Se trata de un servicio de redes sociales basado en el microblogging creado para su uso específico en educación que proporciona al docente de un espacio virtual privado en el que se pueden compartir mensajes, archivos y enlaces, un calendario de aula, así como proponer tareas y actividades y gestionarlas.

Un punto importante en un Ambiente Virtual de Aprendizaje es el diseño de las unidades didácticas, ya que presentan los recursos y/o materiales, las actividades de aprendizaje y los lineamientos de trabajo. Para esta propuesta se decide crear una actividad por cada sesión de trabajo, ofreciendo actividades de autorregulación, a través de los cuales se puede practicar la asociación, la relación, la búsqueda y análisis de la información. A través de cada sesión de trabajo el alumno puede construir su aprendizaje a partir de la interacción con los recursos, con

el grupo y con el entorno virtual. Se busca crear actividades significativas, motivadoras que les pudieran ayudar a establecer un sentido en su proceso formativo. En donde se buscó el rol de alumno como, lector, pensador, analítico e investigador.

En las conclusiones obtenidas, los dispositivos móviles como el celular, las tablets o los laptops aplicados en ambientes de aprendizaje, son una alternativa innovadora que puede promover una mejora en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

La propuesta del m-Learning como recurso fundamental en la asignatura de Fundamentos de Metodología de la Investigación en la carrera de Ingeniería Civil del Instituto de Ciencias Básicas e Ingeniería de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo se pudo llevar en práctica por que el 85% de los alumnos cuentan con dispositivos móviles.

En la actualidad se está cursando el segundo periodo con esta propuesta, y la experiencia de éxito que se puede comunicar en esta ponencia es que se obtuvo el acceso a la información en cualquier momento, la ubicuidad, la multifuncionalidad así como la motivación del alumno, además se favoreció el aprendizaje centrado en el alumno, la autonomía, la comunicación síncrona y asíncrona, fomentó nuevas formas de comunicación profesor-alumno creando otras formas de interacción, facilitó el trabajo en equipo y la distribución de actividades y materiales didácticos.

Las dificultades que se encontraron fueron el acceso limitado a internet en la institución, la usabilidad de algunos dispositivos, ya que algunos tienen pantallas pequeñas, además de diversas fuentes de distracción como el texting (intercambio de texto) fuera del contexto de la asignatura.

Se puede concluir que el m-learning ofrece formas atractivas, flexibles e innovadoras de aprendizaje, que los docentes deben adaptarlas teniendo como punto de partida el enfoque pedagógico considerando las características de acceso ubicuo que ofrece esta modalidad.

El presente proyecto se puede considerar como una propuesta novedosa que es de gran aporte a la presente investigación, respecto al uso de estos dispositivos móviles, pues a pesar de que los estudiantes tienen una gran experiencia en el uso de estos mismos, la mayoría de ellos se centran en el entretenimiento y en las redes sociales a las que pertenecen. Es así que la intervención de estos dispositivos les puede resultar motivante y significativo sobre todo si se considera que el tipo de información que se presenta es de tipo multimedia, lo cual asegura información que atiende los diversos estilos de aprendizaje.

En tercer lugar, se encuentra el proyecto titulado “Diseño y desarrollo de aplicaciones de aprendizaje ubicuo” de Durán Elena, Álvarez Margarita, Unzaga Silvina, Salazar Nevelyn, Fernández Reuter Beatriz, González Gabriela, Figueroa Saritha y Cordero Ricardo. (2013), de la Universidad Nacional de Santiago del Estero (UNSE) Santiago del estero, Argentina.

Desde el año 2012 se está desarrollando el proyecto de investigación "Sistemas de información web personalizados, basados en ontologías, para soporte al aprendizaje ubicuo", en el Instituto de Investigaciones en Informática y Sistemas de Información, de la Facultad de Ciencias Exactas y Tecnologías, de la Universidad Nacional de Santiago del Estero. El mismo tiene como finalidad realizar propuestas metodológicas y desarrollar aplicaciones de software, que den soporte al aprendizaje ubicuo, mejorando la interoperabilidad y usabilidad de las mismas.

Con este proyecto de investigación se busca realizar contribuciones teóricas y metodológicas en el campo de los sistemas de información web de apoyo al aprendizaje, por medio de la aplicación de técnicas y métodos de computación ubicua, ontologías y técnicas personalización.

En los resultados obtenidos, el modelo de entorno de aprendizaje ubicuo y aplicaciones de dicho modelo: se diseñó un modelo de entorno de u-learning ajustado al contexto universitario a partir de un enfoque sistémico, el cual fue tomado como guía para orientar el diseño e implementación de una propuesta de capacitación docente en el uso de plataformas de aprendizaje (Figuerola et al., 2014). También, dicho modelo se aplicó, desde una perspectiva socio-cultural, como guía para el diseño de una propuesta didáctica para la enseñanza de la asignatura Tecnología de la Matemática (Cordero y Figuerola, 2015).

Arquitectura basada en modelos ontológicos para aplicaciones de aprendizaje ubicuo: se presentó una arquitectura para desarrollar aplicaciones informáticas de u-learning. Esta arquitectura comprende cuatro dimensiones: los modelos, las ontologías, los componentes de software y el mundo exterior. Sobre la base de esta arquitectura fue posible el desarrollo de aplicaciones que operen en entornos dinámicos de computación ubicua y se adapten a los cambios de contexto.

Representación del contexto en aplicaciones de u-learning: se trabajó sobre la definición de un nuevo enfoque para modelar el contexto, considerando la naturaleza dinámica de su información y los servicios de personalización que se pueden ofrecer en un entorno de u-learning (González y Durán, 2015).

Módulo de personalización para aplicaciones de soporte al aprendizaje ubicuo: una de las características fundamentales del u-learning es que permite ofrecer servicios personalizados a los estudiantes. En Durán (2014) se conceptualizó las técnicas de personalización que se aplican en el u-learning y, con base en estas técnicas en Durán et al. (2014b) se presentó el módulo de personalización que es uno de los módulos que forma parte de la dimensión componentes de software de la arquitectura. En Álvarez et al. (2015b) se describió una estrategia para personalizar recomendaciones y servicios destinados a los estudiantes basada en un enfoque de personalización híbrido. Esta estrategia permitió adaptar los contenidos, el camino de aprendizaje, la interfaz y la colaboración, tanto a las características relevantes de los estudiantes como a los aspectos que caracterizan una situación de aprendizaje particular, el ambiente donde se concreta y los dispositivos y medios que se usan. En Durán et al. (2016a) se avanzó en el desarrollo de los servicios propuestos y en el diseño de las reglas de inferencias para cada servicio.

Modelo ontológico para personalizar aplicaciones de aprendizaje ubicuo: en Durán et al. (2016b) se desarrolló un modelo ontológico con un esquema conceptual exhaustivo que modela la semántica del contexto de aplicaciones informáticas de u-learning y los razonamientos que se pueden hacer a partir de este modelo para inferir nuevo conocimiento con fines de personalización. Disponer de este marco de referencia permitirá a un diseñador de software tomar decisiones adecuadas con respecto a la construcción de una aplicación de u-learning, ya que contarán con todas las clases, relaciones y reglas de razonamiento.

Modelo multi-agente para recomendación personalizada de tutores de aprendizaje en tiempo real: en Fernández Reuter et al. (2015) se propone un modelo multi-agente de recomendación de tutores que utiliza políticas configurables y permite monitorear la interacción

del alumno con el entorno educativo virtual, con el fin de detectar dificultades en su aprendizaje y ofrecerle alternativas de ayuda personalizadas.

Este proyecto el cual tiene como objetivo principal desarrollar aplicaciones basadas en ontologías que den soporte al aprendizaje ubicuo, favorece a la presente investigación, puesto que el poder desarrollar una aplicación, o utilizar una aplicación ya creada, es un gran aporte para los alumnos, teniendo en cuenta que las personas acceden a mejores experiencias de aprendizaje en sus ambientes de la vida diaria gracias a que los contenidos educativos están disponibles y las interacciones pueden concretarse donde los estudiantes lo necesiten, en diferentes campos de la vida diaria. Sin restricción de espacio ni de tiempo.

Después de abarcar los antecedentes internacionales, en este segundo momento se hablarán sobre los antecedentes nacionales.

En primer lugar, se abarca el proyecto titulado “Posibilidades pedagógicas de los recursos educativos del aprendizaje móvil utilizados en educación superior en Colombia” de Adriana Morera Cárdenas. (2017), de la Universidad Nacional abierta y a distancia – UNAD

La propuesta de investigación se desarrolló desde el enfoque cualitativo, donde se realizó una revisión a partir de diversas fuentes bibliográficas sobre los recursos educativos utilizados en experiencias pedagógicas de aprendizaje móvil en Educación Superior en Colombia. A partir de la recolección de información se revisó de manera crítica las propuestas de los diferentes autores y posteriormente se generó un análisis comparativo de los alcances y posibilidades que ofrece el uso de estos recursos didácticos en el proceso de aprendizaje con dispositivos móviles, aportando a la reflexión de la incorporación de nuevas estrategias educativas M-Learning en el aula.

En los resultados de la investigación, se pudo observar que la adaptación de la plataforma a dispositivos móviles implicó formar y capacitar a los estudiantes y docentes en las tecnologías actuales y en el aprovechamiento de estas a diario. Se desarrollaron cursos de Introducción al M-Learning y Producción de contenidos educativos para M-Learning, lo que permitió crear una mayor conciencia en el uso de TIC en docentes y estudiantes.

En las conclusiones generadas, los recursos móviles como APP, Códigos QR y Podcast aplicados en estrategias de enseñanza a nivel de Educación Superior en Colombia ofrecen la posibilidad del aprendizaje ubicuo y el estudio independiente, supliendo las necesidades educativas de los estudiantes actuales que requieren flexibilidad para adquirir y construir su propio conocimiento.

El uso de recursos educativos del M-Learning permite aprovechar la habilidad tecnológica de los estudiantes con los dispositivos móviles, también favorece que los docentes se conviertan en diseñadores de sus propios contenidos digitales respondiendo a los objetivos de aprendizaje de un contexto determinado, personalizando así el aprendizaje.

Este proyecto aunque se desarrolla en la educación superior, es de gran utilidad para la presente investigación, ya que tiene la posibilidad de implementarse muchas de las herramientas utilizadas como las APP, códigos QR y Podcasts en la educación básica y como herramientas didácticas para las clases, además la posibilidad de suplir muchas necesidades educativas y capacitar tanto a estudiantes como docentes en el uso de algunas aplicaciones y su uso en clase, este proyecto brinda recursos metodológicos y de concientización frente al trabajo educativo con las Tic.

En segundo lugar, se abarca el proyecto “M-learning aplicado a la educación básica primaria en la institución Liceo Técnico Superior de Popayán” de Juan Camilo Betancourt,

Jehovanny José Obando, Clara Lucia Burbano, Katherine Márceles y José Luis Carrasco (2017), de la Universidad Corporación Universitaria Comfacaucá.

Para el desarrollo de este proyecto usaron como metodología en método mixto, donde el tipo de investigación que se adoptó fue descriptivo para la recolección de la información a través de diferentes técnicas como observación, entrevistas y cuestionarios, con manejo de dispositivos móviles. En este sentido, se evaluó el comportamiento del estudiante con y sin el uso del dispositivo, donde el diseño que se utilizó fue “Investigación-Acción, con la finalidad de mejorar la lúdica en el tema de tecnología.

A partir de la apropiación del recurso tecnológico se observó como resultado que los niños lograron tener una mayor apropiación en tecnología para la escritura y lectura como lo plantean Kristcautzky (2012), Ferreiro (2011) y Cabanellas (2006), en la institución Liceo Técnico Superior de la ciudad de Popayán, gracias a su familiarización con redes sociales y la utilización de aplicaciones, juegos por medio de Smartphone.

El interés presentado por los estudiantes fue evidente, dado que la gamificación en el dispositivo implicó realizar, de manera lúdica, juegos y generar aprendizaje para poder compartir de manera constructiva con el grupo.

El resultado de la actividad realizada en la asignatura de Informática se obtuvo a partir de un grupo de 25 estudiantes, de los cuales participaron 18, quienes contaban con un smartphone, mejorando sus competencias cognitivas y evidenciando un mayor aprendizaje en la temática, donde contó con un 70% y evidenció un interés del 65 al 85%.

Con lo anterior se concluye que esta investigación respondió al interés en el uso de smartphone con metodologías m-learning en el grado primero de básica del Liceo Técnico

Superior de la ciudad de Popayán, si bien la institución no había manejado estas metodologías se dieron cuenta que son muy útiles para el desarrollo de diversas clases y para mejorar el interés de los estudiantes.

La actividad realizada con las metodologías se desplegó con el docente de la asignatura innovación, pero estuvo fuertemente determinada por los docentes de los niños y limitada por las políticas de la institución.

Este proyecto es de gran utilidad para la presente investigación ya que da un ejemplo claro de cómo existen diferentes metodologías, aplicaciones, programas y herramientas que tienen diversos dispositivos y pueden ser implementados en las clases, además brinda porcentajes claros acerca de la viabilidad de estas estrategias y el interés de los estudiantes en su uso, lo cual es muy satisfactorio y abre diferentes posibilidades para la implementación de diferentes metodologías desde diferentes asignaturas, teniendo en cuenta que el impacto en los estudiantes y los aprendizajes serían positivos.

En tercer lugar y como último antecedente se encuentra el proyecto “Diseño de estrategias de aprendizaje móvil a través de ambientes mezclados de aprendizaje” de Oscar Rafael Boude y Iris Barrero (2017) de la Universidad la Gran Colombia.

En el desarrollo de este proyecto se utilizó un diseño cualitativo con un alcance exploratorio dado que en Colombia y Latinoamérica son pocos los estudios que hay alrededor del aprendizaje móvil, particularmente, se utilizó una metodología que permite ver un ambiente de aprendizaje desde todas sus aristas, así como, comprender las prácticas e imaginarios de los actores que intervienen, sus relaciones, tensiones y transformaciones.

Para su desarrollo el proyecto giró alrededor de tres fases diferentes: la primera de ellas orientada a sensibilizar a los profesores sobre la importancia de salir de su zona de confort, la segunda orientada a obtener un diagnóstico sobre sus competencias en informática educativa y en el uso y apropiación de dispositivos móviles, y, la última fase orientada a formar a los profesores a través de un ambiente de aprendizaje mezclado se fomentaría el diseño de estrategias de aprendizaje móvil.

Como resultados con respecto a la participación y culminación del proceso de formación, se encontró que a los profesores de educación pública se les dificulta este tipo de ambiente de aprendizaje, ya que, mientras en la fase de formación presencial los 296 docentes entregaron el diseño preliminar de las estrategias de aprendizaje móvil, solo 245 de ellos culminaron el proceso, luego de extender los plazos establecidos para la formación virtual en casi un 50% de tiempo adicional.

Al respecto, los docentes durante las entrevistas reportaron que estas dificultades se debieron a: falta de conectividad en sus hogares para acceder al proceso virtual, no contar con tiempo para realizar este proceso en su jornada laboral y tener que hacerlo en contra jornada, las bajas habilidades instrumentales y competencias digitales con las que contaban debido a que una parte de la población era mayor a 50 años.

Con esto se concluye mencionando que, aunque los diferentes informes que se generan alrededor de la incorporación de TIC a los procesos de formación por parte de organizaciones tales como la Unesco, OCDE, OEI y de consorcios como Horizon y la Open University, coinciden en que el uso de dispositivos móviles en el aula será dentro de uno o dos años una práctica muy común en las instituciones de educación, esto en Colombia está aún muy lejos de suceder. Pues, aunque, se ha avanzado por parte de los gobiernos en la dotación de tabletas e

infraestructura de conectividad, aún esta práctica está lejos de ser común dentro de este proceso de formación de los estudiantes. Aún y cuando, el uso de los dispositivos es cada vez más frecuente por parte de estos, este uso no responde a una planeación didáctica por parte del profesor.

Este proyecto tiene utilidades para la investigación actual ya que muestra los retos, debilidades y fortalezas que presentan muchos docentes frente a uso de las tic y sus aplicaciones, al mismo tiempo la necesidad de incluir dispositivos tecnológicos como parte del desarrollo mediático que se da durante los años, es importante conocer qué piensan los docentes y cómo se pueden abordar las diferentes herramientas tecnológicas y cómo funcionarían como metodología de clase, este proyecto abre un panorama acerca de las dificultades para saberlas abordar.

5. Marco teórico

5.1 Proceso de enseñanza - aprendizaje mediado por la tecnología

A continuación, se expone una serie de información en torno a los procesos de enseñanza – aprendizaje mediadas por las tecnologías, buscando conocer, comprender y analizar cómo se ha desarrollado esto desde diferentes entornos, cuáles han sido algunas dificultades y fortalezas en el proceso y cómo saber orientar estos procesos desde las necesidades ya existentes.

5.1.1 Transformación Pedagógica e integración de las TIC

Las transformaciones pedagógicas son indispensables y si están ligadas al uso de las TIC son aún más necesarias, y esto se puede lograr desde dinámicas de integración tecno-pedagógica, en donde los docentes tengan la capacitación necesaria y se puedan solventar sus necesidades frente al uso de las TIC, con el fin de mejorar los procesos de enseñanza – aprendizaje.

Algunas de estas iniciativas de integración, son expuestas en los estudios realizados por Hernández y Quintero (2009), en donde resaltan las necesidades de los docentes:

Aprender a seleccionar materiales curriculares, adquirir competencias para saber evaluar recursos tecnológicos, diseñar nuevos materiales curriculares, utilizar la tecnología en los procesos formación, diseñar situaciones de aprendizaje con TIC, generar nuevos ambientes de aprendizaje mediados por TIC, utilizar las TIC para evaluar, aplicar las tecnologías para tratar la diversidad, participar en proyectos de investigación e innovación y considerar el factor ético en esas iniciativas de uso e integración tecnológica en la escuela. (p. 5)

Si se garantiza para los docentes una buena formación pedagógica en el uso de las TIC, se podrían alcanzar buenas transformaciones en el desarrollo de las clases, recursos y actividades académicas, además lograr que los estudiantes desarrollen habilidades y conocimientos que sean novedosos para ellos, cautiven su interés y tengan una buena preparación frente a las tecnologías, como los descritos por Roig (2002) que apuntan a la adquisición de competencias para los estudiantes en:

Saber utilizar las principales herramientas de Internet, conocer las características básicas de los equipos, diagnosticar qué información se necesita en cada caso. saber encontrar la información, evaluar la calidad y la idoneidad de la información obtenida, saber aprovechar las posibilidades de comunicación que hay en la Internet y evaluar la eficacia y la eficiencia de la metodología empleada. (p. 6)

Con lo ya expuesto se pueden evidenciar las necesidades que habría al integrar las tecnologías a la educación, pero así mismo se puede ver los beneficios que se podrían obtener

tanto para docentes como para estudiantes, poder entender este escenario permite un acercamiento al concepto de transformación pedagógica mediada por las TIC.

De igual manera es un proceso que puede darse gradualmente teniendo en cuenta que las modificaciones deben darse en todo sentido y uno de ellos es poder integrar también las TIC a la gestión curricular ya que se debe apoyar a las diferentes disciplinas con sus contenidos curriculares generando una transversalidad de aprendizajes, estrategias, objetivos, recursos tecnológicos y planeaciones. De esta manera, Batista y Celso (2007) consideran que:

Aplicar las TIC en las dinámicas de integración curricular o pedagógica significa concebirlas de forma transversal, bien sea como recursos didácticos, como objeto de estudio, como medios de producción, o como recursos para la expresión y la gestión de conocimientos que deben servir a objetivos pedagógicos que aporten a la construcción de identidades y a la promoción de espacios de comunicación, formación y participación ciudadana desde la escuela. (p. 7)

Teniendo en cuenta lo anterior, es claro que los cambios curriculares que se deben hacer entorno a las TIC abarcan muchos elementos, que irían desde el buen desarrollo de una clase hasta la inclusión de estudiantes, docentes y directivas entorno a la integración curricular con el uso de la tecnología.

Además, se puede concluir que, aunque hay muchos cambios que se deben hacer para llegar a la transformación de la educación frente a la tecnología, es posible conseguirla y con ello lograr innovación y múltiples beneficios para los docentes, estudiantes y planteles educativos, pero es importante tener en cuenta que se requiere de unión, esfuerzo, compromiso y organización en busca de cambios que fortalezcan a la educación.

5.1.2 Los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje y las estrategias didácticas

“Un entorno de enseñanza – aprendizaje es un escenario en donde un alumno o la comunidad de alumnos realizan un trabajo en donde se incluyen diversas herramientas” (Glosario de la reforma educativa, 2014), de la misma manera pasa en los entornos virtuales, solo se agregarían algunas herramientas y la implementación de diversos dispositivos electrónicos que pueden ser usados tanto presencial como a distancia, creando un entorno basado en las tecnologías de la información y la comunicación, pero de igual manera generando un escenario en donde se da paso a la enseñanza y el aprendizaje desde otras estrategias didácticas.

Se debe tener en cuenta que las TIC han introducido varios cambios en la educación, entre ellos las aplicaciones mediadas por un ordenador que permiten realizar diversas actividades como exposiciones, mapas, vídeos, líneas de tiempo, dibujos, publicidad, etc. Creando entornos virtuales de aprendizaje desde diferentes plataformas.

Como señala Manson (1998) los actuales enfoques de enseñanza – aprendizaje en la educación están denominados por:

La importancia de la interactividad en el proceso de aprendizaje, el cambio de rol de profesores de sabio a guía, la necesidad de destrezas de gestión del conocimiento y de habilidades para el trabajo en equipo y el movimiento hacia el aprendizaje basado en recursos más que en paquetes. (p. 3)

Es notorio que los cuatro aspectos tienen importantes repercusiones en el diseño de entornos de aprendizaje virtuales de enseñanza-aprendizaje y en la calidad de los mismos. Resaltan elementos que marcan la calidad de los recursos basados en redes, la calidad de los contenidos, cambios necesarios en los procesos de enseñanza – aprendizaje y la importancia del

trabajo colaborativo en donde todos aportan a la buena ejecución e integración de las TIC a la educación.

La implementación de nuevas metodologías mediadas por tecnologías no busca cambiar los procesos realizados hasta el momento ya que todas las diferentes actividades que hacen los docentes hoy en día sin tecnologías se pueden llevar a entornos on-line usadas de manera presencial y a distancia, pero generando nuevas formas de trabajo y vinculando los intereses de los estudiantes en las actividades, todo esto debe estar ligado a los diferentes espacios con los que pueda contar la institución, los dispositivos que tengan los estudiantes y la institución, la capacitación docente, rol del estudiante, la evaluación, entre otros, si bien se pueden desarrollar diferentes estrategias didácticas; sin embargo, esto requiere de una adecuada planeación para las instituciones y su plantel educativo.

Hace parte de todo esto, entender qué son las estrategias didácticas, para Colom, Salinas y Sureda (1988) la estrategia didáctica acoge tanto métodos, como medios y técnicas, teniendo en cuenta proporcionar mayor flexibilidad y utilidad en relación al tratamiento de las TIC en el proceso didáctico. Esto quiere decir que el diseño de una estrategia está ligada directamente al docente quien reconoce su rol, señala una actividad para sus alumnos, la organización, el espacio, los materiales, el tiempo de ejecución, etc. Esta organización brinda una estrategia didáctica que se pone en práctica con los alumnos dando desarrollo a una actividad con unos objetivos establecidos de aprendizaje que implementa métodos, medios y técnicas que permiten al alumno conseguir un objetivo.

De esta manera se puede concluir dejando claro que la educación brinda diferentes entornos de enseñanza – aprendizaje y uno de ellos es el virtual, este espacio ofrece nuevas

estrategias didácticas que permiten a los docentes y estudiantes entrar en la era de la tecnología y sus múltiples plataformas.

5.1.3 Estrategias y estilos de aprendizaje en entornos tecnológicos.

Teniendo en cuenta el texto llamado, Estrategias de enseñanza-aprendizaje y modelos en entornos de e-learning del Dr. Carles Dorado Perea, (2008), los estilos de aprendizaje hacen referencia a esas estrategias preferidas que son, de manera más específica, formas de recopilar, interpretar, organizar y pensar sobre la nueva información. En la práctica, cuando se aprende un nuevo concepto, algunos estudiantes se centran en los aspectos detallados del mismo, mientras que otros se centran en los aspectos de su relación lógica; algunos son más independientes y quieren aprender solos, mientras que otros prefieren estudiar junto a otros compañeros o cerca de sus profesores; algunos estudiantes prefieren leer o asistir a conferencias mientras que otros prefieren realizar actividades prácticas. Las estrategias tienden a organizarse condicionadas por diversos factores, generando una manera peculiar de pensar y actuar de cada estudiante sobre la construcción de su propio conocimiento.

Para el término estilos de aprendizaje se han encontrado diversas definiciones dadas por algunos autores entre ellos Keffe (1988) donde expone que los estilos de aprendizaje son los rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos, que sirven como indicadores relativamente estables, de cómo los discentes perciben, interaccionan y responden a sus ambientes de aprendizaje. Lo que quiere decir que cada persona adquiere formas diferentes de aprendizaje que se le facilitan más que otras, teniendo en cuenta su desarrollo cognitivo.

Así mismo es necesario también hablar sobre las estrategias de aprendizaje puesto que cada estilo de aprendizaje requiere una estrategia guiada por el docente, el término estrategia es definido por, Díaz Barriga (2002) como procedimientos que el agente de enseñanza utiliza en

forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los alumnos, lo que quiere decir que son medios que crean los docentes para impartir sus clases en donde implementan diferentes materiales y recursos que puedan promover y motivar a los estudiantes en la búsqueda de esos aprendizajes.

No obstante, teniendo en cuenta estas definiciones de estrategias y metodologías de aprendizaje y la interacción educativa mediada por la tecnología, es indispensable conocer el estilo de aprendizaje de los estudiantes frente a los dispositivos, para así identificar qué herramientas son viables y cuál sería su adecuado uso teniendo en cuenta la necesidad del estudiante; además es necesario tener en cuenta el estilo de enseñanza de los docentes para que esté ligado a los aprendizajes de los estudiantes, y por último; tener en cuenta los contextos tecnológicos ya que son importantes para los estilos.

Siguiendo la clásica propuesta de Honey y Mumford (1992) en la que agrupan los estilos de aprendizaje en cuatro grandes grupos, se puede describir someramente las tendencias globales de cada uno, por ejemplo, dentro de un entorno de e-learning:

Activo: Las personas que tienen predominancia por este estilo activo, se implican plenamente y sin prejuicios en nuevas experiencias formativas on line. Se crecen ante los desafíos y se aburren con programas de largos plazos. Son personas muy colaborativas que se involucran en los asuntos de los demás y centran a su alrededor todas las actividades.

Reflexivo: Los reflexivos aprenden también con estas nuevas experiencias de e-learning. Buscan, leen, comparan, reúnen datos, analizándolos con detenimiento antes de llegar a alguna conclusión, que intentan argumentar adecuadamente. Disfrutan observando la

actuación de los demás, escuchándolos, pero no intervienen hasta que se sienten seguros en la situación.

Teórico: Los teóricos aprenden mejor cuando las cosas que se les enseñan forman parte de un sistema, modelo, teoría o concepto. Les gusta la estructuración y la organización, analizar y sintetizar. Unos buenos contenidos, un buen sistema de navegación, unos buenos recursos categorizados. Para ellos si algo es lógico, es bueno.

Pragmático: El punto fuerte de los pragmáticos es la aplicación práctica de las ideas. Les gusta poner en práctica aquello que se dice. Si un programa o aplicación puede hacer una cosa, es cuestión de hacerla y probarla. (p. 8)

A través de estos estilos de aprendizaje se pueden organizar diferentes estrategias de clase, con el fin de alcanzar las necesidades de cada estudiante. Es necesario reconocer en el estudiante su estilo de aprendizaje para así mismo generar enseñanza – aprendizaje a través de las estrategias metodológicas implementadas por el docente.

Así mismo se debe tener en cuenta que una actividad puede estar dirigida de diferentes maneras obteniendo el mismo objetivo de clase, de esta manera es posible llegar a todo tipo de población. Con esto se puede concluir que es importante no dejar de lado las estrategias y los estilos de aprendizaje en la educación mediada por la tecnología ya que serán de gran ayuda y guiarán de manera más organizada las clases y sus objetivos.

5.2 El aprendizaje ubicuo y mobile learning

En esta categoría se abordarán temas concernientes a la movilidad, dispositivos móviles, el uso de estos dispositivos en la educación, las ventajas del Mobile learning y el aprendizaje

ubicuo y como implementar estos elementos como estrategia de aprendizaje, teniendo en cuenta que el proyecto de investigación estará enfocado en esto.

5.2.1 Movilidad y dispositivos móviles

Para abarcar este tema es importante aclarar que son los dispositivos móviles, Ramírez (2009) menciona que un dispositivo móvil es un procesador con memoria que tiene muchas formas de entrada (teclado, pantalla, botones, etc.), también formas de salida (texto, gráficas, pantalla, vibración, audio, cable), es decir que el usuario por medio de estas herramientas tecnológicas tiene diferentes opciones de comunicación y a su vez diferentes herramientas de gran utilidad y que incluso favorecen a la educación y el aprendizaje.

Así mismo, reconocer la movilidad como una característica innata de los dispositivos tecnológicos como las laptops, teléfonos celulares, teléfonos inteligentes, reproductores de audio portátil, iPod, relojes con conexión, tabletas etc. La movilidad brinda múltiples ventajas que se derivan del mejoramiento del acceso en cualquier momento y lugar, donde se disponga de una conexión a internet. Se puede ver cómo a medida que pasa el tiempo estos dispositivos van mejorando y se adquieren nuevas formas de comunicación, nuevas herramientas de entretenimiento y aplicaciones que funcionan para trabajar y aprender.

Con lo ya expuesto anteriormente es notable que la tecnología y los dispositivos móviles son esenciales para el ser humano, es valioso ver cómo estos mecanismo tecnológicos además brindan nuevas posibilidades de enseñanza y aprendizaje para la educación y permite la innovación en las aulas, como se evidencia sobre todo en la educación a distancia, como menciona García (2004) la modalidad de educación a distancia lleva las características de la flexibilidad al punto externo, convirtiendo en ambulante o nómada el proceso de enseñanza - aprendizaje.

5.2.2 Ventajas del aprendizaje Ubicuo y Mobile learning.

Antes de explicar algunas de las ventajas, es necesario conocer qué es aprendizaje ubicuo y así mismo el mobile learning para tener claro el tema que se quiere abordar; primeramente, el aprendizaje ubicuo como menciona Villa Martínez (2010), es un paradigma educativo que ofrece un proceso de enseñanza-aprendizaje que se puede dar en cualquier momento o lugar, rompiendo las barreras del espacio, para ello solo es necesario tener un dispositivo móvil.

Ahora, el Mobile learning o también llamado aprendizaje móvil, como su nombre lo indica; es un tipo de aprendizaje que se da por medio de herramientas tecnológicas y algunas con conectividad inalámbrica. Teniendo en cuenta esto, el mobile learning resulta funcional, pero sobre todo, fundamental en esta época contemporánea puesto que está mediada por la tecnología y dispositivos móviles. Según lo que menciona Ramírez (2009), un dispositivo móvil es un procesador con memoria que tiene muchas formas de entrada (teclado, pantalla, botones, etc.), también formas de salida (texto, gráficas, pantalla, vibración, audio, cable), es decir que el usuario por medio de estas herramientas tecnológicas tiene diferentes opciones de comunicación y a su vez diferentes herramientas de gran utilidad y que incluso favorecen a la educación y el aprendizaje.

Teniendo claridad acerca del aprendizaje ubicuo y el mobile learning, se logran encontrar muchas ventajas que están derivadas en versatilidad de accesos que permite la movilidad por medio de las herramientas tecnológicas, algunos de estos beneficios los mencionan Camacho y Lara (2011), así como Hernández (2009) dando a conocer que es posible desarrollar aprendizajes en distintos lugares, a través de estas herramientas tecnológicas es posible el acceso incluso en zonas rurales, donde el estudiantado muchas veces no puede asistir a clases, además facilita a la población que labora disponer de los periodos libres para acceder a contenidos y recursos de

aprendizaje, también posibilita el acceso a avisos o mensajes para el recordatorio de eventos académicos de manera oportuna, tiene facilidad en su uso y como elemento importante propicia el aprendizaje colaborativo, con las herramientas de comunicación disponible.

Como se evidencia, hay varios beneficios en el uso del Mobile learning y sobre todo en torno a la educación y accesibilidad, es por ello que es imprescindible utilizar este recurso en la educación para mejorar y potencializar procesos de aprendizaje que además serán significativos y atraen la atención de los estudiantes.

Se debe tener en cuenta también los beneficios del aprendizaje ubicuo, ya que está ligado al Mobile learning, teniendo en cuenta que los dispositivos móviles tienen tanta versatilidad y utilidades; de la misma manera permite la conexión desde cualquier lugar, permitiendo entornos educativos altamente interconectados haciendo énfasis al aprendizaje ubicuo, el libro Digitales Móviles en Educación de Esteban Vásquez y María Sevillano (2015) señala algunas utilidades y beneficios del aprendizaje ubicuo, puede accederse en diferentes contextos y situaciones, integra un conjunto de tecnologías móviles en torno a escenarios convergentes y amplían las posibilidades educativas de los entornos virtuales de aprendizaje convencionales.

Teniendo en cuenta la gran utilidad del aprendizaje ubicuo y Mobile learning, es importante aprender sobre sus funcionalidades, así mismo aprender a usarlas y aplicarlas sobre todo en el contexto de la educación, ya que los beneficios pueden ser muy productivos como estrategias didácticas de clase y al mismo tiempo genera un cambio para la educación y un interés para los estudiantes, por ello es viable para los colegios y escuelas tener información relacionada con estos dos aprendizajes que permitan a los docentes mayor conocimiento, aprendizaje y estrategias de aplicación para sus clases.

5.2.3 Aprendizaje Ubicuo y Mobile learning como estrategia de aprendizaje

El aprendizaje ha estado en constante crecimiento y renovación, a partir de que surgen las nuevas tecnologías de comunicación, se ha intensificado y se ha hecho más versátil la comunicación y los procesos de enseñanza -aprendizaje, en donde se vinculan diferentes dispositivos móviles, para el desarrollo de actividades desde cualquier lugar y momento, brindando a los estudiantes un trabajo autónomo, pero al mismo tiempo lleno de recursos para su educación.

El crecimiento de los dispositivos móviles ha tenido una gran demanda en términos de consumo a nivel mundial en los últimos años, según el informe de (Clay Alvino, 2020):

Con respecto a las conexiones móviles, el número de dispositivos móviles conectados en el país es de 60.83 millones. Eso quiere decir que la cantidad de conexiones a través de celulares, tablets y portátiles superan a la población total (119%).

Los usuarios de Internet activos en el país representan el 68% de la población total. De ese 68%, 76.4% es activo en diversas redes sociales. (p.1)

Según este informe es notable ver al gran uso de los dispositivos móviles por todo el mundo y con ello las múltiples utilidades y plataformas que trae la tecnología, facilitando y acercando a las personas a diferentes entornos educativos y formas de aprendizaje, según Pascuas, García y Mercado (2020):

Los dispositivos móviles se han convertido en una importante herramienta en la vida cotidiana, tanto en el plano laboral, académico, familiar, social y recreativo. El incremento del uso de dispositivos móviles en la educación ha dado origen al concepto de *Mobile Learning*. La adquisición de conocimiento, habilidad y actitudes a través del

uso de dispositivos móviles, los cuales deben ser evaluados con criterios de adaptabilidad, rendimiento y eficiencia por las instituciones, de acuerdo con las necesidades particulares que presente el ecosistema de aprendizaje. Los beneficios no son únicamente para los estudiantes, pues los docentes fortalecen el proceso de enseñanza al tener mayor participación de estudiantes en las actividades. Los dispositivos móviles al beneficiar a ambas partes en el proceso educativo, contribuye a satisfacer las necesidades de los estudiantes, impartir clases con eficiencia, dinamizar y mejorar el aprendizaje, romper paradigmas de la educación tradicional y llevar el aprendizaje más allá de la institución. (p.2)

Es importante resaltar cómo las tecnologías han llegado a todo tipo de población, sin tener en cuenta la clase social, así mismo ver cómo hay diversidad de dispositivos de mucho o poco valor que permiten una conexión a diferentes plataformas, pero lo que se resalta aún más es el impacto y la utilidades que pueden tener estos dispositivos en la educación, lo que quiere decir que todas las personas tendrían las mismas posibilidades de acceder a entornos educativos mediados por la tecnología, como menciona West & Vosloo (2013):

Actualmente, se ha registrado una gran demanda por parte de los jóvenes por el uso y manejo de celulares, tabletas, IPod y demás dispositivos electrónicos que utilizan el servicio de internet y las conexiones inalámbricas más con fines lúdicos que educativos por parte de los educandos, este concepto se está transformando de manera positiva. (p.14).

Se puede concluir que, para generar un proceso de cambio para la educación, es necesario propiciar nuevas estrategias metodológicas que incluyan los intereses de los estudiantes, comprendiendo que se está en una era digital y ellos son nativos digitales, por lo tanto, es

indispensable que los docentes se vinculen con las Tic y logren propiciar espacios en donde se dé el uso de los dispositivos y sus múltiples aplicaciones. Así mismo es importante que las instituciones apoyen y orienten estos procesos para los docentes, ya que como menciona Estrada (2014) se presenta una falta de políticas que apoyen el uso de las tecnologías en las actividades académicas, por lo que el proceso de adquisición del aprendizaje es escaso para los docentes.

De esta manera se debe reflexionar acerca de la necesidad que se requiere desde los planteles educativos en la adquisición de las tecnologías, por ende, los docentes no tienen el debido conocimiento acerca de educación mediada por la tecnología y esto conlleva a que se haga a un lado el uso de los dispositivos en clase y sea limitado a lo necesario.

5.2.4 Aprendizaje Ubicuo y Mobile learning en la educación secundaria.

Se ha visto que la educación secundaria es la que más ha implementado el uso de las tecnologías, pero desde las instituciones educativas se ha visto bastante cohibido el uso de varios dispositivos ya que generan distracción en las clases, pero no se ha dado la posibilidad de usar dichos dispositivos como metodología de clase, teniendo en cuenta que muchos estudiantes tienen bastantes habilidades y podría generar un beneficio para transformar la educación y llamar la atención en los procesos de aprendizaje.

Teniendo en cuenta la investigación llamada, entornos de aprendizaje ubicuo, experiencia innovadora en la enseñanza de las matemáticas de Diana Olivares y Felipe Bejarano (2012), las TIC han generado una infinidad de procesos para la transmisión de información, considerando que la información es la materia prima para construir conocimiento. En este sentido, las TIC representan una herramienta para potencializar el conocimiento y facilitar el proceso de aprendizaje.

Por su parte, la escuela tiene la responsabilidad de transformarse para cumplir su misión en la sociedad del conocimiento, siendo necesario que ésta se actualice y apoye en herramientas digitales que promuevan en los estudiantes el desarrollo de las competencias para introducirlos en el mundo actual.

Los dispositivos móviles como smartphones (teléfonos celulares), laptops y tabletas, se mantienen entre las mayores ventas del mercado mexicano y gracias a las diversas aplicaciones (apps), su uso en actividades laborales se ha extendido vertiginosamente.

Con relación a lo anterior, los estudiantes del nivel educativo de secundaria cuentan con smartphones y otros dispositivos que utilizan en todo momento y en cualquier lugar, regularmente para su entretenimiento, en las redes sociales e, incluso, con propósitos dañinos para su salud e integridad, como puede ser el caso de la pornografía, el sexting o delitos virtuales.

Esto indica que, a pesar de los beneficios que esta tecnología ofrece a los estudiantes, éstos desconocen el potencial que los dispositivos móviles ofrecen para el desarrollo de sus habilidades y de autoaprendizaje, en general, de cualquier asignatura. Teniendo en cuenta lo que menciona Morales (2014), la incorporación de las TIC en todas las asignaturas que cursan los niños y jóvenes, permiten un incremento del rendimiento académico y así mismo una mayor motivación hacia el aprendizaje, lo que quiere decir que el uso de las TIC en la educación sería de gran ayuda para mejorar los procesos de enseñanza – aprendizaje y lograr en los niños y jóvenes mayor intereses hacia sus clases.

Pero también se debe tener en cuenta que, aunque las tecnologías brindan un beneficio para la población educativa, es necesario desde las instituciones potencializar el uso de estas

herramientas tecnológicas, pero además brindar los recursos necesarios para docentes y estudiantes, de tal manera que todos se capaciten en el uso adecuado de los dispositivos móviles, teniendo en cuenta sus ventajas y desventajas en el uso educativo.

5.3 Las artes en la educación pública y privada

En la presente categoría, se van a tratar temas en torno a la educación artística, de esta manera; primeramente, se hará un recorrido sobre la educación artística desde el Ministerio de Educación Nacional; seguidamente, se conocerá la formación de las artes en la educación media y lo que se espera en esta etapa académica; y por último, se analizará la enseñanza de las artes en el sector tanto público como privado, teniendo como ejes centrales la concepción de currículo, la concepción de educación artística, y los criterios que orientan la organización del currículo.

5.3.1 La educación artística desde el Ministerio de Educación Nacional

Para el Ministerio de Cultura la educación artística se constituye como “campo estratégico para la formulación e implementación de políticas públicas que permitan incluir los diversos niveles y modalidades de la educación en el arte, de acuerdo con la competencia que le otorga la Ley General de Cultura” (p. 1). En este empeño, el principal aliado es el Ministerio de Educación Nacional.

Según el Ministerio de Cultura, la práctica de las artes, como eje central y parte activa del proceso educativo, posibilita la mejora de los procesos de aprendizaje y creación a través del intercambio cultural y la construcción de comunidades de conocimiento. Así, las personas no solo aprecian la experiencia sensorial que les brinda el arte, sino que también se convierten en agentes activos de estas prácticas y conocedores de los diversos lenguajes expresivos del arte. Es decir que el arte, a través de la educación, crea un espacio para el desarrollo humano y es un derecho de toda la ciudadanía.

De esta forma, la educación artística como parte del currículo educativo colombiano, para el MEN (2000) tiene entre sus diversas funciones ayudar a la cohesión, continuidad y desarrollo de la sociedad, a partir de la identidad de ideas, valores, sentimientos y costumbres de dicha sociedad. De esta manera, se ofrece la posibilidad a las nuevas generaciones de conocer y entender el mundo en el espacio y el tiempo correspondiente, es decir, el contexto social, histórico y cultural que viven, así como también facilitar el libre desarrollo de la personalidad de los estudiantes, para que así tengan participación emocional, racional y activa en la transformación de su propia realidad.

Dicho lo anterior, la educación artística en el ámbito educativo, permite percibir, comprender y apropiarse del mundo, movilizandolos diversos conocimientos, medios y habilidades aplicables al campo de las artes, como a otros campos del conocimiento. De esta manera, la Educación Artística en la educación básica y media, según el MEN (2010) “la interacción con otras áreas del conocimiento, contribuye al fortalecimiento del desarrollo de competencias básicas, a la vez que favorece en el estudiante el desarrollo de competencias propias de las prácticas artísticas” (p. 16). Esto se logra por medio de la experiencia de los estudiantes en la realización de diversos procesos pedagógicos (de recepción, creación o socialización), en la producción o generación de productos y en su interacción con los contextos propios de las artes y la cultura.

Por otro lado, las competencias asociadas a la Educación Artística son habilidades, conocimientos y actitudes que se relacionan en contextos particulares, y que deben tener unos dominios específicos. En este sentido, el conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes, comprensiones y disposiciones que son responsabilidad de las artes en la escuela, permite identificar tres competencias según el MEN (2010) de cuyo desarrollo se ocupa la Educación

Artística: la sensibilidad, la apreciación estética y la comunicación. Estas competencias, están presentes e integradas y operan en todo momento de la actividad artística del estudiante, y para tener mejor claridad, las competencias se definen así:

Sensibilidad: Se puede definir como un conjunto de disposiciones biológicas, cognitivas y relacionales, que permiten la recepción y el procesamiento de la información presente en un hecho estético, que puede ser una obra de arte, un trabajo artístico en proceso, un discurso, entre otros.

Apreciación estética: Esta competencia se refiere al conjunto de conocimientos, procesos mentales, actitudes y valoraciones, que, integrados y aplicados a las informaciones sensibles de una producción artística o un hecho estético, permite construir una comprensión de éstos en el campo de la idea, la reflexión y la conceptualización.

Comunicación: Se refiere a la adquisición de conocimientos, valoraciones y el desarrollo de habilidades que le permiten a un estudiante imaginar, proyectar y concretar producciones artísticas, y generar las condiciones de circulación para que dichos productos puedan ser presentados en una comunidad de validación. (p. 42).

Por consiguiente, en la Educación Artística, desde lo que es el preescolar, hasta la educación media, es indispensable impulsarse desde el trabajo por competencias y su desarrollo a lo largo del currículo, según el MEN (2010) “tal diseño curricular exige a los docentes de artes y a las instituciones que definan cómo se han de desarrollar en los estudiantes las competencias específicas, mediante las prácticas artísticas que la institución decida implementar” (p. 47). Por ello, es fundamental identificar los diferentes procesos pedagógicos involucrados en las

actividades de formación, definir las evidencias de aprendizaje correspondientes y determinar el nivel de desempeño alcanzado por el estudiante en su realización.

5.3.2 La formación de las artes en la educación media

Los estudiantes en esta etapa de la educación, han logrado un desarrollo tanto de las competencias específicas en Educación Artística, como de las competencias básicas (competencias comunicativas, matemáticas, científicas y ciudadanas) de esta forma, se encuentran preparados para asumir los retos y exigencias de la educación media.

En estos grados se requiere un mayor énfasis en el desarrollo de competencias ciudadanas. Según el MEN (2010) “en esta etapa, los estudiantes pueden realizar proyectos artísticos con base en procesos y herramientas investigativas. También han adquirido la habilidad de usar intencionalmente y de manera autónoma los lenguajes artísticos en el trabajo creativo” (p. 89). De igual forma, comienzan a elaborar su proyecto de vida, desde sus deseos y fortalezas. Esta construcción o elaboración, parte de identificar el campo en el que han logrado una mayor apropiación y aquel en el cual desean profundizar y desempeñarse laboral y productivamente.

Es así que, para la elaboración o construcción del proyecto de vida del estudiante, el MEN (2012) recomienda tener en cuenta:

1. La forma y el lugar desde donde el estudiante se ubica como agente estratégico.
2. El ejercicio de un juicio crítico y reflexivo.
3. La creación de productos, proyectos y propuestas artísticas que partan del análisis de los factores que inciden de manera positiva y negativa en la cultura, de contextos de globalización y localización, y de las diferentes corrientes y tendencias estéticas

plasmadas en sistemas simbólicos que generan toda una forma de pensar, representar y comprender el mundo.

4. El compromiso como actor fundamental en la conservación, protección y divulgación del patrimonio artístico y cultural que identifica al estudiante como parte de un grupo.

5. La protección y conservación del medio ambiente.

6. El desarrollo de una sensibilidad ciudadana, respetuosa de la vida y de la multiculturalidad y la preocupación por una participación decisiva y democrática en la sociedad. (p. 89).

De esta manera, desde el punto de vista productivo o laboral, el estudiante que culmine estos grados, y que haya llevado a cabo una Educación Artística articulada e integral en los diferentes grados, debe haber desarrollado competencias que le permitan acceder a programas de educación superior en el campo de las artes, para luego ejercer ya sea como artista, pedagogo, técnico o tecnólogo en áreas relacionadas a la producción artística y cultural, como gestor cultural, o como creador de empresas e industrias culturales. Igualmente, en su elección o escogencia por cualquier otra área del conocimiento, el desarrollo de las competencias específicas y básicas, según el MEN (2010) “le abrirá mayores posibilidades y oportunidades para el ejercicio de su creatividad, de su emprendimiento y de su permanente capacidad para aprender” (p. 90).

5.3.3 Enseñanza de las artes en la educación pública

Primeramente, para poder analizar la enseñanza de las artes en el sector tanto público como privado, es necesario tener una concepción de currículo. De esta manera, como se puede apreciar en la Ley General de Educación, ley 115 (1994) se define como:

El conjunto de criterios, planes de estudio, programas, metodologías, y procesos que contribuyen a la formación integral y a la construcción de la identidad nacional, regional y local, incluyendo también los recursos humanos, académicos y físicos para poner en práctica las políticas y llevar a cabo el proyecto educativo Institucional. (cap. II, Art. 76).

Así mismo, las sucesivas transformaciones en el currículo, no continuamente obedecen, como podría ser lo ideal, a las indagaciones o investigaciones que se adelantan en el campo pedagógico y/o educativo, o la sociología, filosofía, la antropología o la psicología, etc. La enseñanza comúnmente en el territorio como en América Latina en general, ajustan, adaptan, adecúan y modelan la enseñanza al tamaño de las disposiciones, que surgen en el seno de empresas u organizaciones mundiales como la UNESCO y el Banco Mundial; es de esta forma, que la enseñanza y el currículo en Colombia, responden a intereses distintos para la cual ha sido pensada la escuela por una parte, y por la otra, no responde a las necesidades educativas de los sujetos en entorno o contexto, sino que se diseña sobre las necesidades que requiere el mercado.

Dicho lo anterior, la concepción de currículo en educación artística en instituciones públicas, teniendo en cuenta la investigación titulada, La educación artística en los currículos escolares de la autora María Gómez (2010), se define como:

Área fundamental y obligatoria que optimiza el trabajo docente, por lo tanto, es una de las áreas de mayor interés para el estudiante, por ser llamativa, amena y motivadora. Como herramienta, contribuye al desarrollo integral en la dimensión motriz, emocional y cognitiva. Como técnica y estrategia metodológica que recurre al juego y la lúdica, “transmite” conocimiento sin recurrir a lo teórico, posibilitándole al niño aprender más fácil haciendo que el aprendizaje de conceptos de otras asignaturas sea más dinámico y flexible. (p. 145).

Como se puede evidenciar, en las instituciones educativas del sector público, en la concepción de currículo, se reconocen básicamente tres puntos fundamentales, primeramente; como área fundamental y obligatoria que responde a la ley general de educación ley 115 de 1994. El segundo, es la formación integral que se entiende a partir de la dimensión cognitiva, sensorio motriz, afectiva, y que responde, en cierta forma, a lo propuesto en la resolución 2343 de 1996, en el artículo 7 definida como “procesos, saberes, competencias, y valores básicos y fundamentales de la nacionalidad colombiana”, y por último; el papel de la educación artística como mediadora, para la adquisición de saberes o conocimientos propios de otras áreas, esta manera de concepción del currículo, se halla en lo planteado por Eisner (1995), en la justificación contextualista de la educación artística en la escuela.

Por otro lado, la concepción de la educación artística en el sector público, según Gómez (2010) en su investigación, se define como:

Base de la formación y el desarrollo integral del niño y la niña, en el aspecto cognitivo, sensorio motriz, la atención, la concentración y el manejo del espacio. A nivel artístico; Incentiva la libertad de expresión en tanto “seres” sensibles, imaginativos, creativos y con sentido estético; aprovecha y descubre el talento individual; y la lógica desde lo cual se potencia sus habilidades y capacidades artísticas, así como también, motiva y enriquece los procesos con técnicas apropiadas para las artes plásticas; mejorando la comprensión y expresión oral; así como lo corporal y manual, para que se puedan desenvolver en diferentes medios y con la que construya su propia visión del mundo. (p. 147).

Otra concepción, dispone la educación artística como una actividad complementaria que se desarrolla según el enfoque de la institución y que, en procesos integrados, consigue muchos

de los logros de cada asignatura, en tanto, motiva y crea gusto entre los estudiantes haciendo que el aprendizaje sea más dinámico y flexible.

De esta manera, según Gómez (2010) los criterios que orientan la organización del currículo para la educación artística en el sector oficial, son:

Criterios que se rigen por reglamentaciones gubernamentales o Institucionales, se encuentran en las encuestas, aquellos que tienen en cuenta la Ley General de Educación, ley 115 de 1994, los lineamientos curriculares para la educación artística. La construcción de logros, el trabajo por ciclos, estándares, competencias y evaluación definidos por el Ministerio y la Secretaría de Educación del Distrito. (p. 109).

De acuerdo a lo anterior, entre los institucionales se definen como criterios: el PEI, la misión y visión, el énfasis y las condiciones ofrecidas por la institución. Este es el más grande criterio al que se recurre en las instituciones públicas para la construcción del currículo.

Así mismo, otro criterio que menciona Gómez (2010) “es el que asume de manera particular e individual por el docente de aula, de grado o de ciclo; a través de temáticas, actividades o dimensiones, como es el caso del preescolar” (p. 109), en el que básicamente se basa en la dimensión corporal y estética, en el que tiene como finalidad que el niño adquiera conocimientos básicos en educación artística.

Para terminar, otro aspecto son los proyectos transversales que responden, ya sea al énfasis de la institución educativa, como en la comunicación y valores (o en lo empresarial y comercial) que busca el impulso y el fomento de la creatividad. Además, se menciona un subproyecto de recreación y tiempo libre, que apoya al alumno a demostrar sus capacidades y habilidades artísticas. Sin embargo, así mismo en algunas instituciones, según Gómez (2010) se manifiesta que hasta ahora se está construyendo o que no se les da el valor e importancia a los

beneficios del arte, o que, aun encontrándose en el plan de estudios, no se desarrolla “es muy poco reconocida el área como tal dentro del currículo” (p. 110).

5.3.4 Enseñanza de las artes en la educación privada

Respecto a la enseñanza de las artes en el sector privado, y teniendo como referente a Gómez en su investigación minuciosa sobre La educación artística en los currículos escolares (2010), es importante resaltar la concepción de currículo en la educación artística en el sector privado:

La educación artística, fundamenta criterios de integridad intelectual y física, está implícita en todas las áreas, es un eje que posibilita el desarrollo de actividades curriculares integradas y proyectos institucionales; genera enseñanzas y aprendizajes significativos, creativos y prácticos en contextos “reales” sociales, se basa en un enfoque pedagógico, didáctico y “experiencial”, propio de las áreas científicas y humanísticas, así como del ámbito social, tecnológico y cultural. Propicia la formación integral y de calidad, a partir del desarrollo intelectual, creativo y artístico en el niño y la niña; a través del desarrollo de procesos, conceptos y conocimientos, que se desarrollen de manera permanente y coherente desde el preescolar hasta terminar la básica primaria; posibilita el trabajo “mancomunado”, la autodisciplina, la sana convivencia y sano desarrollo de la personalidad, para así responder a los retos que se presentan día a día en otras asignaturas. Por último, la investigación en educación artística, favorece ampliar el campo e integrar saberes que, en tanto eje, posibilita la creación de un currículo interdisciplinar. (p. 145).

Dicho lo anterior, en instituciones de carácter privado, se conceptualiza la educación artística como eje que permite la articulación curricular por medio de proyectos y actividades.

Como se puede evidenciar, existe una mayor tendencia en esta concepción, por un lado, a pensar en el currículo integrado o interdisciplinario, y por otro lado, de manera consciente o inconsciente, establece relaciones entre lo cognitivo y el cuerpo, entre la enseñanza y el aprendizaje como significativo, creativo y práctico en contextos sociales, permitiendo deducir o inferir que existe una mayor atención y preocupación por la conexión entre teoría-práctica con lo social, que se constituyen en ambos principios, para que se logre dialogar de una praxis curricular, como lo expone G. Sacristán (2002) ante los recursos o elementos de un currículo institucionalizado o un currículo como práctica social.

Así mismo, dicha concepción comparte con las instituciones pública u oficiales, la necesidad de un desarrollo integral del alumno desde el punto de vista de la educación artística, sin embargo, se sitúa como subsidiario de otros saberes. Estas prácticas son parte de la lógica contextualista que sugiere y plantea Eisner (1995) al referirse al arte como terapia, y con Aguirre (2005) quien la define como uno de los problemas del campo, en relación a su condición de mediadora, transformándola en un área global en la que se difumina su verdadero sentido.

Es de gran importancia resaltar el lugar significativo que se le da a la investigación en el campo de la educación artística en las instituciones privadas, que contribuye a ampliar el campo. Aguirre (2005) afirma, que por ser deficiente la indagación o investigación en este campo, no ha posibilitado ahondar en los incontables componentes problemáticos, entre ellos a minimizar la dispersión en las prácticas y que, en últimas, era una de las metas y objetivos que buscaba los lineamientos curriculares para esta área.

Por otro lado, en cuanto a la concepción de educación artística en el sector privado, según Gómez (2010), se conceptualiza así:

La educación artística posibilita la expresión de ideas, sentimientos, habilidades y destrezas motrices de manera lúdica en sus diferentes expresiones: danza, teatro y artes plásticas afirmando: “se complementan en un todo artístico en tanto buscan un mismo fin; crear, imaginar, innovar”, a partir del aprendizaje significativo posibilita al estudiante avanzar en su proceso de desarrollo personal, abriendo al estudiante la posibilidad de elegir la disciplina que se dé su interés y con las que pueda representar a través del trabajo manual o composiciones o montajes, imágenes y objetos; interrelacionando sus capacidades artísticas, motrices, cognitivas, lúdicas y expresivas. Considerando que la educación artística se concibe como una perspectiva que brinda la posibilidad real y efectiva, en los procesos del pensamiento ya que en la educación artística se desarrolla actitud, aptitud, habilidad, cualidad. (p. 147).

Como se puede observar, (con relación a las instituciones oficiales) en la concepción se encuentra la relación de la educación de las artes con el desarrollo motriz y las manualidades; así como en su proyección para desenvolverse en distintos medios, además de construir su propia visión del mundo. Otra similitud o coincidencia son los términos empleados en su definición: expresión, imaginación y creatividad.

Por otro lado, en cuanto a los criterios que orientan la organización o construcción del currículo para la educación artística en el sector privado, según Gómez (2010) son:

1. Institucionales: Los criterios institucionales que se tienen en cuenta al momento de diseñar el currículo son el enfoque (pedagógica constructivista), los objetivos generales, la misión y visión y la filosofía institucional, “el énfasis del colegio para potenciar su creatividad frente a la parte comercial”.

2. Reglamentarios: Los reglamentario tenidos en cuenta son los lineamientos curriculares del Ministerio de Educación Nacional para esta área, en los que se especifica qué se debe trabajar desde preescolar hasta bachillerato, también se le da mucha importancia como criterio a la educación integral, la calidad y ejes de formación como; el eje de Biología, intelectual, Psicológico, ética trascendente y eje relacional y/o comunitario, que se desarrollan de acuerdo a los grados.

3. Por integración de proyectos transversales.

4. Los intereses, necesidades, expectativas y talentos de los estudiantes, en el ámbito socio cultural y del contexto de la institución, se constituyen en criterios que son la base en la construcción del currículo escolar; entre ellos se pueden encontrar los ejes del ser humano, la educación integral y las habilidades de los estudiantes. (p. 131).

En el sector tanto privado como oficial, se encuentra que tanto los definidos por el Ministerio de Educación Nacional y los institucionales, son criterios que orientan la organización del currículo, y entre los reglamentarios se citan fundamentalmente dos: los lineamientos para el área artística y los estándares básicos de competencias; institucionales como el P.E.I, la visión, la misión, el énfasis institucional y los proyectos.

Si bien, aunque los lineamientos del Ministerio se acatan tanto para las instituciones educativas públicas como privadas, la manera como las instituciones organizan sus planes de estudio suele ser diferentes. En el caso de las instituciones públicas, teniendo en cuenta a Gómez (2010), los profesores de cada grado diseñan el plan de estudio, en ocasiones con el acompañamiento de la coordinación académica y en las que se tiene en cuenta aspectos generales como logros, indicadores, competencias y estándares. Así mismo, dependiendo de la institución y frente a los intereses de la misma, la educación artística es aplicada de manera transversal por

encontrarse inmersa e intrínseca en todas las áreas y disciplinas, sirviendo de apoyo y herramienta metodológica para ayudar a reforzar y complementar conceptos.

En el caso de las instituciones privadas, teniendo en cuenta lo expuesto por Gómez (2010), el docente especializado en el área artística (“jefe” o “coordinador”) reviste mucha importancia, ya sea porque orienta, asesora o acompaña en esta construcción al docente de básica primaria, o porque en la mayoría de las instituciones privadas el docente o docentes especializados en artes, se desempeñan en los diferentes niveles o ciclos educativos. Otra forma, es cuando el docente de aula o “director de grupo” lo construye de manera autónoma; sin embargo, es muy poco frecuente encontrar esta modalidad a diferencia del sector público.

Así mismo, en el sector privado, según Gómez (2010) se puede llevar a cabo la educación artística como campo independiente o por proyectos. Como campo independiente, las artes desde sus diferentes disciplinas posibilitan el desarrollo integral e incentivan la imaginación, la lúdica y la expresión en los estudiantes. Y por proyectos, según respuestas de docentes de este sector en la investigación de Gómez (2010) se encuentra mayor tendencia al desarrollo de proyectos transversales, de aula o de ejes temáticos. De esta forma, se reconoce el valor de los proyectos, afirmando que “Es un medio con el cual el individuo desarrolla sus saberes, está en una renovación constante, se estimula para la investigación y, por lo tanto, desarrolla su análisis y crítica de la realidad e identidad cultural” (Gómez, 2010, p. 127).

6. Diseño Metodológico

Se considera que la metodología con la que se debe trabajar es de enfoque histórico hermenéutico, según Cifuentes Gil (2011) el histórico, hace uso de algunas modalidades del procedimiento descriptivo en el que se valora el progreso, seguimiento del fenómeno o proceso, con la diferencia de que conjuntamente describe, evalúa e interpreta los hechos del pasado para

comprender el presente. Muy utilizado igualmente en la educación, de manera especial en investigaciones que valoran y reconocen el aprendizaje de los alumnos en una determinada materia de una carrera. Y el hermenéutico, que estudia y analiza concretamente la realidad en su contexto natural, exactamente como sucede, pretendiendo obtener sentido de ello, o descifrar los fenómenos de acuerdo con los significados que tienen para las personas implicadas. En el caso puntual de la presente investigación se revisará desde el enfoque histórico hermenéutico, en tanto cómo se aborda la educación artística en la Institución Educativa Camilo torres de Granada Meta y Colegio Nuevo Gimnasio School de Villavicencio, y desde el enfoque hermenéutico se busca comprender, interpretar y analizar la realidad de los dos diferentes contextos ya mencionados.

La población a partir de la unidad de análisis se basará en profesores y estudiantes de artes plásticas de la Institución Educativa Camilo Torres de Granada y el Colegio Privado Nuevo Gimnasio School de Villavicencio (Meta). La unidad de trabajo específicamente será de dos grados por institución; un grado décimo y un grado once de la Institución Educativa Camilo Torres de Granada y un grado décimo y un grado once del Colegio Privado Nuevo Gimnasio School de Villavicencio (Meta), con miras a abarcar de manera aleatoria y tener una comparación y confrontación con más peso desde lo teórico. Las técnicas e instrumentos que se manejarán son: en las técnicas de recolección, diarios de campo, grupos focales y encuestas abiertas, dentro del tipo de observación se hará de tipo participante y no participante.

A partir del enfoque, se empleará un paradigma cualitativo, que se fundamenta como el campo de la investigación en el que se trabaja con datos cualitativos (sentimientos, opiniones, sintomatología, desarrollo de la inteligencia, nivel cultural, entre otros). Según Sampieri (2014), en este tipo de investigación, por las características de los datos, se complica la interpretación estadística. Además, en el campo de la educación, se ha asumido la investigación cualitativa

concentrándose principal y fundamentalmente en el papel del educador, del estudiante y en las maneras de mejorar y optimizar todo lo que concierne a la educación de este tipo. Es por eso, que el investigador de acuerdo al enfoque de la investigación cualitativa, se convierte en un agente activo para la evolución de cambio, colabora a la crítica y conserva la disposición de aprender en el proceso investigativo que se ejecute.

En la presente investigación se realizará una revisión y análisis de cómo los docentes imparten las clases de artes, las herramientas que usan para hacerlo y cómo es recibida por los estudiantes, esta revisión se realizará por medio de una observación no participante, en donde se llevará un formato de revisión de la clase de artes. De igual manera conocer qué piensan los docentes sobre las herramientas tecnológicas para el desarrollo de las clases de artes, saber si tienen conocimiento de ellas y cómo usarlas, esta se llevará a cabo por medio de entrevista. Así mismo se busca conocer qué piensan los estudiantes de la clase de artes y su metodología, identificar qué dispositivos móviles manejan y cómo se sentirían en una clase de artes mediada por la tecnología, se realizará por medio de encuesta.

El método que se implementara es un estudio descriptivo reflexivo que usa como base el estudio de caso, el método descriptivo según Sabino (1986) es una investigación de tipo descriptiva trabaja sobre realidades de hechos, y su característica fundamental es la de presentar una interpretación correcta, y según Chávez (2016) un estudio de caso busca generar teorías contrastando las hipótesis obtenidas en un entorno dentro de diversos contextos. Como se mencionó en párrafos anteriores, este estudio se desarrollará en la Institución Educativa Camilo Torres y en el Colegio Nuevo Gimnasio School.

Se va a tener en cuenta de manera conjunta tres criterios fundamentales para establecer una tipología de los diseños de caso: la cantidad de casos objeto de estudio, la unidad de análisis

y los objetivos de la investigación. Esta tendencia metódica está amparada en la definición de Ying (1994) quien aporta que un Estudio de Caso es una investigación empírica que se encarga de estudiar un fenómeno dentro del contexto de la vida real. Una investigación de estudio de caso maneja una situación propia en la que hay más variables de interés, datos observacionales, y un resultado, se apoya en varias fuentes de evidencia, con datos que deben tender en un estilo de triangulación y, además, como resultado se favorece del desarrollo previo de proposiciones teóricas que dirigen la recolección y el análisis de datos.

Para realizar el análisis de la información, se efectuará una triangulación basada en Roberto Hernández Sampieri (1968) quien afirma que “Las categorías son los niveles donde serán caracterizadas las unidades de análisis”. Son las casillas o cajones en las cuales son clasificadas las unidades de análisis. Por ejemplo, un discurso podría clasificarse como optimista o pesimista, como liberal o conservador. Un personaje de una caricatura puede clasificarse como bueno, neutral o malo. En ambos casos, la unidad de análisis es categorizada (Holsti, 1968), esto responderá a la categorización de la información de los profesores y estudiantes y así confrontarla con el marco teórico, para comprender qué acercamientos tiene con este y qué logros se tienen de la comparación. Por último, en el procedimiento se tendrá en cuenta la identidad de los informantes.

En la triangulación se establecerán cuatro categorías: primera; práctica y ubicuidad, segunda; aprendizaje ubicuo y mobile learning como forma de aprendizaje en la clase de educación artística, tercera; discursos de profesores y estudiantes acerca de las TIC como fuente de enseñanza y aprendizaje en las clases de educación artística, y cuarta; el uso de las herramientas tecnológicas en la clase de artes como innovación.

A través de esto, se busca diseñar una propuesta mediada por la tecnología para el desarrollo de la clase de artes, que sea clara y viable para cualquier tipo de población, pero, sobre todo, que cautive el interés de los estudiantes y le brinde al docente nuevas estrategias metodológicas de clase.

7. Instrumentos de recolección de información

El trabajo de campo de este proyecto se realizará en el colegio público Institución Educativa Camilo Torres de Granada (Meta) y el Colegio Privado Nuevo Gimnasio School de la Ciudad de Villavicencio (Meta), y los instrumentos que se encontrarán a continuación son la encuesta, realizada a estudiantes del grado décimo y once de ambas instituciones; la entrevista, aplicada a los docentes de artes de los dos colegios mencionados; y por último, un formato de observación de clase de artes.

7.1 Encuesta

Según Tamayo y Tamayo (2008), la encuesta “es aquella que permite dar respuestas a problemas en términos descriptivos como de relación de variables, tras la recogida sistemática de información según un diseño previamente establecido que asegure el rigor de la información obtenida” (p. 126). En este proyecto la encuesta se realizó a la totalidad de estudiantes por grado en este caso 39 estudiantes de grado décimo y 33 estudiantes de grado once del colegio público Camilo Torres y en el caso del colegio privado Nuevo Gimnasio School se aplicó a la totalidad de cada grado los cuales cuentan con 15 estudiantes en cada curso.

A continuación, se presenta el modelo de la encuesta aplicada:

Nombre: _____ **Edad:** _____

1. ¿Tiene usted un smartphone?

Sí ____ No ____

Cual:

2. ¿Tiene algún otro dispositivo electrónico, como tablet o computador?

Sí ____ No ____

Cual:

3. ¿Lleva usted su teléfono móvil, o algún otro dispositivo a la institución educativa?

- Siempre ____
- Casi siempre ____
- Nunca ____

4. Dentro de la institución, normalmente usa su dispositivo móvil:

- Muchas veces ____
- Algunas veces ____
- Pocas veces ____

5. Cuando usa su dispositivo móvil, ¿en qué espacio lo utiliza?

- Horas de clase: SÍ ____ No ____
- Descanso: SÍ ____ No ____
- Horas libres: SÍ ____ No ____
- Todas las anteriores ____

6. Si su respuesta anterior fue en horas de clase ¿Cuáles son las horas de clases de su preferencia para el uso de sus dispositivos móviles?

- Matemáticas ____
- Filosofía ____
- Artes ____
- Español ____
- Educación física ____
- Ética ____
- Otros ____ Cuál: _____

7. ¿Qué uso le da a su dispositivo móvil dentro de la institución?

- Investigación de trabajos _____
- Juegos _____
- Páginas de redes sociales _____
- Cuentas de correo electrónico _____
- Videos _____
- Chat _____
- Otros _____ Cuáles: _____

8. Considera usted importante permitir el uso de los dispositivos móviles dentro de la institución para su uso académico:

- Si _____
- No _____

9. ¿Cree usted que el uso de los dispositivos móviles afectaría su desarrollo académico?

- Si _____
- No _____
- ¿Por qué?

10. ¿Cuáles son las aplicaciones que más utiliza en su dispositivo móvil?

- Office (Word, Excel, point etc.) _____
- Mensajería instantánea (Messenger, chat, whatsapp etc.) _____
- Youtube _____
- Redes Sociales (Instagram, Facebook, twitter etc.) _____
- Otros _____

11. ¿Cree usted que los dispositivos móviles son una herramienta pedagógica más que un agente distractor?

- Totalmente de acuerdo _____
- De acuerdo _____
- Indeciso _____
- En desacuerdo _____

12. ¿Sabe usted qué significa TIC?

- Sí _____
- No _____

13. ¿Sabe usted que es el Aprendizaje Ubicuo?

- Sí _____
- No _____

14. ¿Sabe usted qué es el Mobile Learning?

- Sí _____
- No _____

7.2 Entrevista docente de artes

Según Sampieri (2006), las entrevistas implican que una persona calificada aplique el cuestionario a los sujetos participantes, él primero hace las preguntas a cada sujeto y luego anota las respuestas que estos les vayan dando. Esta entrevista se realizará con un profesor de Artes de las Instituciones Educativa Camilo Torres y otro profesor de artes del Colegio Privado Nuevo Gimnasio School de Villavicencio (Meta).

A continuación, se presenta el modelo de la entrevista aplicada:

Nombre: _____

1) ¿Tiene usted un smartphone, o el colegio le brinda algún dispositivo para apoyo en sus clases?

2) ¿Considera pertinente el uso de dispositivos móviles durante la clase con fines académicos?

3) ¿Considera usted que el uso de dispositivos móviles por parte de los estudiantes, afecta su proceso académico?

-
-
- 4) ¿Tiene acceso a internet dentro de la institución? Si la tiene ¿Cómo la utiliza en el aprendizaje con sus estudiantes?
-
-
- 5) ¿La institución permite que los docentes y estudiantes hagan uso de sus dispositivos móviles durante las clases? ¿De qué forma?
-
-
- 6) ¿Ha tenido problemas con la utilización de los dispositivos móviles por parte de los estudiantes en las clases? ¿Cuál?
- 7) ¿Cree que los Teléfonos Móviles, son una herramienta para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes? ¿De qué forma?
-
-
- 8) ¿Conoce usted metodologías de clase en donde se pueda implementar el uso de los dispositivos móviles?
-
-
- 9) ¿Qué hace usted si un estudiante usa el celular o algún otro dispositivo durante su clase?
-
-
- 10) ¿Conoce usted cómo se le llama a esa metodología donde hace uso de las herramientas tecnológicas?
-
-
- 11) ¿Sabe usted qué es el Aprendizaje Ubicuo y el Mobile Learning? ¿Qué conoce del tema?
-
-

7.3 Formato de observación de clase

Según Sampieri (2014) la observación es un procedimiento de recolección de datos que consiste en el registro sistemático, válido, fiable de comportamientos y situaciones observables. En este proyecto la observación de clase, se realizó en el colegio público Institución Educativa Camilo Torres, y en el colegio privado Nuevo Gimnasio School, esta se llevó a cabo por medio de 5 observaciones a la clase de artes de grado once en cada institución, por medio del siguiente formato:

Docente:

Fecha:

Asignatura:

Curso:

Observador:

Duración de la clase:

Escala de valoración:

B: Bajo- M: Medio- A: Alto

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS DE LAS NUEVAS METODOLOGÍAS	B	M	A
1. En el registro de asistencia, se apoya el docente de un dispositivo (laptop, celular, tablet).			
2. En la explicación de la temática, el docente se apoya de herramientas tecnológicas (audiovisuales).			
3. Los estudiantes utilizan su dispositivo móvil durante la clase.			
4. El docente permite o accede al uso del celular por parte de los estudiantes.			
5. Cuando surge una duda, se dirigen a investigar en su dispositivo móvil.			
6. El docente solicita a algún estudiante el uso del dispositivo móvil para resolver alguna duda durante la clase.			
7. En la evaluación de los saberes, el docente se apoya de herramientas tecnológicas (audiovisuales).			

8. Las tareas o actividades que se dejan para la casa, requieren del uso de internet.			
9. El docente utiliza su dispositivo móvil durante la clase.			
10. Al salón de clases llega cobertura de internet.			
Otras observaciones			

8. Aplicación de instrumentos y análisis de datos

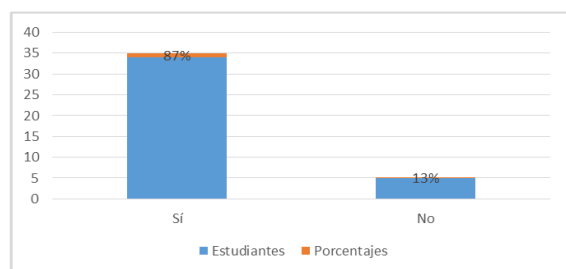
8.1 Encuesta

Se realizó una encuesta física en el colegio público Institución Educativa Camilo Torres, a los estudiantes de grado décimo y grado once, y se realizó una encuesta digital, por medio de Google forms en el colegio privado Nuevo Gimnasio School, a los estudiantes de grado décimo y once también. En el anexo 1, se encuentra un título de “encuestas aplicadas en el colegio público” y otro título de “encuestas aplicadas en el colegio privado” donde se podrá ver esta información, por medio de un enlace de drive.

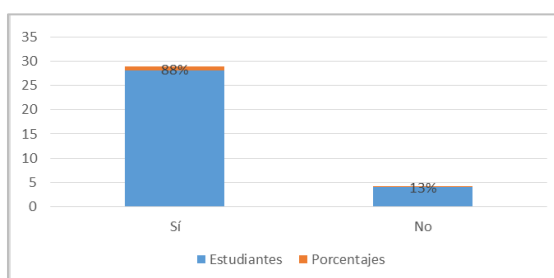
8.1.1 Análisis comparativo entre instituciones

En primer lugar, es importante mencionar que, aunque se hicieron unas encuestas con estudiantes de décimo y con estudiantes de once en ambos colegios, los datos comparativos entre estos dos grados no arrojan mayor diferencia, por ende; para el resto del análisis se va a tomar en conjunto los datos de décimo y once de cada institución.

Para este primer análisis se realizaron todas las gráficas por completo de ambos grados y se puede evidenciar en la figura 1 y en la figura 2 los siguientes resultados:

Figura 1*¿Tiene usted un smartphone?*

Nota. Encuesta realizada a estudiantes de grado décimo del colegio público

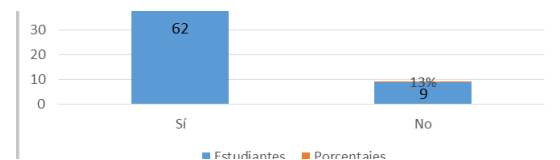
Figura 2*¿Tiene usted un smartphone?*

Nota. Encuesta realizada a estudiantes de grado once del colegio público

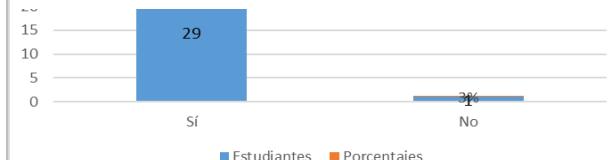
Como se puede evidenciar tanto en la figura 1 como en la figura 2 los resultados no difieren de manera radical, por ello se toma la decisión de mostrar los resultados de grado decimo y grado once de manera unificada para cada una de las instituciones, de este modo se referencia la información por institución y no por grado, de igual forma se realiza en todos los análisis de los instrumentos de recolección de información.

A continuación, se hace el análisis de las graficas que arrojaron las encuestas realizadas a los estudiantes de cada institución:

En la primera pregunta realizada en la encuesta, ¿tiene usted un smartphone? Se puede observar a continuación en la figura 3 un 87% de respuesta afirmativa en el colegio público Camilo Torres, y en la figura 4 un 93% de afirmación en la institución privada Nuevo Gimnasio School, dicho lo anterior, se puede evidenciar que no es tan radical la diferencia entre estas dos instituciones.

Figura 4*¿Tiene usted un smartphone?*

Nota. Colegio público

Figura 3*¿Tiene usted un smartphone?*

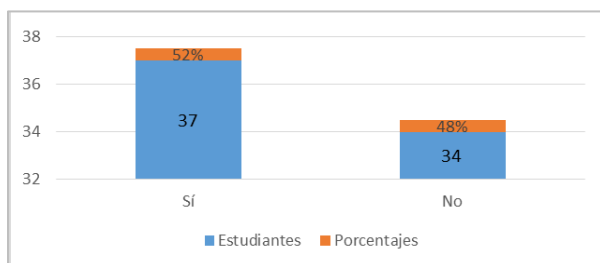
Nota. Colegio privado

A partir de las gráficas se puede evidenciar que las dos instituciones tienen la posibilidad de acceder a un dispositivo electrónico como lo es el celular, lo que daría la posibilidad de realizar actividades artísticas por medio digital.

En la segunda pregunta, ¿tiene algún otro dispositivo electrónico, como tablet o computador? Se puede observar a continuación en la figura 5, que en la institución pública un 52% tienen otro dispositivo electrónico, frente al colegio público donde el 100% de los estudiantes sí cuentan con un dispositivo adicional como computador o tablet tal como se evidencia en la figura 6.

Figura 6

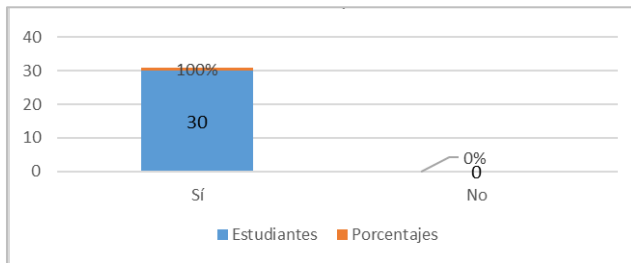
¿Tiene algún otro dispositivo electrónico, como tablet o computador?



Nota. Colegio público

Figura 5

¿Tiene algún otro dispositivo electrónico, como tablet o computador?



Nota. Colegio privado

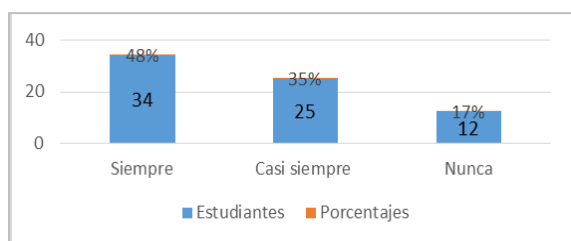
Claramente estas respuestas de ambas instituciones influyen en el estrato de los colegios, pues el colegio privado Nuevo Gimnasio School de Villavicencio es una institución de alto estrato, donde las familias son de estrato 4, 5 y más, de esta manera los padres de familia tienen mucha más capacidad y solvencia económica, permitiendo poder comprarle a sus hijos los diferentes materiales necesarios como herramientas tecnológicas para sus clases, diferente a la institución educativa Camilo Torres, donde se encuentran familias de estrato 1, 2 y 3.

En la tercera pregunta, ¿lleva usted su teléfono móvil, o algún otro dispositivo a la institución educativa? Se puede evidenciar en la figura 7, que en el colegio público la gran

mayoría de los estudiantes llevan su teléfono móvil al colegio y un bajo porcentaje en nunca, mientras que, en el colegio privado, como se observa en la gráfica 8, el 93% de los alumnos llevan su dispositivo móvil.

Figura 8

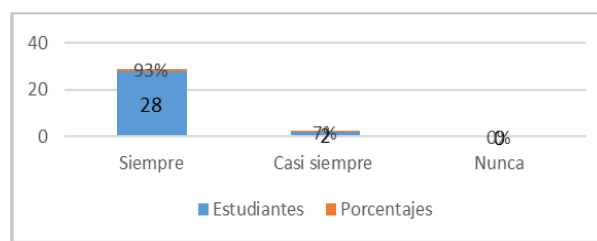
¿Lleva usted su teléfono móvil o algún otro dispositivo a la institución educativa?



Nota. Colegio público

Figura 7

¿Lleva usted su teléfono móvil o algún otro dispositivo a la institución educativa?



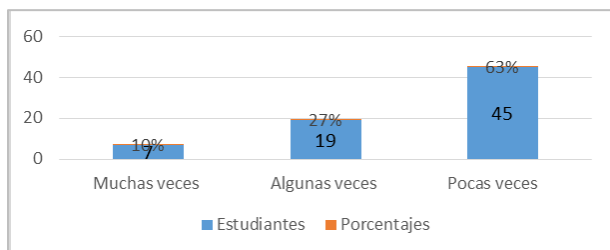
Nota. Colegio privado

De estos datos se puede decir que hay un mayor porcentaje en el colegio privado ya que en esta institución sí aceptan que lleven su celular porque es de gran utilidad para la mayoría de las clases. En cambio, en la institución pública está prohibido el uso de celulares en las clases; de esta forma, quien lleva su celular, está bajo su responsabilidad si este mismo es decomisado en el aula, o por un mal uso dentro de la institución.

En la cuarta pregunta, ¿dentro de la institución normalmente usa su dispositivo móvil? Se puede observar en la figura 9, que en la institución pública el uso de los dispositivos móviles es bajo, teniendo un 63% la respuesta de pocas veces, frente al colegio privado, con un 7% en pocas veces tal como muestra la figura 10.

Figura 10

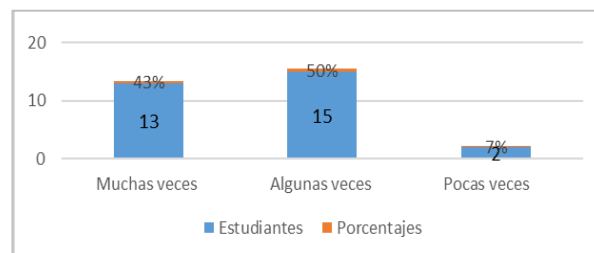
Dentro de la institución, normalmente usa su dispositivo móvil:



Nota. Colegio público

Figura 9

Dentro de la institución, normalmente usa su dispositivo móvil:



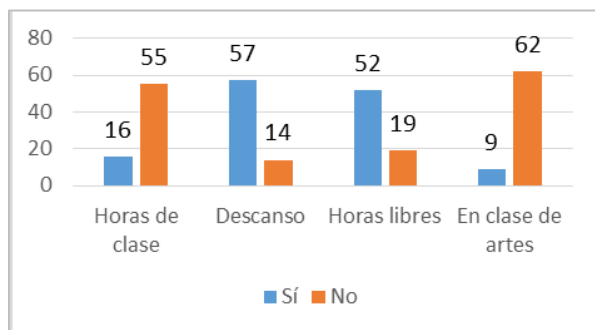
Nota. Colegio privado

Se puede observar una gran diferencia entre estas instituciones respecto al uso que se le da a los dispositivos dentro de la institución, evidentemente es muy poco el uso de los dispositivos móviles dentro de la institución por parte de los estudiantes del colegio público, por lo mismo que se mencionó anteriormente, pues los dispositivos están prohibidos en clase. A comparación del colegio privado, donde sí hay mayor uso de los celulares en la institución, pues estos son permitidos, y son utilizados como herramienta de enseñanza-aprendizaje por parte de los docentes, en las diferentes áreas académicas, claramente con sus respectivas normas dentro del aula y con el direccionamiento correcto.

En la quinta pregunta, cuando usa su dispositivo móvil ¿en qué espacio lo utiliza? Se puede observar en la figura 11, que, en el colegio público, en el momento donde más es utilizado el dispositivo móvil, es en horas de descanso y en las horas libres, evidentemente porque son en los únicos espacios que sí pueden usarlos sin que se los decomisen y no haya problema con los docentes.

Figura 12

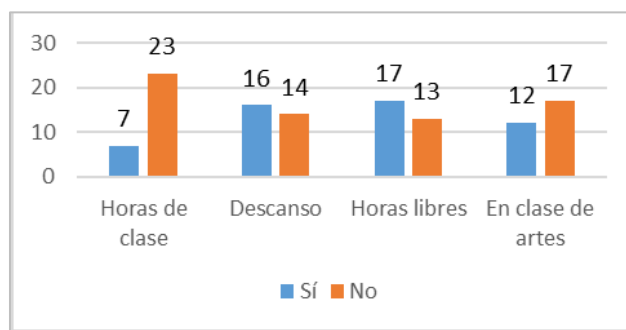
Cuando usa su dispositivo móvil, ¿en qué espacio lo utiliza?



Nota. Colegio público

Figura 11

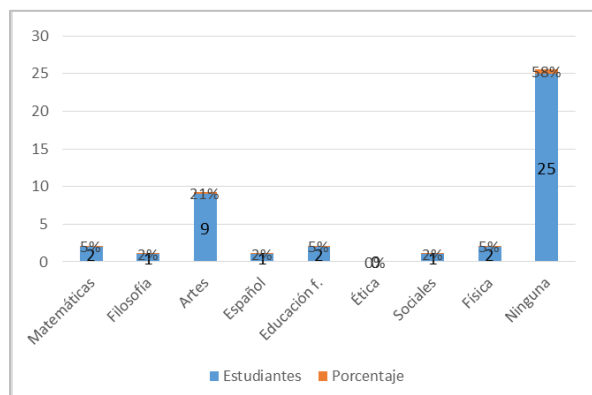
Cuando usa su dispositivo móvil, ¿en qué espacio lo utiliza?



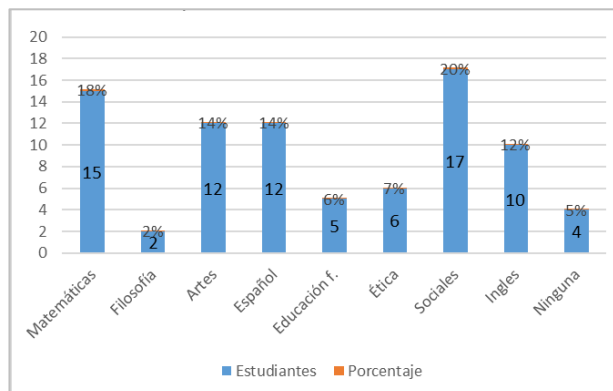
Nota. Colegio privado

En la institución educativa privada, así como se evidencia en la figura 12, también hay un alto porcentaje de respuestas donde usa su dispositivo móvil en descanso y en horas libres. Sin embargo, en el colegio privado casi la mitad de las respuestas usan su dispositivo en clase de artes, en comparación con el colegio público, donde es más bajo el uso del celular en las clases.

En la sexta pregunta, ¿en qué hora de clase utiliza su dispositivo móvil? se puede observar que en la figura 13, los estudiantes del colegio público respondieron que en “ninguna” clase utilizaban su dispositivo móvil con un 58%, y en segundo lugar con un 9% donde lo utilizaban en clase de artes, así mismo, un bajo porcentaje respondieron que utilizaban sus celulares en diversas clases como filosofía, español, matemáticas, educación física, entre otras, como se puede observar en la gráfica. Frente al colegio privado, tal como se puede observar en la figura 14, con un 20% donde más utilizan su celular es en clase de sociales, y con un 18% en clase de matemáticas, y más altos los porcentajes en el resto de áreas frente al colegio público.

Figura 13*¿En qué horas de clase utiliza su teléfono?*

Nota. Colegio público

Figura 14*¿En qué horas de clase utiliza su teléfono?*

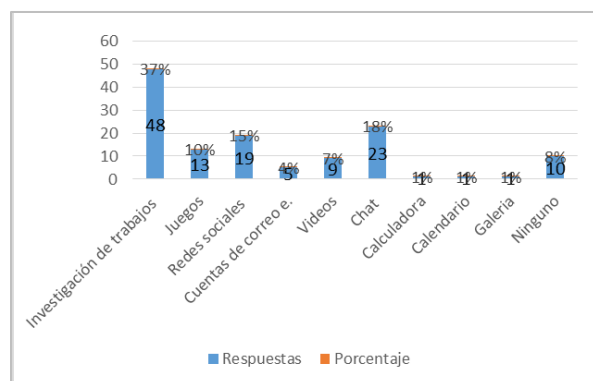
Nota. Colegio privado

De esta pregunta, se puede concluir que, en el colegio público, a pesar de que más del 90% de los estudiantes tienen dispositivo móvil y lo llevan consigo a su colegio, el uso de éstos dentro de las clases es nula, y quien lo usa en clase, es porque lo hace a escondidas o porque le pide permiso al docente (cómo se comenta más abajo en la entrevista al docente de artes) pero es esporádicamente.

En la pregunta séptima, ¿qué uso le da a su dispositivo móvil dentro de la institución? Se puede ver en la figura 15, que en el colegio público hay un mayor porcentaje en la investigación de trabajos, así como también en chat, redes sociales y juegos, donde claramente no se usa para fines académicos, sino más bien por distracción.

Figura 16

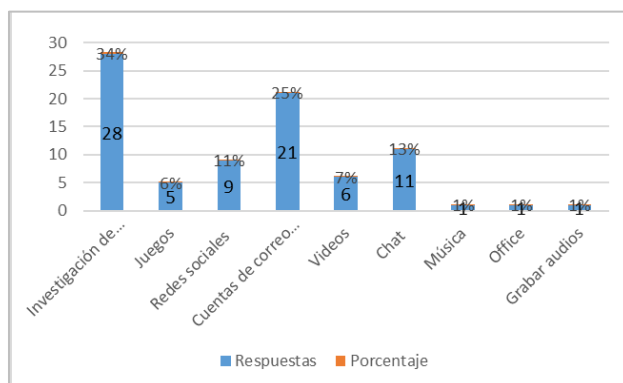
¿Qué uso le da a su dispositivo móvil dentro de la institución?



Nota. Colegio público

Figura 15

¿Qué uso le da a su dispositivo móvil dentro de la institución?



Nota. Colegio privado

En la figura 16 se puede evidenciar que también están muy parecidos los porcentajes en la investigación de trabajos frente al colegio público, así mismo en el colegio privado utilizan también su dispositivo móvil en cuentas de correo electrónico, chat, redes sociales, videos, música, audios, entre otros, tal como se observa en la gráfica.

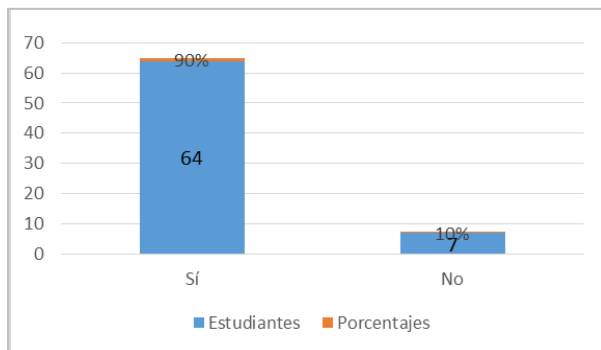
Con estos datos, se puede decir que, en ambas instituciones educativas, tanto la pública como la privada, coinciden que el mayor uso que se le da al dispositivo móvil es en la investigación de los trabajos, llevando a pensar esto, que su dispositivo ha sido de enorme ayuda a la hora de tener alguna inquietud o duda, procediendo a darle un uso académico como lo es la investigación de trabajos. De esta forma, se puede concluir con esta pregunta, que es de gran utilidad su dispositivo móvil para ampliar su conocimiento y complementar su aprendizaje dentro de la institución.

En la octava pregunta, ¿considera usted importante permitir el uso de los dispositivos móviles dentro de la institución para su uso académico? Se puede evidenciar que en el colegio público el 90% de los estudiantes consideran importante el permitir el uso de los dispositivos en el colegio como se puede observar en la figura 17, de igual manera en el colegio privado el 97%

también considera que se debe permitir el uso de estos dispositivos como se observa en la figura 18.

Figura 18

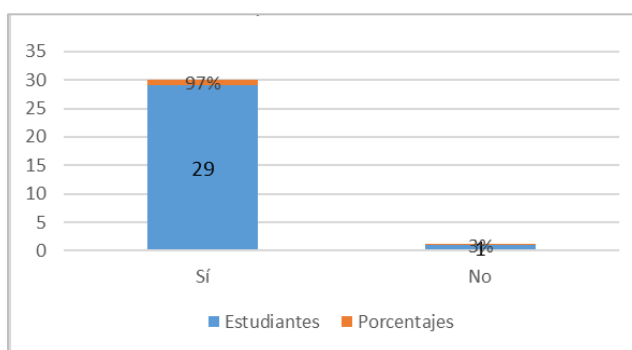
Considera usted importante permitir el uso de los dispositivos móviles dentro de la institución para su uso académico:



Nota. Colegio público

Figura 17

Considera usted importante permitir el uso de los dispositivos móviles dentro de la institución para su uso académico:



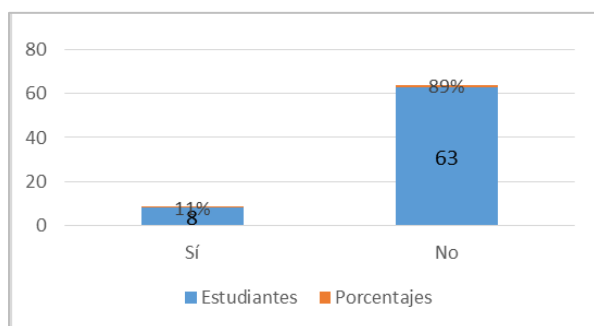
Nota. Colegio privado

Se evidencia claramente que para los estudiantes es importante que se permita el uso de sus dispositivos en las instituciones y que se les pueda dar un uso académico. Como se pudo observar en otras de las preguntas, los estudiantes usan sus dispositivos para ayudas académicas, investigaciones, lectura, etc., en el caso del colegio público de manera más limitada por los parámetros institucionales.

En la pregunta nueve, ¿cree usted que el uso de los dispositivos móviles afectaría su desarrollo académico? Se puede evidenciar que los rangos son muy parejos en las respuestas, en el colegio público un 89% de estudiantes respondieron de manera negativa como se evidencia en la figura 19 y en el colegio privado un 77% de manera negativa como se evidencia en la figura 20.

Figura 20

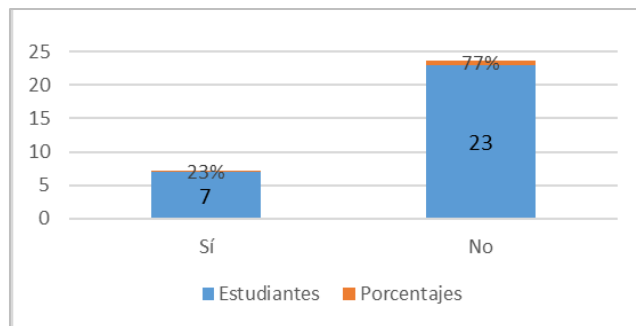
¿Cree usted que el uso de los dispositivos móviles afectaría su desarrollo académico?



Nota. Colegio público

Figura 19

¿Cree usted que el uso de los dispositivos móviles afectaría su desarrollo académico?



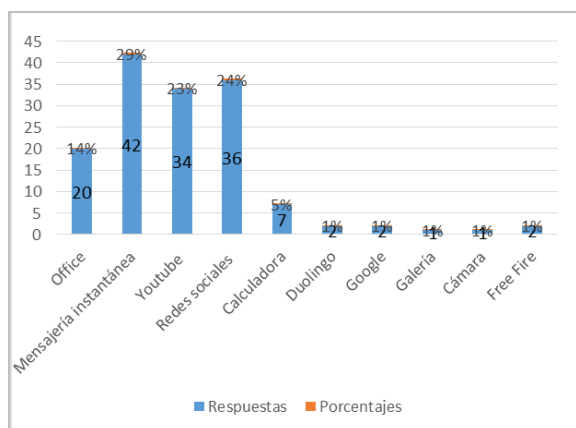
Nota. Colegio privado

En esta pregunta los estudiantes toman el verbo afectar como algo negativo que impacta en la respuesta, por ello es notable en las gráficas observar que los estudiantes de las dos instituciones creen que el uso de los dispositivos móviles no afectaría su desarrollo académico, además su respuesta coincide con las anteriores en donde los estudiantes ven los dispositivos como una ayuda académica y de gran utilidad, teniendo en cuenta que en sus respuestas han manifestado que por medio de los dispositivos se ayudan en las actividades académicas.

En la pregunta diez, ¿cuáles son las aplicaciones que más utiliza en su dispositivo móvil? Se puede evidenciar que en la institución pública la aplicación que más usan los estudiantes es la mensajería instantánea como se observa en la figura 21 y en el colegio privado se encuentran dos opciones con el mismo porcentaje las cuales son mensajería instantánea y office como se observa en la imagen 22.

Figura 22

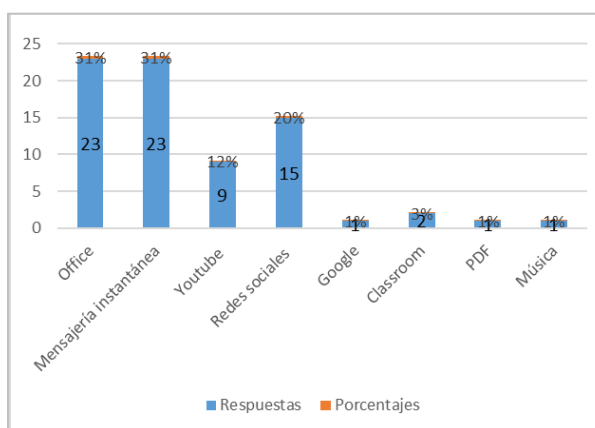
¿Cuáles son las aplicaciones que más utiliza en su dispositivo móvil?



Nota. Colegio público

Figura 21

¿Cuáles son las aplicaciones que más utiliza en su dispositivo móvil?



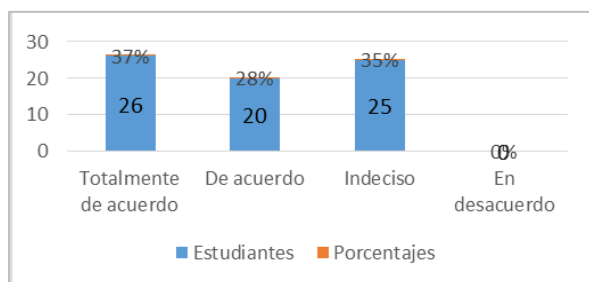
Nota. Colegio privado

En estas gráficas se pueden ver algunas diferencias en las dos instituciones, en el colegio público los estudiantes le dan más uso a la mensajería instantánea, YouTube y redes sociales, lo cual no muestra un gran uso en la parte académica, además teniendo en cuenta que el colegio restringe el uso de estos dispositivos; en el caso del colegio privado los estudiantes le dan mucho más uso a las aplicaciones como office, mensajería instantánea y redes sociales, esto teniendo en cuenta que la institución permite el uso de los dispositivos y en las clases realizan constantes trabajos en donde los pueden usar, además el colegio aún maneja la plataforma classroom y esto hace que muchas cosas se manejen de manera tecnológica.

En la pregunta once, ¿cree usted que los dispositivos móviles son una herramienta pedagógica más que un agente distractor? Se puede evidenciar que en las dos instituciones hay un acercamiento entre estar de acuerdo o totalmente de acuerdo con la opción indecisa, las opciones se encuentran en un rango muy similar como se observa en las figuras 23 y 24.

Figura 24

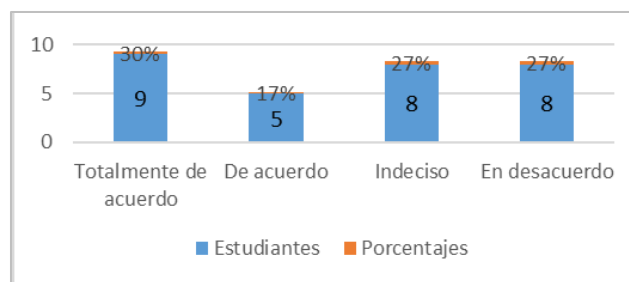
¿Cree usted que los dispositivos móviles son una herramienta pedagógica más que un agente distractor?



Nota. Colegio público

Figura 23

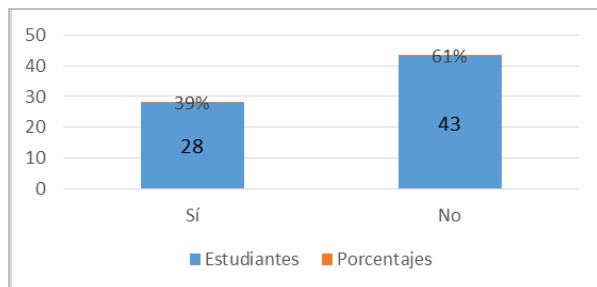
¿Cree usted que los dispositivos móviles son una herramienta pedagógica más que un agente distractor?



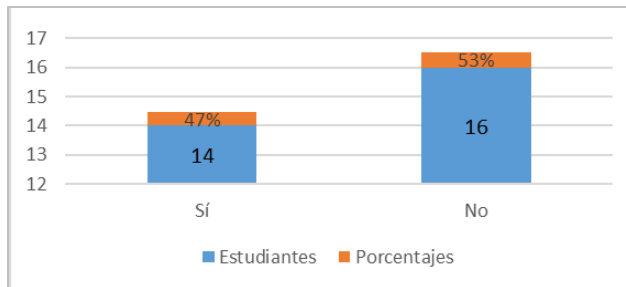
Nota. Colegio privado

Es claro ver cómo en las dos instituciones hay una cercanía entre pensar si puede ser una herramienta pedagógica o un agente distractor; para los estudiantes según los datos de esta pregunta podrían ser ambas, esto se debe mucho a que se ha creado un rechazo y una restricción frente a los dispositivos en los colegios, es visto como algo que interfiere en los aprendizajes, mucho más de manera negativa que positiva, además se debe tener en cuenta que no hay una educación en el uso de las tic para los docentes que les permitan guiar estos procesos de aprendizaje con el uso de herramientas tecnológicas, no se ha dado la posibilidad de generar nuevos espacios implementando nuevas estrategias didácticas por medio de las tic.

En la pregunta doce, ¿sabe usted qué significa TIC? Se evidencia que en las dos instituciones el mayor porcentaje fue para la respuesta negativa en el colegio privado con un 61% como se observa en la figura 25 y en el colegio público con un 53%, hay un desconocimiento acerca de las TIC como se observa en la figura 26.

Figura 25*¿Sabe usted qué significa TIC?*

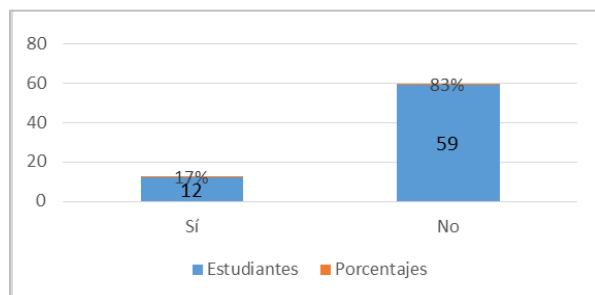
Nota. Colegio público

Figura 26*¿Sabe usted qué significa TIC?*

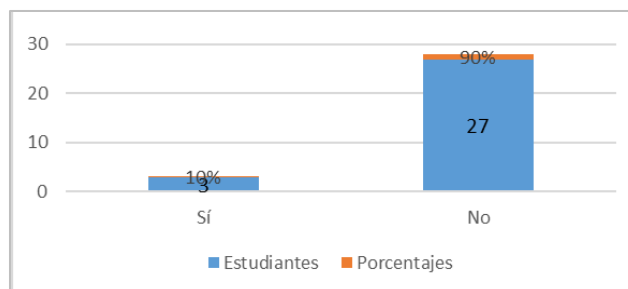
Nota. Colegio privado

En esta pregunta es claro ver cómo no hay un buen conocimiento acerca de tecnología, los estudiantes desconocen que son las TIC, en el colegio público al ser tan restringido el uso de los dispositivos se hace más difícil la cercanía con este tema que hoy en día es tan importante, y en el caso del colegio privado aunque su cercanía con la tecnología es más amplia y un poco menos restringida, también es claro que los estudiantes desconocen muchas cosas de la tecnología que el colegio ha dejado de lado.

En la pregunta trece, ¿sabe usted qué es el aprendizaje ubicuo? Se evidencia que la gran mayoría de los estudiantes de las dos instituciones escogieron la opción negativa, en el colegio público un 83% como se observa en la figura 27 y en el colegio privado un 90%, no hay conocimiento acerca del aprendizaje ubicuo como se observa en la figura 28.

Figura 27*¿Sabe usted que es el aprendizaje ubicuo?*

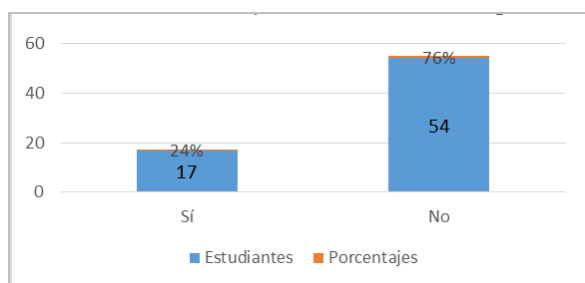
Nota. Colegio público

Figura 28*¿Sabe usted que es el aprendizaje ubicuo?*

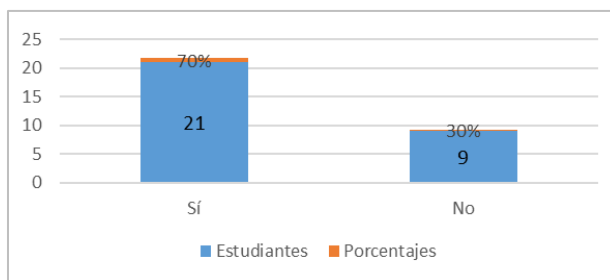
Nota. Colegio privado

Se observa claramente que los estudiantes de ambas instituciones no saben qué es aprendizaje ubicuo, no hay claridad en el tema y por ende no comprenden la metodología de este aprendizaje, con esto es claro que las instituciones no han tenido en cuenta este aprendizaje o tal vez sí han realizado actividades que se relacionan, pero no se ha usado el término.

En la última pregunta, ¿sabe usted qué es el Mobile Learning? Se evidencia una gran diferencia en las instituciones, en el colegio público un 76% de estudiantes dio su respuesta como negativa como se observa en la figura 29 y en el colegio privado un 70% de estudiantes dio su respuesta como positiva como se observa en la figura 30, dando dos respuestas totalmente opuestas en cada colegio.

Figura 30*¿Sabe usted que es el mobile learning?*

Nota. Colegio público

Figura 29*¿Sabe usted que es el mobile learning?*

Nota. Colegio privado

En esta pregunta se puede observar que en el colegio público este término no es conocido por los estudiantes, al igual que los dos términos anteriores, lo cual muestra que hay bastante desconocimiento por la tecnología, en el caso del colegio privado los estudiantes en su mayoría conocen el término, pero como son dos palabras en inglés y en este colegio el nivel de inglés de los estudiantes es alto, pueden entender que se refiere a aprendizaje móvil, lo que lleva a una comprensión más clara y rápida del término.

8.2 Entrevista

Se realizó una entrevista en el colegio público Institución Educativa Camilo Torres al docente de artes de esta institución, quien orienta las clases de sexto a grado once. Y también se realizó una entrevista al docente de artes del colegio privado Nuevo Gimnasio School, quien orienta las clases de bachillerato, en el anexo 2 se encuentra la transcripción de estas entrevistas realizadas.

8.2.1 Análisis comparativo entre instituciones

El colegio público Institución Educativa Camilo Torres de Granada (Meta) es una institución urbana de carácter oficial, esta institución es mixta actualmente (antes sólo era masculina). Esta institución cuenta con cuatro sedes de preescolar y primaria en el municipio de Granada Meta, sus sedes son: Sede Alfonso Montoya Pava, Sede Antonio Ricaurte, Sede Club de Leones y Sede el Bosque. Estas sedes sólo son de primaria, pues la sede principal es la Institución Educativa Camilo Torres y sólo es de bachillerato y media técnica.

La Institución Educativa, como entidad oficial del estado, fundamenta su acción pedagógica en la formación de líderes competentes en el saber, saber hacer y saber ser, estimulando la sensibilidad frente a la realidad y encausándolos con criterios sólidos hacia acciones reflexivas que contribuyan a la transformación social. En su accionar ofrece programas

de educación formal de adultos, estudiantes con discapacidad y necesidades especiales, propicia aprendizajes significativos en los estudiantes de educación preescolar, básica y media en las modalidades académicas y técnicas, apoyadas de convenios interinstitucionales. (Ver anexo 4)

El colegio privado Nuevo Gimnasio School de Villavicencio (Meta) Es una institución campestre, mixta y tiene dos sedes, en una se encuentra el preescolar, primero y segundo y en la otra sede se encuentra el grado tercero hasta once, su población es de estrato alto y a ella asisten estudiantes de diferentes lugares de Villavicencio.

El colegio Nuevo Gimnasio School, como entidad privada busca formar jóvenes competentes, comprometidos con el aprendizaje y su proyecto de vida a través de una estructura sólida en valores, conocimientos específicos y niveles de comprensión logrados mediante el saber, el hacer y el espíritu investigativo consciente de su rol como ciudadanos del mundo. Tiene como visión consolidar el liderazgo del NGS en la transformación académica-formativa de sus estudiantes, a través de los valores cimentados en familia y orientados por la institución y la estimulación del desarrollo de habilidades cognitivas e interculturales que promueven un desempeño competente, desde la mejora continua e incluyente para desenvolverse y contribuir a un mundo mejor. (Ver anexo 4)

En el colegio público Institución Educativa Camilo Torres, se realizó la entrevista al docente de artes Gentil Hernández, quien es el encargado de orientar las clases de artes desde grado sexto hasta once, y estas son llevadas a cabo en una hora a la semana para cada curso.

El docente Gentil Hernández mencionaba en la entrevista que no cuenta con un dispositivo electrónico por parte de la institución para orientar sus clases, pues estas se llevan a cabo sin uso de herramientas tecnológicas. Sólo cuenta con su dispositivo móvil personal, pero

muy poco es su uso. Igualmente es importante mencionar que no tiene acceso a internet, pues la cobertura en la institución es muy corta y limitada, sólo está disponible en el área de sistemas y administrativo para los encargados de esta área.

También comenta el docente que sí considera importante el uso de los dispositivos móviles por parte de los estudiantes durante las clases, sin embargo, comenta que en la institución nunca se ha permitido su uso porque se ha generado mucha distracción y por consiguiente no se le da el uso adecuado, entonces esto ha quitado la posibilidad de incorporar el uso de móviles en las clases.

El docente menciona que el uso de los móviles sí podría afectar su proceso académico, si éste lo usan para fines distintos a los académicos. El docente aclara que siempre al empezar sus clases se les pide a los alumnos que no saquen su celular durante la clase, pero, aun así, el docente les da la oportunidad a los estudiantes de utilizar el celular cuando ellos le piden autorización de su uso, para buscar alguna duda respecto al tema visto, y él accede a ello. Sin embargo, el docente supervisa que sí esté haciendo uso adecuado, y que sí ya resolvió la duda, que vuelva a guardar su dispositivo móvil.

El docente agrega que la institución cuenta con una sala de sistemas, y allí se puede hacer uso de los computadores por parte de los estudiantes, pero generalmente estos sólo van a la sala cuando tienen clase de informática y lo usan para investigar, pero claramente con la supervisión constante del docente encargado.

Por otro lado, respecto a si ha tenido algún inconveniente con el uso de los dispositivos móviles durante la clase, el docente comenta que generalmente todos los estudiantes desde comienzo de año ya saben cuáles son las normas de la institución y saben que está prohibido su

uso durante la clase. Dicho esto, el docente menciona que sí ha tenido inconvenientes y opta por decomisarlos cuando ya se le llamó la atención muchas veces y el estudiante hizo caso omiso al llamado de atención, pero que estos dispositivos los devuelve al finalizar la jornada, aun así dice el docente que ha sido muy pocas veces que lo ha hecho en todo su trayecto en la institución, suele ser ya en casos extremos.

Aunque el docente no lleva a cabo sus clases con ayudas tecnológicas, él menciona que estas herramientas pueden ser bastante útiles, ya que la tecnología permite muchas cosas y es de gran beneficio desde que se le dé un buen uso y con acuerdos claros con los estudiantes para evitar inconvenientes durante la clase.

Por último, al preguntarle al docente si conocía sobre las metodologías donde hacen uso de herramientas tecnológicas, manifestó que no sabe del tema y no conoce de esas metodologías, así mismo desconoce sobre los términos de aprendizaje ubicuo y Mobile Learning. Sin embargo, se puede decir que el docente fue muy receptivo y reconoce que esos términos para él son nuevos, pero aun así le abre la posibilidad a que estas herramientas podrían ser bastante beneficiosas para la enseñanza y el aprendizaje.

En la entrevista realizada al docente de artes del colegio privado Nuevo Gimnasio School, específicamente al docente Ronal Rendón quien se encarga de impartir la clase de artes desde grado tercero a grado once, una hora a la semana con cada curso, según lo manifiesta el docente.

El docente Ronal Rendón menciona en su entrevista elementos muy importantes a nivel de tecnología y que aportan a este proyecto, manifiesta que el colegio tiene herramientas tecnológicas que están para uso de los docentes y de los estudiantes, estos dispositivos son

usados por la mayoría de docentes en el desarrollo de las clases, el profesor menciona que para él son muy importantes ya que le ayudan en los procesos de sus clases.

De igual manera en la entrevista el docente menciona que no tiene problema con estos dispositivos en sus clases, ya que permiten que sus estudiantes puedan usar sus propios dispositivos o los del colegio para el desarrollo de algunas actividades de su clase y de manera guiada, reconoce que si no se encamina bien el uso de estos dispositivos con la clase y no se hace seguimiento, puede perjudicar el proceso de aprendizaje de algunos estudiantes, así mismo señala que la institución cuenta con internet y permite el acceso a los estudiantes de décimo y once lo cual facilita aún más las actividades, también el colegio permite que los estudiantes de décimo y once puedan llevar sus dispositivos al colegio y con todo esto se hace posible que en las clases se vinculen los dispositivos.

Así mismo el docente considera que se debe implementar el uso de estas herramientas, puesto que son de gran utilidad y además atraen mucho más la atención de los estudiantes, pero aclara que se le debe dar un adecuado manejo por parte de los estudiantes y del docente, en el caso de él, manifiesta no haber tenido ningún inconveniente grave con el uso de los dispositivos durante las clases, lo más extremo ha sido decomisar el dispositivo por uso inadecuado, pero no se da con frecuencia, considera que las veces que lo ha usado le ha sido de gran utilidad y aprendizaje, resalta que en la tecnología se encuentran múltiples aplicaciones y herramientas para las clases, entre ellas, el trabajo de edición, de investigaciones, de elaboración de gráficos, herramientas de dibujo, etc.

El docente manifiesta no conocer la metodología en donde se hace uso de las herramientas tecnológicas, si bien las usa de manera constante, no conoce el término adecuado,

pero al preguntarle por el aprendizaje ubicuo y Mobile Learning, su respuesta se acerca a los términos, si bien no está totalmente seguro, pero logra tener una idea precisa.

Se rescata de la entrevista la importancia que le da el docente a la tecnología para su clase, los recursos de la institución y el docente, pero además la importancia de guiar el proceso de manera adecuada y que los docentes puedan tener más conocimiento del tema al igual que los estudiantes.

Al comparar las entrevistas de las dos instituciones se encuentran varias diferencias, en el colegio público el uso de los dispositivos móviles es bastante restringido por el colegio ya que es visto como un mecanismo de indisciplina y también es restringido por los docentes en las clases ya que los estudiantes no le saben dar un uso apropiado, además el colegio no cuenta con acceso a internet ni para docentes ni para estudiantes, en el caso del colegio privado es todo lo contrario, el colegio tiene acceso a internet para docentes y estudiantes, además hay variedad de dispositivos que se usan de manera guiada por los estudiantes en las clases de arte y en todo el colegio en general.

Al tener en cuenta lo anterior es notable que el docente en la escuela pública no usa los dispositivos en sus clases por prohibición del colegio y por uso inadecuado de los estudiantes, esto lo lleva a que desconozca metodologías de clase en donde se implemente los dispositivos; en el caso del docente en la escuela privada, el uso de los dispositivos sí es muy frecuente por el acceso a las herramientas tecnológicas y tiene conocimiento de metodologías con herramientas digitales ya que las usa en clase, pese a que hay grandes diferencias los docentes de las dos instituciones concuerdan con que es o sería muy útil los dispositivos para el desarrollo de las

clases, ya que permiten el acceso a muchas cosas y benefician a los estudiantes si se les da un buen manejo.

Los dos docentes también manifiestan no haber tenido ningún inconveniente grave con el uso de los dispositivos, sin embargo usan como castigo el decomisar el dispositivo si se está usando de manera inadecuada, así mismo los dos docentes desconocen cómo se le llama a la metodología donde se hace uso de las herramientas tecnológicas, y en el caso del docente del colegio público no tiene claridad sobre el aprendizaje ubicuo y Mobile Learning mientras que el docente del colegio público se acerca a la definición de los conceptos.

8.3 Observación activa

Se realizaron cinco observaciones a la clase de artes del colegio público Institución Educativa Camilo Torres, estas se hicieron a la clase del grado once. Y también se realizaron cinco en el colegio privado Nuevo Gimnasio School con la clase artes del grado once. Estas se llevaron a cabo de manera presencial en cada institución educativa, por medio de un formato de revisión de clase realizado previamente. En el anexo 3 se encuentra la información completa del registro realizado.

8.3.1 Análisis comparativo entre instituciones

En las observaciones de la clase de artes en el colegio público Institución Educativa Camilo Torres, llevadas a cabo estas en la clase de artes del grado once. El docente encargado de orientar las clases fue Gentil Hernández, dicho esto, es importante mencionar primeramente que las clases son de 60 minutos, pero generalmente son de 50 minutos, de acuerdo a las actividades institucionales de la semana.

Respecto al registro de asistencia, se pudo observar que el docente no se apoya de ninguna herramienta tecnológica, esta la hace de manera física apoyándose de su planilla impresa. De igual forma en la explicación de las temáticas, el docente no se apoya de herramientas audiovisuales, la explicación de la temática y el paso a paso de lo que hay que elaborar en la clase, lo explica por medio del tablero.

Por otro lado, se pudo observar que los estudiantes no utilizan su dispositivo móvil, a menos que previamente le soliciten al docente poder investigar sobre el tema, y él les conceda el permiso, de esta manera el docente es flexible en la utilización de dispositivos móviles dentro del aula, siempre y cuando avisen previamente. Aun así, también se observó que el docente solicitó guardar el celular a algunos estudiantes que lo estaban utilizando sin fines académicos.

En las observaciones realizadas, también se pudo evidenciar que el docente no se apoya de herramientas tecnológicas para la evaluación de los saberes, sino más bien esto lo hace por medio del seguimiento de instrucciones y avances en clase. Respecto a las tareas o actividades para la casa, se requiere poco de internet, ya que en la clase se apoyan los estudiantes de impresiones físicas, y estas les sirven para desarrollar los avances en su casa, quien desee buscar en casa otros ejemplos por internet, lo puede hacer, pero es opcional.

Por último, en el transcurso de las clases también se evidenció que al aula de clase no llega cobertura de internet, así que los estudiantes que utilizan su móvil, era con sus propios datos; así mismo, el docente no utiliza su dispositivo en la clase, siempre lo tenía guardado en su bolsillo, y si lo sacaba, era para observar la hora, pero nunca se vio haciendo uso de este durante la clase.

En las observaciones de clase de artes en el colegio privado Nuevo Gimnasio School, se llevaron a cabo al grado once, a cargo del docente Ronal Rendón, el tiempo de clase es de 60 minutos y muchas de ellas se pierden por actividades institucionales.

Durante la revisión el docente apoya sus actividades constantemente en herramientas tecnológicas, en el salón cuenta con un computador y un video beam y se apoya en ellos para tomar asistencia, como notas, ejemplos de obras, proyección de videos etc. además teniendo en cuenta que los formatos del colegio en su mayoría son digitales.

En las diferentes observaciones el docente cambia sus metodologías, pero en la mayoría de clases usa la tecnología y permite que los estudiantes hagan indagaciones desde los celulares o computadores personales, también permite algunos trabajos digitales, puesto que la mayoría de estudiantes tienen plan de datos y además al salón logra llegar un poco de cobertura de internet aunque es un poco inestable, todos estos procesos cuentan con el seguimiento del docente para un adecuado uso de los dispositivos durante la clase, cuando la clase no requiere de dispositivos el docente pide a los estudiantes dejen los celulares y computadores sobre su escritorio para evitar distracciones, durante la clase el docente también hace uso de su celular para mostrar ejemplos de manera rápida o para indagar sobre algo en específico, pero normalmente lo hace en el computador.

Como norma institucional algunas áreas como artes, educación física, tecnología etc. no deben dejar a los estudiantes tareas para la casa, todo se debe realizar en el colegio durante el espacio de clase.

En general el docente hace buen uso de los recursos digitales y tiene buenas estrategias para que sus estudiantes les den un uso apropiado y esto hace que la clase sea más dinámica y los estudiantes se muestren atentos e interesados.

Al comparar las observación de las dos instituciones es notable ver como las metodologías de clase ligadas a la tecnología son opuestas, muchas de ellas por las misma institución, ya que en el colegio público no hay recursos tecnológicos accesibles al docente y a los estudiantes, sin bien los estudiantes tienen celulares algunos pocos tienen datos para ayudarse en cosas académicas y el colegio no tiene internet para ellos, al compararlo con el colegio privado pues hay variedad de recursos para docentes y estudiantes, también tienen internet y por ser un colegio de estrato alto los estudiantes tienen datos y otros dispositivos que pueden usar en clase.

También hay una gran diferencia frente a las barreras que pone el colegio público y el docente frente a los dispositivos, puesto que en su mayoría no está permitido por el colegio, es visto más como un agente distractor y el docente no cuenta con grandes conocimientos para darles un adecuado uso, en el caso del colegio privado, la institución permite más acercamiento con la tecnología, además el docente tiene mayor conocimiento tanto en dispositivos como en herramientas digitales y hace buen uso de ellas.

9. Conclusiones

Los avances tecnológicos y la educación no pueden seguir siendo una excusa para la implementación de modelos y estrategias de enseñanza-aprendizaje que lleven al mejoramiento de dicho proceso como lo es el aprendizaje ubicuo y mobile learning. Lo anterior sustentado en los diferentes antecedentes y soportes teóricos referenciados en el presente trabajo, que, en síntesis, exponen la necesidad crear puentes entre la tecnología, los estudiantes, los docentes, los padres de familia, con el fin de desarrollar las habilidades necesarias que requieren el mundo actual y futuro. La aplicación de las reformas necesarias tanto en lo físico como en lo virtual debe llevar a la reducción de la brecha social y económica que fue evidente en el presente estudio.

Las transformaciones que requiere la educación son inevitables, teniendo esto como premisa es pertinente afirmar que los cambios curriculares que se deben implementar entorno a las TIC abarcan una gama amplia de elementos, que irían desde la adecuada planeación y desarrollo de una clase hasta la inclusión de estudiantes, docentes y directivas entorno a la integración curricular con el uso de la tecnología. Sumado a esto, se debe reflexionar frente a los cambios que hay que hacer para llegar a la transformación de la educación frente a la tecnología, lo que es posible lograr desde la evidencia de la producción académica y artística tomando como principio la innovación y los múltiples beneficios para los docentes, estudiantes y planteles educativos; no hay que olvidar que se requiere de unión, esfuerzo, compromiso y organización en busca de cambios que fortalezcan a los procesos de los estudiantes.

El rol del docente es clave para llevar a cabo la implementación del aprendizaje ubicuo y mobile learning, ya que las estrategias están ligadas directamente al docente y toman relevancia al reconocer su papel en el proceso, ya que determinan el uso de las actividades para los

alumnos, la organización que se requiere, el espacio para realizar la actividad, los materiales necesarios, el tiempo de ejecución, etc. Esta organización brinda una estrategia didáctica que se pone en práctica con los alumnos dando desarrollo a una actividad con unos objetivos establecidos de aprendizaje que implementa métodos, medios y técnicas que permiten al alumno conseguir un objetivo o resultado de aprendizaje. De esta manera se puede concluir dejando claro que la educación brinda diferentes entornos de enseñanza – aprendizaje y uno de ellos es el virtual, este espacio ofrece nuevas estrategias didácticas que permiten a los docentes y estudiantes entrar en la era de la tecnología y sus múltiples plataformas.

Los principales aportes del mobile learning al desarrollo de habilidades de los estudiantes, como menciona Honey y Mumford (1992) son lograr consolidar los siguientes principios. a) activo, las personas que tienen predominancia por este estilo activo, se implican plenamente y sin prejuicios en nuevas experiencias formativas online. b) reflexivo, aprenden también con estas nuevas experiencias de e-learning. Buscan, leen, comparan, reúnen datos, analizándolos con detenimiento antes de llegar a alguna conclusión, que intentan argumentar adecuadamente. c) teórico, aprenden mejor cuando las cosas que se les enseñan forman parte de un sistema, modelo, teoría o concepto. Les gusta la estructuración y la organización, analizar y sintetizar. d) pragmático, les gusta poner en práctica aquello que se dice, se debe tener en cuenta que una actividad puede estar dirigida de diferentes maneras obteniendo el mismo objetivo de clase, de esta manera es posible llegar a todo tipo de población. Claramente las actitudes y habilidades que generan en los estudiantes el aprendizaje ubicuo y el mobile learning son integrales, van desde lo personal y la autogestión, hasta el trabajo colaborativo no solo con sus compañeros de aula, si no con millones de personas en la red.

Es importante que las instituciones tanto públicas como privadas apoyen y orienten estos procesos de actualización digital para los docentes, ya que se presenta una falta de políticas que apoyen el uso de las tecnologías en las actividades académicas, por lo que el proceso de adquisición del aprendizaje es escaso para los docentes. De esta manera, es necesario hacer un ajuste frente a la necesidad que existe desde los planteles educativos en la adquisición de las tecnologías; en consecuencia, los docentes no tienen el conocimiento y práctica necesaria acerca de la educación mediada por la tecnología, lo que conlleva a que se deje a un lado el uso de los dispositivos en clase y sea limitado a lo necesario o básico.

En lo concerniente a los estudiantes del nivel educativo de secundaria se puede afirmar que cuentan con smartphones y otros dispositivos que utilizan en la mayoría del tiempo, bien sea en el colegio, la casa y otros espacios en los que se encuentren; su uso regularmente se enfoca en entretenimiento como las redes sociales, videos, música, juegos. Pero hay ocasiones donde su uso es con propósitos dañinos para su salud e integridad de ellos mismo y de otros, como puede ser el caso de la visualización y producción de pornografía y otros delitos virtuales.

Por otra parte, la incorporación de las TIC en todas las asignaturas permite un incremento del rendimiento académico y así mismo traza una ruta más adecuada hacia el aprendizaje ubicuo y significativo, lo que quiere decir que el uso de las TIC en la educación sería de gran ayuda para mejorar los procesos de enseñanza – aprendizaje y lograr en los niños y jóvenes mayor interés hacia sus clases. Pero también se debe tener en cuenta que, aunque las tecnologías brindan un beneficio para la población educativa, es necesario desde las instituciones potencializar el uso de estas herramientas tecnológicas, pero además brindar los recursos necesarios para docentes y estudiantes, de tal manera que todos se capaciten en el uso adecuado de los dispositivos móviles, teniendo en cuenta sus ventajas y desventajas en el uso educativo.

Los docentes que aportaron su tiempo y conocimiento para este estudio manifiestan no haber tenido ningún inconveniente relevante con el uso de los dispositivos en clase, sin embargo, aceptan usar como sanción la confiscación del dispositivo si se está usando de manera inadecuada, teniendo en cuenta los lineamientos convivenciales dados por el docente y la institución. Los docentes también desconocen cómo se le llama a la metodología donde se hace uso de las herramientas tecnológicas, y en el caso del docente del colegio público no existe claridad sobre el aprendizaje ubicuo y Mobile Learning mientras que el docente del colegio público se acerca a la definición de los conceptos. Situación que evidencia la necesidad de la formación docente en todos los niveles y sin diferenciación por pertenecer al sector público o privado.

Al realizar la comparación de la observación de las dos instituciones educativas, es valioso ver como las metodologías de clase ligadas a la tecnología son opuestas, muchas de ellas por la misma institución, ya que en el colegio público no hay recursos tecnológicos accesibles para el docente y para los estudiantes. Si bien los estudiantes tienen celulares algunos pocos tienen datos para ayudarse en cosas académicas y el colegio no tiene internet para ellos, al compararlo con el colegio privado pues hay variedad de recursos para docentes y estudiantes, también tienen internet de calidad y por ser un colegio de nivel socioeconómico alto, los estudiantes tienen plan de datos y otros dispositivos que pueden usar en clases. También hay una diferencia importante frente a las barreras que se encuentran en el colegio público y el docente frente a los dispositivos, puesto que en su mayoría no está permitido por el colegio, es visto más como un agente distractor y el docente no cuenta con grandes conocimientos para darles un adecuado uso, en el caso del colegio privado, la institución permite más acercamiento con la

tecnología, además el docente tiene mayor conocimiento tanto en dispositivos como en herramientas digitales y hace buen uso de ellas.

Referencias

A.A.V.V. (2000). Lineamientos curriculares de Educación Artística, Santa fe de Bogotá, M.E.N.

Cifuentes, R. (2011). Diseño de proyectos de investigación cualitativa. Ediciones Novedades Educativas de México S.A. de C.V. <http://files.coordinacion-de-investigaciones.webnode.com.co/200000021-47c0549bf3/Enfoque%20de%20investigaci%C3%B3n.pdf>

Durán, E. Álvarez, M. Unzaga, S. Salazar, N. Fernández, R. González, G. Figueroa, S. Codero, R. (2013). *Diseño y desarrollo de aplicaciones de aprendizaje ubicuo*. Instituto de Investigaciones en Informática y Sistemas de Información. Departamento de Informática - Facultad de Ciencias Exactas y Tecnologías Universidad Nacional de Santiago del Estero (UNSE), Argentina.

Gómez, M. (2010). *La Educación Artística en los Currículos Escolares*. [Trabajo de grado, Maestría en Desarrollo Educativo y Social]. Fundación Centro Internacional de Educación y Desarrollo Humano. Bogotá, Colombia.

Hernández Sampieri, R. Fernández, C. Baptista, L. (2014). *Metodología de la investigación*. (6ta Edición). Mc Graw Hill Education.

Jiménez, V. Comet, C. (2016). Los estudios de casos como enfoque metodológico. ACADEMO Revista de Investigación en Ciencias Sociales y Humanidades. Vol, 3 Nro. 2 <https://docplayer.es/53773209-Los-estudios-de-casos-como-enfoque-metodologico-case-studies-as-a-methodological-approach.html>

Ministerio de Cultura. S.a. *Educación Artística*. Mirada Sobre La Educación Artística.
<https://mincultura.gov.co/areas/artes/educacion-artistica/Paginas/default.aspx>

Ministerio de Educación Nacional MEN (2010). *Orientaciones Pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media*. Revolución Educativa Colombia Aprende. Bogotá D.C.
Viceministerio de Educación Preescolar, Básica y Media.
https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-241907_archivo_pdf_orientaciones_artes.pdf

Anexos

Anexo 1

En este anexo se encuentran los resultados de las encuestas realizadas a los estudiantes del grado décimo y grado once del colegio público Institución Educativa Camilo Torres y el Colegio privado Nuevo Gimnasio School.

Link encuestas aplicadas en el colegio público:

<https://drive.google.com/drive/folders/10sf3UGGThBuOGvsrX9k6e-hmfd1p38Np?usp=sharing>

Encuestas aplicadas en el colegio privado:

https://docs.google.com/forms/d/15o5b3ujPzZxLJ7lJ3ZBCboZPsPvI0P5_IeckhG691Js/edit#responses

https://docs.google.com/forms/d/16L1qk231vPJ110cZ7XtOo6xte8SPj44UTmqkENeY_tw/edit#responses

Anexo 2

En este anexo se encuentra la transcripción de las entrevistas realizadas a un docente de artes del colegio público Institución Educativa Camilo Torres y a un docente de artes del Colegio privado Nuevo Gimnasio School.

ENTREVISTA DOCENTE DE ARTES INSTITUCIÓN EDUCATIVA CAMILO

TORRES

Entrevista realizada al profesor de Artes del Colegio público Institución Educativa Camilo Torres de Granada Meta.

Nombre: Gentil Hernández

1) ¿Tiene usted un smartphone, o el colegio le brinda algún dispositivo para apoyo en sus clases?

Sí, tengo un celular para uso personal y el colegio no dispone para uso de clases.

2) ¿Considera pertinente el uso de dispositivos móviles durante la clase con fines académicos?

Yo considero que sí y no estaría mal desde que sólo sea para uso académico. Sin embargo en esta institución no se ha permitido el uso de dispositivos en las clases porque genera distracción y no se le da el uso correcto.

3) ¿Considera usted que el uso de dispositivos móviles por parte de los estudiantes, afecta su proceso académico?

Sí lo afecta, si lo usan para fines diferentes a los académicos. Y es lo que normalmente suele pasar en las clases, el docente está orientando su tema, y los que están usando el dispositivo, precisamente no es en uso académico, por eso siempre se opta por no permitir los celulares, y decomisarlo si se usa con mucha frecuencia. De igual forma desde un inicio de la clase se les pide a los estudiantes no sacar su dispositivo móvil. Sin embargo, cuando se necesita buscar algo, el estudiante me pregunta si puede buscar tal cosa para ver como es, yo accedo a que busque y resuelva su duda, y ya nuevamente el estudiante guarda el dispositivo.

4) ¿Tiene acceso a internet dentro de la institución? Si la tiene ¿Cómo la utiliza en el aprendizaje con sus estudiantes?

No, acá no tengo acceso a internet. Y cuando tengo internet es de mi propio plan, pero pues por parte de la institución no. Y así mismo pasa con los demás docentes, si tienen internet ya es por su propia cuenta.

5) ¿La institución permite que los docentes y estudiantes hagan uso de sus dispositivos móviles durante las clases? ¿De qué forma?

La institución no lo permite porque generalmente son motivo de indisciplina. Así que el uso de dispositivos móviles es prohibido en la clase. Como dije anteriormente, desde un principio se les dice a los estudiantes que no saquen su celular y se maneja de esa forma con cada docente, si el estudiante persiste, se le decomisa por un tiempo y luego se le entrega al padre de familia. De igual manera la institución cuenta con una sala de informática, y pues allá sí hacen uso de los computadores, generalmente sólo van a la sala en clase de informática y lo usan para investigar y claramente con supervisión del docente de informática que hagan buen uso de éste. Y por parte de los docentes, se recomienda un uso moderado y no usarlo en clase si no es con fin académico.

6) ¿Ha tenido problemas con la utilización de los dispositivos móviles por parte de los estudiantes en las clases? ¿Cuál?

Los estudiantes ya conocen cuáles son las normas de la institución, y saben que el uso de dispositivos móviles en clase es prohibido y más si su uso no es académico. Así que algunas veces sí he tenido que decomisar celulares y se les devuelve en un tiempo si el estudiante fue grosero o en definitiva hace caso omiso a los llamados de atención, pero normalmente se les entrega el mismo día al finalizar la jornada académica.

7) ¿Cree que los Teléfonos Móviles, son una herramienta para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes? ¿De qué forma?

Sí serían útiles, la tecnología hoy en día permite muchas cosas y es muy beneficiosa siempre y cuando se les dé un buen manejo y se coordine todo de la mejor forma y con acuerdos claros para evitar inconvenientes y que se pierda el propósito principal.

8) ¿Conoce usted metodologías de clase en donde se pueda implementar el uso de los dispositivos móviles?

La verdad conozco muy poco del tema y en mis clases no hago uso de ellas.

9) ¿Qué hace usted si un estudiante usa el celular o algún otro dispositivo durante su clase?

Generalmente le digo que por favor guarde ese celular y no distraiga a los demás, precisamente porque no lo está haciendo para uso académico. Cuando es para uso académico, los estudiantes primero me preguntan y yo accedo a que busquen y resuelvan su duda, pero nuevamente ya ellos saben que deben guardar su dispositivo porque ya buscaron lo que tenían que buscar, y siguen con su trabajo.

10) ¿Conoce usted cómo se le llama a esa metodología donde hace uso de las herramientas tecnológicas?

En realidad no conozco.

11) ¿Sabe usted qué es el Aprendizaje Ubicuo y el Mobile Learning? ¿Qué conoce del tema?

Exactamente no le sabría decir, pero me imagino que debe ser algo relacionado con el aprendizaje y las tecnologías.

ENTREVISTA DOCENTE DE ARTES COLEGIO NUEVO GIMNASIO SCHOOL

Entrevista realizada al profesor de Artes del Colegio Privado Nuevo Gimnasio School de Villavicencio (Meta).

Nombre: Ronal Rendón

1) ¿Tiene usted un smartphone, o el colegio le brinda algún dispositivo para apoyo en sus clases?

Si, tengo celular y el colegio dispone para los docentes un computador portátil, tenemos video beam para cada salón y treinta ipads apple que se piden prestadas cuando se requiera para las clases.

2) ¿Considera pertinente el uso de dispositivos móviles durante la clase con fines académicos?

Claro que sí, son muy útiles y con ellos se pueden trabajar varias cosas, además ayudan en investigaciones inmediatas, a resolver actividades y como apoyo a los trabajos de los

estudiantes, tienen muchas funciones si se saben usar adecuadamente, además teniendo en cuenta que los estudiantes tienen diversidad de dispositivos que son útiles en clases.

3) ¿Considera usted que el uso de dispositivos móviles por parte de los estudiantes, afecta su proceso académico?

Eso iría en el uso que le den los estudiantes y en el manejo del docente, en muchos casos el uso del celular no es necesario en una clase, pero hay estudiantes que centran el tiempo en eso y esto dificulta el desarrollo adecuado y a tiempo de actividades y por eso el profesor se ve obligado a recoger los celulares, esto pasa en algunas de mis clases al igual que en otras, y hay otros espacios en donde se le da uso al celular y a otros dispositivos que se aprovechan para la clases, pero también existen aquellos estudiantes que desaprovechan estos espacios y realizan cosas que no hacen parte de la clase y esto afecta su proceso, pero es algo que siempre va pasar y se puede manejar, en mis clases procuro estar monitoreando el uso que le están dando al dispositivo cuando lo estamos usando en clase y cuando no es necesario para la clase prefiero que los dejen sobre el escritorio, los estudiantes deben aprender que los dispositivos tienen muchas funciones y que aportan en clase, pero además comprender que se le debe dar un buen uso y que hay espacios para cada cosa.

4) ¿Tiene acceso a internet dentro de la institución? Si la tiene ¿Cómo la utiliza en el aprendizaje con sus estudiantes?

Si tengo acceso a internet, se usa de manera constante, para observar videos, para buscar cosas rápidamente y compartir con los estudiantes, para resolver inquietudes de clase, como apoyo en la composición de obras, como fundamentación teórica, tanto los estudiantes como yo usamos el internet para apoyar ideas, para guiar procesos de obras, para comparar, analizar, investigar, también se realizan trabajos digitales de fotografía, de animación o de edición, se crean exposiciones en línea, diferentes mapas en fin. Creo que el internet en el colegio es de gran ayuda para todos y brinda muchas posibilidades para el desarrollo de las clases.

5) ¿La institución permite que los docentes y estudiantes hagan uso de sus dispositivos móviles durante las clases? ¿De qué forma?

La institución permite que solo los estudiantes de noveno grado hacia arriba lleven el celular al colegio, los demás cursos no deben llevar el celular a excepción que el docente por medio de correo y autorización lo solicite para alguna actividad que esté soportada, de lo contrario en ninguno de estos cursos se usa el celular y pasa lo mismo con los computadores, solo con autorización se pide que los estudiantes los lleven, para suplir esto se cuenta con la sala de sistemas, el video beam del salón y las ipads que se pueden pedir prestadas.

Para los grados de noveno hacia arriba ellos pueden llevar sus dispositivos y cada docente le da el manejo en clase el colegio no restringe su uso en clase, eso lo maneja el docente, lo

mismo pasa con los docentes, como personas profesionales es claro que no debemos estar pegados a los dispositivos sobre todo al celular en clase a no ser que se esté trabajando con él, en el colegio no se restringe el uso, pero si se hacen recomendaciones de usarlo en espacios adecuados dependiendo del uso que se le.

6) ¿Ha tenido problemas con la utilización de los dispositivos móviles por parte de los estudiantes en las clases? ¿Cuál?

Pues desde el inicio he dejado las reglas claras de clase, ellos saben que yo permito constantemente el uso de los dispositivos y que monitoreo estos espacios, quien no le da un buen uso a su dispositivo le pido que lo guarde o que le deje sobre mi escritorio y cuando son clases en donde no se usa el dispositivo ellos saben que no deben hacer uso de ellos pero cuando pasa les pido lo mismo que lo dejen sobre el escritorio, pero nunca se ha dado un caso grave, ellos lo entienden y son estudiantes que respetan la directriz del docente.

7) ¿Cree que los Teléfonos Móviles, son una herramienta para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes? ¿De qué forma?

Completamente de acuerdo, las herramientas tecnológicas permiten hoy día hacer muchas cosas y nos dimos cuenta en la pandemia, realizamos un año escolar en casa por medio de los dispositivos y nos dimos cuenta de múltiples herramientas que existen y no conocíamos, fue algo que se aprovechó en la pandemia, pero ya en presencial es importante no perder este uso, los dispositivos cuentan con muchas herramientas que ayudan en temas específicos, juegos de aprendizaje, herramientas para crear obras y algunas que se pueden usar con o sin internet y todos podemos usarlas, también nos permite hacer mapas, escritos, investigaciones, leer, indagar, fundamentar y si se usan adecuadamente el estudiante aprende muy rápido, debemos tener en cuenta que esto cada vez se desarrolla más y que nuestros estudiantes son sólo digitales, entonces son muy hábiles, creo que ellos nos enseñan a los profes nuevas páginas de creación, de investigación y esto a ellos les gusta, les llama la atención y su proceso de aprendizaje se hace más agradable. De esta manera creo que aprenden mucho más rápido.

8) ¿Conoce usted metodologías de clase en donde se pueda implementar el uso de los dispositivos móviles?

En mis clases tengo muchas, como ya lo mencionaba anteriormente, trabajamos muchas cosas como fotografía se usan filtros, animación, edición y son cosas que no requieren internet, algunos programas nos permiten crear obras digitales sencillas, para otras clases se usa como apoyo investigativo, en donde buscar referentes teóricos para creaciones artísticas obras que sirvan como apoyo a sus propias creaciones y también se usa mucho para conocer de la historia del arte, la historia de artistas y lo trabajamos en grupos y exposiciones.

En general uso mucho los dispositivos en muchas de mis clases.

9) ¿Qué hace usted si un estudiante usa el celular o algún otro dispositivo durante su clase?

Si en el momento de clase no estamos usando dispositivos, se le llama la atención, en ocasiones se le pide que lo guarde o en otras ocasiones que lo deje sobre mi escritorio, ellos saben cómo manejo la clase y pues siempre tienen en cuenta la directriz que se les da.

10) ¿Conoce usted cómo se le llama a esa metodología en donde se hace uso de las herramientas tecnológicas?

La verdad no

11) ¿Sabe usted qué es el Aprendizaje Ubicuo y el Mobile Learning? ¿Qué conoce del tema?

Creo que las dos están muy unidas en el aprendizaje tecnológico o desde cualquier dispositivo y cualquier espacio, como la conectividad desde cualquier lugar y desde diversas herramientas tecnológicas, estoy casi seguro que tiene que ver con eso.

Anexo 3

En este anexo se encuentran los formatos de revisión de clase de artes, cinco realizados en el colegio público Institución Educativa Camilo Torres y cinco en el Colegio privado Nuevo Gimnasio School.

FORMATO DE REVISIÓN DE CLASE DE ARTES DE LA INSTITUCIÓN

EDUCATIVA CAMILO TORRES

Docente: Gentil Hernández

Fecha: 11 de marzo 2022

Asignatura: Artes

Curso: 11°

Observador: Diana Castaño

Duración de la clase: 1 hora

Escala de valoración:

B: Bajo- M: Medio- A: Alto

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS DE LAS NUEVAS METODOLOGÍAS	B	M	A
1. En el registro de asistencia, se apoya el docente de un dispositivo (laptop, celular, tablet).	X		
2. En la explicación de la temática, el docente se apoya de herramientas tecnológicas (audiovisuales).	X		
3. Los estudiantes utilizan su dispositivo móvil durante la clase.	X		
4. El docente permite o accede al uso del celular por parte de los estudiantes.		X	
5. Cuando surge una duda, se dirigen a investigar en su dispositivo móvil.	X		
6. El docente solicita a algún estudiante el uso del dispositivo móvil para resolver alguna duda durante la clase.		X	
7. En la evaluación de los saberes, el docente se apoya de herramientas tecnológicas (audiovisuales).	X		

8. Las tareas o actividades que se dejan para la casa, requieren del uso de internet.	X		
9. El docente utiliza su dispositivo móvil durante la clase.	X		
10. Al salón de clases llega cobertura de internet.	X		
Otras observaciones En algunas ocasiones cuando a un estudiante le surge una duda, le solicita al docente si puede buscar cómo es y el docente accede a su uso. Sin embargo, apenas soluciona su duda, le pide que lo guarde nuevamente. El docente llama la atención a los estudiantes que están en su dispositivo móvil haciendo uso de él sin fines académicos.			

Docente: Gentil Hernández

Fecha: 25 de marzo de 2022

Asignatura: Artes

Curso: 11°

Observador: Diana Castaño

Duración de la clase: 50 min

Escala de valoración:

B: Bajo- M: Medio- A: Alto

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS DE LAS NUEVAS METODOLOGÍAS	B	M	A
1. En el registro de asistencia, se apoya el docente de un dispositivo (laptop, celular, tablet).	X		
2. En la explicación de la temática, el docente se apoya de herramientas tecnológicas (audiovisuales).	X		
3. Los estudiantes utilizan su dispositivo móvil durante la clase.		X	
4. El docente permite o accede al uso del celular por parte de los estudiantes.		X	
5. Cuando surge una duda, se dirigen a investigar en su dispositivo móvil.		X	
6. El docente solicita a algún estudiante el uso del dispositivo móvil para resolver alguna duda durante la clase.		X	
7. En la evaluación de los saberes, el docente se apoya de	X		

herramientas tecnológicas (audiovisuales).			
8. Las tareas o actividades que se dejan para la casa, requieren del uso de internet.		X	
9. El docente utiliza su dispositivo móvil durante la clase.	X		
10. Al salón de clases llega cobertura de internet.	X		
Otras observaciones Algunos estudiantes le solicitan el uso del dispositivo móvil para observar y tener ideas de cómo realizar el trabajo de la clase y el docente accede al uso, sin embargo, con un tiempo moderado y luego pide nuevamente que lo guarden. El docente no permite el uso de dispositivos móviles para escuchar música. El docente observa constantemente el trabajo que están realizando los estudiantes, y que no estén usando su celular a menos que ya le haya pedido permiso, y claramente, que esté haciendo buen uso de éste, en caso contrario, le llama la atención y solicita que lo guarde.			

Docente: Gentil Hernández

Fecha: 1 de abril 2022

Asignatura: Artes

Curso: 11°

Observador: Diana Castaño

Duración de la clase: 1 hora

Escala de valoración:

B: Bajo- M: Medio- A: Alto

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS DE LAS NUEVAS METODOLOGÍAS	B	M	A
1. En el registro de asistencia, se apoya el docente de un dispositivo (laptop, celular, tablet).	X		
2. En la explicación de la temática, el docente se apoya de herramientas tecnológicas (audiovisuales).	X		
3. Los estudiantes utilizan su dispositivo móvil durante la clase.	X		
4. El docente permite o accede al uso del celular por parte de los estudiantes.		X	
5. Cuando surge una duda, se dirigen a investigar en su dispositivo móvil.	X		

6. El docente solicita a algún estudiante el uso del dispositivo móvil para resolver alguna duda durante la clase.	X		
7. En la evaluación de los saberes, el docente se apoya de herramientas tecnológicas (audiovisuales).	X		
8. Las tareas o actividades que se dejan para la casa, requieren del uso de internet.	X		
9. El docente utiliza su dispositivo móvil durante la clase.	X		
10. Al salón de clases llega cobertura de internet.	X		
Otras observaciones El docente llama la atención a algunos estudiantes que estaban utilizando su celular sin fines académicos y distrayendo a otros compañeros.			

Docente: Gentil Hernández

Fecha: 15 de abril de 2022

Asignatura: Artes

Curso: 11°

Observador: Diana Castaño

Duración de la clase: 50 min

Escala de valoración:

B: Bajo- M: Medio- A: Alto

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS DE LAS NUEVAS METODOLOGÍAS	B	M	A
1. En el registro de asistencia, se apoya el docente de un dispositivo (laptop, celular, tablet).	X		
2. En la explicación de la temática, el docente se apoya de herramientas tecnológicas (audiovisuales).	X		
3. Los estudiantes utilizan su dispositivo móvil durante la clase.		X	
4. El docente permite o accede al uso del celular por parte de los estudiantes.		X	
5. Cuando surge una duda, se dirigen a investigar en su dispositivo móvil.		X	
6. El docente solicita a algún estudiante el uso del dispositivo móvil para resolver alguna duda durante la clase.			X

7. En la evaluación de los saberes, el docente se apoya de herramientas tecnológicas (audiovisuales).	X		
8. Las tareas o actividades que se dejan para la casa, requieren del uso de internet.			X
9. El docente utiliza su dispositivo móvil durante la clase.	X		
10. Al salón de clases llega cobertura de internet.	X		
Otras observaciones Algunos estudiantes le solicitan el uso del dispositivo móvil para observar y tener ideas de cómo realizar el trabajo para la clase. La tarea que el docente le dejó a los estudiantes para la casa, requiere el uso de internet ya que necesitan llevar algunos ejemplos para la siguiente clase.			

Docente: Gentil Hernández

Fecha: 29 de abril de 2022

Asignatura: Artes

Curso: 11°

Observador: Diana Castaño

Duración de la clase: 50 min

Escala de valoración:

B: Bajo- M: Medio- A: Alto

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS DE LAS NUEVAS METODOLOGÍAS	B	M	A
1. En el registro de asistencia, se apoya el docente de un dispositivo (laptop, celular, tablet).	X		
2. En la explicación de la temática, el docente se apoya de herramientas tecnológicas (audiovisuales).	X		
3. Los estudiantes utilizan su dispositivo móvil durante la clase.	X		
4. El docente permite o accede al uso del celular por parte de los estudiantes.		X	
5. Cuando surge una duda, se dirigen a investigar en su dispositivo móvil.		X	
6. El docente solicita a algún estudiante el uso del dispositivo móvil para resolver alguna duda durante la clase.			X

7. En la evaluación de los saberes, el docente se apoya de herramientas tecnológicas (audiovisuales).	X		
8. Las tareas o actividades que se dejan para la casa, requieren del uso de internet.		X	
9. El docente utiliza su dispositivo móvil durante la clase.	X		
10. Al salón de clases llega cobertura de internet.	X		
Otras observaciones El docente constantemente hace revisión del uso que le están dando al celular, y si observa que no está siendo usado con fines académicos, manda a guardar el dispositivo. En la clase el docente le pidió a un estudiante investigar una imagen en internet para mostrarles un ejemplo de lo que estaba explicando.			

FORMATO DE REVISIÓN DE CLASE DE ARTES DE LA INSTITUCIÓN

EDUCATIVA CAMILO TORRES

Docente: Ronal Rendón

Fecha: 22 de abril 2022

Asignatura: Artes

Curso: 11°

Observador: Jazmín López

Duración de la clase: 50 min

Escala de valoración:

B: Bajo- M: Medio- A: Alto

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS DE LAS NUEVAS METODOLOGÍAS	B	M	A
1. En el registro de asistencia, se apoya el docente de un dispositivo (laptop, celular, tablet).			X
2. En la explicación de la temática, el docente se apoya de herramientas tecnológicas (audiovisuales).	X		
3. Los estudiantes utilizan su dispositivo móvil durante la clase.	X		
4. El docente permite o accede al uso del celular por parte de los estudiantes.	X		

5. Cuando surge una duda, se dirigen a investigar en su dispositivo móvil.		X	
6. El docente solicita a algún estudiante el uso del dispositivo móvil para resolver alguna duda durante la clase.	X		
7. En la evaluación de los saberes, el docente se apoya de herramientas tecnológicas (audiovisuales).		X	
8. Las tareas o actividades que se dejan para la casa, requieren del uso de internet.	X		
9. El docente utiliza su dispositivo móvil durante la clase.			X
10. Al salón de clases llega cobertura de internet.		X	
Otras observaciones Mantiene en revisión constante del uso que les dan los estudiantes a los dispositivos móviles. En esta clase no se uso los celulares por parte de los estudiantes, puesto que tenían trabajo en obras y cada estudiante tenía trabajo específico.			

Docente: Ronal Rendón

Fecha: 8 de abril 2022

Asignatura: Artes

Curso: 11°

Observador: Jazmín López

Duración de la clase: 50 min

Escala de valoración:

B: Bajo- M: Medio- A: Alto

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS DE LAS NUEVAS METODOLOGÍAS	B	M	A
11. En el registro de asistencia, se apoya el docente de un dispositivo (laptop, celular, tablet).			X
12. En la explicación de la temática, el docente se apoya de herramientas tecnológicas (audiovisuales).			X
13. Los estudiantes utilizan su dispositivo móvil durante la clase.			X
14. El docente permite o accede al uso del celular por parte de los estudiantes.			X

15. Cuando surge una duda, se dirigen a investigar en su dispositivo móvil.			X
16. El docente solicita a algún estudiante el uso del dispositivo móvil para resolver alguna duda durante la clase.	X		
17. En la evaluación de los saberes, el docente se apoya de herramientas tecnológicas (audiovisuales).		X	
18. Las tareas o actividades que se dejan para la casa, requieren del uso de internet.	X		
19. El docente utiliza su dispositivo móvil durante la clase.			X
20. Al salón de clases llega cobertura de internet.		X	
Otras observaciones Mantiene en revisión constante del uso que les dan los estudiantes a los dispositivos móviles. Permite escuchar música en el celular con audífonos mientras están trabajando. Permite el uso del celular para algunas indagaciones.			

Docente: Ronal Rendón

Fecha: 25 de marzo 2022

Asignatura: Artes

Curso: 11°

Observador: Jazmín López

Duración de la clase: 50 min

Escala de valoración:

B: Bajo- M: Medio- A: Alto

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS DE LAS NUEVAS METODOLOGÍAS	B	M	A
21. En el registro de asistencia, se apoya el docente de un dispositivo (laptop, celular, tablet).			X
22. En la explicación de la temática, el docente se apoya de herramientas tecnológicas (audiovisuales).			X
23. Los estudiantes utilizan su dispositivo móvil durante la clase.			X
24. El docente permite o accede al uso del celular por parte de los estudiantes.			X

25. Cuando surge una duda, se dirigen a investigar en su dispositivo móvil.			X
26. El docente solicita a algún estudiante el uso del dispositivo móvil para resolver alguna duda durante la clase.			X
27. En la evaluación de los saberes, el docente se apoya de herramientas tecnológicas (audiovisuales).		X	
28. Las tareas o actividades que se dejan para la casa, requieren del uso de internet.	X		
29. El docente utiliza su dispositivo móvil durante la clase.			X
30. Al salón de clases llega cobertura de internet.		X	
Otras observaciones Mantiene en revisión constante del uso que les dan los estudiantes a los dispositivos móviles. Esta clase fue con el uso de los dispositivos, para hacer investigaciones de movimientos artísticos, obras y artistas, para la elaboración de unos bocetos.			

Docente: Ronal Rendón

Fecha: 11 de marzo 2022

Asignatura: Artes

Curso: 11°

Observador: Jazmín López

Duración de la clase: 50 min

Escala de valoración:

B: Bajo- M: Medio- A: Alto

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS DE LAS NUEVAS METODOLOGÍAS	B	M	A
31. En el registro de asistencia, se apoya el docente de un dispositivo (laptop, celular, tablet).			X
32. En la explicación de la temática, el docente se apoya de herramientas tecnológicas (audiovisuales).			X
33. Los estudiantes utilizan su dispositivo móvil durante la clase.		X	
34. El docente permite o accede al uso del celular por parte de los estudiantes.	X		

35. Cuando surge una duda, se dirigen a investigar en su dispositivo móvil.		X	
36. El docente solicita a algún estudiante el uso del dispositivo móvil para resolver alguna duda durante la clase.	X		
37. En la evaluación de los saberes, el docente se apoya de herramientas tecnológicas (audiovisuales).		X	
38. Las tareas o actividades que se dejan para la casa, requieren del uso de internet.	X		
39. El docente utiliza su dispositivo móvil durante la clase.			X
40. Al salón de clases llega cobertura de internet.		X	
Otras observaciones Mantiene en revisión constante del uso que les dan los estudiantes a los dispositivos móviles. Procura no se use mucho el celular pues no lo requiere la clase. Permite escuchar música en el celular con audífonos mientras están trabajando.			

Docente: Ronal Rendón

Fecha: 04 de marzo 2022

Asignatura: Artes

Curso: 11°

Observador: Jazmín López

Duración de la clase: 50 min

Escala de valoración:

B: Bajo- M: Medio- A: Alto

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS DE LAS NUEVAS METODOLOGÍAS	B	M	A
1. En el registro de asistencia, se apoya el docente de un dispositivo (laptop, celular, tablet).			X
2. En la explicación de la temática, el docente se apoya de herramientas tecnológicas (audiovisuales).			X
3. Los estudiantes utilizan su dispositivo móvil durante la clase.		X	
4. El docente permite o accede al uso del celular por parte de los estudiantes.		X	

5. Cuando surge una duda, se dirigen a investigar en su dispositivo móvil.	X		
6. El docente solicita a algún estudiante el uso del dispositivo móvil para resolver alguna duda durante la clase.	X		
7. En la evaluación de los saberes, el docente se apoya de herramientas tecnológicas (audiovisuales).		X	
8. Las tareas o actividades que se dejan para la casa, requieren del uso de internet.	X		
9. El docente utiliza su dispositivo móvil durante la clase.			X
10. Al salón de clases llega cobertura de internet.		X	
Otras observaciones En algunas ocasiones el docente llama la atención por el uso del celular, ya que los estudiantes no realizan las actividades de clase. Mantiene en revisión constante del uso que les dan los estudiantes a los dispositivos móviles. Permite escuchar música en el celular con audífonos mientras están trabajando.			

Anexo 4

En el siguiente link se podrá revisar la caracterización de la población de cada una de las instituciones.

Institución Educativa Camilo Torres – Granada Meta y Colegio Nuevo Gimnasio School -
Villavicencio Meta

<https://drive.google.com/drive/folders/1muGvPD6M5CKCVgWQu5aNvhGe9ME8N3gY?usp=sharing>

Anexo 5

ANEXO DE OBRA

PROYECTO ARTÍSTICO JAZMÍN LÓPEZ

TEMÁTICA: Pandemia y sus afectaciones

Teniendo en cuenta el contexto de la pandemia, el tiempo que se tuvo que permanecer en casa para evitar cualquier contagio y luego todas las medidas de seguridad para poder salir de manera prolongada, fueron cosas nuevas para las personas y que cambiaron la forma de vida, afectando de manera negativa a toda la población de diversas maneras, en este caso se tiene en cuenta específicamente a la población infantil, ya que fueron los más afectados por diferentes situaciones entre ellas, el no poder salir de casa, no poder ir al colegio, muchos no pudieron recibir clases virtuales, no poder hacer deporte o tan solo salir al parque a jugar con sus amigos, estas son algunas de las cosas por las que pasaron, pero que afectaron a los niños y dejaron huella en muchos de ellos.

Como menciona la UNICEF las escuelas de más de 168 millones de estudiantes de todo el mundo llevan casi un año cerradas. Dos terceras partes de los países donde las escuelas han cerrado total o parcialmente se encuentran en América Latina y el Caribe.

En tan poco tiempo, y a lo largo de la pandemia desatada por el COVID-19, niños y niñas han tenido que adaptarse a situaciones para las que ni siquiera los adultos nos encontrábamos preparados. Explicar por qué no se podía salir de casa fue un hecho complejo, pero ahora que se ha dado vía libre para hacerlo, el reto es doble pues las restricciones y condiciones que previamente a la pandemia no existían representaron un hecho bastante drástico para los niños.

El simple hecho de salir al parque a jugar con los amigos es una parte importante del proceso de socialización, dado que implica tener un contacto físico, interacción de ideas y actividades en equipo, lo cual contribuye a afrontar los sentimientos y mantenerse fuerte mentalmente.

PROPUESTA:

La propuesta surge de esta temática tomando en cuenta lo que ha ocasionado la pandemia para los niños, aunque esta pandemia trajo algunos beneficios para las personas también las afectó en diferentes sentidos y en muchos casos se pensó que los niños disfrutaron estando en casa, ya no debían madrugar al colegio y podían compartir más sus padres, seguramente en muchos casos fue así hasta que las cuarentenas se empezaron alargar y todos los niños empezaron a manifestar diferentes comportamientos, empezaron a extrañar cosas que hacían habitualmente como ir a su colegio, salir a los parques, compartir con sus amigos, hacer deporte, visitar a sus familiares etc. Estas situaciones causaron en ellos diferentes problemas emocionales y físicos, todo esto ha llamado mi interés ya que convivo con niños y en mi profesión como docente he escuchado muchas situaciones por las que han pasado muchos de ellos, al igual se podía observar diariamente en las noticias como los niños estaban siendo afectados de diferentes maneras.

Aquí surge esta propuesta en la cual se buscó representar tres espacios que fueron limitados para los niños en época de pandemia y que han sido siempre de suma importancia para sus vidas, estos se representan a partir de dioramas que estarán encerrados y unidos a una manguera que lleva a una máscara la cual permite hacer partícipe al espectador, permitiendo crear una pequeña atmósfera que fue limitada en pandemia.

REFERENTES:**KIT LAYFIELD**

Kit Layfield es un ilustrador originario de Filadelfia que ha creado una serie de retratos con tapabocas irreales. Algunos incluyen ecosistemas y formas poco comunes y muestran una posible adaptación a futuros distópicos.



Este referente se escoge puesto que la idea es muy parecida, crear diversos espacios que unen a las personas a un tapabocas, representando la falta y la necesidad de ellos en especial para los niños.

HANK CHENG

El artista taiwanés Hank Cheng crea increíbles dioramas que son tan realistas que casi puedes imaginar a personas diminutas viviendo en ellos. Desde la tienda de su barrio hasta habitaciones desordenadas, cada pieza captura lugares reales de la memoria del artista, rindiendo homenaje a su comunidad.

Cada diorama está hecho de madera, metal y otros materiales reciclados. Juntos, estos materiales dan vida a innumerables objetos que dan un toque realista a la escena. En una pieza.



JORGE MAYET

La práctica de Mayet gira en torno a la instalación escultórica de pequeña escala y réplicas en miniatura de árboles imaginarios, plantas y otros objetos naturales. La visión del artista de los árboles es tal que sus raíces permanecen intactas, al igual que el grupo residual de la tierra en la que se plantan. Hecho con alambre eléctrico, papel, pintura acrílica y tela, que se combinan para crear cualidades realistas, los objetos muestran un realismo en tres dimensiones. Mientras que los alambres y el papel maché sugieren la cultura artesanal, tienen de hecho sus raíces en el interés del artista por la lengua antigua de la historia precolombina.

Jorge Mayet le ha permitido concebir paisajes sorprendentemente realistas y formas naturales basados en visiones de su lejano país de origen.



PROCESO:

Fotos del proceso

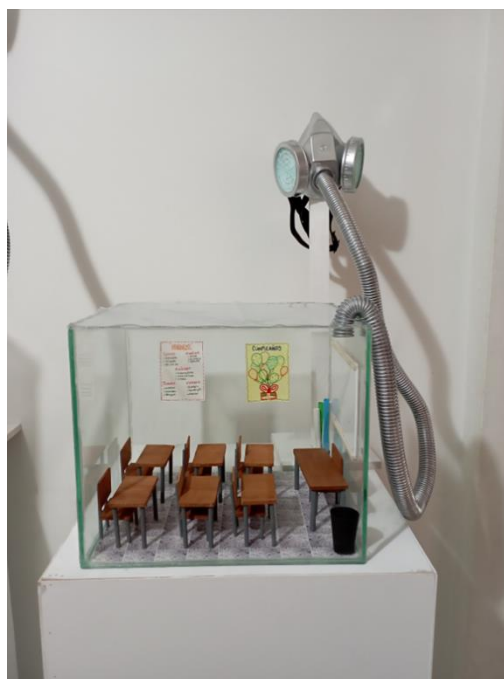
Diorama parque, elaborado sobre una lámina de tronco, papel, porcelanícron, alambre, chamizos, flores secas y espuma.



Diorama cancha de futbol, elaborado con pasto sintético, papel, cartón, chamizos, espuma y flores secas



Diorama salón de clases, elaborado con palos de balsa, papel y vidrio.



Montaje



ANEXO DE OBRA

PROYECTO ARTÍSTICO DIANA CASTAÑO

TEMÁTICA: El arte precolombino

Entrando un poco en contexto con la temática, el arte precolombino es la manera como se designa al conjunto de realizaciones artísticas e intelectuales como escultura, arquitectura, arte rupestre, cerámica, textil, metalistería y pintura realizadas en el continente americano durante el periodo precolombino en América. Este arte precolombino, muy rico y diverso en sus manifestaciones, obedece a una realidad social, mítica y religiosa, distinta a la impuesta durante la Conquista. Llegando a este punto, es importante resaltar que, hasta ese momento; la tradición del arte occidental, se centraba en sus fuentes figurativas, derivadas de la antigüedad y del renacimiento, por esta razón se consideraba artístico sólo aquello que se pudiera medir bajo ese parámetro, quedando por fuera las manifestaciones que no tuvieran dicho valor.

Para concluir, fue apenas hasta el siglo XX, en donde se dio el reconocimiento e ingreso del arte precolombino a la historia del arte dentro de las tradiciones artísticas de todos los tiempos. Se debe esto a las corrientes innovadoras de fines del siglo pasado que a partir del impresionismo rompieron decididamente con la estética de la semejanza y su relación entre arte y belleza.

PROPUESTA:

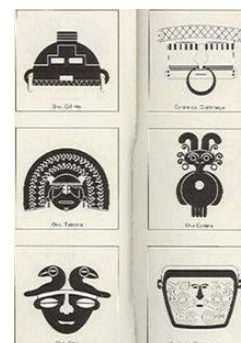
La idea de la propuesta, es trabajar bajo la temática del arte precolombino, pues es un arte muy interesante que debería ser reconocido mucho más, ya que hace parte del pasado. Además, es un legado cultural y artístico que dejaron los antepasados, en las que en cada una de sus manifestaciones son únicas y referentes a su realidad. Es por eso que lo que se pretende hacer es

una crítica, mostrando esta cultura perdida y casi olvidada, por medio de diferentes pinturas de diversos artistas; retomando el tema de lo precolombino que es el gran símbolo de nuestra pasada cultura, representando esas expresiones y detalles ancestrales o precolombinos a partir de referentes como Antonio Grass y Nadín Ospina, sin perder la esencia de la pintura original. Estas se realizan en diferentes técnicas como grabado y estampado, al óleo, acuarela y acrílico. Todas estas muestran esa rica variedad del arte precolombino, por medio de obras conocidas y de gusto personal.

REFERENTES:

JUAN ANTONIO GRASS

Se tomó como referente al artista Juan Antonio Grass, quien es un artista colombiano y referente en la técnica del grabado. Se toma como referente su obra “Los rostros del pasado”, en el que sus elementos plásticos y conceptuales permiten aproximarse a procesos, métodos y formas de expresión que contribuyen y coadyuvan a la apropiación del conocimiento de la cultura precolombina.



Antonio Grass (1982) trata directamente el significado del rostro, siendo el tema que aborda con mayor fuerza el sentido de identidad, pues ¿dónde se pueden hallar mayores vestigios de identidad que en él? Nuestro rostro es nuestra identidad. El rostro es un mapa que dice de dónde venimos. Se trata de visibilizar lo nuestro y de reconocernos en los vestigios que aún se puede encontrar en nuestro territorio, pues en tanto sello visual primordial es tema necesario de reflexión, de análisis en la búsqueda de elementos formales y conceptuales para enfrentarnos con otra mirada, una que nos emancipe de la colonialidad del poder impuesta por siglos, pues la auto- discriminación es un hecho que ha hecho de lo propio, en este caso lo indígena, un asunto relegado, omitido de los

imaginarios, convertido en “lo otro”, “feo”, por no estar dentro de los cánones de belleza occidental.

NADÍN OSPINA

Nadín Ospina es un artista pop y pintor colombiano, es reconocido principalmente por elaborar figuras basadas en el arte precolombino con personajes de la cultura popular como Mickey Mouse o Bart Simpson.



Su trabajo puede explicarse, entre otras perspectivas, desde la relación entre el arte precolombino y los íconos de la cultura popular actual. “Lo más importante de su obra es que revela una firme voluntad de romper con todo convencionalismo y una actitud abierta independiente y libre, así como una tendencia a probar y actuar intuitivamente.” “Retomando el tema de lo precolombino que es el gran símbolo de nuestra pasada cultura, de una cultura perdida, que sigue siendo casi como una marca nacional; yo tomo eso y luego tomo la parte de los medios de comunicación, de la cultura, casi como mostrando un autorretrato social, mostrando qué somos nosotros.” (Séptima Bienal de la Habana).

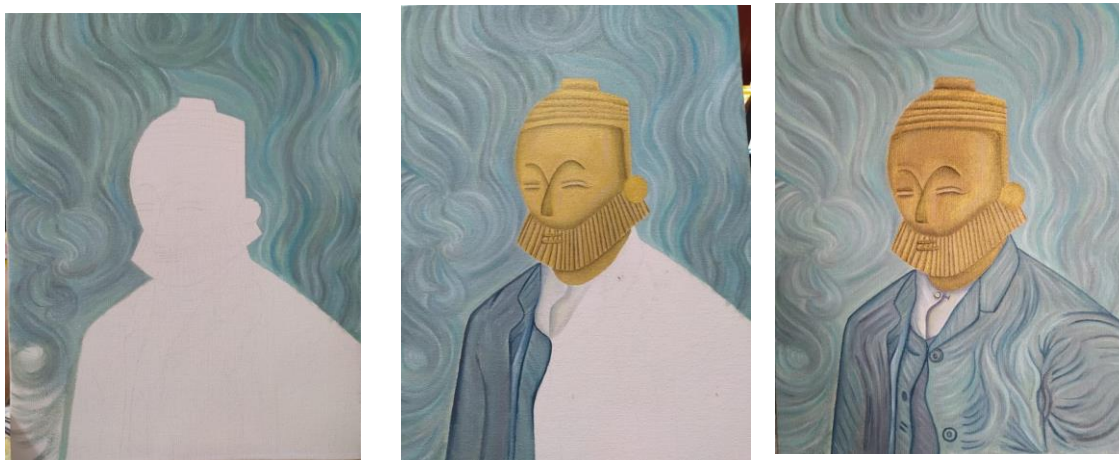
PROCESO: Bocetos





Fotos del proceso

Autorretrato-Van Gogh, inspirado en la cultura precolombina Quimbaya. Óleo sobre lienzo.



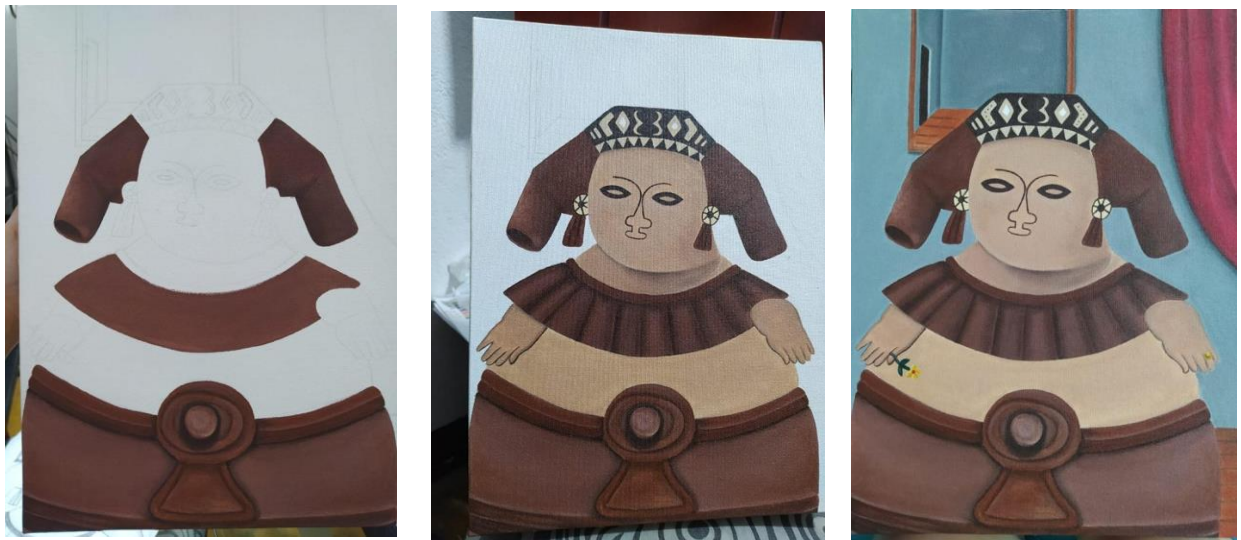
El grito- Edvard Munch, inspirada en la cultura Inca. Óleo sobre lienzo.



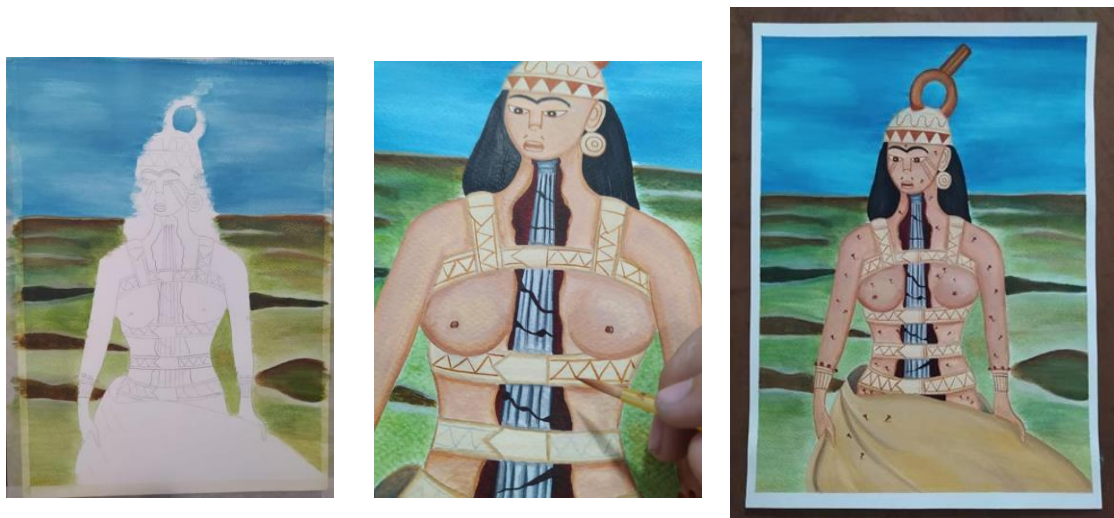
La Gioconda- Leonardo Da Vinci, inspirada en la cultura Muisca. Grabado sobre linóleo



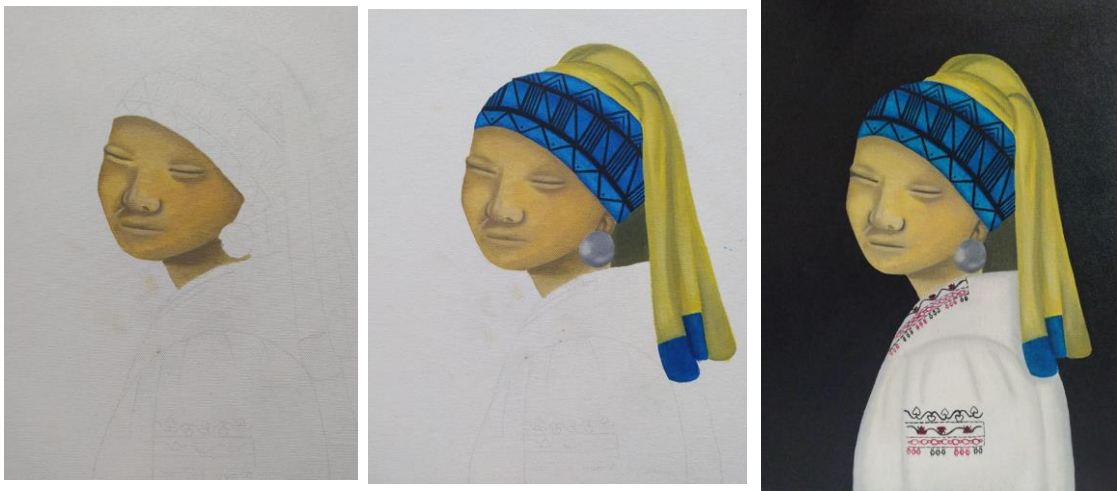
La infanta- Fernando Botero, inspirada en la cultura Tumaco. Acrílico sobre lienzo.



La columna rota- Frida Kahlo, inspirada en la cultura Muisca e Inca. Acuarela.



La joven de la perla- Johannes Vermeer, inspirada en la cultura Sinú. Óleo sobre lienzo.



La raya verde- Henri Matisse, inspirada en la cultura Teotihuacana. Óleo sobre lienzo



Duque de Urbino- Piero della Francesca, inspirada en la cultura Mochica. Óleo sobre lienzo



Montaje

