

**EL USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN TIC,
COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE DE LAS ARTES EN LOS
ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA NORMAL DE
BARRANCABERMEJA**

LAURA SOFÍA QUINTERO NAVARRO

**Universidad Santo Tomás
Facultad de Educación
Licenciatura en Artes Plásticas
Bucaramanga
Colombia
2021**

**EL USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN TIC,
COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE DE LAS ARTES EN LOS
ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA NORMAL DE
BARRANCABERMEJA**

Trabajo de grado para optar por el título de: Licenciada en artes plásticas

Presentado por: Laura Sofía Quintero Navarro

Director John Franklin Arévalo

**Universidad Santo Tomás
Facultad de educación
Licenciatura en artes plásticas
Bucaramanga
Colombia
2021**

Tabla de Contenido

Introducción	7
1. Planteamiento del Problema	9
1.1. Pregunta de Investigación	10
1.2. Objetivos	11
1.2.1. Objetivo General	11
1.2.2. Objetivos Específicos	11
1.3. Justificación	12
1.4. Antecedentes de la Investigación	14
1.5. Estado del Arte: La Educación, las TIC y la Enseñanza Artística	16
2. Marco Teórico	20
2.1. Antecedentes de las TIC en el Contexto Educativo	20
2.2. Importancia de las TIC en la Educación Artística	24
3. Diseño Metodológico	27
3.1. Uso de las TIC para la Enseñanza Artística en 4º en la Institución	27
3.2. Análisis de Resultados	29
4. Diseño de la Guía Pedagógica ARTic	39
4.1. Propuesta para Primer periodo	40
4.2. Propuesta para Segundo periodo	44
Conclusiones y Recomendaciones	51
Referencias Bibliográficas	53
ANEXOS	56

Índice de Tablas

Tabla 1. Revisión Documental	17
Tabla 2. Programas de Integración de TIC en la Educación en Latinoamérica	18
Tabla 3. Rúbrica de Evaluación Primer Periodo	43
Tabla 4. Rúbrica de Evaluación Segundo Periodo	49

Índice de Gráficas

Gráfica 1. Objetivos Generales del Área de Educación Estética	33
Gráfica 2. Objetivos Generales de la Educación Básica	35
Gráfica 3. Formulación del Proceso	36
Gráfica 4. En cuanto al Proceso Contemplativo, Reflexivo y Juicio Crítico	37
Gráfica 5. Portada y Contenido de la Guía Desarrollada	39

Anexos

Anexo A. Fichas Bibliográficas de Interés	56
Anexo B. Dimensiones y Competencias	64
Anexo C. Estructura Conceptual de las Clases de Artística en la Institución	67
Anexo D. Estructura Planeación de Clase y Talleres Online	70
Anexo E. Propuesta de Obra	74

Introducción

En la escuela Institución Educativa Normal Superior Cristo Rey ubicada en el Distrito Industrial y Petroquímico de Barrancabermeja; se realizó un trabajo de investigación con Estudiantes del grado 4º de educación Básica: “Sobre la incidencia de las TIC como estrategia para comprender y desarrollar el Área de Artística”. En el proceso se logró identificar la carencia de recursos didácticos y estrategias “motivadoras-creativas” que induzcan a un *aprendizaje significativo de las artes y la cultura, en una educación integral de calidad*. De ahí nace el propósito de este proyecto *implementar* herramientas didácticas a través de las TIC que permitan estimular el desarrollo de la creatividad y la innovación, mediante imágenes, sonidos, música, impactos visuales que logren captar la atención en los niños en el desarrollo de diversas actividades.

La comunicación como objeto de estudio complejo se compone de diversas dimensiones, entre las cuales se puede mencionar la educación. Es importante destacar que el lenguaje se presenta como el soporte bajo el cual la comunicación promueve un accionar que puede o no tener intencionalidad educativa, aunque siempre estará impregnado de esa dimensión, en mayor o menor grado. En este marco, la adquisición de un lenguaje ya sea escrito, oral, o a través de otro tipo de representaciones simbólicas como el arte, requiere de una práctica y un aprendizaje que se desarrolla como consecuencia de la integración de un ámbito determinado. De esta forma, las comunidades actuales, postmodernas, proponen a las TIC como aquel nuevo soporte del lenguaje que debe ser adquirido para lograr integrar un estatus comunitario dentro de la sociedad.

En ese orden de ideas se desarrollan metodológicamente dos categorías de investigación, la primera sobre *Las nuevas tecnologías de la información en educación* y la segunda *La enseñanza del área artística*. El uso constante de la tecnología permite hablar de un proceso de digitalización de la cultura, que no sólo incide en las vivencias de los ciudadanos, sino también en la concepción de los procesos educativos y de formación humana. Es así como el uso de las TIC, se han convertido en una de las estrategias fundamentales de los currículos, con las cuales se busca contribuir al mejoramiento de la educación. En el panorama nacional las Instituciones Educativas (IE) han realizado esfuerzos por favorecer la inserción de las TIC en el área de Tecnología e Informática, pero requieren de un mayor apoyo gubernamental, que les permita ampliar la infraestructura tecnológica, la capacitación y acompañamiento a los docentes. Con respecto al contexto de la ciudad de Barrancabermeja se observa que, a pesar de las inversiones y

acciones tendientes a la integración tecnológica en el sector educativo, no se han evidenciado progresos significativos. Es por esto que este proyecto se enmarca en las nuevas tecnologías de información y comunicación como estrategia de enseñanza del arte y la cultura; en otras palabras, cuando la educación se encuentra con el arte y la cultura, se abre una vía que brinda a niños, niñas y jóvenes la posibilidad de desarrollar todo su potencial.

De este modo el documento se presenta como una propuesta sobre la incorporación de las TIC y profundizar en su aplicabilidad en la enseñanza del arte en el ámbito de cuarto de primaria. La primera parte de este incluye los elementos básicos de una investigación: Planteamiento del problema, objetivos y justificación; seguido del apartado de antecedentes y estado del arte donde se hace una revisión de literatura sobre experiencias significativas en materia de uso de las TIC como herramienta pedagógica en la educación partiendo del contexto internacional hasta llegar al contexto local.

A continuación, en el capítulo I se compilan las fuentes teóricas y conceptuales que sustentan la triada constituida entre *Educación- TIC – Artes Plásticas*, con aproximaciones descriptivas (reflexiones globales e históricas) y otras experimentales (experiencias de casos); para dar paso al segundo capítulo correspondiente a la metodología de investigación cuyo método principal fue la observación directa, tipo investigación-acción educativa. En el último capítulo se menciona la estructuración de la *Guía pedagógica enseñanza- aprendizaje de las artes* cuyo desarrollo de hizo como un producto entregable adjunto, para terminar con las conclusiones y recomendaciones de la investigación donde se deja de manifiesto que una educación artística y cultural rica, con sentido, bien pensada y ejecutada, no solo ayuda a los (as) estudiantes a enriquecer sus proyectos artísticos, sino que también constituye una fuente de motivación a utilizar de manera creativa todos los recursos tecnológicos a su alcance, por otro lado para los docentes también permite formular propuestas que van en beneficio de su desarrollo integral y profesional.

1. Planteamiento del Problema

En el presente trabajo se diseñó una estrategia para potenciar el uso de las TIC como herramienta pedagógica, basados en un diagnóstico del uso de las tales como herramienta didáctica. Considerando que la enseñanza del arte es un factor de gran importancia dentro del modelo educativo, ya que conduce a los niños a desarrollar su creatividad, originalidad e incluso su individualidad, permitiéndole contemplar diferentes posibilidades de expresión y nuevas perspectivas de interpretar el mundo ante sus ojos, al tiempo que lo incentiva a desarrollar su motricidad fina y su sensibilidad por el entorno que le rodea.

La ley 115 de 8 de febrero de 1994 en el artículo 29 del ministerio de educación establece que la educación media académica permitirá al estudiante según sus intereses y capacidades, profundizar en un campo específico de las ciencias, las artes o las humanidades; así mismo, acceder a la educación superior. A pesar de estar planteado en la ley de educación en muchas instituciones de carácter público, el arte es una materia que pocas veces se trabaja en los salones de primaria. Además, si se trabaja se ve como un taller de manualidades de copiar alguna actividad vista en internet, así pues, esto se da por el poco manejo y la falta de conocimiento del arte.

Es indispensable que desde temprana edad los niños reconozcan sus habilidades, contemplando así posibilidades en su aprendizaje y brindando al estudiante, familia y al maestro herramientas para fortalecer dichas capacidades. En ciertas ocasiones el arte, o la clase de artística es subestimada en la comunidad escolar (docentes de otras áreas, directivos, padres de familia, entre otros), que amerita pocas horas en la semana; con actividades particulares que siguen un modelo y/o instrucción que no desarrolla habilidades creativas integrales, esto se evidenció en la Institución Educativa Normal Superior Cristo Rey ya que las clases de artes tienen destinada una hora en la semana donde se trabajan dimensiones corporales, musicales y estéticas, que no evidencian el avance completo de un proceso.

Complementando la situación planteada anteriormente, los niños de cuarto grado de la básica primaria de Institución Educativa Normal Superior Cristo Rey presentan ritmos de aprendizaje diferentes. Generalmente están expuestos a clases rutinarias, las cuales en su 90% están orientada a las cuatro áreas básicas del saber: Matemáticas, ciencias naturales, lengua castellana y ciencias sociales; materias que desarrollan o apuntan a ciertas competencias necesarias para la formación de un individuo, pero dejando de lado apuntar a la integralidad.

Pero el arte no se desarrolla copiando, imitando o coloreando una fotocopia, porque de esta manera estaríamos haciendo lo mismo que cualquier otra área de memoria, mecanización y esa integralidad que buscamos no se desarrollaría.

También se ha podido analizar que las herramientas informáticas son poco aprovechadas en el aula cuando estos recursos favorecen la creatividad y la investigación de los niños; por lo general, las clases trabajadas con estos recursos de apoyo son rutinarias y no se percibe gran entusiasmo del niño por llegar a crear, proponer, explicar, indagar, formular hipótesis o buscar respuestas, ya que los videos o las estrategias no son pertinentes o llamativas para los estudiantes. Un ejemplo de ello es el uso de YouTube como herramienta que el maestro utiliza para la iniciación de una clase o de apoyo para la explicación de una temática, pero en el ámbito artístico los videos de esta plataforma no son completos o claros para los niños, prescindiendo con ello del abanico de recursos de las nuevas tecnologías disponibles en la actualidad. Así mismo, el docente que enseña todas las áreas básicas, que no tiene las aptitudes o el manejo de técnicas se encuentre con poco material visual didáctico interactivo para el desarrollo de una clase de arte. Por consiguiente, ante lo propuesto por la ley 115 y lo observado en el proceso de práctica pedagógica y experiencia laboral para el desarrollo de la competencia cultural y artística la docente en formación se generan la siguiente pregunta de investigación:

1.1. Pregunta de Investigación

¿Cómo implementar nuevas tecnologías en al aula para potenciar el aprendizaje de las artes plásticas y la cultura como conocimientos que tradicionalmente se enseñan presencialmente?

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo General

Desarrollar una estrategia pedagógica que permita implementar nuevas tecnologías en la formación artística en el grado de cuarto de primaria de la Institución Educativa Escuela Normal Superior Cristo Rey de la ciudad de Barrancabermeja.

1.2.2. Objetivos Específicos

- Analizar los antecedentes de las nuevas tecnologías de la información en educación, que determinan cambios en la enseñanza artística en Colombia.
- Revisar las adecuaciones pedagógicas con el apoyo de las TIC para la enseñanza del área artística en grado cuarto de la Institución Educativa Normal Superior Cristo Rey de Barrancabermeja.
- Diseñar un módulo pedagógico que permita un desarrollo de la educación artística a través de estrategias tecnológicas.

1.3. Justificación

Las TIC, tienen cada vez mayor importancia en el contexto educativo ya que permiten producir nuevas formas de enseñanza y aprendizaje. Estas constituyen un recurso que permite enriquecer las prácticas pedagógicas y propician aprendizajes innovadores y el trabajo colaborativo. Según la UNESCO, “las TIC pueden contribuir al acceso universal a la educación, la igualdad en la instrucción, el ejercicio de la enseñanza y el aprendizaje de calidad” (2015, párr.8). Complementariamente el informe del Instituto de Estadística de la UNESCO (IEU) sobre la medición de las TIC en educación, señala que

las tecnologías pueden perfeccionar el proceso de enseñanza y aprendizaje reformando los sistemas convencionales previamente establecidos (...) facilitando con ello la adquisición de competencias de última generación, promoviendo el aprendizaje a lo largo de la vida y mejorando la gestión institucional. (2009, p.11)

Por su parte, el Ministerio de Educación Nacional y su programa Computadores para Educar, aportan los recursos físicos y técnicos para que las instituciones educativas fortalezcan sus procesos pedagógicos, soportados por las nuevas tecnologías. Por esta razón, es de vital importancia capacitar a los docentes con el fin de que puedan aprovechar los recursos existentes para el desarrollo e implementación de nuevos proyectos, promover la colaboración entre docentes y estudiantes y diseñar ambientes de enseñanza y aprendizaje innovadores que favorezcan a los (as) niños (as) de la comunidad educativa.

La ley general de educación señala que la falta de acuerdos para dar significado al área de Educación Artística dentro del Proyecto Educativo Institucional (PEI), se constituye en la principal dificultad para su manejo en las instituciones. Esto produce un trabajo aislado y desarticulado, sin mucha convicción. En general, los rectores, profesores, padres de familia y muchos maestros desconocen la importancia de la educación artística para el desarrollo de personalidades integradas y de comunidades democráticas; hay casos en los que ni siquiera se reconoce el área como indispensable y obligatoria en el currículo y por consiguiente en el plan de estudios.

El modelo pedagógico de la IE Escuela Normal Superior Cristo Rey es creativo humanizante, con enfoque constructivista y tendencia ecológica; busca el desarrollo de competencias, actitudes y hábitos de los niños que se forma para aprovechar de manera creativa y lúdica en todos los espacios de interacción: es así como la investigación se considera

importante, pues en la actualidad algunas competencias presentan debilidades donde se hace necesario un plan de intervención pedagógico y didáctico mediante recursos tecnológicos que generen en el estudiante un gran interés por el área de artística. En este marco se propone una estrategia que permita fortalecer esta área para generar en los niños un aprendizaje más dinámico, buscando como resultado una motivación por la competencia cultural y artística.

1.4. Antecedentes de la Investigación

En este apartado se hará una revisión de experiencias significativas partiendo del contexto internacional hasta llegar al contexto local que nos permitirá determinar: ¿Qué se ha hecho? ¿Cómo se ha hecho? y ¿Por qué se ha hecho? En materia de uso de las TIC como herramienta pedagógica en educación y qué experiencias tanto internacionales y nacionales en la materia pueden fortalecer el presente trabajo.

Para empezar, es importante mencionar que la revolución industrial marcó en la humanidad el comienzo de una nueva historia, caracterizada por la vertiginosidad de los cambios, el ideal del progreso y la racionalidad instrumental como esquema y modelo de desarrollo socioeconómico. Desde aquel entonces la sociedad ha sido artífice de la creación de nuevos avances tecnológicos y científicos, ha encontrado nuevas formas de relacionarse con el mundo y con los otros, de la mano del desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Una revolución que ha permeado todos los aspectos de la vida social e individual, alterando inevitablemente las formas de comunicación e interpretación de la realidad.

Esta revolución digital que hoy ubica en el centro de la conversación el desarrollo de la internet y los dispositivos móviles de comunicación, demanda a las personas y las instituciones de formación la adaptación y fortalecimiento de nuevas habilidades comunicativas necesarias para participar activamente en la conversación pública en el entorno digital, como una extensión del mundo físico. Esta expansión también ha alcanzado el campo de la educación en todos sus niveles, generando grandes cambios y potencialidades además de nuevos desafíos para los tradicionales sistemas educativos; dejando en evidencia la subutilización de las TIC en el aula, pues la sola inserción de las mismas no garantiza que haya una modificación en el proceso de enseñanza que beneficie el proceso de aprendizaje de los alumnos constituyéndolo en un “desafío pedagógico (...) en el aula, en el currículum escolar, en la formación inicial (...) y en los sistemas educativos de manera integral” (UNESCO, 2013, p.6). En este nuevo paradigma los estudiantes aprenden a trabajar en equipo y desarrollan todo su potencial creativo, incrementando su nivel de interés en el aprendizaje de nuevos contenidos y destrezas, y aumentan, simultáneamente su autoestima, componente esencial, desde el punto de vista pedagógico, para el mejoramiento de las condiciones de aprendizaje. (Mazo, 2012, p11)

En el caso específico de la enseñanza artística dentro del campo educativo, es importante situarla en una posición relevante en el recorrido curricular del estudiante porque potencia una

dimensión importante del desarrollo humano. Por ello, es necesario repensar las bases desde las cuales la relación entre artes y la enseñanza artística se han planteado y se proponen en la actualidad, ya que muchas de las propuestas de las instituciones en la actualidad se basan en procedimientos y prácticas del siglo XIX (Capasso y Jean, 2013, p.12). Para Artopoulos y Kozak (2011, p.3), la introducción de la tecnología educativa y la aplicación de los medios de comunicación en la práctica docente es un nuevo paradigma con formas de comprensión e interpretación de la realidad inéditas cuya validez en el aula solo tiene sentido si tales herramientas van impregnadas de pedagogía.

Si bien la mayoría de estudios sobre el tema se enfocan en la investigación de las TIC aplicada en la educación media y universitaria es posible extrapolar conclusiones generales al nivel de enseñanza básica ya que estas nuevas tecnologías forman parte hoy en día, del entorno de socialización de los niños (as) y adolescentes que pertenecen a la llamada generación de “nativos digitales”¹ por lo que la escuela no debería estar exenta de su incorporación en el plan de estudios concretamente en el proceso de acercamiento al estudio de la cultura, su comprensión, interpretación y valoración de las producciones artísticas y manifestaciones simbólicas contemporáneas.

Finalmente, Capasso y Jean (2013) comparten una ruta de acción para la enseñanza artística mediante la articulación de tres elementos claves: Lo pedagógico, lo comunicativo y lo tecnológico; insertando las TIC desde la didáctica (medios y recursos) al servicio de los procesos de enseñanza – aprendizaje, que por sí solas no funcionarían si no acompañan un proceso integral, ya que no son solo herramientas que aplicar, sino procesos para desarrollar complementando la idea con Castells (1996).

¹ El “nativo digital” término acuñado por el autor estadounidense Marc Prensky en 2001, emerge como el grupo demográfico dominante en el mundo describe el cambio generacional en el que las personas son definidas por la cultura tecnológica con la que están familiarizadas. Prensky los define como aquellos que nacieron en una “cultura nueva”, mientras que los inmigrantes digitales son pobladores del viejo mundo, quienes vivieron en una era analógica e inmigraron al mundo digital y luchan más que los nativos para adaptarse al progreso de alta tecnología (CNN, 2013, párr.1).

1.5. Estado del Arte: La Educación, las TIC y la Enseñanza Artística

El desarrollo del presente proyecto gira en torno a la triada: La educación, tecnologías de la información y las comunicaciones y la enseñanza artística. En el filtro bibliográfico se encontraron 25 títulos, discriminados en 5 libros, 6 monografías, 12 artículos de investigación y 4 informes institucionales (anexo A, en las Fichas bibliográficas se describen los más representativos). Para el análisis fueron subdivididos en dos categorías (tabla 1), la primera es *experimental* donde se abordan experiencias didácticas en la educación artística y se emplean las TIC como facilitadores del proceso; y la segunda es *descriptiva* con referentes teóricos de las TIC. A continuación, se hará una descripción puntual de las principales fuentes teóricas, conceptuales y estudios de casos que sustentan el proyecto.

Tabla 1. Revisión documental.

Categorías	Tipo de documento	Número
1° Experimental	Historia del arte	2
	Pedagogía	7
	Museología	1
2° Descriptivo	Pensamiento crítico	4
	Investigación	3
	Histórico	2
	Formación docentes	4
	Institucional	4
TOTAL		27

Fuente. Elaboración propia.

En la categoría experimental son relevantes las experiencias de casos de aplicación de las TIC en la enseñanza artística en niveles medio y básico, donde dejan claridad sobre su aplicación como elemento de apoyo en la labor de enseñanza, que en ningún momento reemplaza la trascendencia del docente y las clases presenciales. Los ejemplos aportados por investigadores y docentes como Castro (2016), donde se destaca el ejercicio de involucrar al estudiante como autor ayuda a desarrollar en él la atención, estimula la percepción, inteligencia, memoria, creatividad y anima el sentido del orden, participación, cooperación y comunicación con sus

pares; mientras Suárez (2015) en el municipio de Chía realizó la adecuación de herramientas y recursos TIC en toda una institución educativa aumentando las actitudes creativas (fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración) y los niveles interpretativos en el proceso de aprendizaje multidisciplinario; por otra parte Salas (2015) en el departamento de la Guajira, presentó una correlación positiva entre el uso de recursos multimedia como estrategia pedagógica sobre el desarrollo de capacidades artísticas, en las categorías visual, musical y literaria. De forma complementaria Rodríguez (2020) y Bueno (2016), aportan evidencias que pueden ser aplicadas en el aula de educación primaria con la implementación de varios recursos didácticos interactivos de las asignaturas de educación plástica y música desde un punto de vista didáctico sincrónico y asincrónico.

Esto autores dejan en evidencia elementos prácticos (software, internet, comunicación en redes, guías pedagógicas, multidisciplinaria, entre los más destacables) para desarrollar cambios en los planes curriculares, desarrollo pedagógico, adaptación de docentes y el potencial aprovechamiento de las artes a través del uso de herramientas TIC en el plano nacional, regional y local; así como fundamentos metodológicos sobre el quehacer del docente investigador que se aplicó eventualmente en el presente proyecto.

Por otra parte, en la categoría descriptiva se encuentra concentrado el análisis global e histórico de la implementación de las TIC Carneiro, Díaz y Toscano (2011), Balart y Cortés (2013, p.1), afirman que “en cada país intervienen una multiplicidad de nuevos actores sociales, económicos y tecnológicos” que determinan las políticas y los modelos implementados en las últimas dos décadas. Adicionalmente se ahonda en las particularidades evidenciadas en la región, destacando el papel que países como Chile, Paraguay, Brasil, etcétera, han tenido como líderes (tabla 2), tanto en la promulgación de políticas públicas, modelos tecnológicos e implementación en sus sistemas educativos en los niveles de básica, media y superior, permitiendo sondear en qué punto del desarrollo se encuentra el país en la actualidad y acentuando el hecho de que la adopción de los cambios resulta ser un proceso complejo y gradual que depende de diferentes actores de la sociedad, siendo los docentes los encargados de liderar las reflexiones sobre el tema en un constante diálogo entre las partes.

Tabla 2. Programas de integración de TIC en la educación en Latinoamérica

País	Nombre del Programa	Organismo Responsable
Argentina	ConectarIgualdad.com	Ministerio de Educación. Nación
	Plan de Educación Digital	Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires
	Todos en la Red	Universidad de la Punta. Gob. San Luis
	Programa Joaquín V. González	Gob. La Rioja
Brasil	ProInfo	Gobierno de Sao Paulo
	Accessa Escola	Gobierno de Santa Catarina
	Cultura Na Rede y NTEs	Ministerio de Educación de Chile y la Fundación Chile
Chile	Educarchile	Ministerio de Educación de Chile y la Fundación Chile
	Red Enlaces	Ministerio de Educación. Enlaces.
Colombia	Computadores para Educar	Ministerio de Educación
Paraguay	Una computadora por niño	Ministerio de Educación
Perú	Huascarán	Ministerio de Educación. Digete
Uruguay	Plan Ceibal	Laboratorio Tecnológico de Uruguay (LATU)

Fuente. Artopoulos y Kozak (2011, p.14).

También resulta destacable profundizar en las reflexiones sobre las ventajas y desafíos que se afrontan en la nueva cultura visual, encarando el problema como algo más que la suma de voluntades y recursos, sino también para no caer en la trivialización del uso de las tecnologías – en relación con la saturación de información disponible – y enmarcarlos dentro de planes curriculares y el andamiaje pedagógico que permita desarrollar el criterio de pertinencia dentro y fuera de las aulas en los alumnos en el corto, mediano y largo plazo (Capasso y Jean, 2013). Por último, se citarán bibliografía de interés que fundamentan la investigación de las nuevas

Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en el campo educativo desde una perspectiva multidisciplinaria:

- Los desafíos de las TIC para el cambio educativo. Carneiro R., Díaz T., y Toscano J. (2011): La tarea principal, es lograr que los alumnos mejoren sus aprendizajes con la utilización de las tecnologías de la información. Pero ello supone configurar un nuevo escenario en las relaciones entre los profesores, los alumnos y los contenidos de la enseñanza, y hacerlo también en la evaluación de todo el proceso de enseñanza y de aprendizaje. Si difícil es cambiar la forma de enseñar, aún lo es más modificar el sistema habitual utilizado para la evaluación. Por ello, la formación de los profesores para que dispongan de las competencias necesarias que les permitan incorporar de forma natural las TIC en su práctica pedagógica constituye la variable fundamental para garantizar el éxito del esfuerzo emprendido.
- Las TIC en las propuestas de educación artística. Una reflexión desde la cultura visual contemporánea. Capasso V. y Jean Jean M. (2013): En este artículo se hace una reflexión en torno a la educación artística en la actualidad, haciendo hincapié en el estudio de la Cultura Visual Contemporánea en diferentes de enseñanza. También es analizado el ingreso de las TIC a la enseñanza artística y la potencialidad del uso de los medios como herramientas de contención, inclusión y motivación en el trabajo áulico.
- Las TIC en el aula. Mazo J. (2012): En este trabajo investigativo y propuesta educacional gerencial se impulsa a la concienciación crítica-reflexiva con los actuales procesos y cambios que se vienen dando en la educación de hoy, implementando nuevos medios de enseñanza y aprendizaje, permitiendo al alumnado conocer, aprender y adquirir un mejor desarrollo de aptitudes y actitudes que permitan en pleno su desarrollo, su desenvolvimiento en esta sociedad que cambia al ritmo de las continuas necesidades de las generaciones presentes y futuras.
- Una mirada histórica del impacto de las TIC en la sociedad del conocimiento en el contexto nacional actual. Balart C. y Cortés S. (2013): El artículo se enmarca en tres ámbitos interconectados con el proceso educativo en el contexto sociohistórico del Chile actual: El primero atiende a determinadas características de la sociedad, considerando ciertos antecedentes históricos, sociales y digitales; el segundo se refiere a algunas políticas educacionales en Latinoamérica y Chile relativas a las tecnologías de la información y la comunicación y el tercero da cuenta del perfil del profesor idóneo a los requerimientos del siglo XXI.

2. Marco Teórico

2.1. Antecedentes de las TIC en el Contexto Educativo

En el siguiente apartado se hace una exposición de la teoría y conceptos aplicados que sustentan la investigación, beneficios y desafíos, así como experiencias prácticas que inviten en primera instancia a hacer una reflexión sobre los procesos educativos y construcción del conocimiento que históricamente se han seguido en la escuela tradicional, y posteriormente sirvan de ilustración para el desarrollo de la Guía pedagógica.

Las TIC, son un conjunto de servicios, redes, software, aparatos que tienen como fin el mejoramiento de la calidad de vida de las personas dentro de un entorno, y que se integran a un sistema de información interconectado y complementario. Esta innovación propone romper las barreras que existen entre cada uno de ellos. Son un solo concepto cuya principal premisa de estudio en las ciencias sociales donde tales tecnologías afectan la forma de vivir de las sociedades. Como concepto sociológico y no informático se refieren a saberes necesarios que incluyen la utilización de múltiples medios informáticos para almacenar, procesar y difundir todo tipo de información, telemática, etcétera. Con diferentes finalidades a saber (formación educativa, organización y gestión empresarial, toma de decisiones en general, etc.) que lo constituyen como un medio y no un fin en sí mismo, en palabras del Secretario General de las Naciones Unidas Kofi Annan:

Las tecnologías de la información y la comunicación no son ninguna panacea ni fórmula mágica, pero pueden mejorar la vida de todos los habitantes del planeta. Se dispone de herramientas para llegar a los Objetivos de Desarrollo del Milenio, de instrumentos que harán avanzar la causa de la libertad y la democracia y de los medios necesarios para propagar los conocimientos y facilitar la comprensión mutua. (Cumbre Mundial sobre la sociedad de la Información, Ginebra 2003 – Túnez 2005)

Cuando los procesos educativos son muy individualistas o carentes de construcción de conocimiento, es importante promover la interacción, la exploración de ambientes experienciales o el uso creativo de herramientas de productividad. Simplificar y repotenciar procesos de aprendizaje por exploración dejando a la tecnología el procesamiento de la información y a los

usuarios la definición del qué y cómo hacer y cómo saber que lo hecho está bien a través de un criterio propio. (Mazo, 2012, p.21)

En la práctica implica el cambio de paradigma docente-estudiante-TIC con un “sendero de experimentación abierto y dinámico” (Artopoulos y Kozak, 2011, p.6) con la inclusión de las tecnologías en el desarrollo de las clases de interés, donde se emplean presentaciones dinámicas que ofrecen los programas como Prezi, video conferencias con personas en otros municipios por medio de Skype en tiempo real, vinculación de videos, música e imágenes, lo cual despierta expectativa, debate, y resignificación de los contenidos.

Cabe mencionar los beneficios de la comunicación en red, en prospectiva estas pueden hacer más significativo el trabajo de los estudiantes, desarrollar su capacidad crítica, estimular su interés por la investigación, fomentar su capacidad propositiva, potenciar sus habilidades comunicativas y su capacidad para establecer vínculos sociales (tabla 10).

Tabla 10. Beneficios de la comunicación en red.

Docentes	Estudiantes
<p>Crear comunidades de práctica profesional y construcción del conocimiento con base en la reflexión sobre la práctica de los miembros, a partir de videoclases que se comparten y analizan.</p>	<p>Conformación de redes y comunidades de aprendices como protagonistas centrales del proceso, con sus retos e intereses, compartiendo hallazgos, discutiendo conceptos y alternativas, y construyendo sobre la diferencia</p>
<p>Los directivos es un espacio donde pueden compartir sobre la gestión escolar, con distintas herramientas que les permiten organizar los Planes de Mejoramiento.</p>	<p>Este espacio natural permite tratar temas de interés general, en formación, cultura y entretenimiento</p>
<p>Acercarse de manera inmediata al conocimiento de sus áreas específicas, lo que significa actualización en los contenidos. Convirtiéndose en divulgadores de las fuentes de información, mas no como transmisores de conocimientos</p>	<p>La entrada a nuevos entornos de aprendizaje, a más fuentes de información; aprender sin las restricciones espaciotemporales que implica la educación presencial; bajar la dependencia del profesor como fuente exclusiva de conocimiento e</p>

	información; experimentar la condición de sentirse ciudadanos del mundo a través de herramientas como el chat o el correo electrónico, acercándose a otras creencias, costumbres, ideas y expresiones artística
Para los directivos, las TIC permiten el acceso a herramientas que mejoran su gestión administrativa y académica, su comunicación con la comunidad escolar; compartir experiencias de administración educativa exitosas y ampliar el radio de acción de la institución a comunidades educativas rurales; es conveniente para la toma de decisiones.	Los padres de familia encontrarán en estas tecnologías una garantía de que sus hijos reciben una educación que les permite responder más exitosamente a las demandas laborales y sociales de un mundo cada vez más globalizado.
La fusión de informática, telecomunicaciones y medios audiovisuales agente de cambio para rediseñar entornos de aprendizaje y recursos didácticos. Concebir modelos pedagógicos más flexibles y cualificados según la escuela, los contenidos del currículo, el rol del maestro y las experiencias de aprendizaje que se ofrecen al alumno.	Desarrollo de destrezas y habilidades, que permiten buscar, seleccionar, organizar y manejar nueva información; la autonomía en el proceso de aprender; actitudes sanas como autoconcepto y la autoestima, la motivación interna, la disposición a aceptar y comprender múltiples puntos de vista; el respeto por el otro y sus opiniones, etc.
Dificultades	
Tensiones entre los contextos locales y los globales a los que los currículos deben responder	Inequidad: acceso a tecnologías de comunicación e información disponibles.
Por parte de la institución y directivas falta de sensibilidad a la innovación y que favorezcan repensar las prácticas docentes.	

El maestro debe ser consciente de la posibilidad de innovar su manera de concebir y llevar a cabo los procesos educativos a su cargo; al mismo tiempo, debe tener la oportunidad de llevar a la práctica los cambios que considera deseables.	
---	--

Fuente. Elaboración propia con base en el documento Las TIC en el aula, Joaquín Mazo, 2012.

Otro aspecto importante es la integralidad de la educación ya que en la actualidad el cambio de enfoque sobre la educación implica mejor cobertura, calidad y equidad, en este orden de ideas la prioridad es transformarse y replantearse constantemente con el fin de brindarle a los estudiantes las mejores herramientas para enfrentarse al mundo actual. Las TIC innovan en cuanto a los recursos empleables en el aula, mejora la capacidad de conocer, explorar nuevos conocimientos, acortando las distancias y estableciendo conexiones y facilitando los aprendizajes de los estudiantes. Así mismo, brinda las herramientas suficientes para que los estudiantes enriquezcan sus conocimientos y sus opciones en el ámbito social y laboral desde el desarrollo de múltiples competencias, la autora Berta Marco lo aborda así:

La competencia no es un simple saber hacer. El “saber hacer” se identifica con habilidades concretas. La competencia supone un salto a nivel intelectual. Esta permite afrontar y regular adecuadamente un conjunto de tareas y situaciones, echando mano de nociones, conocimientos, informaciones, procedimientos, métodos, técnicas o, incluso, otras competencias más específicas. La competencia es la capacidad final que tiene un sujeto no sólo de hacer uso de todas las capacidades y recursos disponibles en su entorno, incluidas sus propias capacidades, las adquiridas y las innatas, sino la capacidad de hacer sinergia de todas ellas para abordar situaciones-problema; por eso, la competencia se mide en la acción concreta. (2008, p.1)

De forma complementaria, el arte y la cultura influyen la formación de las personas (identidad, personalidad y formas de expresión), cuando desde la educación temprana se incluyen diferentes manifestaciones creativas se impulsa el desarrollo integral y autónomo; otros beneficios son: i. Reflexivo, fortalece el pensamiento abstracto y divergente y permite la búsqueda de soluciones creativas a los problemas cotidianos; ii. Desarrollo de habilidades artísticas y cualidades como la sensibilidad o la tolerancia; iii. Incremento de valores ciudadanos,

el aporte a la igualdad de género y la valoración de la diversidad; iv. Apropiación de la identidad cultural y del diálogo entre culturas; y v. Dirigido por personas con la formación adecuada, es un espacio que permite explorar dimensiones terapéuticas. (Consejo Nacional de la Cultura y las Artes - CNCA, 2016, p.12)

2.2. Importancia de las TIC en la Educación Artística

Las similitudes y diferencias entre lo que es Arte y Tecnología varía según la necesidad del ser humano que está en constante cambio y a la necesidad de transformación e innovación teniendo en cuenta los propósitos que puedan enriquecer el ámbito educativo. Su relación es estrecha, como los explica Palomino:

no se debe perder de vista que la tecnología y el arte tienen una relación constante, en otros momentos también existía esta consciencia, los renacentistas, por ejemplo, usaban la cámara oscura para plasmar dibujos realistas a través de un efecto óptico, y esa estrecha relación se mantiene hasta nuestros días. (2015, párr.3)

En este punto se inserta el término alfabetización digital para la educación artística en campos curriculares como artes plásticas y visuales, diseño gráfico, audiovisuales, música, danza, teatro, literatura, y arquitectura, como refugio para la vida, desde edades tempranas, que beneficie a los ciudadanos en general, con la formación de individuos sociales idóneos para participar creativa y críticamente en la construcción de un conocimiento que cada vez más se construye a partir de procesos sensibles e inteligibles. (Restrepo, 2012, p.115)

Dentro del ámbito artístico, se pasa de la transmisión y contemplación a la interactividad, cuyo protagonista es un espectador que está en un sistema interactivo que propicia una comunicación entre el público y el programa; un ejemplo es Photoshop, que edita fotografías e imágenes, y en el caso de la música la aplicación conocida como Cubase, que permite crear y editar composiciones musicales. La escuela puede aportar a los niños medios para que se familiaricen con estos recursos, presentar herramientas o instrumentos que permiten crear imágenes y/o audio y manipularlos, según el nivel de competencia.

En este orden de ideas, tales recursos digitales se van creando con la finalidad de que se usen de forma intuitiva, como p.ej. las “pizarras digitales interactivas” o las webquest, entre otros. Las ventajas son muchas sin que ello excluya la experimentación y manipulación de materiales didácticos convencionales en los niveles básicos de enseñanza, en palabras de

Capasso y Jean (2013, p.7) “las TIC deben considerarse, desde el punto de vista didáctico, medios y recursos, es decir, herramientas, material instrumental al servicio de los procesos de enseñanza y aprendizaje” son actividades cruciales para que los alumnos descubran por ellos mismos con la vista, el tacto, la colaboración del resto de sentidos, qué ocurre cuando realizan una acción; de hecho, se encuentran en una etapa en la que el descubrimiento disfruta del mayor de los protagonismos. (Bueno, 2016, p.18)

Finalmente, apuntando al sentido práctico del tema se hará un inventario sobre algunos de los recursos didácticos disponibles en la actualidad para el desarrollo de actividades en el aula con el apoyo de las TIC, dentro de los más destacados están:

- Museos virtuales: Los museos han dispuesto recursos multimedia propios para que todo el público pueda acceder a ellos, funcionan de la siguiente forma:

se trata de poner a disposición del público, sin limitaciones de horario ni geográficas, unos determinados contenidos, constituidos por imágenes digitalizadas de una cierta calidad y explicaciones teóricas referidas a las mismas, en un entorno gráfico atractivo y que permita una navegación fácil y amena a través de los oportunos hipervínculos. Otro de sus rasgos fundamentales es que debe tener asegurada su permanencia en el tiempo y la renovación periódica de su diseño y contenidos, pues de lo contrario no dejaría de ser una simple «Muestra Virtual» más o menos lograda. (Macías, 2004, párr.3)

Para contextualizar las obras: i. Conocer al autor y algún dato significativo sobre su vida; ii. Importante que los niños sepan ubicar históricamente al artista; iii. Relacionar la actividad de este museo con otras áreas curriculares cuya temática pertenezca a la actividad artística del momento, como por ejemplo la naturaleza presente en la obra, si hay animales, si se está representado una escena de un acontecimiento histórico conocido, etc.

- Recursos interactivos para combinar colores: Dentro de los programas disponibles se encuentran GNU Image Manipulation Program (software libre) que tiene la misma funcionalidad del popular programa Adobe Photoshop; otro recurso disponible es el Color Scheme Designer, que se trata de una útil herramienta para combinar colores en base a una serie de criterios, especificando además la distinción entre colores cálidos y fríos y señalando los colores complementarios; o el programa Pictaculous, que detecta los colores exactos de una imagen.

Adicionalmente está el Gartic phone, cuya función principal es la de llevar al mundo virtual una serie de juegos basados en dibujar que suelen jugarse normalmente en persona; o Autodesk sketchbook es una aplicación de pintura y dibujo expresiva para doodlers, artistas y diseñadores; y no menos interesante el Drive google cuya principal virtud es la de almacenar de forma centralizada todos los archivos de Google Docs y sincronizar estos archivos en todos sus dispositivos.

- Entonación: En el campo de la entonación, ya en la década de los sesenta se creó el sistema CAI (Computer-Assisted Instruction) mediante el cual los alumnos cantaban con un micrófono una canción a primera vista, mientras el ordenador evaluaba la entonación y decidía quién era la persona que tenía que volver a hacer el ejercicio y quién podía seguir adelante, incluso también quién haría otro ejercicio de dificultad similar al anterior. Otro programa interesante para trabajar la afinación en la entonación es Tuning Tutor, creado por W. R. Higgins, basado en la reproducción de afinaciones.

- Educación auditiva: Para desarrollar la educación auditiva existen programas como Ear Master, Functional Ear training y la página web teoria.com, que disponen de gran cantidad de ejercicios de notas, intervalos, acordes, escalas e incluso dictados rítmicos que buscan mejorar las destrezas auditivas de los alumnos. Es posible usarlos en primaria como actividad durante las clases para trabajar los conceptos teóricos, o como refuerzo para que ellos mismos practiquen en casa. Son recursos muy buenos para potenciar el oído relativo (es decir, la habilidad para distinguir bien las distancias de los intervalos) y para mejorar la velocidad de las respuestas.

A modo de cierre del primer capítulo, es crucial el andamiaje teórico y conceptual que cimenta la guía pedagógica para la enseñanza de las artes propuesta, reiterando que las TIC por sí solas no mejoran la dinámica enseñanza-aprendizaje, a menos que su empleo esté contemplado como parte de un proceso pedagógico y curricular que responde a una necesidad particular, por tanto, no son solo herramientas para aplicar, sino procesos de aprendizaje integrador de múltiples vertientes del conocimiento para desarrollar.

3. Diseño Metodológico

3.1. Uso de las TIC para la Enseñanza Artística en 4º en la Institución

En el presente capítulo se describe específicamente la forma en que se realizó la investigación, la evolución de la idea primordial en el aula de 4º grado, la metodología de la investigación investigación-acción educativa, así como las técnicas y herramientas prácticas que facilitaron la evaluación del quehacer diario en el aula, así como el plan curricular de la institución que se pretende complementar con los recursos TIC.

La Escuela Normal reconoce cada uno de los elementos y aspectos importantes que caracterizan la enseñanza de las artes en los estudiantes, es así como genera un plan de estudios teniendo en cuenta cada una de las necesidades no solamente sociales sino económicas y por esto se concluyeron los aspectos de cada una de las dimensiones y competencias (anexo A). El área de educación estética está orientada al desarrollo de la creatividad y de la sensibilidad, mediante experiencias artísticas de plástica (pintura, escultura, modelado, música, entre otros).

Según el PEI de la Escuela Normal la educación plástica crea hábitos de autodisciplina y coadyuva al afianzamiento del concepto de la responsabilidad; contribuye a que los estudiantes adquieran seguridad, convicción y alegría; actitudes correlativas de lealtad, justicia y amabilidad; agudizan el sentido crítico, educan y al mismo tiempo despliegan alegres el panorama de la emoción y el goce estético. También se ha incentivado el acercamiento al patrimonio cultural desde los espacios académicos por considerar que es desde allí donde la acción pedagógica se proyecta con mayor efectividad.

Si bien en la estructura de conceptual (anexo B) de las clases artísticas se contemplan objetivos básicos como: i. Desarrollar la capacidad de integración social, reconociendo el arte como medio fundamental de comunicación; ii. Desarrollar un sentido crítico y analítico mediante los medios de comunicación masiva; iii. Reconocer en las diferentes manifestaciones artísticas la evolución histórica de la cultura colombiana y universal; y iv. Utilizar de forma autónoma y creativa diversas fuentes de información: partituras, medios audiovisuales y otros recursos gráficos para el conocimiento y disfrute de la música. Donde implícitamente las TIC jugarían un papel crítico para su desarrollo, poco se usa en el trabajo de aula. Ante esta panorámica vale la pena resaltar actividades como las propuestas en el (anexo C), que muestran cómo los recursos tecnológicos pueden realzar la dinámica y motivación de los estudiantes.

A continuación, se describirán los demás elementos metodológicos necesarios para la investigación:

- Tipo de investigación-acción: El presente proyecto se enmarcó en la investigación cualitativa, “específicamente Tipo de investigación-acción educativa o pedagógica, como método eficaz para construir saber pedagógico por parte del docente” (Restrepo, 2004, p.46); entendiendo que hay estudios que producen descubrimientos a los cuales no se llegan por medio de procedimientos estadísticos u otros medios de cuantificación, preponderando la experiencia como “lo que poco a poco va construyendo el mundo y su sentido.” (Martínez, 2011, p.50)

Según Restrepo (2004) otra de las características de la investigación-acción educativa es el autoexamen de la práctica cotidiana, que deriva en una práctica pedagógica alternativa y a este proceso de construcción se le denomina saber pedagógico del maestro. Así que el docente-investigador es el principal instrumento de observación, de recolección y de interpretación de los datos con un método inductivo y descriptivo, aplicando las técnicas de encuesta y observación directa, la realidad del contexto, evidenciando el proceso formativo de los docentes y educandos de la Institución Educativa Normal Cristo Rey; las necesidades e intereses de la población docente, y las experiencias en materia digital que se manejan.

Por lo tanto, en esta propuesta se condensan el saber pedagógico aportado por el profesorado, la facilidad en la comunicación, la estimulación en la cohesión grupal, la potenciación de la imaginación, la protección de las tareas del grupo e incentivo de la capacidad crítica o evaluación en el grupo.

Mientras que el enfoque metodológico empleado fue el deductivo, que tradicionalmente se ha considerado que va de lo general a lo particular. En este caso parte de una teoría empezando por formular sus puntos de partida o hipótesis básicas y deduciendo luego sus consecuencias finales.

- Población y muestra: El proyecto se desarrolló en la Institución Educativa Escuela Normal Superior Cristo Rey de la ciudad de Barrancabermeja (Santander). Con la resolución 1233 del 28 de octubre de 1999 del Ministerio de Educación. Suma 1200 estudiantes en básica primaria. La población total de muestra del grado 4º fue de 135 estudiantes.

- Técnica e instrumentos de recolección: La técnica empleada fue la observación directa simple, consistente en la inspección y estudio esencialmente descriptivo realizado por el investigador mediante el empleo de sus propios sentidos de los hechos significativos tal como

son o como tienen lugar espontáneamente en el tiempo en que acaecen y con arreglo a las exigencias de la investigación científica, con o sin instrumentos técnicos. (Martínez, 2011, p.49)

- Técnicas de análisis de datos: Mientras que la técnica de análisis de datos aplicada fue la de *observación directa*, como uno de los más utilizados en todas las disciplinas, por su eficacia. Su aplicación resulta altamente recomendable para el caso de estudios de micro-movimientos, tiempos y métodos (Martínez, 2011, p.55). El análisis se realiza de manera directa y dinámica, en pleno ejercicio de sus funciones. Es recomendable para aplicarlo a los trabajos que comprenden operaciones manuales o que sean sencillos o repetitivos. Algunos cargos rutinarios permiten la observación directa, pues el volumen del contenido manual puede verificarse con facilidad mediante la observación, como se precisó en esta oportunidad.

Es importante anotar que el análisis de la observación ratifica las opiniones, entorno a la desmotivación y el bajo interés de estudiantes por las metodologías tradicionales de enseñanza de las artes plásticas, que son sintetizadas en talleres de manualidades desligadas de un contexto teórico, social o histórico ante las cuáles pierden su interés con rapidez. Además, se suma la carencia de recursos tecnológicos y docentes especializados en el área del conocimiento.

Al analizar las dimensiones institucionales es posible reconocer que para la institución la enseñanza de las artes es importante, aun así, la institución no tiene en cuenta su enfoque pedagógico como “Formadora de formadores”, esto quiere decir que enseña y educa estudiantes que para el futuro serán profesionales relacionados con la educación. Entre la teoría y la práctica no se evidencia un engranaje que trabaje con lo que se busca y lo que se quiere alcanzar, sino que en el diario quehacer pedagógico los docentes olvidan la verdadera intencionalidad de esta área que es indispensable para el desarrollo de habilidades estéticas, creativas y motoras, así como la incorporación de herramientas o estrategias tecnológicas que integren el arte con las innovaciones tecnológicas presentes en la educación.

3.2. Análisis de Resultados

La finalidad de este apartado consiste en presentar el análisis de los resultados obtenidos a través de la implementación de distintos instrumentos aplicados en la investigación. Estos resultados constituyen las bases de la construcción de la propuesta pedagógica, esto debido al proceso dialógico de entendimiento de las opiniones, sugerencias y perspectivas de los participantes que aportaron en su realización.

- **Identificación de necesidades:** Para empezar, la documentación institucional de la Normal corresponde al material de trabajo empleado durante la práctica de normalista superior. Gracias a esta información se logró conocer como ha sido el proceso de formativo a partir de las dimensiones, valores y demás objetivos que estructuran el currículo básico y el de formación artística evaluado en esta investigación.

Las necesidades o brechas (tabla 11) fueron identificadas a partir de la observación directa realizada durante un año de prácticas con estudiantes del grado 4º de educación básica: “Sobre la incidencia de las TIC como estrategia para comprender y desarrollar el Área de Artística”. En el proceso se logró identificar la carencia de recursos didácticos y estrategias “motivadoras-creativas” que induzcan a un aprendizaje significativo de las artes y la cultura, en una educación integral de calidad a modo de diagnóstico.

- **Categorías:** A partir de la investigación fueron desarrolladas dos categorías de investigación:

1. **Las nuevas tecnologías de la información en educación:** Ya que se han convertido en una de las estrategias fundamentales de los currículos, con las cuales se busca contribuir al mejoramiento de la educación. El uso constante de la tecnología permite hablar de un proceso de alfabetización digital, que no sólo incide en las vivencias de los ciudadanos, sino también en la concepción de los procesos educativos y de formación humana.

2. **La enseñanza del área artística:** Las nuevas tecnologías de información y comunicación como estrategia de enseñanza de las artes plásticas para afirmar que cuando la educación se encuentra con el arte y la cultura, se abre una vía que brinda a niños, niñas y jóvenes la posibilidad de desarrollar todo su potencial.

Tabla 11. Identificación de necesidades o brechas.

1. BRECHAS	No existe una malla curricular organizada en donde se especifiquen cada una de las temáticas a trabajar en el periodo.
	Falta capacitación docente en la que se involucren actividades de desarrollo artístico, así como fundamentación artística, artistas o movimientos a trabajar.
	No se cuenta con personal profesional en el área que pueda diseñar estrategias para el área.
	La tecnología no es implementada teniendo en cuenta las necesidades de los estudiantes, ni las múltiples utilidades en el arte.
2. PERCEPCIONES	Conocer a la población en su contexto es esencial para llevar a cabo acciones de mejora. Para ello sería ideal poder llevar a cabo un diagnóstico individual, para así contar con una caracterización completa. Es fundamental que los (as) personas que se integran a trabajar sean creativas, sensibles, humanas y propositivas, además que cuente con una capacitación artística.
	Es indispensable que, aunque las docentes del curso no sean especialistas en todos los temas, es importante que exista una estructura curricular con el fin que al momento de planear y de crear materiales para los estudiantes pueda tener mayor claridad en qué investigar y sobre qué elementos artísticos generar una planeación.
	Con respecto a sugerencias para llevar a cabo las actividades de formación, se plantea que estas tengan una estructura más pedagógica, teniendo en cuenta que es una clase de artes, en donde el producto no es el más importante y no una clase de manualidades sin una fundamentación y estética.
	En cuanto a la elaboración de la guía. Planear actividades que sean llamativas, organizadas, con un proceso artístico en el que no sólo el estudiante deba colorear o seguir unos pasos, sino también proponer, exponer, hablar, compartir, debatir, entre otras competencias artísticas.
	En la evaluación es necesario proponer una metodología diferente a la numérica cuantitativa en donde la nota es dada por el resultado “bonito” de una obra, más no por los procesos, capacidades, estética, percepciones y talentos de cada estudiante.

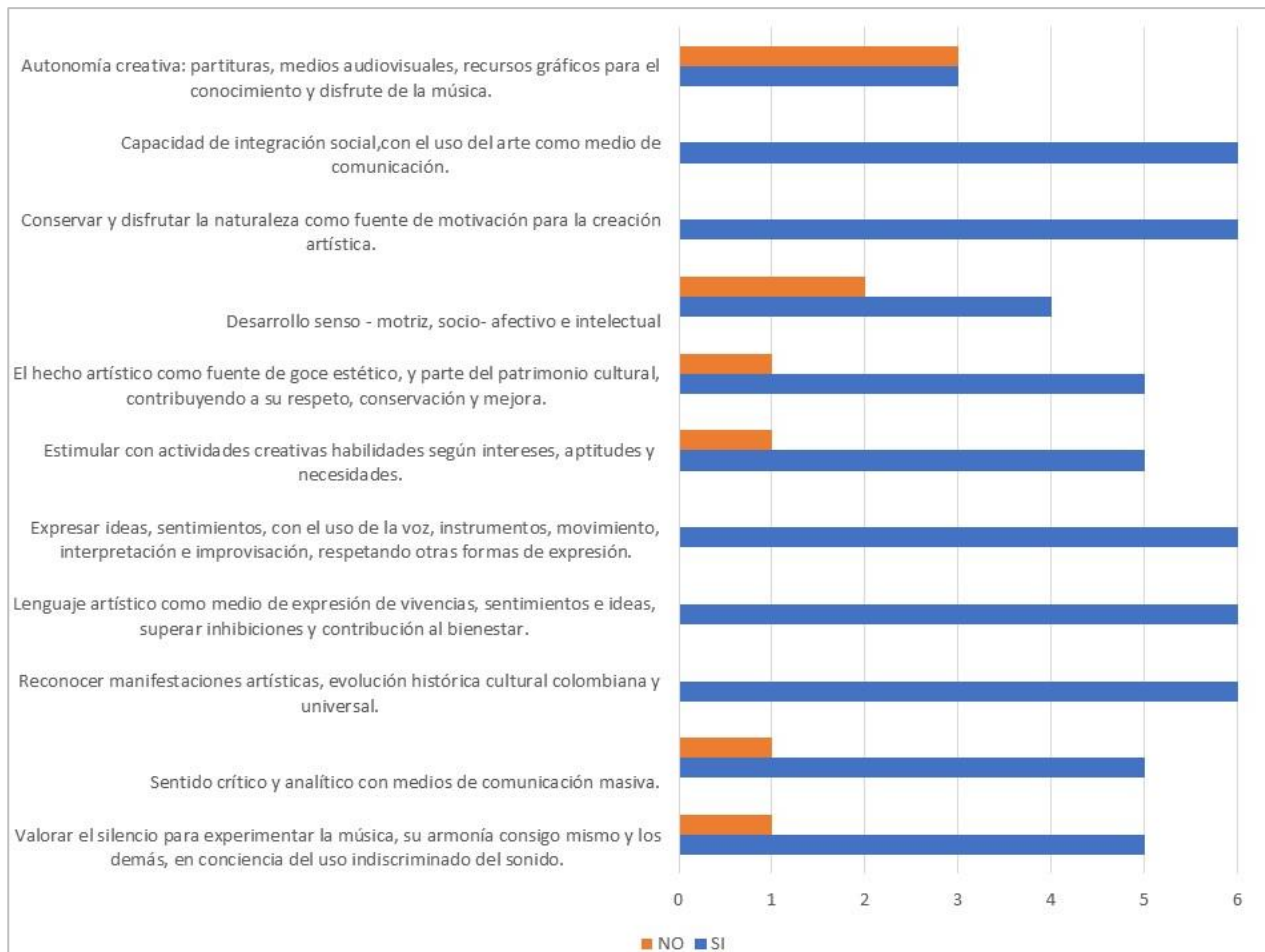
3. OBSTÁCULOS	Los cortos tiempos de capacitación, la poca inversión en el sector artístico y educativo en las instituciones públicas, lo que hace que el docente tenga pocos recursos y medios para poder responder a las diferentes necesidades y solicitudes.
	El miedo a la tecnología, ya que a pesar de la institución contar con una variedad de recursos, como: video beam, computador, tableros digitales, salones de informática, internet, entre otros, a veces no se usan apropiadamente, ni se planean actividades que vinculen estos recursos de manera llamativa u innovadora.
	Una gran limitación es el mismo recelo generado entre docentes, en el momento en el que no permiten la participación u opinión de otros docentes en las áreas, ya que el modelo tradicional o la idea de proponer ideas nuevas dificultan el avance.

Fuente: Elaboración propia

- Lineamientos para el diseño de la guía: Para el desarrollo de la propuesta se realizó en análisis enfocado en la estructura conceptual de las clases de artística en la institución (anexo C), para ello se tomó en consideración los aportes a modo de encuesta con la pregunta: ¿A partir de su experiencia como Docente y/o Normalista superior, qué objetivos considera que se podrían mejorar en el plan curricular de la asignatura de artes con uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones? brindados por seis Normalistas superiores y docentes del área artística con conocimientos de la estructuración curricular de la institución. La información estudiada arrojó los resultados enunciados a continuación.

En la gráfica 1 se observa la primera parte correspondiente a los *Objetivos generales del área de educación estética*, con una amplia aceptación del uso de las TIC como recurso de apoyo de la enseñanza de estética como proceso relativo a la percepción o apreciación de la belleza.

Gráfica 1. Objetivos generales del área de educación estética.



Fuente. Elaboración propia.

De forma complementaria dentro de la encuesta se hicieron recomendaciones de tecnologías aplicables en el aula para los siguientes ítems:

- Contribuir al desarrollo senso - motriz, socio- afectivo e intelectual del individuo: Líneas fotográficas, Krita, Paint 3d;
- Estimular mediante actividades creativas el desarrollo de habilidades de acuerdo con intereses, aptitudes y necesidades individuales: Creación de títeres y marionetas, stopmotion, Galerías de arte de realidad virtual;
- Desarrollar la capacidad de integración social, reconociendo el arte como medio fundamental de comunicación: Obras de teatro y performance en red;

- Desarrollar un sentido crítico y analítico mediante los medios de comunicación masiva: La historieta y el comic en la red, creación de páginas web;
- Conservar y disfrutar la naturaleza tomándola como fuente de motivación para la creación artística: Cuadros vivos, huertas caseras en redes, bosques de realidad virtual;
- Reconocer en las diferentes manifestaciones artísticas la evolución histórica de la cultura colombiana y universal: Feria o exposición cultural de tradiciones autóctonas, fotografía digital, videos juegos sobre la cultura colombiana;
- Valorar la importancia del lenguaje artístico como medio de expresión de vivencias, sentimientos e ideas, superar inhibiciones y apreciar su contribución al equilibrio y bienestar personal: Grafitis, murales y dibujos digitales, blogs;
- Apreciar el hecho artístico como fuente de goce estético y como parte integrante de un patrimonio cultural, contribuyendo activamente a su respeto, conservación y mejora: Avatares para el autoconocimiento, blogs;
- Expresar en forma original sus ideas, sentimientos, mediante el uso de la voz, de instrumentos y del movimiento, en situaciones de interpretación e improvisación, respetando otras formas de expresión: Dibujos abstractos, piezas musicales autónomas y obras de teatro, animación digital, blogs, páginas web;
- Utilizar de forma autónoma y creativa diversas fuentes de información: partituras, medios audiovisuales y otros recursos gráficos para el conocimiento y disfrute de la música: Videos digitales de música, canciones;
- Valorar la importancia del silencio como condición previa para la experiencia de la música y como elemento de armonía en la relación con uno mismo y con los demás, tomando conciencia de la agresión que supone el uso indiscriminado del sonido: Fotografía digital.

Gráfica 2. Objetivos generales de la educación básica.



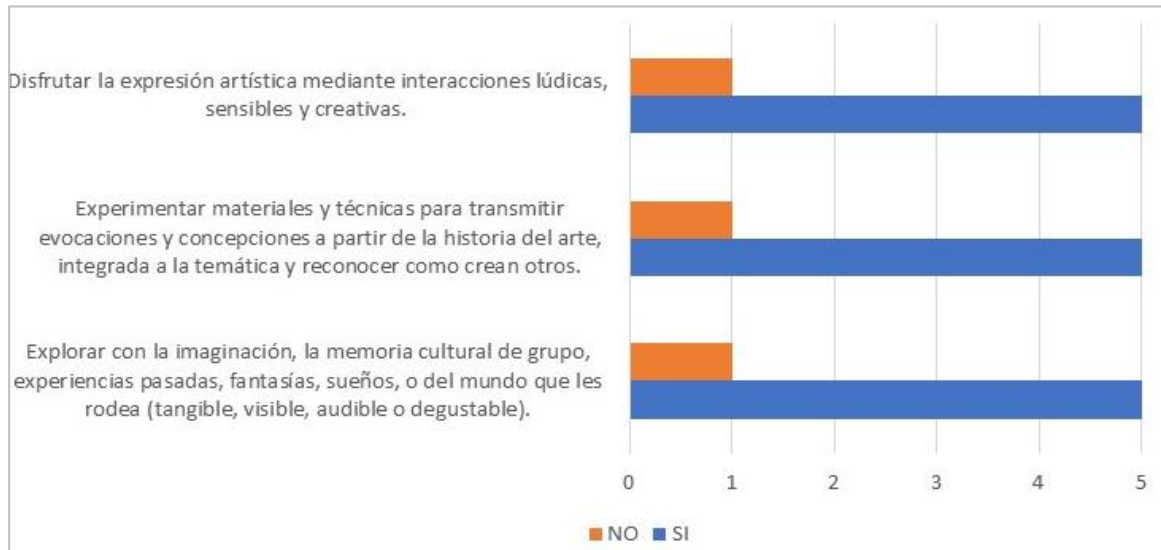
Fuente. Elaboración propia.

En la gráfica 2 se revisó los *Objetivos generales de la educación artística básica*, acentuando que la principal función de la educación artística es desarrollar la capacidad crítica y creativa y que el estudiante encuentre experiencias estimulantes como la que proporciona las TIC. En esta parte también se recibieron sugerencias de recursos disponibles:

- Reconocer a través de las diferentes manifestaciones estéticas, el valor de la creación humana como elemento fundamental en el desarrollo de la expresión creativa: Feria o exposición cultural de tradiciones autóctonas, fotografía digital;
- Valorar el arte, de sus propias experiencias, como medio de comunicación con su ambiente cultural, local y universal: fotografía digital;
- Aplicar en la vida diaria su sensibilidad y creatividad a través de la expresión estética, como medio de comunicación: Dibujos abstractos, piezas musicales autónomas y obras de teatro, animación digital;
- Desarrollar sus aptitudes mediante el empleo y la práctica de diferentes materiales y técnicas de expresión: Arte abstracto en museos en línea;
- Fomentar el espíritu de trabajo individual y grupal por medio de diferentes manifestaciones estéticas: Zoom, meet, microsoft team, murales, maquetas y fotomontajes;
- Manifiestar disfrute y aprecio, ubicar históricamente y hacer juicios de valor sobre historias sagradas de su comunidad, ritos, leyendas, artes y, en general sobre la producción cultural de

su tradición y de otras, de manera discursiva: Blogs, páginas web, líneas de tiempo, fotografía digital, blogs, redes sociales, audio libros de historias colombianas.

Gráfica 3. Formulación del proceso.



Fuente. Elaboración propia.

A continuación, en la gráfica 3 se revisó la *Formulación del proceso artístico* evidenciando aceptación en el uso de las TIC sin omitir la importancia de las clases magistrales convencionales. Las recomendaciones tecnológicas fueron:

- Explorar constantemente formas que se contemplan en la imaginación, que surgen bien sea de la memoria cultural del grupo, de experiencias pasadas, de la fantasía o de los sueños o bien directamente del mundo que les rodea (tangible, visible, audible o degustable): Feria o exposición cultural de tradiciones autóctonas, fotografía digital;
- Experimentar materiales y técnicas para transmitir las propias evocaciones y concepciones a partir de la historia del arte, integrada a la formación según la temática y el reconocer las maneras como otros han realizado la creación artística: Collages, murales, posters en redes;
- Disfrutar de la expresión artística mediante interacciones lúdicas, sensibles y creativas: Imagen digital y arte en red.

Gráfica 4. En cuanto al proceso contemplativo, reflexivo y juicio crítico.



Fuente. Elaboración propia.

Por último, en la gráfica 4 se sintetizan los lineamientos relativos al *Proceso contemplativo, reflexivo y de juicio crítico* cuya favorabilidad frente al uso de las TIC se hace latente en comparación con la opinión negativa. Las sugerencias de recursos fueron:

- Desarrollar la percepción de las propias evocaciones y fantasías de las imágenes y sonidos de la naturaleza, de las propuestas de los otros y de la producción audiovisual del contexto particular: Feria o exposición cultural de tradiciones autóctonas. Fotografía digital, videos y entrevistas;
- Desarrollo de la intuición de imágenes dinámicas y rítmicas coherentes en un tiempo y espacio: Dibujos digitales;
- Apertura al diálogo pedagógico. Actitudes alertas y selectivas hacia las expresiones y experiencias audiovisuales: Videos digitales, animación digital o arte en movimiento;

- Apropiación de los recursos del medio como elementos expresivos, aparición de un estilo propio: Fotomontajes;
- Desarrollo de la capacidad de argumentación para mostrar los procesos de selección de ideas, materiales y de producción artística: Collage y murales en red;
- Comprensión de distintas verdades estéticas y sociales dentro de una realidad dada y emisión de juicios de valor; y desentrañar valores culturales locales para asignarles un valor artístico, frente al arte reconocido y oficial: Blogs.

4. Diseño de la Guía Pedagógica ARTic

Por esto a continuación se presentará la propuesta ilustrada en la figura 5, en la que se tiene en cuenta todos estos aspectos logísticos de las clases para trabajar durante 2 periodos completos, cada periodo de 4 clases intercaladas cada 15 días en un tiempo estimado de clase de 45 minutos a 1 hora, así mismo los temas a trabajar durante estos periodos propuestos se toman de la malla curricular de la institución con el fin de realizar una adaptación y relación entre lo análogo y lo digital, implementando estrategias que lleven al desarrollo creativo estético con herramientas informáticas y las rúbricas de evaluación en las tablas 3 y 4, correspondiente para el desarrollo del docente.

Gráfica 5. Portada y Contenido de la Guía Desarrollada



Fuente. Elaboración propia.

4.1. Propuesta para Primer periodo

Periodo: 1

Tiempo: 4 sesiones

Duración: 1 Hora por sesión

Tema: El dibujo como expresión

Criterio: El estudiante analiza cada una de las nuevas modalidades contemporáneas (como la fotografía, el grafiti y el color) y propone obras plásticas explorando materiales, técnicas, artistas y sus propias formas de expresión.

Espacio o Actividad

Momento creativo:

1. **Inicio:** Con ejemplos cotidianos como fotos o imágenes comunes, haremos un juego para subir o bajar la intensidad en el color utilizando una aplicación descargable en cualquier dispositivo móvil, así mismo la docente compartirá pantalla e irá realizando el ejercicio con cada estudiante. Cada estudiante compartirá las sensaciones frente a la saturación e intensidades del color de la imagen.
2. **Desarrollo:** La docente compartirá el sonido de su computador y colocará unas melodías las cuales representan alguna emoción. Todos los estudiantes actuarán como mimos, al ritmo de la música. Después de cada melodía realizaremos un pequeño conversatorio sobre la emoción representada y de qué color podría expresarse esa emoción.



Seguido a esto la docente dirá una sensación, cada estudiante dibujará lo primero que se le viene a la mente que puede expresar o simbolizar dicha sensación. La docente les preguntará a los estudiantes cuál color representa dicha sensación y lo colorearán según el color correspondiente.

3. **Cierre:** Para finalizar realizaremos un juego *online* llamado “Gartic Phone” en el que cada estudiante escribirá una situación expresando una emoción y los demás deben dibujar teniendo en cuenta el color y su significado.

Momento productivo:

1. **Inicio:** Cada estudiante enviará una fotografía de un grafiti de la ciudad, cada uno de estos se proyectará y de manera grupal realizaremos una reflexión sobre los elementos y los significados del mismo.
2. **¿Qué es el arte urbano?:** Se genera el interrogante para buscar un significado colectivo y comentarios de experiencias o conocimientos adicionales del tema. Seguido a esto, observaremos una presentación que nos extiende la información sobre el tema del arte callejero y algunos de sus exponentes más reconocidos.

Observación: Elementos del artista Banksy como fuente de inspiración y soporte teórico-artístico.

3. **Desarrollo:** Dentro del espacio de la casa, barrio o el colegio (dependiendo de la modalidad de educación) el estudiante tomará una fotografía del espacio en el que posiblemente se podría generar un grafiti. Utilizando esta fotografía y adjuntándola en la App de la clase creará un grafiti sobre esta plantilla, teniendo en cuenta elementos del espacio, tema y color.



4. **Cierre:** Cada estudiante enviará su trabajo a 5 personas de diferentes las cuales compartirán un pequeño mensaje en el que expresen lo que para ellos simboliza o significa la obra creada por cada estudiante.

Observación: Esta actividad nos servirá para dar inicio a la siguiente clase.

Momento reflexivo:

1. **Inicio:** Compartiremos cada uno de los comentarios y reflexiones creadas a partir de las obras creadas, realizando una comparación entre la intención real y la deducción final obtenida por los espectadores y nos prepararemos para llevar esta obra del formato digital al formato físico.
2. **Desarrollo:** Cada estudiante tendrá un pliego de papel kraft y en él creará su grafiti, teniendo en cuenta los elementos, materiales del mismo, así como las posibles correcciones pertinentes para transmitir la intención inicial.
3. **Cierre:** Utilizando el drive como elemento colectivo crearemos una exposición virtual, en donde cada estudiante subirá su trabajo digital y físico, junto con los aportes realizados.

Momento evaluativo:

1. **Inicio y desarrollo:** Cada estudiante libremente creará una exposición artística creativa en la que pueda presentar toda su investigación, fotografías, dibujo y diseño.
2. **Cierre:** Socializaremos la rúbrica de evaluación con cada uno de los elementos pertinentes para recoger las notas del final del periodo.
3. **Recursos digitales:** <https://garticphone.com/es>, APP edición fotografía– Lightroom, APP Dibujo- Autodesk sketchbook, Drive google (Presentación).
Observación: Se requiere computador o dispositivos móviles para las clases virtuales.
4. **Materiales:** Pliego de papel kraft, pintura, marcadores, colores, lapicero con gomita digital.

Seguimiento u evaluación: Rúbrica de Evaluación 1

Responsables: Docente director de grupo

Tabla 3. Rúbrica de Evaluación Primer Periodo

Nombre			
Actividad	Rúbrica de Evaluación: Proceso Creativo Inicial-I periodo		
Criterios	Niveles de Desempeño		
	Creador	Artista	Maestro
	6 Pts.	8 Pts.	10 Pts.
Proceso Creativo: Originalidad	Exploras ideas a tu alrededor buscando que tus primeros ejercicios sean un poco distintos.	Relacionas ideas de los demás y algunas propias logrando que tus primeros ejercicios sean diferentes.	Expresas y plasmas tus ideas sobre un tema haciendo únicas tus obras mientras sigues los elementos de la técnica.
Recursos: Soluciones Creativas	Conoces algunos elementos básicos de tu entorno y empiezas a reconocer características que se puedan llevar a una obra.	Identificas elementos básicos de tu entorno e intentas incorporarlos en algunas de tus composiciones.	Identificas elementos útiles de tu entorno y los transformas para incorporarlos en tus composiciones.
Aplicación de Conceptos y Técnicas	Con apoyo sigues el proceso de construcción de tus obras recordando las técnicas y métodos trabajados.	Comienzas a comprender la importancia del proceso de construcción de tus obras y trabajas en reconocer las características principales de la técnica o métodos trabajados.	Muestras interés por el proceso de construcción de tus obras e identificas características de la técnica o métodos trabajados, reflejándolas en tus propuestas artísticas.

Participación y Compromiso	Aún buscas motivarte para la clase y para participar, continúas esforzándote para tener listos los materiales requeridos y en ocasiones necesitas apoyo por parte de un acompañante.	Demuestras frecuente motivación para el desarrollo de las actividades, participas en ciertos momentos, y cuentas con la mayoría de los materiales requeridos.	Demuestras motivación para el desarrollo de las actividades, participas creativamente en los momentos oportunos, y prestas atención especial a los materiales requeridos.
Percepción y Reflexión	Analizas tus ideas y escuchas las de los demás. Estás empezando a comprender el lenguaje artístico y esto te motivará a participar con más frecuencia.	Mencionas algunas opiniones y en ocasiones compartes ideas con tus compañeros, intentas introducir términos artísticos al comentar sobre los ejercicios de clase.	Utilizas un vocabulario preciso al expresar con espontaneidad tus ideas sobre las creaciones propias y de tus compañeros.
Total			

Fuente. Elaboración propia.

4.2. Propuesta para Segundo periodo

Periodo: 2

Tiempo: 4 sesiones

Duración: 1 Hora por sesión

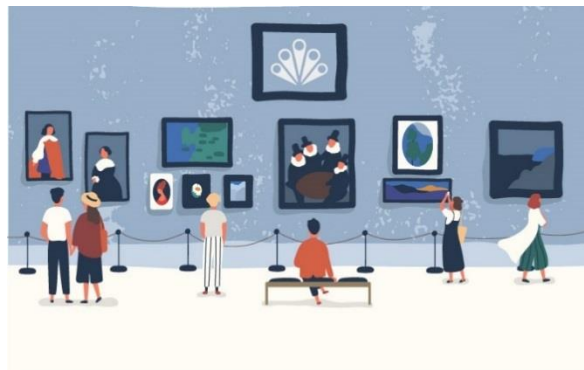
Tema: Fotografía Macro y Acuarela

Criterio: El estudiante reconoce las características de la fotografía análoga a través de la fotografía en formato digital con dispositivos electrónicos, así mismo emplea el acuarela para crear obras teniendo en cuenta principios de color, botánica y anatomía de flores locales y nacionales.

Espacio o Actividad

Momento creativo:

1. **Inicio:** Para iniciar cada estudiante presentará una fotografía familiar antigua (la más antigua encontrada) presentará su fotografía a sus compañeros comentando en que año aproximadamente fue tomada y si recuerda que cámara se utilizó para tomarla. Utilizando un enlace de Mentimeter o Jamboard generaremos una discusión sobre los componentes de la fotografía y cada uno de los elementos a tener en cuenta al tomar una fotografía en modo manual.
2. **Desarrollo:** Utilizando una herramienta de duplicado de pantalla como zoom o LetsView la docente proyectará la imagen de la cámara de su celular, así como la de una cámara profesional, de rolo o digital que tenga botones, mostrando cada uno de los elementos y partes de la fotografía, así mismo explicará su función y realizará ajustes para mostrar los cambios que pueden transformar la imagen cada uno de ellos.



Vocabulario

Enfoque: Hacer que la imagen de un objeto producida en el foco de una lente se recoja con nitidez sobre un plano u objeto determinado.

Diafragma: Dispositivo situado en el objetivo, que sirve para regular la cantidad de luz que se deja pasar.

Velocidad: Corresponde al inverso del tiempo de exposición y hace referencia al periodo durante el cual está abierto el obturador de una cámara fotográfica.

3. **Cierre:** Para continuar cada estudiante tomará diferentes fotografías anotando cada una de las variaciones y datos arrojados. Estos datos los compartirá en una presentación tipo museo virtual en emaze.com

Momento productivo:

1. **Inicio:** Cada estudiante compartirá su presentación y explicará cada una de las fotografías realizadas y rápidamente dará una pequeña conclusión sobre lo aprendido de la actividad anterior.

Vocabulario

Fotografía Micro: Es aquella en la que se precisa de microscopios adaptados para la toma de imágenes y se emplea para captar detalles de dimensiones muy inferiores a un milímetro. El límite lo impone, principalmente, el equipo de microscopía

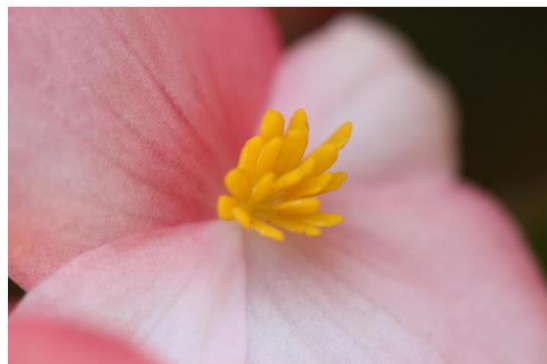
Fotografía Macro: Una rama de la fotografía en la que el sujeto fotografiado resulta “grande” en la foto, igual de grande que en la vida real o más grande.

La fotografía macro o macrofotografía consiste en fotografiar un motivo a una distancia muy corta, más de lo que permite un objetivo normal.

¿Qué es la fotografía macro?: Se genera el interrogante para buscar un significado colectivo y comentarios de experiencias o conocimientos adicionales del tema. Seguido a esto, observaremos ejemplos de fotografías macros de animales y flores regionales.

2. **Desarrollo:** Dentro de casa, barrio, fincas familiares los estudiantes realizarán diferentes fotografías de flores y hojas encontradas. Utilizando Apps de edición ya trabajadas anteriormente o nuevas fotografías editaremos el color, la luz, la opacidad, entre otros elementos.

Observación: Uso y apoyo de pdf de fotografías macros de flores.



3. **Cierre:** Hablaremos un poco sobre los tonos y los colores de las flores seleccionadas en las fotografías, así mismo realizaremos un collage en línea en el que clasificaremos las flores según sus similitudes y colores.

Momento reflexivo:

1. **Inicio:** Para iniciar usaremos la aplicación *procreate* u otra aplicación en la que se puedan apreciar diferentes tipos de pinceles y texturas generados por ellos, con el fin que cada estudiante exprese si conoce algún material que pueda generar el efecto correspondiente.
2. **Desarrollo:** Cada estudiante escogerá una fotografía realizada y ahora, utilizando acuarelas realizará el dibujo de esta flor teniendo en cuenta sus características, pistilos, detalles entre más elementos observados en la imagen.

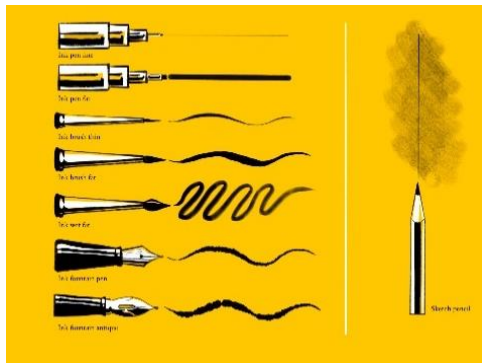


3. **Cierre:** Después de terminada dicha flor en acuarela, cada estudiante tomará una foto y en una aplicación escogida (recomendada: *photoshop*) eliminará el fondo de la flor y realizará pequeños retoques. Por último, eliminaremos el fondo de la fotografía y utilizando la figura crearemos un patrón.

Momento evaluativo:

1. **Inicio y desarrollo:** Cada estudiante de forma creativa e interactiva creará una presentación en la que muestre y presente los trabajos realizados durante el periodo. Adicionalmente se crearán videos en timelapse o grabación de pantalla con *imovie*, *videoleap* o *timelapse-free*; además de la investigación por parte de los estudiantes de aplicaciones que permitan realizar ediciones y dibujos con diferentes tipos de pinceles y texturas.

2. **Cierre:** Socializaremos la rúbrica de evaluación con cada uno de los elementos pertinentes para recoger las notas del final del periodo.



Recursos Digitales: Photoshop CC, APP edición fotografía– Lightroom, Procreate, Drive google (Presentación), Jamboard (google), Emaze, Editor manual fotografía, Zoom.

Observación: Se requiere celular y computador.

Materiales: Acuarelas, flores naturales (no arrancar), lápiz, borrador.

Seguimiento u evaluación: Rúbrica de Evaluación 2

Responsables: Docente director de grupo.

Tabla 4. Rúbrica de Evaluación Segundo Periodo

Nombre			
Actividad	Rúbrica de evaluación: Proceso creativo medio- segundo periodo		
Criterios	Niveles de Desempeño		
	Creador	Artista	Maestro
	6 Pts.	8 Pts.	10 Pts.
Proceso Creativo: Originalidad	Exploras y recopilas ideas creativas de diferentes fuentes de información que más adelante te permitirán definir tu propio estilo y preferencia artística.	Propones ideas y el uso de materiales no convencionales para usarlos en tus obras plásticas, permitiéndote buscar tus propios criterios artísticos basados en la exploración.	Demuestras habilidades y aptitudes artísticas al Implementar ideas novedosas y llamativas durante la elaboración de tus obras enriqueciendo tu proceso creativo, saliendo de tu zona de confort.
Recursos: Soluciones Creativas	Muestras interés al experimentar con nuevos materiales y estás aprendiendo a incorporarlos de manera creativa dentro de tus propuestas plásticas.	Combinas materiales artísticos con diferentes elementos que encuentras a tu alrededor y les das uso adecuado en tu proceso de creación artística.	Planteas soluciones creativas haciendo uso de material aprovechable logrando un estilo original y sello propio en tus propuestas plásticas.
Aplicación de Conceptos y Técnicas	Muestras interés por los conceptos y movimientos vistos y logras proponer obras haciendo uso de las técnicas y características	Muestras esfuerzo y dedicación para lograr obras creativas haciendo uso correcto de las	Relacionas conceptos y técnicas en la elaboración de tus obras respondiendo al objetivo

	específicas del periodo artístico trabajado.	técnicas y características usadas en el movimiento	planteado durante el ejercicio.
Participación y Compromiso	Muestras interés por participar y dar aportes al trabajo realizado durante los encuentros, sin embargo debes seguir trabajando en mejorar la organización del tiempo y materiales para alcanzar los objetivos de cada actividad.	Te esfuerzas por tener presente los acuerdos de clase, tener listo el material y contar con la disposición para aportar positivamente a tu desarrollo creativo.	Demuestras total disposición para experimentar en la elaboración de tus obras trabajando durante cada etapa del proceso con autonomía y seguridad.
Percepción y Reflexión	Continuas reforzando la confianza para reflexionar de manera asertiva y realizar aportes valiosos a los trabajos propios y de tus compañeros.	Reflexionas con una mirada crítica sobre las ideas, emociones y estilos representados en tus obras y sobre el trabajo realizado por tus compañeros.	Logras tomar una postura sobre las ideas, emociones y estilos plasmados en tus obras, y haces aportes significativos y constructivos hacia el proceso creativo de tus compañeros.
Total			

Fuente. Elaboración propia.

Conclusiones y Recomendaciones

Tras la presente investigación es posible concluir que la aplicación de las tecnologías de la Información y la Comunicación en el campo de la educación y específicamente en el área de las artes, está ceñido a la suma de voluntades políticas para su implementación, recursos disponibles y de la capacidad de las instituciones educativas para hacer reformas en los programas y en la capacitación de docentes. Adicionalmente presenta un gran potencial de desarrollo multidisciplinar, donde el arte sea un eje transversal de las demás áreas del conocimiento básico y no quede relegada su capacidad transformadora de individuos como lo ha sido históricamente tanto en el plano local e internacional.

Por otra parte, al revisar al detalle el plan pedagógico del área de artística en el grado cuarto de la institución y contrastarlo con la observación directa, se encontró una serie de temáticas y actividades susceptibles de mejora con el apoyo de las TIC. Sin embargo, su implementación en las aulas requiere de la adaptación de los docentes como agentes de cambio en sincronía con la evolución del lenguaje y las herramientas de la generación de “nativos digitales” para hacer efectiva la transferencia del conocimientos no solo de las artes plásticas, sino también del desarrollo de un criterio de selección para los alumnos ante la avalancha de información disponible en la actualidad.

Ante esta panorámica el desarrollo de una guía pedagógica para la enseñanza del arte con el apoyo de las TIC en el nivel cuarto de primaria permitiría aumentar la motivación por parte de los estudiantes frente a los temas contemplados en el plan curricular como parte de un proceso dialógico entre sus pares, docentes y padres de familia con retroalimentación de las percepciones y aprendizajes planteados, tanto en el aula como fuera de ella.

Por último, vale la pena recalcar que en este momento crítico de la humanidad con la aparición del covid-19, el protagonismo de los recursos digitales tomó una relevancia crítica de la cual el sistema educativo en el mundo no es ajeno. Millones de estudiantes y docentes cambiaron la dinámica de la educación presencial gracias al uso de las TIC, por tal motivo, la recomendación principal del presente trabajo es en sí una invitación a ver en la crisis la posibilidad del cambio de los planes curriculares y una apertura de conciencia de los docentes, directivos, padres de familia y entidades instituciones para permitir que niños (as) tengan opciones de conocimiento del arte y de la cultura mundial, como parte de un proceso integral y

no solo como una acción provisional por la urgencia de las circunstancias mundiales, ratificando que la función del maestro jamás podrá ser reemplazada por la tecnología.

Referencias Bibliográficas

- Annan, K. (2003). *Cumbre Mundial sobre la sociedad de la Información, Ginebra 2003 – Túnez 2005*. <https://www.itu.int/net/wsis/messages/annan-es.html>
- Artopoulos, A. y Kozak, D. (2011). Tsunami 1:1: Estilos de adopción de tecnología en la educación latinoamericana. *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad*, 6(18), 1-31.
- Balart, C y Cortés, S. (2013). *Una mirada histórica del impacto de las TIC en la sociedad del conocimiento en el contexto nacional actual*. Proyectos de Innovación Académica MINEDUC.
- Bueno, M. (2016). *Educación Artística y adecuación de las TIC como medio de enseñanza*. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/18692>
- Capasso, V. y Jean, M. (2013). Las TIC en las propuestas de educación artística. Una reflexión desde la Cultura Visual Contemporánea. *Question*, 1(38), 1-14.
- Carneiro, R., Díaz, T., y Toscano, J. (2011). *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI).
- Castells, D. (1996). *La era de la información: economía, sociedad y cultura* (vol. 1). Siglo XXI.
- Castro, L. (2016, 12 de octubre). *Experiencia de Educación Artística apoyada en las TIC* [ponencia]. VII Coloquio Internacional de Educación. Popayán, Colombia. <http://www.unicauca.edu.co/eventos/index.php/educoloquio/2016/paper/view/68>
- CNN. (2013). *Nativos digitales: ¿Quiénes son y qué significa?* <https://cnnespanol.cnn.com/2013/01/25/nativos-digitales-quienes-son-y-que-significa/>

- Consejo Nacional de la Cultura y las Artes - CNCA. (2016). *Por qué enseñar y cómo hacerlo. Caja de herramientas para la educación artística: Una educación artística en diálogo con otras disciplinas*. Santiago, Chile.
- Escuela Normal Superior Cristo Rey. (2016). *Home* [sitio oficial].
<https://escuelanormalcristorey.edu.co/>
- Macías, C. (2004). *Museos en la red*. <http://www.anmal.uma.es/anmal/museosenlared.htm>
- Marco, B. (2008). *Competencias básicas: hacia un nuevo paradigma educativo*. Narcea.
- Martínez, C. (2011). Metodología cualitativa aplicada a las bellas artes. *Revista Electrónica de Investigación, Docencia y Creatividad*, 1, 46-62.
- Mazo, J. (2012). *Las TIC en el aula*. [tesis de especialización en Gerencia Educativa, Universidad de San Buenaventura]. Biblioteca digital USB.
<http://bibliotecadigital.usb.edu.co/handle/10819/1165>
- Mineducación. (2007). *Plan Nacional Decenal de Educación 2006 -2016*.
<https://www.mineduccion.gov.co/1621/w3-propertyvalue-34424.html>
- Mineducación. (2021). *Colombia aprende. Red de conocimiento*. <http://aprendedigitalqa-2012125942.us-east-1.elb.amazonaws.com/contenidos>
- Palomino, A. (2015). *La tecnología y el arte, una relación intrínseca*.
<https://esemanal.mx/2015/09/la-tecnologia-y-el-arte-una-relacion-intrinseca/>
- Restrepo, B. (2004). La investigación-acción educativa y la construcción del saber pedagógico. *Educación y Educadores*, (7), 45-55.
- Restrepo, I. (2012). Arte digital y educación artística: emergencia de nuevas prácticas pedagógicas en la ciudad de Medellín. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (36), 104-126.

- Rodríguez, G. (2020). *Diseño de una guía pedagógica para la enseñanza de la teoría del color, para niños de 8 a 9 años de edad, en la modalidad educativa homeschool en Colombia* [tesis de grado de Licenciatura de Artes Plásticas y Visuales]. Universidad Santo Tomás.
- Salas, Z. (2017). *Uso de la multimedia como estrategia pedagógica en el desarrollo de capacidades artísticas de los estudiantes de la educación básica de la Institución Educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del Municipio de Villanueva*. [tesis de Maestría en Informática Educativa]. Universidad Norbert Wiener. <http://repositorio.uwiener.edu.pe/handle/123456789/737>
- Suárez, J. (2015). *Las TIC en el desarrollo del pensamiento artístico perceptivo y creativo: una estrategia de enseñanza* [tesis de Maestría en Proyectos Educativos mediados por TIC]. Universidad de la Sabana. <http://hdl.handle.net/10818/38514>
- UNESCO. (2015). *Las TIC en la educación*. <https://es.unesco.org/themes/tic-educacion>
- UNESCO – IEU. (2009). *Medición de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en educación - manual del usuario*. <http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/guide-to-measuring-information-and-communication-technologies-ict-in-education-sp.pdf>

ANEXOS

Anexo A. Fichas Bibliográficas de Interés

Ficha bibliográfica número uno.

Título	Los desafíos de las TIC para el cambio educativo.
Autores	Roberto Carneiro; Tamara Díaz y Juan Carlos Toscano
Año	2011
Editorial	Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI)
Resumen	Se hace una reflexión sobre el papel de las nuevas tecnologías en relación con la educación, sus ventajas, desafíos y políticas públicas en Iberoamérica y América latina.
Palabras Clave	TIC-Educación, transformación pedagógica, redes de conocimiento, políticas públicas, competencias, expectativas, realidad y potencialidades.
Instrumentos	Análisis de experiencias, estadísticas generales y políticas públicas internacionales.
Metodología	Se emplea la reflexión sobre el papel de las nuevas tecnologías, a través de las voces de diferentes expertos multidisciplinares. También profundiza el debate sobre el sentido educativo de las TIC, qué cambio favorece su progreso en el ámbito escolar y cuáles son las condiciones que deben tenerse en cuenta para que contribuyan a la mejora de la calidad y de la equidad educativa.
Capítulo 1	La sociedad de la información y del aprendizaje en Iberoamérica. aborda los nuevos paradigmas educativos y el papel de las TI, su para motivar a aprender a aprender y para llegar a los segmentos de la población de más baja cualificación. Además: la brecha digital, contexto básico en el que se inserta el tema TIC-educación en América Latina.

Capítulo 2	La organización de las TIC en la escuela y en la comunidad. Se hace referencia a la compleja relación entre: los nativos y los inmigrantes digitales; la relevancia que supone la realidad de recursos tales como el Internet, plataformas educativas y en la creación de redes de trabajo, redes docentes y redes locales dentro de los centros (intranet).
Capítulo 3	Las TIC en el aula. El papel que pueden desempeñar como medio para la transformación social y educativa.
Planteamientos Principales	La tarea principal, es lograr que los alumnos mejoren sus aprendizajes con la utilización de las tecnologías de la información. Pero ello supone configurar un nuevo escenario en las relaciones entre los profesores, los alumnos y los contenidos de la enseñanza, y hacerlo también en la evaluación de todo el proceso de enseñanza y de aprendizaje. Si difícil es cambiar la forma de enseñar, aún lo es más modificar el sistema habitual utilizado para la evaluación. Por ello, la formación de los profesores para que dispongan de las competencias necesarias que les permitan incorporar de forma natural las TIC en su práctica pedagógica constituye la variable fundamental para garantizar el éxito del esfuerzo emprendido.

Fuente. Elaboración propia.

Ficha bibliográfica número dos.

Título	Tsunami 1:1: estilos de adopción de tecnología en la educación latinoamericana. En las TIC en la escuela. Nuevas herramientas para viejos y nuevos problemas.
Autor	Alejandro Artopoulos y Débora Kozak
Año	2011
Editorial	Col. Ágora, Editorial Océano Travesía. España y México

Resumen	En este artículo se intenta situar las opciones de política TIC dentro de un mapa de las formas de adopción de tecnología de los sistemas educativos que permita orientar sobre sus avances en el terreno. De una muestra específica de seis países: Chile, Brasil, México, Colombia, Uruguay y Argentina para exponer en forma cualitativa sus avances en adopción de las TIC.
Palabras Clave	Educación, tecnología, TIC, Modelo 1:1
Instrumentos	Informes institucionales, investigación y evaluación de casos.
Metodología	Análisis cualitativo
Planteamientos Principales	Se han considerado para la exposición del análisis comparativo de las experiencias y proyectos: 1) Los organismos e instituciones responsables del proyecto 2) Los destinatarios, alcance y cobertura del sistema educativo de referencia 3) Políticas de conectividad de escuelas, equipamiento y software 4) Modelo o dispositivo propuesto 5) Estrategias de formación, capacitación docente y desarrollo de contenidos.

Fuente. Elaboración propia.

Ficha bibliográfica número tres.

Título	Las TIC en las propuestas de educación artística. Una reflexión desde la cultura visual contemporánea.
Autor	Verónica Capasso y Melina Jean Jean
Año	2013
Universidad	Universidad Nacional de la Plata, Argentina.

Resumen	En este artículo se hace una reflexión en torno a la educación artística en la actualidad, haciendo hincapié en el estudio de la Cultura Visual Contemporánea en diferentes de enseñanza. También es analizado el ingreso de las TIC a la enseñanza artística y la potencialidad del uso de los medios como herramientas de contención, inclusión y motivación en el trabajo áulico.
Palabras Clave	Cultura visual, arte contemporáneo, educación básica y media, herramientas digitales.
Metodología	Reflexión pedagógica, observación directa
Planteamientos Principales	Proponer ejemplos que permitan ver la potencialidad del uso de los medios como herramientas de contención, inclusión y motivación en el trabajo áulico con los jóvenes a partir de incentivar su capacidad como usuario crítico de estas. Desarrollando su capacidad creativa y la construcción de conocimientos nuevos relacionándolos con los conocimientos previos de los alumnos y los contenidos propios de la materia a dar.

Fuente. Elaboración propia.

Ficha bibliográfica número cuatro.

Título	Las TIC en el aula.
Autor	José Joaquín Mazo Ramírez
Año	2012
Universidad	Universidad de San Buenaventura, Guadalupe.
Resumen	En este trabajo investigativo y propuesta educacional gerencial se impulsa a la concienciación crítica-reflexiva con los actuales procesos y cambios que se vienen dando en la educación de hoy, implementando nuevos medios de enseñanza y aprendizaje, permitiendo al alumnado conocer, aprender y adquirir un mejor desarrollo de aptitudes y actitudes que permitan en pleno su desarrollo, su desenvolvimiento en esta sociedad que cambia al ritmo de las continuas necesidades de las generaciones presentes y futuras.

Palabras Clave	Gerencia educativa, multimedios, pedagogía, competencias, multidisciplinariedad
Instrumentos	Técnicas de encuesta y observación directa
Metodología	Investigación cualitativa, con un método inductivo y descriptivo.
Planteamientos Principales	La introducción de nuevas tecnologías es uno de los mayores desafíos del sistema educativo actual. La inclusión de la computadora como un medio o herramienta de ayuda en el desarrollo óptimo de la educación, está generando profundos cambios que incluye las formas de acceder a cualquier información por parte de los docentes de las diferentes áreas, lo que hace necesario considerar el uso integral de la computadora como un elemento a tener en cuenta en la capacitación actual y futura de los profesores a los cuales se exhorta a tener una postura crítica-reflexiva frente a las exigencias de la generación de estudiantes presente y futura.

Fuente. Elaboración propia.

Ficha bibliográfica número cinco.

Título	Una mirada histórica del impacto de las TIC en la sociedad del conocimiento en el contexto nacional actual.
Autor	Carmen Balart Carmona y Silvia Cortés Fuentealba
Año	2013
Editorial	Proyectos de Innovación Académica MINEDUC, Chile.
Resumen	El artículo se enmarca en tres ámbitos interconectados con el proceso educativo en el contexto sociohistórico del Chile actual: El primero atiende a determinadas características de la sociedad, considerando ciertos antecedentes históricos, sociales y digitales; el segundo se refiere a algunas políticas educacionales en Latinoamérica y Chile relativas a las tecnologías de la información y la comunicación y el tercero da cuenta del perfil del profesor idóneo a los requerimientos del siglo XXI.
Palabras Clave	Tecnologías de la información y la comunicación, globalización, proceso enseñanza-aprendizaje, sociedad abierta, redes sociales
Metodología	Análisis de experiencias, estadísticas generales y políticas públicas internacionales.

Planteamientos Principales	Es importante considerar que las nuevas teorías de aprendizaje centran su atención no tanto en el profesor ni en la enseñanza, sino en el alumno y en el proceso de aprendizaje, quienes tienen un buen aliado en estos medios, si se utilizan atendiendo a los postulados del aprendizaje socioconstructivo y bajo los principios del aprendizaje significativo.
-----------------------------------	---

Fuente. Elaboración propia.

Ficha bibliográfica número seis.

Título	Uso de la multimedia como estrategia pedagógica en el desarrollo de capacidades artísticas de los estudiantes de la educación básica de la IE. Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva, La Guajira.
Autor	Zaida María Salas Cuadrado
Año	2017
Universidad	Norbert Wiener
Resumen	El objetivo de la investigación es determinar la influencia de la herramienta multimedia sobre el nivel de desarrollo de las capacidades artísticas de los estudiantes de la institución educativa Silvestre Francisco Dangond Daza. Siendo los aspectos más destacados: El considerar que las actividades pedagógicas desarrolladas en clases favorecen el desarrollo de la imaginación; el considerar que en clases se impulsa con frecuencia el desarrollo de actividades para fortalecer la cultura autóctona; y el considerar que con frecuencia buscan impulsar su capacidad de oratoria.
Palabras Clave	Multimedia, capacidades artísticas, visual, musical, literaria.
Instrumentos	Encuesta estructurada.
Metodología	Tipo de investigación experimental aplicada, con enfoque cuantitativo.

Planteamientos Principales	Se encontró que existe influencia del uso de herramientas multimedia como estrategia pedagógica sobre el desarrollo de capacidades artísticas de los estudiantes; de forma similar en cada una de las dimensiones analizadas: Capacidades visuales; capacidades musicales; y capacidades literarias.
-----------------------------------	--

Fuente. Elaboración propia.

Ficha bibliográfica número siete.

Título	Educación Artística y adecuación de las TIC como medio de enseñanza.
Autor	Marina Bueno Gil
Año	2016
Universidad	Universidad de Valladolid. Facultad de Educación de Soria
Resumen	Este trabajo de investigación pretende profundizar en la Educación Artística y en los beneficios que aporta al desarrollo integral de los alumnos en especial de Educación Primaria. La función actual del docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje de esta materia debe entenderse también en el marco de una educación global y del empleo de las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación.
Palabras Clave	Educación Artística, desarrollo integral, educación primaria, tecnologías de la información y la comunicación, recursos didácticos.
Instrumentos	Se hace una descripción y a un análisis crítico de varios recursos didácticos interactivos de las asignaturas de Educación Plástica y Música desde un punto de vista didáctico que pueden ser aplicados en el aula de Educación Primaria como herramienta de aprendizaje.
Metodología	Perspectiva teórica, estudio curricular

Planteamientos Principales	<p>El trabajo de investigación puntualiza que es necesario renovar y reinventar la enseñanza y los medios de aprendizaje de las Enseñanzas artísticas a través de la adecuación pertinente de las nuevas tecnologías, para impulsar el método de aprendizaje de estas. Además de los beneficios que pueden derivarse de la aplicación de las TIC para obtener un mejor desarrollo de las asignaturas pertenecientes al ámbito artístico, sin perder de vista que estos medios interactivos innovadores significan un medio, una herramienta útil, no un fin, ya que en ningún caso pueden sustituir la labor del docente y su aportación personal acorde con la individualidad.</p>
---------------------------------------	---

Fuente. Elaboración propia.

Anexo B. Dimensiones y Competencias

Estética
Capacidad del ser humano para percibir, comprender y recrear el mundo ligado al lenguaje simbólico y metafórico que implica la reflexión y la actitud valorativa de sí mismo y del otro, se apropia en el área pues trae consigo un compartir con los estudiantes, el trabajar en grupo generando el respeto por el otro y creando un ambiente social agradable
Corporal
Capacidad de valorar, desarrollar y expresar armónicamente su corporalidad. Se apropia estando continuamente ligada a la conciencia perceptiva de las diversas formas de movimiento del propio cuerpo. La pedagogía de la educación artística comprende la conciencia de la propia estructura, de la actitud o posición de la respiración, la gestualidad, desplazamiento, equilibrio y simbolismo
Cognitiva
Conjunto de potencialidades del ser humano que le permiten comprender, construir y utilizar los saberes que se generan sobre las realidades interacción dinámica consigo mismo y su entorno, transformándose mutuamente. Se apropia cuando comprende y aplica creativamente los conocimientos ampliando su disposición perceptiva de la realidad de sus fantasías y sus evocaciones desarrollando su intuición, su capacidad de soñar e imaginar creativamente.
Objeto de estudio
Estético- plástico cultural
La Educación Artística contribuye a formar desde una perspectiva holística a la persona, de ahí que en ella no intervengan sólo las capacidades, sino también factores sociales, investigativos, creativos y pedagógicos, donde el contacto con la realidad ofrece la posibilidad de crear a través de sus conocimientos.
Ante las expectativas del nuevo milenio, se hace necesario dar importancia a las artes plásticas en todas sus expresiones, pues con ellas las personas pueden expresar sus sentimientos, emociones y percepciones, desarrollando posibilidades creadoras que le permitan su realización y satisfacción personal.

El área de educación artística está enfatizada con el descubrimiento por parte de los (las) estudiantes, de todos estos factores, los cuales les permitirán asimilar más su contacto con ese mundo de sensaciones e imágenes y posteriormente verlos reflejados en sus creaciones.

Teniendo en cuenta que los (las) estudiantes se encaminaron en el área del mercadeo, se hará énfasis en el campo del diseño gráfico y la publicidad como complemento de este sin dejar en ningún momento, de abarcar todos los temas posibles.

Competencias

Interpretativa

Reconocer las diferentes expresiones del arte, que le enseña cosas de su mundo, las personas y objetos que le rodean.

Descubrir y comprender a través de las sensaciones la forma y la armonía, el legado hermoso que Dios nos dejó a través de la naturaleza.

Repetir estructuras para apropiarse de técnicas que conducen al nuevo conocimiento.

Argumentativa

Valorar el arte que proporciona al sujeto la realización de sí mismo y de los demás a través de las experiencias estéticas, que ofrece cada una de las asignaturas del área.

Demostrar su capacidad creadora de acuerdo a intereses, actitudes, y necesidades individuales.

Propositivas

Elaborar a través de las artes plásticas una forma original de expresar sentimientos e ideas.

Crear el gusto estético a través del hábito en cada una de las actividades artísticas.

Objetivos generales del ciclo cuarto cinco

Desarrollar la creatividad a través de la práctica de cualquiera de las manifestaciones artísticas.

Desarrollar el sentido crítico y analítico ante las diferentes expresiones artísticas.

Reconocer el valor estético de las diferentes manifestaciones de la expresión popular.
Asumir por el educando una actitud de admiración y de pertenencia hacia la naturaleza en sus inquietudes artística
Asumir por el educando una actitud de admiración y de pertenencia hacia la naturaleza en sus inquietudes artística
Mostrar interés por desarrollar habilidades visuales, auditivas y corporales en las diferentes actividades artísticas que se dan en nuestro medio.
Reconocer el valor estético de las diferentes manifestaciones de la expresión popular.
Identificar la importancia de las artes gráficas dentro del conjunto de las diferentes manifestaciones artísticas.
Detectar entre las actividades artísticas, que se dan en nuestro medio, las que más se ajustan a las aptitudes intereses y necesidades tanto individuales como grupales.
Desarrollar habilidades y destrezas mediante el empleo de los diferentes materiales y técnicas en la expresión artística.
Mostrar interés por participar en actividades culturales exactas

Anexo C. Estructura Conceptual de las Clases de Artística en la Institución

Alcanzar un fortalecimiento en la participación en actividades culturales, educación artística ha sido el propósito en los últimos años, a pesar de que el dibujo es considerado como elemento esencial en el desarrollo de los sistemas de simbolización gráfica, en los jóvenes es necesario y clarificar que el dibujo es continuidad. El fin primordial está orientado a mejorar y facilitar la enseñanza de la educación artística.

Los objetivos generales del área contribuyen al desarrollo creativo y motriz de los alumnos y que reconozcan el valor estético de las diferentes manifestaciones de la expresión popular, mostrando interés.


Objetivos generales del área de educación estética
Contribuir al desarrollo senso – motriz, socio- afectivo e intelectual del individuo.
Estimular mediante actividades creativas el desarrollo de habilidades de acuerdo con los intereses, aptitudes y necesidades individuales.
Desarrollar la capacidad de integración social, reconociendo el arte como medio fundamental de comunicación.
Desarrollar un sentido crítico y analítico mediante los medios masivos de comunicación.
Conservar y disfrutar la naturaleza tomándola como fuente de motivación para la creación artística.
Reconocer en las diferentes manifestaciones artísticas la evolución histórica de la cultura colombiana y universal.
Valorar la importancia del lenguaje artístico como medio de expresión de vivencias, sentimientos e ideas, superar inhibiciones y apreciar su contribución al equilibrio y bienestar personal.
Apreciar el hecho artístico como fuente de goce estético y como parte integrante de un patrimonio cultural, contribuyendo activamente a su respeto, conservación y mejora.

Expresar en forma original sus ideas, sentimientos, mediante el uso de la voz, de instrumentos y del movimiento, en situaciones de interpretación e improvisación, respetando otras formas de expresión.
Utilizar de forma autónoma y creativa diversas fuentes de información: partituras, medios audiovisuales y otros recursos gráficos para el conocimiento y disfrute de la música.
Valorar la importancia del silencio como condición previa para la experiencia de la música y como elemento de armonía en la relación con uno mismo y con los demás, tomando conciencia de la agresión que supone el uso indiscriminado del sonido.
Objetivos generales para la educación básica
Reconocer a través de las diferentes manifestaciones estéticas, el valor de la creación humana como elemento fundamental en el desarrollo de la expresión creativa.
Valorar el arte, de sus propias experiencias, como medio de comunicación con su ambiente cultural, local y universal.
Aplicar en la vida diaria su sensibilidad y creatividad a través de la expresión estética, como medio de comunicación.
Desarrollar sus aptitudes mediante el empleo y la práctica de diferentes materiales y técnicas de expresión.
Fomentar el espíritu de trabajo individual y grupal por medio de diferentes manifestaciones estéticas.
Manifestar disfrute y aprecio, ubicar históricamente y hacer juicios de valor sobre historias sagradas de su comunidad, ritos, leyendas, artes y, en general sobre la producción cultural de su tradición y de otras, de manera discursiva.
Formulación del proceso
Desarrollo del pensamiento estético-plástico sigue los lineamientos curriculares emanados por el MEN proporcionando metodologías que permitan fortalecer los conocimientos académicos adquiridos no solo en el campo de la educación artística, para ello tendrá en cuenta los siguientes procesos:

Explorar constantemente formas que se contemplan en la imaginación, que surgen bien sea de la memoria cultural del grupo, de experiencias pasadas, de la fantasía o de los sueños o bien directamente del mundo que les rodea (tangible, visible, audible o degustable).
Experimentar materiales y técnicas para transmitir las propias evocaciones y concepciones a partir de la historia del arte, integrada a la formación según la temática y el reconocer las maneras como otros han realizado la creación artística.
Disfrutar de la expresión artística mediante interacciones lúdicas, sensibles y creativas.
En cuanto al proceso de pensamiento contemplativo
Desarrollar la percepción de las propias evocaciones y fantasías de las imágenes y sonidos de la naturaleza, de las propuestas de los otros y de la producción audiovisual del contexto particular.
Desarrollo de la intuición de imágenes dinámicas y rítmicas coherentes en un tiempo y espacio.
Apertura al dialogo pedagógico. Actitudes alertas y selectivas hacia las expresiones y experiencias audiovisuales.
Apropiación de los recursos del medio como elementos expresivos, aparición de un estilo propio.
En cuanto al proceso de pensamiento reflexivo
Desarrollo de habilidades conceptuales.
Desarrollo de la capacidad de argumentación para mostrar los procesos de selección de ideas, materiales y de producción artística.
En cuanto al proceso de desarrollo del juicio crítico:
Comprensión de distintas verdades estéticas y sociales dentro de una realidad dada y emisión de juicios de valor.
Desentrañar valores culturales locales para asignarles un valor artístico, frente al arte reconocido y oficial.

Anexo D. Estructura Planeación de Clase y Talleres Online

A continuación, se presenta la estructura de las actividades o guías didácticas de clase que se les presenta a los estudiantes para la realización de las clase de artística de forma asincrónica en la virtualidad, en donde se generan diferentes recursos didácticos para la comprensión de las diferentes temáticas, así mismo el desempeño que se busca alcanzar con dicha actividad y el tiempo determinado para su realización.

 <p>ESCUELA NORMAL SUPERIOR CRISTO REY – BARRANCABERMEJA (EDUCACION ARTISTICA) – III PERIODO - CUARTO GRADO – 2020</p> <p>GUÍA DE TRABAJO EN CASA N°1</p> <p>DOCENTE: Colectivo de 4°</p> <p>FECHA DE ENVÍO: 7 de agosto 21 de agosto</p> <p>FECHA DE ENTREGA:</p> <p>TEMA: Composiciones artísticas a través de conceptos con base a la teoría del color.</p> <p>DESEMPEÑO PARA ALCANZAR: Reconoce los conceptos de teoría del color haciendo uso de los colores primarios, secundarios y terciarios en diversas composiciones artísticas.</p>	
ASPECTO	DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD
ACTIVIDAD PROPUESTA	<ul style="list-style-type: none">• Saludar a los estudiantes y realizar la oración dirigida.• Entonar la canción de bienvenida.• Llamado a lista.• Se presenta el contenido del tema, mediante imágenes y conceptos que deben verse durante la clase virtual para que el estudiante lea, comprenda y escriba el contenido.• Se le comparte los links<ol style="list-style-type: none">1. https://www.youtube.com/watch?v=xvl_68fQ49o2. https://www.youtube.com/watch?v=1N4EHvltvfl3. https://www.youtube.com/watch?v=sI3wQS93osk• Se les muestra unas imágenes de mandalas las cuales deben colorear según indicaciones de la docente.

CRITERIOS A TENER EN CUENTA PARA LA EVALUACION	<ul style="list-style-type: none"> • Cumplimiento y responsabilidad • Buen trabajo y limpieza en la Guía • Desarrollo de la totalidad de la Guía • Envío de los trabajos en la fecha asignada a la opción tareas de teams.
---	--

Lee y analiza el contenido de cada concepto.

¿QUÉ ES EL COLOR?

- Capacidad de la luz blanca para impresionar la retina y provocar así la visión de los objetos y de las sustancias con las cuales se han coloreado los mismos, produciendo así una sensación.

- ES PUES UNA SENSACIÓN



COLORES PRIMARIOS

Tres son los colores que cumplen con esta característica: amarillo, el rojo y el azul. Mezclando pigmentos de éstos colores pueden obtenerse todos los demás colores.

COLORES SECUNDARIOS

+

=

VERDE

+

=

VIOLETA

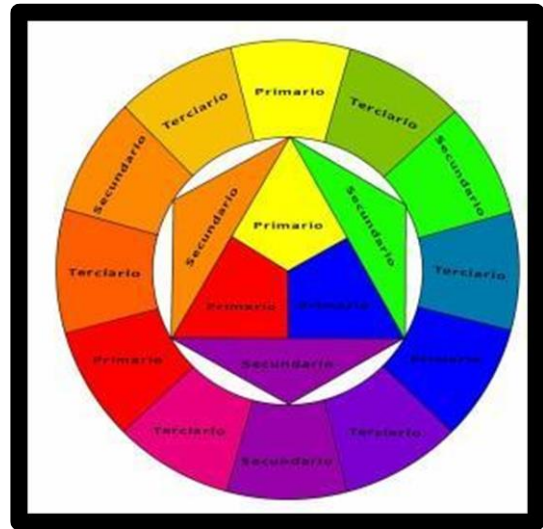
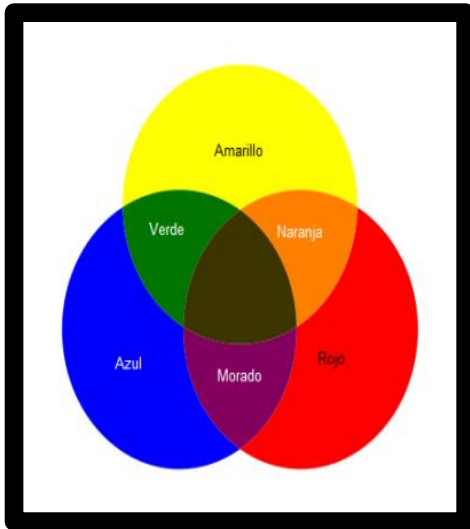
+

=

NARANJA

COLORES TERCIARIOS

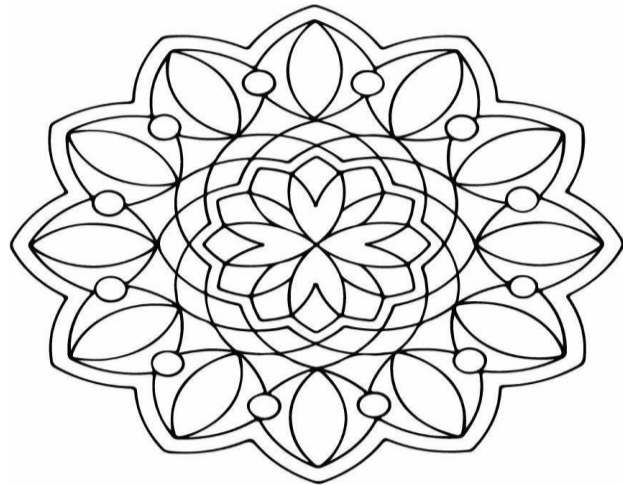
PRIMERA ACTIVIDAD: Con los siguientes links veremos la explicación del paso a paso para la realización del círculo cromático en tres partes.



- https://www.youtube.com/watch?v=xvl_68fQ49o
- <https://www.youtube.com/watch?v=1N4EHvltvFI>
- <https://www.youtube.com/watch?v=sI3wQS93osk>

Realiza un círculo cromático siguiendo las pautas de los videos vistos anteriormente.

SEGUNDA ACTIVIDAD: Colorea la siguiente mandala con los colores primarios, secundarios o terciarios, con los cuales cuentes.



TERCERA ACTIVIDAD: Consulta acerca de siluetas en cadenas o guirnaldas y realiza una a tu gusto.

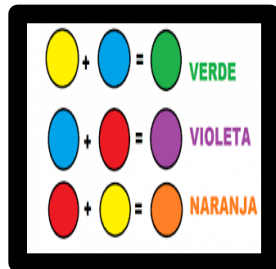


EJEMPLO PINTADO



COLORES SUGERIDOS

CUARTA ACTIVIDAD: Realiza las mezclas usando temperas o colores para mostrar los siguientes colores secundarios



Anexo E. Propuesta de Obra

Fotografía Macro de Flores Colombianas

En Colombia existe una variedad de flores que para muchos es decorativas y lindas a simple vista. Sin darnos cuenta o informarnos al respecto estas flores nacen de acuerdo con variedad de necesidades, así como muchas diferentes y cuidados que las diferencian de las demás. Esto permite la gran diversidad de nuestra flora ya que gracias a estas necesidades podemos encontrarlas en diferentes rincones del país. Unas con mayor abundancia y otras con mayor escases.

La intención principal de este proyecto no es solamente captar la belleza encontrada en estas flores, sino detallar elementos que a simple vista no son posibles de analizar y, que gracias a la fotografía macro podemos visualizar sus colores, pistilos, detalles y otros elementos que las caracterizan.

La *macrofotografía* es una rama de la fotografía en la que el sujeto fotografiado resulta grande en la foto, igual de grande que en su tamaño real o más grande, esto permite evidenciar la belleza del sujeto (sea objeto, animal o planta) en cuestión; resulta de particular efectividad en la investigación biológica, que es un campo que le debe mucho a la fotografía *macro*, pues ha permitido documentar muchos estudios relacionados con muchas especies animales y vegetales, particularmente en la botánica donde se precisa el detalle de la morfología y organelos para la identificación taxonómica de los especímenes. Ratificando la multidisciplinariedad de las diferentes herramientas artísticas con el desarrollo del conocimiento en un amplio espectro.

A continuación, se realizará la descripción de las especies vegetales seleccionadas para la obra y los detalles técnicos de la fotografía que permitieron llevar al público aspectos desconocidos sobre la botánica floral de especies nativas del territorio colombiano, pretendiendo con ello, generar valor de uso del recurso florístico que nos compete.



FOTOGRAFÍA MACRO		
Nombre científico: <i>Begoniaceae</i>		Nombre común: Begonia
<p>Descripción:</p> <p>Son plantas terrestres (a veces epífitas) herbáceas, algunas de porte semiarbustivo o incluso pequeños árboles y otras trepadoras, perennes excepto en climas fríos, es el aérea donde la planta muere. Las flores son muy diversas tanto en forma y tamaño como en color; son unisexuales, la masculina contiene numerosos estambres, la femenina posee un ovario inferior con 2 o 4 estigmas ramificados.</p>		
COMPOSICIÓN DE LA FOTOGRAFÍA		
Cámara: Canon T3i		Objetivo: canon macro 100mm
ISO: 1600	Diafragma(f): 5.0	Velocidad: 1/320



FOTOGRAFÍA MACRO		
Nombre científico: <i>Episcia cupreata</i>	Nombre común: Episcia	
Descripción: Son hierbas estoloníferas, de hábito terrestre o saxícola. El tallo es rastrero, con raíces en los nodos. Las hojas son opuestas, el par inferior con estolones axilares, pecíolo corto, limbo sin hipodermis, de color verde oscuro, la superficie inferior a menudo coloreada.		
COMPOSICIÓN DE LA FOTOGRAFÍA		
Cámara: Canon T3i		Objetivo: canon macro 100mm
ISO: 1600	Diafragma(f): 3.5	Velocidad: 1/100



FOTOGRAFÍA MACRO		
Nombre científico: <i>Polypodium vulgare</i>		Nombre común: Hojas de helecho
Descripción: Esta especie tiene un rizoma rastrero bastante grueso que se extiende sobre las rocas y los troncos de los árboles además de crecer en el suelo. Las frondes, perennes y de unos 30 cm de largo, nacen en pecíolos sarmentosos de similar longitud. Las pinnas (folíolos) son a veces dentadas y pueden volverse crestadas.		
COMPOSICIÓN DE LA FOTOGRAFÍA		
Cámara: Canon T3i		Objetivo: canon macro 100mm
ISO: 3200	Diafragma(f): 9.0	Velocidad: 1/100



FOTOGRAFÍA MACRO		
Nombre científico: <i>Vinca minor</i>		Nombre común: Brusela
Descripción: Es un subarbusto, cubriendo el terreno, y enraizando por los tallos, formando grandes colonias clonales y ocasionalmente trepando a más de 4 dm, pero no más ni enroscándose. Hojas siempreverdes, opuestas, 2-4,5 cm x 1-2,5 cm, verde oscuras brillantes, con una textura correosa, márgenes enteros.		
COMPOSICIÓN DE LA FOTOGRAFÍA		
Cámara: Canon T3i		Objetivo: canon macro 100mm
ISO: 1600	Diafragma(f): 5.0	Velocidad: 1/200



FOTOGRAFÍA MACRO		
Nombre científico: <i>Browallia speciosa</i>		Nombre común: Simpática
Descripción: Son hierbas erectas o decumbentes, que alcanzan un tamaño de hasta 70 cm de alto, pubescencia de tricomas simples o glandulares, cortos; tallos delgados, puberulentos con tricomas acrópetos. Hojas simples, ovadas, 2–7 cm de largo y 1.5–4 cm de ancho, ápice agudo o acuminado, base cuneada o acuminada.		
COMPOSICIÓN DE LA FOTOGRAFÍA		
Cámara: Canon T3i		Objetivo: canon macro 100mm
ISO: 1600	Diafragma(f): 3.5	Velocidad: 1/100



FOTOGRAFÍA MACRO		
Nombre científico: <i>Neotropical anthurium</i>		Nombre común: Anturio
Descripción: Son plantas caducas, herbáceas o leñosas, erectas, rastreras o trepadoras, de hojas muy decorativas. Las hojas son de consistencia y grosor notables, ovales, en forma de corazón o punta de flecha, bastante grande, a veces divididas en lóbulos o incluso en forma de mano.		
COMPOSICIÓN DE LA FOTOGRAFÍA		
Cámara: Canon T3i		Objetivo: canon macro 100mm
ISO: 1600	Diafragma(f): 5.0	Velocidad: 1/200

Fotos seleccionadas por los jurados



Fuente. Elaboración propia.

Referencias bibliográficas

Catálogo de flora del Valle de Aburrá. <https://catalogofloravalleaburra.eia.edu.co/>

Idárraga, A., Urrea, L., Roldán, F., y Cardona, F. (2016). *Flora del Magdalena Medio*. https://issuu.com/herbariohua/docs/flora_del_magdalena_medio_termocen

Iglesias, L. (2016). *Macrofotografía*. <https://www.fotoruta.com/todos-los-libros/22-macrofotografia-consigue-realizar-50-imagenes-espectaculares-9788415131915.html>