



Proyecto Art Centrum: Los lenguajes artísticos como una estrategia educativa para la enseñanza-aprendizaje de Ciencias naturales y Ciencias sociales a través del (ABC) aprendizaje basado en creación con estudiantes del Grado Séptimo en los ambientes escolares actuales.

Gladys Stella Chaparro Echeverría

Bertha Yolanda Espejo Ramos

Helena Marcela Reyes Gómez

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Rectoría Sede Principal

Bogotá D.C. - Sede Principal

Maestría en Innovaciones Sociales en Educación

Diciembre 02 de 2021

Proyecto Art Centrum: Los lenguajes artísticos una estrategia educativa para la enseñanza-aprendizaje de Ciencias naturales y Ciencias sociales a través del (ABC) aprendizaje basado en creación con estudiantes del Grado Séptimo en los ambientes escolares actuales.

Gladys Stella Chaparro Echeverría

Bertha Yolanda Espejo Ramos

Helena Marcela Reyes Gómez

Tesis de Maestría presentado como requisito para optar al título de Magíster en
Innovaciones Sociales en Educación

Asesor(a)

Ana Grace Jiménez Murcia (Directora)

Maestra en Investigación Integrativa con Enfoque en Apreciación del Arte

William Leonardo Perdomo Vanegas (Co-director)

Doctor en Literatura Hispánica

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Rectoría Sede Principal

Bogotá D.C. - Sede Principal

Programa Maestría en Innovaciones Sociales en Educación

Diciembre 02 de 2021

Dedicatoria

Quiero dedicar esta tesis a mi familia, mi esposo Roque Echeverría y mis Hijos Charles y Karoll, quienes han sido mi mayor motivación para culminar este camino que inicie hace dos años. Ellos con su paciencia, amor, colaboración y apoyo incondicional me han permitido hacer mi sueño realidad, también

a mis ángeles que me acompaña desde el cielo, madre hoy en tu cumpleaños. Diciembre 02.

A mis compañeras de aventura Yolanda Espejo y Helena Reyes, mil gracias por ese compromiso

y enseñanzas que me brindaron. Dios las bendiga

Con aprecio, Gladys Chaparro

Tesis dedicada a mi querida familia, mi esposo Julio Cerón, a mis hijos Nathalia Paola y Julio Cesar Cerón quienes con su amor, paciencia y apoyo incondicional me han permitido llegar a cumplir hoy

un sueño más, gracias a Dios y a ustedes.

Finalmente quiero dedicar esta tesis a mis compañeras y amigas Gladys Chaparro y Helena Reyes

con quienes aprendí y sacamos adelante a pesar de las adversidades este gran proyecto, gracias.

Con mucho cariño Yolanda Espejo

Este trabajo está dedicado a mi familia, mis padres, hermana, cuñado, sobrinos y especialmente está dedicado a mis hijas María Fernanda, Ana Victoria y María Isabel, quienes con su amor, paciencia y

colaboración me han permitido cumplir un sueño más. Gracias a ustedes familia hoy culmino otro

proyecto en mi vida, ustedes son mi soporte y mi más grande bastón.

A ustedes compañeras de aventura Gladys Chaparro y Yolanda Espejo, mil y mil gracias por su paciencia, colaboración y entrega para culminar este proyecto que emprendimos y que hemos logrado

culminar juntas.

Con cariño Helena Reyes

Agradecimientos

Queremos expresar nuestro más grande y sincero agradecimiento a nuestros tutores Ana Grace Jiménez Murcia y William Leonardo Perdomo Vanegas quienes con su dirección, conocimiento, enseñanza y colaboración permitieron el desarrollo de este trabajo para nuestro crecimiento personal y profesional. También agradecemos a los maestros de la Mise por el conocimiento adquirido durante la maestría y que pudimos reflejar en la investigación desarrollada.

Finalmente agradecemos a todas aquellas personas que con una palabra de aliento y su apoyo nos permitieron culminar de manera satisfactoria este ciclo en nuestras vidas. A los docentes y estudiantes con quienes llevamos a cabo el pilotaje, gracias por haber hecho parte de este hermoso proyecto, a nuestros colegas a quienes en medio de conversaciones y socializaciones nos han aportado desde su formación, conocimiento y experiencia a pesar de las circunstancias de esta pandemia pudimos dar continuidad a nuestra formación y lograr culminar con éxito este proceso investigativo de la Maestría.

Con aprecio, Gladys, Yolanda y Helena

RAE

1. Autoras

Gladys Stella Chaparro Echeverría
Bertha Yolanda Espejo Ramos
Helena Marcela Reyes Gómez

2. Directores del proyecto

Ana Grace Jiménez Murcia William Leonardo Perdomo Vanegas (Directora)
William Leonardo Perdomo Vanegas (Co-director)

3. Título del proyecto

Proyecto Art Centrum: Los lenguajes artísticos como una estrategia educativa para la enseñanza-aprendizaje de Ciencias naturales y Ciencias sociales a través del ABC (Aprendizaje Basado en la Creación) con estudiantes del Grado Séptimo en los ambientes escolares actuales.

4. Palabras clave

Lenguajes artísticos, ciudadanías creativas, ambientes escolares, estrategia educativa, y ABC

5. Resumen del proyecto

El proyecto se estructura desde el uso de los lenguajes artísticos como centro de una propuesta educativa que vincula aspectos tecnológicos, artísticos y pedagógicos para apoyar la enseñanza-aprendizaje de Ciencias naturales y Ciencias sociales a través del uso de la plataforma interactiva Nearpod. El proyecto se plantea como objetivo general, diseñar una propuesta educativa desde los lenguajes artísticos que integre una plataforma digital para la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias naturales y Ciencias sociales en los ambientes virtuales escolares a través del (ABC) aprendizaje basado en creación con estudiantes del Grado Séptimo. El marco teórico está organizado por las categorías de Educación artística y sus lenguajes, ambientes escolares -ciudadanías creativas, estrategia educativa-aprendizaje basado en la creación, y realiza una compilación de autores que aportan al desarrollo temático de cada una de las categorías que fundamentan el proyecto.

La metodología propuesta es cualitativa, se fundamenta en el enfoque de investigación praxeológico aplicando las fases del Ver, el Juzgar, el Actuar, y la Devolución creativa en su elaboración. Dentro de las técnicas utilizadas se realiza la observación participante, y el

cuestionario semiestructurado, para la recopilación de información. En la investigación participan profesores y estudiantes de grado 7 de educación secundaria. Como resultado se encuentran aspectos que favorecen el uso de didácticas contemporáneas en los procesos de enseñanza y aprendizaje, asimismo, la investigación arroja elementos que permiten reflexionar en torno a los beneficios que ofrecen los lenguajes artísticos como centro de una estrategia educativa al vincular tecnología, creación, expresión. Esta propuesta es relevante porque les permite a los profesores organizar sus lecciones de una manera interactiva y didáctica, así como a los estudiantes les brinda elementos que favorecen la autonomía del aprendizaje desde una mirada social representada en las ciudadanías creativa

Para nosotras como investigadoras, haber podido materializar esas potencias de los lenguajes artísticos en un proceso de creación de nosotras mismas como investigadoras- creadoras, fue algo que permitió entender procesos de interdisciplinariedad, concebir el currículo de otra manera y dar una vuelta a este y alinear los procesos de conocimiento con los procesos de creatividad.

6 Grupo y Línea de investigación en la que está inscrita

Grupo Ambientes de Aprendizaje - Línea didácticas específicas
Arte, Comunicación y Lenguajes

7. Objetivo General

Diseñar una propuesta educativa desde los lenguajes artísticos que integre una plataforma digital para la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias naturales y Ciencias sociales en los ambientes virtuales escolares a través del (ABC) aprendizaje basado en creación con estudiantes del Grado Séptimo.

8. Problemática: Antecedentes y pregunta de investigación

Local

Propuesta didáctica en educación artística como estrategia de enseñanza y aprendizaje transdisciplinar para fortalecer la comprensión en las ciencias sociales de los estudiantes del grado séptimo de la asociación alianza educativa colegio Argelia por medio del dibujo artístico, la pintura y el teatro pedagógico. Los autores Guerrero Charry, D., Benavides Carrillo, K. y Lavado Sánchez, A. (2018).

Ambientes desde el Arte como experiencias constructoras de Aprendizaje, de los autores González Vargas, A., Urrego Heredia, D. y Pineda Torres, D. (2016).

Nacional

Los lenguajes artísticos como mediadores culturales en las prácticas de lectura y escritura por los autores Torres Vélez, C., Caro Quistial, E., Paniagua Giraldo, E. (2015)

La plataforma Moodle como herramienta para el aprendizaje de la biología en alumnas de secundaria (2013) Benavides Moreno, L.,

Internacional

Los lenguajes artísticos en la educación infantil: la resolución de problemas por medio del lenguaje plástico de la autora María Luisa Benítez Sánchez (2014).

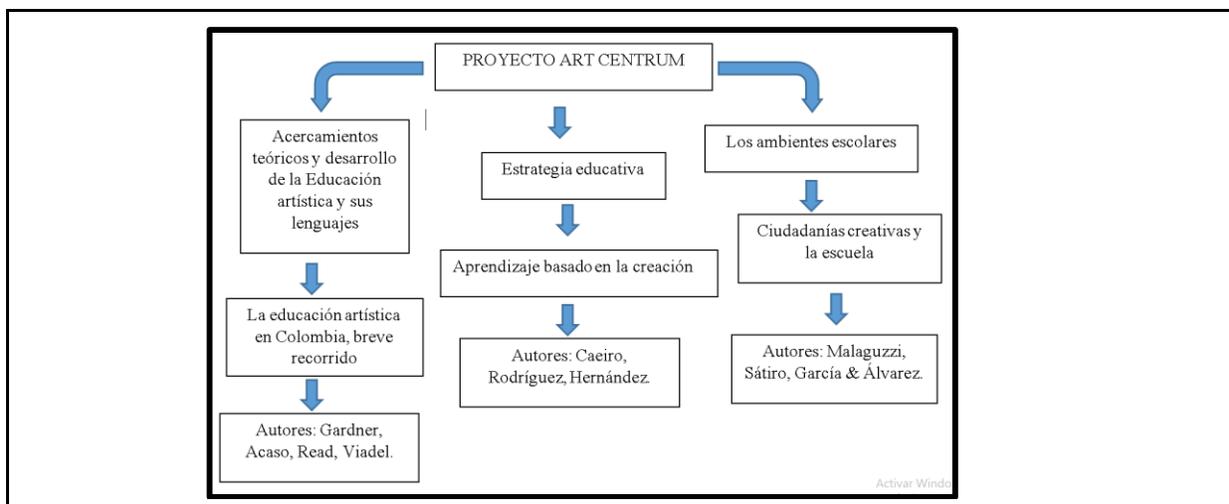
Los lenguajes artísticos combinados como herramienta metodológica compositiva durante un proceso de creación que involucra a la danza y a la escultura en la escena. "Sala de espera" una propuesta artística cuya autora Bustos Criollo, J.C (2017)

Pregunta problema:

¿De qué manera los lenguajes artísticos como estrategia educativa favorecen la enseñanza-aprendizaje de la Ciencias naturales y la Ciencias sociales a través del (ABC) aprendizaje basado en creación con estudiantes del Grado Séptimo en los ambientes escolares actuales?

9. Referentes conceptuales

Para el desarrollo del marco teórico se abordarán tres categorías principales, la educación artística, historia y sus lenguajes, los ambientes escolares - ciudadanías creativas, estrategia educativa- aprendizaje basado en la creación, que se plantean dentro del proyecto



10. Metodología

La metodología propuesta es cualitativa, se fundamenta en el enfoque praxeológico. El proyecto se ha organizado a partir de las necesidades de la investigación en las fases del Ver, el Juzgar, el Actuar, y la Devolución creativa.

Dentro de las técnicas utilizadas se realiza la observación participante, para la recopilación de información se usa un cuestionario semiestructurado para profesores y un instrumento para los estudiantes. Se realiza un pilotaje con profesores y estudiantes de grado 7, organizado por estrategias interactivas en Ciencias naturales, y Ciencias sociales que hacen uso de los lenguajes artísticos para su aprendizaje autónomo.

Para la organización y análisis de datos recolectados, se desarrolló a través de matrices de análisis, también se organizan las unidades hermenéuticas sobre las respuestas de la experiencia, y posteriormente se organizan por categorías que son: Los lenguajes artísticos, los ambientes escolares y la metodología de enseñanza.

La creación de las Estrategias Interactivas (EI) de aprendizaje están organizadas de la siguiente forma:

Está organizada en cuatro niveles por cada tema.

Primer Nivel se llama Explorando AZ (aprendizaje), El momento inicial se centra en el desarrollo sensible y motriz. utilizando el movimiento, el cuerpo, la palabra o el sonido con el fin de preparar el ambiente para el proceso de enseñanza de acuerdo a cada área del currículo.

Segundo Nivel se llama Inmersión AZ, se trabaja en el desarrollo de los temas establecidos dentro de las competencias del área. En esta parte, se hace uso de los lenguajes artísticos como centro a la estrategia didáctica de acuerdo a los estilos de aprendizaje identificados en el curso. La metodología está organizada con recursos virtuales de enseñanza y también con ejercicios sincrónicos o asincrónicos.

Tercer Nivel se llama Expresando AZ se realiza una valoración de aprendizajes, es decir, se realiza la recopilación de aprendizajes, productos y experiencias que han sido dirigidas durante el encuentro. La evaluación consta de momentos cualitativos reflexivos y cuantitativos. Es el momento de creación para los estudiantes.

Cuarto Nivel se llama Apropriando AZ, es el momento de finalizar el recorrido de aprendizaje y se relaciona con los lenguajes artísticos utilizados a lo largo de las experiencias de aprendizaje. Esta experiencia interactiva hace uso de recursos visuales, auditivos, orientaciones pedagógicas, espacios de creación artística entre otros, donde al finalizar obtiene una insignia de aprendizaje.

La propuesta de creación de contenido parte del interés de las investigadoras en la primera fase de generar procesos de enseñanza-aprendizaje basados en los lenguajes artísticos, vinculando las áreas de Ciencias naturales y Ciencias sociales. Posterior a esto se realiza la indagación de diversas plataformas como Sway, Genially, Canva y Nearpod, en cada una de ellas se realizó un primer trabajo de montaje de contenido propio de la investigación, buscando con ello identificar los usos y cualidades de cada una.

11. Recomendaciones

Se propone la utilización de plataformas digitales para mejorar las estrategias didácticas de los profesores.

Asimismo, se propone organizar sus lecciones de una manera interactiva y didáctica otorgando los tiempos necesarios dentro de las instituciones para el diseño y la creación de contenidos. De igual forma, se considera que fomentar el uso de los lenguajes artísticos como centro y estructura de los procesos educativos de enseñanza y aprendizaje

Por consiguiente, se proyecta que explorar y profundizar sobre el Aprendizaje Basado en la Creación para fomentar el desarrollo creativo y expresivo de los estudiantes.

12. Conclusiones

Con respecto al objetivo general de *Diseñar una propuesta educativa desde los lenguajes artísticos que integre una plataforma digital para la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias naturales y Ciencias sociales en los ambientes escolares a través del (ABC) aprendizaje basado en creación con estudiantes del Grado Séptimo*. Se concluye que el diseño de la propuesta educativa favorece la integración de los campos pedagógicos, artísticos y tecnológicos para obtener diferentes resultados como la importancia de desarrollar material creativo para los estudiantes que integre el conocimiento y las nuevas metodologías que brinda lo tecnológico en la enseñanza, asimismo es muy importante la preparación previa de los ambientes de aprendizaje sean virtuales o presenciales, también es fundamental el uso del lenguaje y la relación con el campo creativo y didáctico para los profesores, otro hallazgo para los estudiantes es que les permitió fomentar la autonomía y la creación en su proceso de aprendizaje.

De igual forma, se concluye con respecto a los objetivos específicos que “proponer acciones artísticas desde el gesto, las artes visuales y plásticas para contribuir a la apropiación del concepto de ciudadanía creativa en las estrategias de enseñanza-aprendizaje” No se alcanzó a desarrollar en su totalidad, ya que solo se implementó dentro de la estrategia interactiva de

Ciencias sociales, es decir que es necesario ahondar en la inclusión de este concepto desde la transversalidad del currículo. Se concluye que faltó mayor tiempo para vincular en todas las estrategias interactivas, sin embargo, se alcanzó el objetivo mínimo pues se concretaron algunas acciones desde las artes visuales para la enseñanza de las temáticas planteadas.

Asimismo, utilizar el aprendizaje basado en la creación (ABC) y los lenguajes artísticos como metodología para favorecer el aprendizaje de las Ciencias sociales y Ciencias naturales en los estudiantes del grado séptimo. Se concluye que fue fundamental esta relación porque permitió que se alcanzaran las metas propuestas en proporción a la situación vivenciada por el cambio de metodología presencial a los entornos virtuales.

Con el proyecto Art Centrum, se llega a concluir que el aprendizaje de manera didáctica y creativa, basado en los lenguajes artísticos, contribuye a que se pueda generar creatividad, emprendimiento, búsqueda de sí mismo motivándolos a una participación activa y constante

A través de los diferentes instrumentos de recopilación utilizados en el proyecto Art Centrum se evidencia según los resultados obtenidos que tanto estudiantes como docentes les gusto la propuesta para apoyar sus clases y así promover la participación de sus estudiantes en las diferentes actividades. Asimismo, la elaboración de las estrategias interactivas resulta significativa porque facilita desde la praxeología una reflexión sobre el quehacer docente, implicando cambios en las formas de evaluar y orientar sus clases. Además, permitió tejer una red de conversaciones con la participación de docentes en diferentes áreas del sector educativo, e identificar mancomunadamente las percepciones sensaciones y emociones que implica.

Por último, se concluye que desarrollar una propuesta artística, tecnológica e interdisciplinar que aporte a los aprendizajes en los ambientes virtuales escolares de las Ciencias naturales y Ciencias sociales es pertinente por medio de la creación de estrategias interactivas. De esta manera las estrategias interactivas (EI) desarrolladas en Nearpod de toda la propuesta obtuvieron una gran acogida por parte de estudiantes y profesores como se evidencia en el análisis de resultados.

13. Referentes bibliográficos

Sátiro, M. A. (2012). *Pedagogía para una ciudadanía*. Universitat de Barcelona: creativa <http://hdl.handle.net/2445/43121>

Caeiro Rodríguez, M. (2018) *Aprendizaje Basado en la Creación y Educación Artística: proyectos de aula entre la metacognición y la metaemoción*. *Arte, Individuo y Sociedad* 30(1), 159-177.

Benavides Moreno, L., (2013). *La plataforma Moodle como herramienta para el aprendizaje de la biología en alumnas de secundaria*. [Tesis de maestría, Universidad Tecvirtual – Escuelas de graduados en Educación]

Benítez, M. (2014). *Los lenguajes artísticos en la educación infantil: la resolución de problemas por medio del lenguaje plástico*. *Innovación Educativa*, 14(66),103-126. [fecha de Consulta 23 de noviembre de 2020]. ISSN: 1665-2673. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=1794/179433435007>

Benítez Sánchez, M., (2014). *Los lenguajes artísticos en la educación infantil: la resolución de problemas por medio del lenguaje plástico*. *Innovación Educativa*, ISSN: 1665-2673 vol. 14, número 66, septiembre-diciembre 103-126 p. [v14n66a7.pdf \(scielo.org.mx\)](#)

Bermúdez Lindado, O,L., (2021). *Los lenguajes artísticos y su incidencia en el desarrollo integral de los niños de grado preescolar del colegio san José de Barranquilla*. [Tesis de pregrado, Universidad Santo Tomas – Barranquilla]. [2021olgabermudes.pdf \(usta.edu.co\)](#)

Sánchez Beltrán, Z,P., (2019). *Educación artística plástica-visual en contextos digitales: usos y apropiaciones de los jóvenes de la plataforma Youtube*. [Tesis doctoral, Universidad Distrital Francisco José de Caldas]. [SánchezBeltránZulmaPatricia2019.pdf \(udistrital.edu.co\)](#)

Contenido

-	Tabla de gráficas	15
-	Lista de ilustraciones.....	16
-	Lista de anexos.....	17
-	Resumen	18
-	Abstract.....	19
1	Introducción	20
2	DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	23
2.1	Hipótesis de investigación.....	26
2.2	Pregunta de investigación	26
2.3	Objetivos.....	26
2.3.1	Objetivo General	26
2.3.2	Objetivos específicos	27
2.2	Justificación	27
2.5	Revisión de la Literatura	30
2.5.1	Antecedentes Locales.....	30
2.5.2	Nacionales.....	37
2.5.3	Antecedentes Internacionales	42
3.	MARCO TEÓRICO.....	50
3.1	Acercamientos teóricos y desarrollo de la Educación artística y sus lenguajes.	51
3.2	La educación artística en Colombia, breve recorrido.	55
3.3	Los ambientes escolares.....	57
3.4	Ciudadanías creativas y la escuela	59
3.5	Estrategia educativa	62
3.5.1	Proceso de creación.....	65
3.6	El aprendizaje basado en la creación (ABC)	67
-	4. METODOLOGÍA	70
4.1	Metodología y datos.....	70
4.2	Población y muestra.....	72

4.3 Instrumentos de recopilación	73
4.3.1 Formulario semi estructurado (cerradas y abierto)	73
4.3.2 Observación participante.....	75
4.3.3 Creacion de la propuesta	79
4.3.4 Pilotaje de la plataforma	79
4.3.5 Consentimiento y asentimiento	79
4.4 Datos, estrategias o mecanismos utilizados para el análisis.	80
- 5. RESULTADOS	81
5.1. Categoría: Lenguajes artísticos	81
5.2 Categoría: De enseñanza	88
5.3 Preguntas abiertas	89
5.3.1 Pregunta abierta 1	89
5.3.2 Pregunta abierta 2	93
5.4 Análisis de categorías (Estudiantes	97
5.4.1 Categoría: Propuesta educativa	97
5.4.2 Categoría: Metodología de Enseñanza	99
5.4.3 Pregunta abierta 1 (Estudiantes).....	101
5.4.4 Pregunta abierta 2 (Estudiantes).....	103
6. DISCUSIÓN	106
7. RESULTADOS	109
8 CONCLUSIONES	110
- 9. REFERENCIAS.....	112
- 10. Anexos	116
- IMAGENES.....	118
○	121
○	122

- Tabla de gráficas

Gráfica 1	81
Gráfica 2	82
Gráfica 3	82
Gráfica 4a- 4b	83-84
Gráfica 5	85
Gráfica 6	86
Gráfica 7	88
Gráfica 8	89
Gráfica 9	92
Gráfica 10	96
Gráfica 11	97
Gráfica 12	98
Gráfica 13	99
Gráfica 14	99
Gráfica 15	100
Gráfica 16	102
Gráfica 17	105

- Lista de ilustraciones

Ilustración 1 Modelos pedagógicos	24
Ilustración 2:Una aproximación al énfasis en educación artística	55
Ilustración 3: 1 Formulario digital Google.	74
Ilustración 4: Frecuencias de mención	92
Ilustración 5: Matriz de análisis	93
Ilustración 6: Número de frecuencias	95
Ilustración 7: Matriz de análisis	101
Ilustración 8: Matriz de análisis	103
Ilustración 9: Número de frecuencias	104

- Lista de anexos

Anexo 1: maqueta de prototipo	116
Anexo 2: Observación participante virtual(imágenes 1-16)	118
Anexo 3: Consentimiento y asentimiento	121
Anexo 4: Instrumentos de recopilación (imágenes)	122

- Resumen

El proyecto se estructura desde el uso de los lenguajes artísticos como centro de una propuesta educativa que vincula aspectos tecnológicos, artísticos y pedagógicos para apoyar la enseñanza-aprendizaje de Ciencias naturales y Ciencias sociales a través del uso de la plataforma interactiva Nearpod. El proyecto se plantea como objetivo general, diseñar una propuesta educativa desde los lenguajes artísticos que integre una plataforma digital para la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias naturales y Ciencias sociales en los ambientes virtuales escolares a través del (ABC) aprendizaje basado en creación con estudiantes del Grado Séptimo. El marco teórico está organizado por las categorías de Educación artística y sus lenguajes, ambientes escolares -ciudadanías creativas, estrategia educativa-aprendizaje basado en la creación, y realiza una compilación de autores que aportan al desarrollo temático de cada una de las categorías que fundamentan el proyecto.

La metodología propuesta es cualitativa, se fundamenta en el enfoque de investigación praxeológico aplicando las fases del Ver, el Juzgar, el Actuar, y la Devolución creativa en su elaboración. Dentro de las técnicas utilizadas se realiza la observación participante, y el cuestionario semiestructurado, para la recopilación de información. En la investigación participan profesores y estudiantes de grado 7 de educación secundaria. Como resultado se encuentran aspectos que favorecen el uso de didácticas contemporáneas en los procesos de enseñanza y aprendizaje, asimismo, la investigación arroja elementos que permiten reflexionar en torno a los beneficios que ofrecen los lenguajes artísticos como centro de una estrategia educativa al vincular tecnología, creación, expresión. Esta propuesta es relevante porque les permite a los profesores organizar sus lecciones de una manera interactiva y didáctica, así como a los estudiantes les brinda elementos que favorecen la autonomía del aprendizaje desde una mirada social representada en las ciudadanías creativas.

Palabras clave:

Ambientes escolares, Estrategia educativa, Lenguajes artísticos, Ciudadanías creativas, ABC.

- Abstract

The proposed methodology is qualitative, it is based on the praxeological research approach applying the Seeing, Judging, Acting, and Creative Return phases. Among the techniques used, participant observation and a semi-structured questionnaire are carried out to collect information. Teachers and students of seventh grade of secondary education participate in the research. As a result, aspects that favor the use of contemporary didactics in the teaching and learning processes are found, likewise, the research shows elements that allow us to consider the benefits offered by artistic languages as the center of an educational strategy by linking technology, creation, and expression. This proposal is relevant because it allows teachers to organize their lessons in an interactive and didactic way, as well as provides students with elements that favor their autonomous learning from a social perspective represented in creative citizenships.

The project is structured from the use of artistic languages as the center of an educational proposal that links technological, artistic and pedagogical aspects to support the teaching-learning of Natural Sciences and Social Sciences through the use of the interactive platform Nearpod. The project's general objective is to design an educational proposal from the artistic languages that incorporates a digital platform for the teaching-learning of Natural Sciences and Social Sciences in virtual school environments through (CBL) creation-based learning with seven grade students. The theoretical framework is organized by artistic education and its languages, school environments - creative citizenships, and educational strategy-learning based on creation categories, and contains a compilation of authors who contribute to the thematic development of each of the categories that ground the project.

Keywords:

School environments, Educational strategy, Artistic languages, Creative citizenships, CBL.

1 INTRODUCCIÓN

Este trabajo de investigación parte de las reflexiones en los contextos educativos donde las investigadoras han asumido una posición de observación de los eventos y acciones que se desarrollan en las instituciones frecuentemente desde el campo didáctico y pedagógico, con en el apoyo metodológico de los lenguajes artísticos para llevar a cabo dichos procesos. Como es costumbre en la escuela se hace uso de las imágenes, dibujos, carteleras, presentaciones en eventos culturales etc., por tal motivo se hace necesario fortalecer y plantear una estrategia que haga uso de los lenguajes artísticos como una posibilidad de enriquecer las propuestas didácticas y pedagógicas ya existentes, apoyadas desde herramientas tecnológicas, que permitan orientar a la comunidad educativa en su importancia y desarrollar de un pensamiento creativo y divergente en los estudiantes.

Por tal motivo, es necesario buscar alternativas dentro del sistema educativo para favorecer el aprendizaje de los estudiantes y también el desarrollo de estrategias de enseñanza para los profesores desde otras miradas, por eso esta investigación busca centrarse en los lenguajes artísticos como estrategia educativa para generar cambios en los ambientes escolares actuales.

En la actualidad debido a la situación de emergencia derivado de la pandemia, ha sido necesario utilizar, adecuar, aprender y profundizar sobre los recursos que brinda la tecnología en beneficio de los procesos de enseñanza-aprendizaje. De esta manera, es necesario considerar algunas variables que pueden incidir directamente en el problema de investigación. En primer lugar, es necesario establecer un estado de apropiación del uso de las tecnologías para la enseñanza por parte de los profesores, asimismo, se debe analizar la infraestructura de la institución con respecto a la conectividad y a los recursos, también es preciso instruir a los docentes sobre el dominio que ofrecen las plataformas y apps que se han venido implementando desde que inició la pandemia. En segundo lugar, se necesita realizar una revisión de literatura donde se abarca el problema a nivel internacional, nacional y local, buscando los principales aportes de estas investigaciones, libros y autores para que soporten la estructura del marco teórico planteado que se desarrollará sobre las categorías de los lenguajes artísticos, la estrategia educativa y los ambientes escolares.

Al realizar un análisis sobre los ambientes escolares actuales en las instituciones educativas públicas, se observa un interés gubernamental principalmente en infraestructura donde la inversión ha aumentado. Según el diario El Tiempo “Para el 2020 la inversión total en educación asciende a los 44,1 billones de pesos. Esto significa un crecimiento real del 11 % frente al 2018 que fue de 38,5 billones de pesos (09 de diciembre 2019)”. De acuerdo a lo anterior, con respecto a la inversión en educación en los últimos años se ha venido realizando un apoyo en la adecuación de colegios y escuelas públicas rurales y urbanas, principalmente en el diseño de mega estructuras que permitan mayor cobertura, pero no todas las instituciones cuentan con las mismas condiciones de conectividad, aspecto que limita también los procesos de enseñanza- aprendizaje actuales, asimismo, muchos estudiantes no cuentan con las condiciones socioeconómicas para acceder adecuadamente a internet.

De otra parte, según Bayona (2019) “en los últimos años el sector de educación ha mejorado, aunque no a la velocidad que queremos porque faltan unas reformas estructurales” (p.29). En concordancia con lo anterior, se puede decir que, si bien han mejorado en los últimos años factores como la cobertura, se observa un estancamiento en las políticas educativas, por ejemplo, la Ley General de Educación de la década de los noventa no ha tenido una evaluación pertinente y de cambio para las necesidades actuales de las instituciones educativas. Por lo tanto, el panorama educativo colombiano presenta unas brechas profundas en términos de conectividad, calidad y desarrollo en las regiones, por mencionar falta de infraestructura.

De esta manera, el concepto de innovación educativa en las instituciones, parece que estuviera centrada únicamente en el uso de dispositivos tecnológicos, pantallas y software, sin embargo, dista bastante del concepto de Innovación, según la Fundación Innovación Bankinter “son ideas originales que generan valor social o económico, de forma sostenible” este concepto aplicado a la educación implica una triada conformada por estudiantes, profesores y administrativos de la institución que se vinculan de forma inter dialógica para superar y avanzar en las metodologías de enseñanza y aprendizaje de acuerdo a cambios que permean la escuela.

Por lo tanto, trabajar en las reformas estructurales pasa por pensar también en estrategias educativas más creativas y dinámicas que permitan que los ambientes escolares favorezcan el aprendizaje de los estudiantes. Según Sático (2019). “el ciudadano creativo necesita desarrollar

sus habilidades perceptivas para lograr actuar en consecuencia con ellas” (p.88). De esta manera, es posible que a través de los lenguajes artísticos se establezcan como centro de la estrategia educativa para aportar al desarrollo de ciudadanías creativas, concepto abordado por Angélica Sático, donde establece la creatividad como una capacidad de todos los seres humanos para mejorar, incrementar y modificar las ideas. Por lo tanto, este proyecto de investigación considera necesario trabajar desde propuestas que permitan el desarrollo emocional, sensorial y cognitivo de forma que integren aspectos como la creatividad, la sensibilidad, la percepción y la expresión.

Pensar en el desarrollo de ciudadanías creativas implica un punto de partida fundamental desde las instituciones, según Sático (s.f) “los responsables de crear este ambiente creativo son los miembros de la comunidad educativa” (p.128). de acuerdo a lo anterior, existen corresponsabilidades entre directivos, padres de familia, docentes y estudiantes para establecer parámetros pedagógicos, administrativos y humanos que contribuyan a los cambios necesarios para mejorar los ambientes escolares. Por lo tanto, la generación de ciudadanías creativas pasa necesariamente por las estrategias y metodologías que permiten hacer de la creatividad, la creación dentro de los procesos expresivos, cognitivos y emocionales de los estudiantes.

Según Barco, (2008) “Un lenguaje artístico es aquél que utiliza un medio específico para expresar y representar ideas y sentimientos estéticos. Para la música el medio es el sonido, para la literatura es la palabra, artes plásticas la imagen, artes escénicas el gesto y la danza el movimiento” (P.75). De esta manera, el proyecto llamado *Art Centrum (AC)*, es una estrategia educativa que contribuye a los ambientes escolares y de aprendizaje para los estudiantes, también como herramienta de trabajo para los profesores en las Instituciones Educativas.

Adicionalmente, se espera aportar con una propuesta educativa innovadora a través de relaciones, acciones y estrategias que vinculen campos como la creatividad, la expresión y la sensibilidad con áreas del currículo como Ciencias naturales, y sociales. Por lo tanto, es una propuesta relacional e interdisciplinar, donde se busca tender puentes que agrupen las diferentes asignaturas del currículo con la finalidad de establecer proyectos de aprendizaje estructurados desde el aprendizaje basado en la creación. Para Caeiro (2017). “es una vivencia educativa, cognitiva, sensitiva y emotiva” (p.160)

Asimismo, una propuesta para los ambientes escolares desde la integración de diversos elementos metodológicos, tecnológicos y artísticos que estén orientados desde la vivencia hacia el proceso de enseñanza y aprendizaje. Según Caeiro (2017) “el aprendizaje basado en la creación supone una vivencia en la cual el discente se proyecta la acción creadora” (p.163), Se puede decir que la propuesta se centra en los estudiantes y su capacidad creadora para buscar soluciones o diversas alternativas para la apropiación del conocimiento que les permita ser agentes activos dentro de su proceso formativo. Donde se sabe el punto de partida, pero es una incertidumbre el punto de llegada.

Con esta propuesta se benefician a los estudiantes de los grados 7°, padres de familia y directivos de las instituciones educativas. En cuanto a la metodología se realizarán acciones pedagógicas, didácticas, tecnológicas y artísticas dentro de un esquema organizativo de fases y momentos que están orientados hacia el aprendizaje de los estudiantes por medio de la creación de estrategias interactivas (EI) de clase. Con respecto al diseño metodológico de la investigación se estructura desde la mirada cualitativa, para analizar el objeto de investigación, donde los actores aportan desarrollo de conocimiento desde un enfoque de investigación acción. El proyecto utilizará instrumentos de recopilación de información sobre la problemática, asimismo se realiza la elaboración de las actividades de las clases y diseña el prototipo para ser validado con profesores.

2 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Para iniciar la descripción del problema se enuncian algunas variables importantes a tener en cuenta para establecer las causas iniciales del objeto de investigación y su relación con las necesidades de la sociedad actual a partir de un análisis sobre los campos pedagógicos, curriculares y didácticos.

En la actualidad y debido también a la situación de pandemia que ha vivido el mundo, se visibilizan otros modelos como home school que se vienen desarrollando desde las posturas de pedagogías críticas. Según Zaldivar (2017) , “hacia 1971 se publica el texto La escuela ha muerto de Reimer, La sociedad desescolarizada de Illich y, unos años después, de Libertad y algo más

¿hacia la desescolarización de la sociedad? de Holt” (pág. 6), estos autores invitan a pensar el fracaso y los errores del modelo de escuela proveniente de la era industrial, centrada en los currículos repetitivos y a veces desactualizados centrados en conocimientos técnicos principalmente dejando por fuera los intereses de los estudiantes. Por lo tanto, establecen las bases de metodologías actuales como homeschooling, que se centran en la enseñanza en casa, donde la autonomía y la organización de los contenidos es diversa.

Según Troncoso (2010), el modelo educativo b-learning, “se centra en la combinación de estrategias pedagógicas, propias de los modelos presenciales y estrategias de los modelos formativos propios de e-learning. Esta última hace referencia a formas de aprendizaje y de enseñanza apoyadas únicamente por medios electrónicos” (Blumschein y Fischer, 2007, p.2).

Por ende, es importante una revisión de los modelos utilizados hasta el momento dentro de las instituciones educativas para vislumbrar algunos cambios dentro de los procesos pedagógicos y curriculares. El siguiente cuadro relaciona las principales características de los modelos utilizados a través del tiempo en los procesos de formación en las instituciones, en la tabla 1 es organizado con la información de Bañuelos, Sierra & Guzmán. (s.f)

Ilustración 1: Modelos pedagógicos

Modelo educativo	Características	Autores o teóricos
Modelo Tradicional	Según Breña “se identifica por ser academista, repetitivo, verbalista. Los estudiantes son básicamente receptores ya que predomina la pedagogía autoritaria dictatorial, es decir, sus clases bajo un régimen de disciplina. El maestro tiene como misión enseñar, fijar normas, vigilar, controlar, evaluar, señalar tareas y obligaciones de los alumnos”.	Platón, Sócrates y Aristóteles
Modelo de Pedagogía Activa o Reformista	Según Breña. (s.f) “Lo importante no es aprender, sino aprender a aprender. La educación es individualizada, el docente actúa como orientador y estimulador del Aprendizaje. La relación entre maestro-alumno y entre sus compañeros es dialógica”	Juan Jacobo Rosseau y John Dewey

Modelo de la pedagogía tecnicista o conductista:	Según Breña (s.f), “a este modelo también se le conoce como pedagogía por objetivos, y ésta nace como en la época de la producción industrial”	Skinner y Watson
Modelo de Pedagogía Personalizada	Según Breña (s.f), “busca mejorar el desarrollo de habilidades y estrategias de trabajo intelectual y criterios de selección. Es decir, relacionar y jerarquizar los conocimientos, desarrollar las habilidades y destrezas para adquirir, utilizar, aplicar y producir ideas nuevas continuamente”.	Karl Rogers y García Hoz
Modelo Constructivista	Según Breña (s.f), “Este modelo tiene un enfoque psicológico que plantea que el eje central del aprendizaje humano es la construcción de los conocimientos por él mismo. El aprendizaje constituye una actividad procesadora y organizadora compleja en el que el alumno elabora sus nuevos conocimientos a partir de revisiones, transformaciones y reestructuraciones de los anteriores conocimientos aprendidos”.	Piaget, Ausubel y Vygotsky

Fuente: Elaboración propia¹

En la recopilación anterior, se observa que han existido históricamente diversas interpretaciones sobre la finalidad y los modelos de educación, si bien es cierto han sido importantes en su momento, el proyecto considera que en la actualidad es necesario abordar el problema didáctico y pedagógico desde nuevas miradas con el fin de vislumbrar un cambio, donde los lenguajes artísticos, el aprendizaje basado en la creación, pueden aportar otras estrategias que favorezcan la enseñanza y el aprendizaje para los estudiantes.

Finalmente, el problema de investigación se centra en contribuir al desarrollo de estrategias pedagógicas desde la educación artística y sus lenguajes; está es la construcción de una propuesta educativa que favorezca los ambientes escolares con el uso del aprendizaje basado en la creación

¹ Información tomada de Bañuelos, L.B., Sierra, j., y Guzmán, M.V.(s.f)Recorrido histórico de los modelos educativos, artículo. Universidad Metropolitana de Monterrey. Congreso internacional de investigación en ciencias administrativas

desde los lenguajes artísticos donde se vinculan recursos tecnológicos y digitales para la enseñanza. La propuesta está diseñada a partir de la elaboración de clases interactivas para estudiantes del grado 7 en Ciencias naturales y Ciencias sociales donde a través de una plataforma se estructuran niveles de avances, llamados mundos AZ (aprendizaje) relacionados con elementos de los lenguajes artísticos como una alternativa educativa en tiempos de pandemia, pero también como una opción de aprendizaje para los profesores.

2.1 Hipótesis de investigación

El proyecto plantea como hipótesis inicial: los lenguajes artísticos pueden servir como centro de la estrategia educativa para favorecer el aprendizaje de los estudiantes y la enseñanza en los profesores por medio de recursos tecnológicos, pedagógicos y didácticos.

2.2 Pregunta de investigación

Durante el recorrido realizado en torno a la problemática de investigación, se observa un panorama de cambio debido al surgimiento de nuevas necesidades en los procesos educativos que han tenido que ser afrontados por profesores y estudiantes a nivel mundial por la situación de salud pública en la actualidad. Aunque se han vislumbrado muchas falencias y también desigualdades, esta propuesta gira en torno a aportar un poco a este nuevo cambio en el paradigma educativo tradicional, por lo tanto, se plantea la siguiente pregunta para abordar el problema desde el Proyecto Art Centrum: ¿De qué manera los lenguajes artísticos como estrategia educativa favorecen la enseñanza-aprendizaje de Ciencias naturales y Ciencias sociales, a través del (ABC) aprendizaje basado en creación con estudiantes del Grado Séptimo en los ambientes escolares actuales?

2.3 Objetivos

2.3.1 Objetivo General

Diseñar una propuesta educativa desde los lenguajes artísticos que integre una plataforma digital para la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias naturales y Ciencias sociales en los ambientes escolares a través del (ABC) aprendizaje basado en creación con estudiantes del Grado Séptimo.

2.3.2 Objetivos específicos

- Proponer acciones artísticas desde el gesto, las artes visuales y plásticas para contribuir a la apropiación del concepto de ciudadanía creativa en las estrategias de enseñanza-aprendizaje.
- Utilizar el aprendizaje basado en la creación y los lenguajes artísticos como metodología para favorecer el aprendizaje de las Ciencias sociales y Ciencias naturales en los estudiantes del grado séptimo.
- Desarrollar una propuesta artística, tecnológica e interdisciplinar que aporte a los aprendizajes en los ambientes virtuales escolares de las Ciencias naturales y Ciencias sociales por medio de la creación de estrategias interactivas.

2.2 Justificación

Para iniciar, el proyecto busca establecer la educación artística como eje fundamental de la estrategia educativa. Según lo planteaba Read en su libro (1973) *Educación por el Arte*, se puede considerar el Arte como base fundamental de la educación, al alinear elementos teóricos que tocan los modos de expresión literaria y poética como parte importante del desarrollo integral. Por tanto, para la propuesta de intervención es prioritario realizar acciones pedagógicas que permitan centrar la estrategia educativa desde campos del conocimiento relacionados e interconectados en la Educación artística. De esta manera, se proyecta el uso de metodologías, estrategias y recursos dentro de los aportes de las pedagógicas disruptivas con la metodología ABC aprendizaje basado en la creación.

Según Caeiro (2018) “Podemos definir el Aprendizaje Basado en la Creación como una vivencia educativa, cognitiva, sensitiva y emotiva cuyo propósito puede ser construir un objeto, generar un producto o dar forma física a una idea o a un sentimiento por medio de lenguajes, materiales, herramientas y recursos diversos pasando por acciones y fases que le dan sentido,

donde el crear adquiere protagonismo y cuyo desencadenante de todo ese aprendizaje (en el caso del arte) es el deseo. Este tipo de acción educativa, como veremos, supone la organización de la vida misma del alumno en una forma visible que nos transmite a la comunidad algo que es al mismo tiempo cultural, personal y contemporáneo” (p.160).

Para continuar, es necesaria una reflexión sobre el papel de la escuela en el desarrollo de las ciudadanías creativas (Sátiro, 2015) como elemento importante en la transformación social desde una postura más esperanzadora. Por tanto, es necesaria una mejor comprensión del concepto globalidad ya que no centra solo en el campo económico sino da una consideración importante al hecho de mirarla a profundidad desde el impacto social y los seres humanos, es decir, la globalidad también trae otro tipo de riquezas (Giddens, 2000), lo que implica que ya no se considere al mundo desconectado desde lo local hacia lo global, en términos de (Robertson, 1992) glocalidad, en este sentido la Escuela cumple una función muy importante ya que prepara las generaciones en todo momento, por tanto, cada abordaje con respecto a los temas que influyen en la sociedad pasan por ser estudiados en las instituciones.

Es por esto que la educación artística y sus lenguajes, permite la apropiación de diversas posturas que favorecen el entender del sujeto contemporáneo como centro del desarrollo social, cuando aporta en la generación de las condiciones para construir ciudadanías creativas, expresivas y divergentes. Una manera es a través del uso de los elementos constitutivos de la expresión artística como la pintura, la danza, el teatro, la música, la escritura, la creación, la creatividad etc. Por lo tanto, establecer los lenguajes artísticos como mediación pedagógica es una apuesta a las necesidades de la *Educación de calidad* (Objetivos de desarrollo sostenible, 2015) postuladas por 200 países a nivel mundial.

De esta manera, las didácticas y metodologías desde la educación artística son apropiadas para la enseñanza de competencias (Tobón,2006) el desarrollo del pensamiento crítico (Paul y Elder, 2005) y reflexivo (Villa & Poblete, 2008), el trabajo colaborativo (Lucero, 2003), ya que permitan la integración al proceso de aprendizaje de los estudiantes desde el currículo escolar, según Díez del Corral (2005). “La cultura como variable, se incorpora a la cuestión de la

significación. Efectivamente, la indefinición preliminar de lo estético propicia interacción constante entre el arte y todos los demás sistemas culturales” (p, 470).

Otro aspecto importante que favorece el proyecto es la vinculación del concepto de ciudadano dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje, debido a que el centro fundamental de la propuesta es el estudiante y sus potencialidades, de ahí el reto de orientarlo a integrar y relacionar los lenguajes artísticos con las Ciencias naturales y la Ciencias sociales para su aprendizaje. Por esto es fundamental desarrollar la propuesta con los elementos culturales que poseen los estudiantes y profesores desde un currículo contextualizado de acuerdo a las necesidades de las comunidades.

Asimismo, el proyecto busca generar un impacto positivo desde lo social, al desarrollar una propuesta que favorezca la educación de calidad en la Institución Educativa, por medio de elementos prácticos, reflexivos, equitativos e inclusivos desde los lenguajes artísticos que favorecen la expresión, el aprendizaje, la percepción, la creación en los estudiantes. Por tanto, este proyecto espera beneficiar a estudiantes del grado 7° y profesores, quienes participarán de las acciones pedagógicas, artísticas y tecnológicas de la propuesta en las clases de Ciencias naturales, y Ciencias sociales organizadas. Debido a la situación que se ha enfrentado en las instituciones por la pandemia, como se enunció anteriormente, la propuesta ha tenido variaciones en su aplicación, ya que inicialmente fue concebida para un trabajo presencial, por lo tanto, se han realizado cambios como el desarrollo de las clases a una forma interactiva con el uso de algunas plataformas como lo son nearpod y genially. De esta manera, solo se ha proyectado el pilotaje con profesores y algunos estudiantes para mirar la acogida del proyecto y posiblemente una posterior aplicación.

De acuerdo con lo expuesto, es importante buscar dar una solución posible al problema de investigación que busca aportar en propuestas didácticas innovadoras y enfoques educativos que se estructuren sobre aspectos como la creatividad, la expresión, la sensibilidad en los ambientes escolares actuales. Esto significa ir dando pasos para el cambio del paradigma educativo tradicional soportado en la organización curricular que aún utiliza variables como espacio, tiempo, tema, estructura rígida y que no permite abordar los nuevos retos de la educación y necesidades sociales actuales.

Por esto, se considera que la propuesta Proyecto Art Centrum: Los lenguajes artísticos como una estrategia educativa para la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias naturales y las Ciencias sociales a través del (ABC) aprendizaje basado en creación con estudiantes del Grado Séptimo en los ambientes escolares actuales, es una oportunidad de innovación social en educación para la institución ya que toma como eje central la educación artística para estructurar las acciones pedagógicas y metodológicas desde abordajes actuales que interrelacionan el arte, la ciencia y la tecnología para apoyar los procesos de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.

2.5 Revisión de la Literatura

Para iniciar esta revisión de textos se encuentra organizados por antecedentes locales, nacionales e internacionales, que han servido como base de análisis sobre el objeto de estudio y sus problemáticas. Asimismo, se relacionan algunas investigaciones que sirven como aportes y soporte para el proyecto de investigación Art Centrum.

2.5.1 Antecedentes Locales

La primera investigación en referencia lleva como título: ‘Propuesta didáctica en educación artística como estrategia de enseñanza y aprendizaje transdisciplinar para fortalecer la comprensión en las ciencias sociales de los estudiantes del grado séptimo de la asociación alianza educativa colegio Argelia por medio del dibujo artístico, la pintura y el teatro pedagógico’. Los autores Guerrero Charry, D., Benavides Carrillo, K. y Lavado Sánchez, A. (2018). Enuncian en la descripción del problema la falta de propuestas didácticas artísticas transdisciplinares que complementen y fortalezcan la enseñanza y el aprendizaje para la comprensión en las ciencias sociales y que asimismo puedan ser aplicadas en otras áreas del currículo escolar, por otra parte, analizan la intermitencia de la educación artística en el proceso de enseñanza y aprendizaje transdisciplinar, desarticulada con las demás asignaturas se desconoce las aptitudes que ayuda a desarrollar, tales como: El desarrollo del lenguaje corporal a través del teatro pedagógico, la estética que ofrece la pintura y la creatividad que genera el dibujo artístico, ya que estos tres factores son relevantes a la hora de explorar y fortalecer nuevos conocimientos. Y desde el ámbito

social, que son pocas las instituciones educativas que relacionan las disciplinas artísticas con los procesos cognitivos de los estudiantes, desvalorizando y sistematizando la información a la que se accede a partir de la experiencia.

La pregunta de investigación que orientó el estudio fue ¿De qué manera una propuesta didáctica en educación artística como estrategia de enseñanza y aprendizaje transdisciplinar puede fortalecer la comprensión en las Ciencias Sociales del grado séptimo del colegio Argelia por medio del dibujo artístico, la pintura y el teatro pedagógico? Y los objetivos planteados fueron: General: Diseñar una propuesta didáctica de Educación Artística como estrategia de enseñanza y aprendizaje transdisciplinar para fortalecer la comprensión en las ciencias sociales de los estudiantes del grado séptimo del Asociación Alianza Educativa Colegio Argelia, utilizando como herramienta artística la pintura, el dibujo artístico y el teatro pedagógico.

Se encontraron los siguientes objetivos específicos: “Construir una propuesta didáctica con base a las estrategias pedagógicas de la educación artística, como herramienta para fortalecer la enseñanza integradora y así mismo la comprensión del aprendizaje reflexivo-activo en el espacio académico de las Ciencias Sociales. Reconsiderar la contribución de los lenguajes artísticos como instrumento principal para la enseñanza y el aprendizaje, por medio de la creatividad, la expresión artística y corporal dentro de las ciencias sociales. Reconocer los aportes que la transdisciplinariedad permite a través de la construcción de clases y la recolección de datos que se realizará durante cada encuentro, para el apoyo y la ponderación del proceso cognitivo que se lleva a cabo en la institución educativa.” (2018, p. 20)

Las categorías teóricas utilizadas fueron enmarcadas bajo los elementos conceptuales de la enseñanza, tipos y teorías del aprendizaje, la educación artística, el aprendizaje transdisciplinar brindando un contexto desde el relacionamiento, la identidad humana, la transformación y la multidimensionalidad.

El diseño metodológico que permitió dar respuesta a la problemática planteada se enmarcó dentro de una investigación exploratoria de tipo descriptiva con un enfoque de análisis crítico social con un método etnográfico. Aprendizart, hizo uso de las entrevistas, encuestas, registros

fotográficos y diarios de campo para analizar diferentes componentes pedagógicos.

Los principales resultados de la investigación fueron basados en las 3 categorías del proyecto: “Propuesta didáctica, educación artística y transdisciplinariedad” (p.59), asimismo se analizó teniendo en cuenta los datos recolectados de los estudiantes, padres y la docente. Se resalta la forma de aprendizaje desde la transdisciplinariedad de los saberes artísticos en las ciencias sociales, la innovación de temas mediante la educación artística, estrategias que, a partir de la pintura y el dibujo como factor estimulante de la creatividad, y el teatro pedagógico por la expresión corporal, gestual y sonora, fomentaron en las clases un aprendizaje activo y reflexivo creando la participación grupal de los estudiantes.

“Se comprobó asertivamente que la transdisciplinariedad desde la educación artística puede abarcar el saber de las ciencias sociales siendo factor de fortalecimiento en el aprendizaje y la enseñanza mediante estrategias didácticas que incorporen el dibujo, la pintura y el teatro pedagógico, dicha afirmación se basó gracias a los comentarios de los estudiantes que rectificaron la necesidad de incrementar y asociar saberes artísticos en las clases. Se realizaron estrategias de aprendizaje las cuales integraron la pintura y el dibujo como componentes relevantes en la implementación de saberes visuales, que conllevan a la expresión y creatividad manual como agentes que influyen en el aprendizaje significativo ya que incrementa el entendimiento en los estudiantes, así mismo el teatro se incorporó desde la experiencia del saber mediante el cuerpo y los sonidos” (p.73).

Finalmente se puede mencionar que el aporte de esta investigación al estudio actual, está dado desde la mirada amplia que se tiene de los lenguajes artísticos, la incorporación de estrategias basadas en estos recursos pedagógicos y el impacto que trae consigo para toda la comunidad académica a modo de que pueda ser transversalizado a las diferentes áreas del currículo, lo cual se alinea perfectamente a los objetivos descritos que persiguen ese mismo fin.

Un segundo estudio que se considera es, Ambientes desde el Arte como experiencias constructoras de Aprendizaje, los autores González Vargas, A., Urrego Heredia, D. y Pineda Torres, D. (2016). Esta investigación se plantea la pregunta se planteó la siguiente pregunta:

¿Cómo generar nuevos ambientes de aprendizaje desde la expresión plástica, visual y musical que capten la atención, interés e incentiven la motivación de los estudiantes? (2016, p.11). Para la descripción del problema establecen elementos relacionados con la monotonía y la falta de participación dentro del aula. Al existir estos factores se disminuye el desempeño de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

Propuesta inicialmente parte, de cambiar el concepto de ambiente estático de aprendizaje por un ambiente que permita la interacción y la actividad de los estudiantes con el fin de alejarlos del aburrimiento en el aula. La pregunta investigación planteada fue ¿cómo generar nuevos ambientes de aprendizajes desde la expresión plástica visual y musical que capten la atención interés e incentiven la motivación de los estudiantes? Y como objetivo general “generar ambientes el través del arte que promuevan el interés e incentiva en la motivación por el aprendizaje de las estudiantes del grado cuarto del Colegio Nuestra Señora del Pilar Sur (p.11)

Como análisis previo del problema de investigación se encontró la necesidad de renovar las prácticas tradicionales docentes, por medio de las expresiones artísticas: música, artes plásticas y artes visuales, ya que permiten generar cambios en los ambientes escolares de aprendizaje para aprender como una experiencia vivencial.

Las categorías teóricas descritas en el estudio son cinco: 1) ambiente de aprendizaje, 2) la plástica un mundo de materiales para el disfrute estético, 3) la expresión de las artes plásticas mucho más que simple exteriorización, 4) El lenguaje de las artes plásticas entendido como un proceso de acción- reflexión, Artes visuales: potencial, ambiente y creatividad escolar, 5)Ambientes de aprendizaje en la música.

La metodología utilizada es cualitativa realizada a través de investigación acción participativa, con enfoque cualitativo, la muestra para el estudio la constituyeron 513 estudiantes del género femenino. Los resultados obtenidos como sobresalientes están los siguientes, el aula puede obtener una nueva significación que excede al uso del espacio habitual y organizativo de clase, es una nueva disposición de organización que permite el aprendizaje activo. De otra parte, se resalta la importancia de la motivación en la apropiación de aprendizaje para los estudiantes y la mejora en las relaciones con los profesores basado en la confianza. Se observó, de igual forma,

que es necesario que se mejoren las estrategias de enseñanza para favorecer la comprensión y el desarrollo de habilidades y competencias en los estudiantes.

De otra parte, los resultados arrojan una reflexión sobre la importancia de los estilos de aprendizaje de los estudiantes, por lo tanto, es una necesidad de los profesores utilizar diversos medios para la enseñanza con elementos visuales, kinestésicos, o auditivos con el fin de mantener la motivación en los estudiantes. Según los investigadores, la propuesta permite que se generen diálogos interdisciplinarios entre los lenguajes artísticos y otros campos del saber.

Por su parte, en la investigación titulada: Las Expresiones Artísticas en el Fortalecimiento de la Convivencia Escolar, desarrollada por los autores Moreno Valencia, T., Rada Barona, M. y Tamayo Jiménez., MC. (2016). Plantea como pregunta inicial ¿Cómo las expresiones artísticas fortalecen la convivencia escolar de los niños y jóvenes de sexto a once grados, en la Institución Educativa General Alfredo Vásquez Cobo, sede central, jornada mañana? Y su objetivo general fue “establecer la incidencia de las expresiones artísticas en el fortalecimiento de la convivencia escolar de los niños y jóvenes de sexto a once grados, en la Institución Educativa General Alfredo Vásquez Cobo, sede central, jornada mañana” (p.12)

Inicia la descripción del problema centrada en convivencia escolar, y las repuestas que puede brindar la institución ante diferentes situaciones que se presentan en la escuela. Al generar posibilidades que permitan la construcción de acciones motivadoras y que permitan el desarrollo de las capacidades habilidades y desempeños en distintos campos del saber.

Como categorías que se desarrollaron en el proyecto se encuentran el abordaje del constructivismo y el aprendizaje significativo, también, pedagogía de la creatividad, lúdica y desarrollo humano como elementos para fundamentar el desarrollo de la propuesta de intervención de la convivencia escolar.

Se propuso, que a partir de las expresiones artísticas y sus diversos instrumentos se pueda intervenir como una opción para atender conflictos generados a partir de la marginalidad en las diversas comunidades, este abordaje se plantea como estrategia dentro de las instituciones.

Con respecto a la metodología, la investigación se realizó desde un abordaje descriptivo e interpretativo, de corte cualitativo. Para el universo de la investigación se trabajó con un número de 400 estudiantes, jornada de la mañana de la Institución Educativa General Alfredo Vásquez Cobo. Como población objetiva se estableció con 320 estudiantes que reconocen el proceso de implementación de las expresiones artísticas en la Institución en los grados séptimos a undécimo, tomando como muestra representativa el 10% de ellos.

Como hallazgos en los resultados se destacan, que la transversalización permite una mejor integración del currículo desde la educación artística. De igual forma la propuesta favoreció la creación en los estudiantes por medio de la exploración y experimentación desde lo sensible y estético, asimismo, se fortalece el trabajo colaborativo. Otro aspecto importante, fue la experiencia de impacto en los estudiantes al permitir que el espacio escolar favorezca la resolución de conflictos o situaciones de manera favorable entre los estudiantes por medio del movimiento corporal, la expresión, la danza y la música.

Como aporte para Art Centrum se focaliza en la posibilidad que ofrecen los lenguajes artísticos para el abordaje de cualquier temática dentro de la escuela, ya que brinda elementos que permiten la interacción y la creatividad en la resolución de cualquier tipo de problemas.

Otro estudio recopilado corresponde al denominado: Educación artística plástica-visual en contextos digitales: usos y apropiaciones de los jóvenes de la plataforma YouTube. Sánchez Beltrán, Z (2019). Cuyo objetivo central es “la comprensión de las relaciones entre la educación artística plástica-visual y la cultura digital, a partir de los usos y apropiaciones que hacen los jóvenes de grado once del colegio José María Córdoba de los Repertorios Tecnológicos Contemporáneos (RTC), de la plataforma YouTube y sus efectos en los procesos de enseñanza-aprendizaje del saber artístico” (p.126)

Este proyecto se centra en la educación artística plástica (visual) en un entorno digital. Realiza un análisis, entre aspectos conceptuales y de forma, es perspectiva de una disminución en las destrezas artísticas y expresivas. El proyecto está integrado a la reflexión en el ámbito del uso de la imagen en occidente. Esta investigación tiene una vinculación importante en el campo de Repertorios Tecnológicos Contemporáneos (RTC). Desde esta mirada, se realiza una mirada

crítica al papel de la educación artística visual (EAPV) en la escuela, con el fin de establecer una mirada a las prácticas de enseñanza-aprendizaje a través de la mediación tecnológica.

De otra parte, se analiza el contexto a través de las normas educativas y demuestran un hallazgo sobre la baja importancia que se brinda en la institución:

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. (Sánchez, 2019, p.19)

De esta manera, se percibe que dentro la institución que existe un desconocimiento sobre la estructura que contiene la educación artística y la importancia conceptual que posee para la enseñanza de su propio saber. Para esta investigación se desarrollaron tres categorías: “1). Educación artística plástica-visual como campo emergente y su enseñanza, 2). Cultura visual, 3). Cultura digital, y 4). Jóvenes” (2019, p.80).

En este análisis según el autor, se observa que la cultura visual requiere ser vista a través de la significación, las prácticas y las relaciones de poder, ya que genera un impacto en las formas de ver, observar, pensar, imaginar, entre otras, y esto a su vez produce desde la cultura visual representaciones que generan discursos sociales. Por esto es importante, el trabajo de aula consciente sobre este uso de la cultura visual, debe realizar modificación y sobretodo explicaciones del impacto de la imagen en el aprendizaje de los estudiantes

Con respecto a la metodología, se presenta como una investigación de tipo cualitativo desde un abordaje hermenéutico desde la fenomenología.

Los principales resultados encontrados, se percibe la importancia de las prácticas escolares

bien orientadas por profesionales del campo. Igualmente, la importancia y vinculación de herramientas digitales para el aprendizaje de los estudiantes y la motivación para realizar sus indagaciones. Se observó la importancia de la plataforma YouTube como recurso de aprendizaje ya que puede suplir con solvencia la falta de libros, asimismo permite la observación de diversos lugares con una calidad buena en el análisis de las obras de arte e imágenes.

También el proyecto, muestra las ventajas de YouTube con respecto a la mejora en la atención de forma visual y auditiva, y esto a su vez les permite tomar sus apuntes respectivos y no limitarse a copiar cuando son textos de internet. Esto en gran medida por el volumen de información y explicaciones sobre cualquier tema en particular.

Según la autora se percibe en los resultados una favorabilidad en los jóvenes por los recursos audio visuales sobre los escritos principalmente. Este proyecto se desarrolló sobre narrativa visual en diversos campos como la cultura, el interés personal por medio de la EAPV, v donde los estudiantes generaron procesos de creación y expresión como críticas a sus realidades de contexto desde elementos bidimensionales ,tridimensionales, multimodales, así como del uso de iconos de campo visual.

El aporte que este estudio realiza a la investigación Art Centrum se puede sintetizar en lo siguiente: el uso de las imágenes y sus interpretaciones desde el campo digital y físico deben ser orientadas con elementos y recurso de profesionales en el campo artístico con el fin de brindar los elementos necesarios de comprensión sobre la practica artísticas en el aula.

2.5.2 Nacionales

Al continuar con la revisión literaria se encuentra la investigación los lenguajes artísticos y su incidencia en el desarrollo integral de los niños de grado preescolar del colegio San José de Barranquilla. La autora Bermúdez Lindado, O (2021) formula la siguiente pregunta de investigación “¿Qué le aportan los lenguajes artísticos al desarrollo integral de los niños y niñas de preescolar del Colegio San José de Barranquilla? Y como objetivo general: Establecer el aporte

de los lenguajes artísticos al desarrollo integral de los estudiantes de grado preescolar y su incidencia en la elección de alternativas pedagógicas para la propuesta educativa actual del Colegio San José de Barranquilla,” (p.26)

En el desarrollo de la problemática realiza un abordaje sobre el panorama de la educación versus el sistema de educación nacional y su visión con respecto a la educación artística y los lenguajes artísticos como parte del desarrollo integral y el aprendizaje. Una crítica que se encuentra es que las instituciones educativas centran su atención principalmente en las pruebas de estado dando solo importancia a la matemática y lectura principalmente dejando de lado la educación artística y otras que no consideran importantes para tal fin.

El marco teórico se centra principalmente en el desarrollo integral, los lenguajes artísticos y las ventajas de la interdisciplinariedad. Y realizan un abordaje desde autores como Piaget y Vigotsky, para explicar los sistemas en los que se encuentra inmerso el niño y cuáles pueden ser sus posibles afectaciones. Retoma de igual modo las dimensiones del desarrollo propuestos por el Ministerio de Educación Nacional en Colombia (MEN).

Frente a los lenguajes artísticos, en el marco de la investigación se tienen en cuenta el uso de conceptos como expresión, corporal, la integración de lo visual y auditivo, así como los lenguajes plásticos y el uso del cuerpo para el aprendizaje. Estos elementos son desarrollados por la pedagogía Waldorf con el fin de establecer conexiones e interacciones en las diferentes áreas del currículo con la educación artística.

Para la metodología se determinó que fuera de diseño cualitativo, tipo descriptivo e interpretativo, soportado en la fenomenología con el fin de realizar una comprensión de la educación infantil como fenómeno. Para la muestra se optó por una población de estudiantes de grado preescolar. En el proceso de investigación se tuvo en cuenta, describir la incidencia de los lenguajes artísticos en el desarrollo infantil, desde la metodología de observación sistemática para obtener información para establecer estrategias de mejoramiento en los procesos.

A partir de lo anterior se obtuvieron resultados como: la obtención de diversas capacidades

y habilidades en los estudiantes a través de las estrategias desarrolladas por los docentes. Asimismo, las estrategias didácticas permitieron romper el esquema de monotonía dentro del aula. También se evidencia que los lenguajes artísticos permiten mejor apropiación en los aprendizajes en los niños y niñas.

Por último, los aportes de esta investigación a Art Centrum son el entendimiento del porque los lenguajes artísticos, como estrategia educativa, favorecen los ambientes escolares, si bien se retoma población infantil, muestra la importancia de trabajar a la luz de esta propuesta desde esos niveles iniciales, lo cual podría ampliar el alcance del estudio en una segunda fase, es decir, no centrarse únicamente en los niveles de bachillerato, sino que sea transversal a los diferentes ciclos escolares.

De otra parte, la investigación titulada: Ambientes enriquecidos para la primera infancia. Sistematización de una experiencia pedagógica propuesta por la investigadora Luz Angely Herrera (2019), se enfocó en los lineamientos técnicos de la Secretaria distrital de integración social SDIS,

Este desarrolla en torno a la pregunta: “¿cómo la sistematización de la experiencia pedagógica ambientes enriquecidos para la primera infancia de la Secretaría Distrital de Integración Social (SDIS) permitirá identificar la transformación de las prácticas pedagógicas de las maestras del jardín infantil La Manuelita de la localidad de Suba y cómo esto ha aportado a la creación de nuevas experiencias significativas para los niños y niñas? (p.10) y estableció como objetivo general “Sistematizar la experiencia pedagógica, “Ambientes Enriquecidos para la Primera Infancia de la Secretaría Distrital de Integración Social (SDIS), para identificar cómo a través de lo propuesto por el Equipo de Ambientes Enriquecidos se han transformado las prácticas pedagógicas de las docentes del jardín infantil La Manuelita de la localidad de Suba, y cómo esto ha aportado al surgimiento de experiencias significativas para los niños y niñas” (p.11).

Para la comprensión teórica, se centra en los ambientes enriquecidos para la primera infancia, y de su impacto en experiencias significativas que favorecen el desarrollo de la primera infancia. El abordaje de este estudio fue cualitativo de tipo descriptivo. Algunos hallazgos encontrados fueron lo encaminados hacia las transformaciones de las prácticas pedagógicas de las maestras del jardín infantil, la Manuelita donde los ambientes enriquecidos permitieron mejorar

las prácticas con los niños y niñas con el fin de obtener un mejor desarrollo en ellos.

El aporte fundamental que realiza al ejercicio de investigación es la concepción de los ambientes enriquecidos como práctica cotidiana en el quehacer docente, dotados de experiencias centradas en el hacer y en el aprender haciendo, como premisa que puede incluirse dentro de las categorías de análisis del estudio y que proyecten el alcance de los objetivos propuestos en fases posteriores.

Otro estudio llevado a cabo en la Universidad de Antioquia, denominado: Los lenguajes artísticos como mediadores culturales en las prácticas de lectura y escritura por los autores Torres Vélez, C., Caro Quistial, E., Paniagua Giraldo, E. (2015) propusieron analizar los elementos artísticos en el lenguaje como parte del desarrollo del individuo, las habilidades comunicativas y expresivas, entendidas desde la perspectiva histórica, estética y antropológica de la cultura. Puntualmente enfocado en estudiantes de sexto, octavo y noveno a partir de un proceso de observación y realizando a la par un rastreo del currículo e identificando las razones por las cuales no se han contemplado los lenguajes artísticos como parte de la formación en el área de lengua considerando otras formas de comunicación y de significación.

La pregunta orientadora fue ¿De qué manera los lenguajes artísticos como mediadores culturales aportan a la formación de las prácticas de lectura y escritura y al reconocimiento del lenguaje como manifestación estética y cultural? (p.15) En ese sentido, los objetivos propuestos fueron: transformar las prácticas de lectura y escritura a partir de la mediación cultural de los lenguajes artísticos, de modo que aporten a los ámbitos pedagógico, didáctico y curricular en la asignatura taller de lengua de la institución Educativa Fe y Alegría Nueva Generación, (p.17) a través de la identificación de las implicaciones y la construcción de un proyecto de aula.

Lo anterior fue dirimido a partir de los constructos teóricos basados en la mediación cultural de los lenguajes artísticos, la experiencia estética, la lectura y la escritura como prácticas socioculturales y su relación intrincada con la dimensión verbal del lenguaje.

El diseño metodológico que orientó la investigación fue de corte cualitativo específicamente del enfoque de investigación acción en el aula donde el maestro participa como investigador y los estudiantes como la manifestación concreta de la realidad objeto a investigar,

se acompañó el enfoque metodológico con una observación participante y no participante con registros a través de diarios de campo y determinando ciertas categorías que permitieron articular el ejercicio de investigación.

En torno a las conclusiones más relevantes y que en cierto modo aportan al ejercicio de la presente investigación se encuentra que: la experiencia estética es el resultado significativo del concepto articulador de los procesos de aprendizaje del estudiante contribuyendo así a la formación de habilidades lingüísticas necesarias no solo para efectos académicos sino para procesos formativos posteriores.

Contemplar un enfoque teórico de la lectura y de la escritura como práctica sociocultural permitió fomentar que estos procesos fueran el pretexto para que los estudiantes se reconocieran a sí mismos e interpretaran el mundo circundante, asimismo se logró identificar que con el desarrollo del estudio se ampliaron las habilidades de pensamiento como la argumentación y el desarrollo de la creatividad. De otro lado, los autores mencionan que la música fue el lenguaje artístico con el que los estudiantes presentaron mayores encuentros y diálogos, lo anterior obedeció a que esta genera un puente entre el sentir del estudiante y su interrelación con la cultura y de este modo puedan apropiarse y leer sus significados y símbolos estimulando la imaginación.

De forma precisa lo anteriormente expuesto aporta al estudio actual varios elementos de congruencia como lo son: el ciclo escolar en el que se llevó a cabo la investigación, la variedad de lenguajes artísticos contemplados y la inmersión de dichos lenguajes en el ambiente académico basados en la cultura sus interpretaciones y las relaciones que intrínsecamente aportan al desarrollo del lenguaje y del aprendizaje en general.

También, se encontró un reporte de la investigación titulada: La plataforma Moodle como herramienta para el aprendizaje de la biología en alumnas de secundaria (2013) Benavides Moreno, L., El objetivo general buscó identificar cómo las plataformas virtuales son una herramienta para el aprendizaje de la biología en estudiantes de secundaria. La investigación se realizó bajo el enfoque cualitativo – cuantitativo (mixto), con análisis de grupo control y grupo experimental.

La pregunta fue la siguiente: ¿Cómo utiliza el docente la plataforma Moodle como herramienta para que las alumnas aprendan significativamente los contenidos de biología en alumnas de noveno grado de Educación Secundaria? En este sentido giraron los objetivos específicos, que se centraron en la identificación del uso de las actividades y recursos virtuales, así como los modelos de aprendizaje que se trabajaban con mayor incidencia en esos entornos virtuales.

Dentro de los resultados más importantes se destaca el hecho de que se favorece la construcción del conocimiento científico y el uso y manejo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación como una herramienta de apoyo a la modalidad escolarizada (clase presencial), además permiten el desarrollo de ambientes de aprendizaje innovadores que motivan a los estudiantes. Y además resalta como la plataforma es una herramienta con muchas potencialidades tanto a nivel conceptual, actitudinal y procedimental, elementos fundamentales en el desarrollo del aprendizaje con la autonomía y la autogestión como pilar fundamental en escenarios virtuales. Esta investigación concluyó que las plataformas virtuales de aprendizaje favorecen el aprendizaje de la Biología, permite el uso y la apropiación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como una herramienta de apoyo tanto en la modalidad escolarizada (clase presencial), como en el aprendizaje virtual.

El aporte que esta investigación para el proyecto Art Centrum, se ubica en la utilización de tecnologías con fines educativos para potenciar las diferentes formas de expresión y aprendizaje en los estudiantes, ya que permite un tecnológico, pero con la mira puesta en la integralidad del saber, es decir, centrado en el ser expresivo y creativo.

Para finalizar, El libro Una aproximación al énfasis en educación artística. De la Corporación Universitaria Minuto de Dios de la autora Julia Margarita Barco (2008), propone diversos temas que se articulan en la educación artística para obtener una mejor comprensión sobre los lenguajes artísticos. Aporta al proyecto en el desarrollo histórico, conceptual y pedagógico de la educación artística en Colombia.

2.5.3 Antecedentes Internacionales

A nivel internacional se reportan las siguientes tesis que aportan al objeto de estudio en cuestión.

La investigación: Los lenguajes artísticos en la educación infantil: la resolución de problemas por medio del lenguaje plástico de la autora María Luisa Benítez Sánchez (2014). Analizó el potencial educativo que puede representar para la enseñanza y el aprendizaje en el ciclo de educación infantil ejercitar técnicas de resolución de problemas con los alumnos mediante la expresión plástica, los cambios de lenguaje y el aprendizaje dinámico del espacio. La finalidad es averiguar si con ello se impulsan la creatividad y el aprendizaje competente y si se facilita, a su vez, la obtención de conocimientos y destrezas nuevos. La muestra estuvo compuesta por 24 niños de cinco años del ciclo de educación infantil de un centro público y un grupo de control de 25 niños de 5 años de edad, del mismo centro. Para la evaluación se utilizaron dos instrumentos: el test de creatividad gráfica de los círculos (adaptado de la batería de Guilford) y la prueba de nivel gráfico, creada en esta investigación para medir la madurez gráfica de los sujetos que participaron en la misma.

El enfoque metodológico utilizado fue de enfoque experimental enmarcado en la resolución de problemas, los cambios del lenguaje de lo hablado y lo escrito a lo visual, dinámico, simbólico y musical, que en conjunto generan nuevos conocimientos.

Definiendo como uno de los resultados más prevalentes, “la utilización del lenguaje plástico como actividad base se debe, en parte, a que de los lenguajes artísticos es el que didácticamente resulta más eficaz en el ciclo educativo infantil, porque ofrece lo que el niño pequeño necesita: la acción para expresarse y encontrar el resultado de esa acción para poder contrastarlo con sus sentimientos y su conocimiento de la realidad. El lenguaje plástico es también el más completo por ser versátil, universal, adecuado a las características y capacidades individuales y al momento expresivo de cada etapa madurativa. Además, es “la herramienta”, como dice Bruner, la gran herramienta que estimula el conocimiento y despliega la habilidad manual” (p.118)

Justamente desde ahí se evidencia el aporte para esta investigación, desde la concepción de nuevos lenguajes, la apropiación de estos, la rigurosidad metodológica del enfoque desde lo artístico, lo creativo y como desde esa postura se pueden apalancar aprendizajes significativos que

requieren con urgencia dejar de ser un complemento para convertirse en el sustrato pedagógico y formativo de estudiantes desde los diferentes niveles o ciclos escolares.

Otro estudio desarrollado en el contexto internacional es el denominado Los lenguajes artísticos combinados como herramienta metodológica compositiva durante un proceso de creación que involucra a la danza y a la escultura en la escena. “Sala de espera” una propuesta artística cuya autora Bustos Criollo, J.C (2017) desde una perspectiva reflexiva acerca la definición, los antecedentes, las características y las condiciones de producción del lenguaje combinado analizando procesos de creación y producción compartida de referentes a nivel mundial, basándose en cuatro características base de esta metodología, que son: límites, hibridez, ideología y tecnología.

Dentro de las categorías teóricas que dieron marco al estudio se encuentran los planteamientos de Van Dijk, discurso fundamental desde el enfoque lingüístico, de otra parte, analiza paradigmas postmodernos de la danza y del arte en general para dar respuesta a los principios del arte combinado, de allí que también haga presencia dentro de este contexto la vinculación de la tecnología transmedia y en ese sentido la video danza es un referente importante a considerar en futuros estudios, a modo de proyección de la investigación. La autora también incorpora la postura de Graciela Marotta con respecto a las herramientas propias del lenguaje combinado.

El producto de esta investigación también correspondió a un desarrollo de un proceso de creación basado en la puesta en práctica, denominado por la autora como “sala de espera” un montaje escénico que apoyó la investigación con una mixtura de lenguajes que enriquecieron la necesidad y curiosidad por conocer al otro, objetivo primordial para dar respuesta a las cuestiones planteadas.

Además de potenciar la creatividad, este proyecto da la posibilidad de visualizar las improvisaciones en formatos no convencionales mediante la tecnología y medios visuales, tanto con el material de movimiento como de los algoritmos. Permite experimentar en que consiste el trabajo de red, la capacidad de organización y el diálogo entre lenguajes diferenciados, dando la

posibilidad de generar múltiples productos que bien gestionados pueden llegar a generar macro proyectos artísticos y abrir innumerables campos de acción.

En relación con las contribuciones teóricas e investigativas que este estudio trae para considerar, se encuentra el hecho de que la combinación y la colaboración entre las artes, amplían, profundizan y cambian los métodos de composición. Le entregan vitalidad a cada área artística y les permiten accionar como un canal de expresión estética y conceptual. En el marco de la actual investigación permitirá ahondar en el uso de este referente para articular la propuesta de investigación en torno a los estudiantes del grado séptimo.

El ensayo Ambientes de Aprendizaje Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo del autor Higor Rodríguez Vite (2014), plantea que las tendencias de la nación y las de un mundo global y competitivo, son generadoras de altas exigencias en los procesos productivos y sociales, que impulsan a las universidades en la búsqueda permanente de una mayor proyección de sus programas educativos y la formación de profesionales con el máximo de competencias para enfrentar su entorno.

De allí el autor plantea como ideas importantes, que el proceso de enseñanza-aprendizaje, debe progresar conforme a las exigencias de la sociedad. Los ambientes de aprendizaje deben problematizar, descubrir, comprender, motivar y asimilar situaciones o contenidos educativos y de la vida diaria desde sus propias perspectivas. De otra parte, los ambientes de aprendizajes dependerán de la iniciativa, creatividad, capacidad e interacción de la persona que esté al frente del proceso enseñanza-aprendizaje.

Igualmente plantea que los ambientes de aprendizaje deben proporcionar a los estudiantes, elementos esenciales, que propicien una enseñanza que estimule el desarrollo de habilidades y competencias valiosas para toda la vida.

Teniendo en cuenta el concepto de ambiente de aprendizaje planteado en el ensayo y el cual determina que los espacios en los que se van a desarrollar las actividades de aprendizaje, junto con la interacción y la comunicación entre los que se encuentran dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje son los elementos que pueden determinar que los ambientes de aprendizaje deben

permitir el buen desarrollo del proceso de Enseñanza-Aprendizaje en cualquier espacio virtual o físico en el que interactúen las partes.

Por medio de este ensayo podemos concluir de manera general que los ambientes de aprendizaje son entendidos como las condiciones físicas, sociales y educativas en las que se ubican las situaciones de aprendizaje y que este se constituye por condiciones naturales o propias del entorno en el que el estudiante se desarrolla y por aquellas que la institución educativa planifica y provee, y se gestiona, diseña y recrea por parte del docente, quien completa el ambiente natural con recursos y actividades orientadas al aprendizaje.

Este ensayo aporta a esta investigación en el desarrollo conceptual sobre los ambientes de aprendizaje y la interpretación con el uso de la tecnología, así como la importancia del rol del docente en el proceso de enseñanza.

De otra parte, el trabajo *Ambientes desde el Arte como experiencias constructoras de Aprendizaje*, de los autores Ángela María González Vargas, Diana Yineth Urrego Heredia & Duban Albeiro Pineda Torres (2016). De este proyecto, las ideas principales se centran en renovar las prácticas tradicionales docentes, surge la idea de usar las expresiones artísticas: música, artes plásticas y artes visuales como entes generadores de ambientes novedosos de aprendizaje en donde se entienda el proceso de aprender como una experiencia vivencial.

Este trabajo aporta en esta investigación para desarrollar la estrategia educativa ya que permite un abordaje de reflexión sobre los ambientes de aprendizaje utilizando los lenguajes artísticos.

El artículo *Ambientes escolares saludables*, de los autores Josefina Quintero-Corzo¹, Raúl A. Munévar-Molina¹ y Fabio I. Munévar-Quintero (2015)., desarrolla sus ideas principales en torno a determinar las características de los ambientes escolares y su relación con el aprendizaje, el bienestar y la salud de los estudiantes. “El término ambiente implica una concepción dinámica, cuyos elementos básicos son una población humana (elementos sociales: además de las personas y sus diferentes maneras de organización, todo lo producido por el ser humano: cultura, ciencia, tecnología, etc.) este artículo aporta al proyecto de investigación este artículo desarrolla a

profundidad el concepto de ambiente y su desarrollo en campos como la educación, medio ambiente. Presenta Investigaciones sobre ecología del aula como las de Brofenbrenner

La investigación *Experiencia de educación artística, cultura y ciudadanía*. De la autora Marcela Mardones. Argentina (2011). Las ideas principales se realizan en torno al análisis desde el arte y busca difundir el trabajo y el compromiso de las instituciones educativas en Argentina, donde a lo largo del país los jóvenes, adultos y adolescentes buscan por medio del arte ayudar a construir una convivencia mejor y trabajo en equipo donde por medio de estos ambientes educativos se logre tener una sociedad más justa e igualitaria para todos. Aporta a esta investigación en visibilizar diferentes estrategias para el desarrollo pedagógico y social.

A continuación, la Monografía *El espacio –ambiente desde la perspectiva de las escuelas de Reggio Emilia*. De la autora M^a Lourdes Herrero Martín, Universidad de Valladolid. Segovia, España. (2014), desarrolla una investigación sobre los orígenes de la propuesta educativa de Reggio Emilia donde analiza la influencia del espacio-ambiente en el desarrollo del aprendizaje. Como metodología utiliza la encuesta para recopilar información con las profesoras sobre la experiencia de enseñanza. La investigación se desarrolla en los colegios públicos de Segovia, España. Donde se realiza un trabajo comparativo entre las Instituciones públicas y las escuelas Reggianas para analizar la influencia y el uso estético del espacio escolar.

Esta investigación brinda elementos para la reflexión de la importancia de los ambientes para la enseñanza y su impacto en el aprendizaje.

En el texto *In book: Didáctica y Currículum para el desarrollo de competencias* (pp.313-346) Chapter: *Estrategias educativas en Educación Primaria y Secundaria* Publisher: Dykinson, S.L. Margarita R. Rodríguez Gallego (2007). El texto habla sobre las estrategias educativas en Educación Infantil, Primaria y Secundaria y de cómo resolver situaciones problemáticas en el centro o en el aula con elementos como agrupaciones flexibles de alumnos, talleres, horarios flexibles, diferentes itinerarios, etc., y propone soluciones prácticas a los problemas educativos. También considera muy importante los aspectos administrativos para alcanzar mejores resultados en la estrategia educativa. Este texto aporta al desarrollo del marco teórico del proyecto. Este texto brinda elementos de reflexión sobre situaciones particulares de la organización curricular.

De otra parte, el artículo Nuevas tendencias en investigación en Educación Artística de la autora Sofía Marín-Cepeda Universidad de Valladolid, España. (2019).

El objetivo de este artículo fue ofrecer una aproximación a la investigación en Educación Artística en España en los últimos cinco años (2015-2019), conocer y valorar la producción científica, detectando las metodologías y categorías temáticas que permitan conocer el estado actual y las líneas futuras de indagación. Esta investigación aporta al proyecto ya que permite vislumbrar como se encuentra el estado del arte en el campo de la educación artística para analizar mejor las variables sobre el tema. La investigación trabajó con metodología de revisión literaria por la web a través de Web of science y Dialnet. Este proyecto aporta a la metodología de la investigación.

Continuando, con el artículo Los lenguajes artísticos en la educación infantil: la resolución de problemas por medio del lenguaje plástico. Innovación Educativa, 14(66),103-126. (2015)

Este estudio analiza el potencial educativo que puede representar para la enseñanza y el aprendizaje en el ciclo de educación infantil ejercitar técnicas de resolución de problemas con los alumnos mediante la expresión plástica, los cambios de lenguaje y el aprendizaje dinámico del espacio. Por lo tanto, plantea estrategias para potenciar la creatividad en la población infantil, el estudio se realizó con 24 estudiantes y un grupo control de 25 niños de 5 años de edad. Este proyecto aporta el desarrollo de las estrategias educativas para la integración al proyecto.

La presente investigación doctoral, denominada: El uso de una plataforma virtual como recurso didáctico en la asignatura de filosofía, (2006). Cámara, S., P. Universidad Autónoma de Barcelona.

El estudio se centró en el análisis de los cambios que se producen en la enseñanza-aprendizaje en la asignatura de filosofía 1 bachillerato a lo largo de un curso académico al combinar las metodologías didácticas que se podrían denominar tradicionales con el uso de determinadas TIC.

En la investigación se realiza toda una fundamentación desde la psicología cognitiva, y realiza un abordaje sobre las teorías del aprendizaje, el aprendizaje significativo, las teorías de la

percepción y la atención, los estilos cognitivos, los recursos didácticos, y la enseñanza de la filosofía.

Esta exploración centra el ejercicio en un marco metodológico de investigación acción, donde realiza una inmersión en el campo de estudio de un año, lo que permite desarrollar un análisis de información que lo lleva a proponer algunas estrategias de cambio en la enseñanza de la filosofía desde el uso de la plataforma como vinculación de las TIC.

Al respecto los resultados más relevantes se pueden enmarcar dentro de las siguientes categorías: respuestas globales a las preguntas orientadoras al final de cada ciclo de investigación, el mejoramiento de la práctica didáctica y pedagógica en el marco de esta área del saber, y cómo enseñar a pensar filosofía. Es un ejercicio de investigación que tiene el epicentro en la autogestión del conocimiento y que se piensa desde la motivación frente a un área que siempre resulta de manejo complejo debido a la alta demanda de comprensión por parte de los estudiantes, conducirlos al pensamiento crítico a través del uso de las Tics, es decir buscar otra forma de representación.

Este proyecto aporta a esta investigación, porque demuestra cómo es una herramienta favorable para la enseñanza de cualquier campo del saber a través de plataformas y recursos digitales.

De otra parte, el trabajo *Ambientes desde el Arte como experiencias constructoras de Aprendizaje*, de los autores Ángela María González Vargas, Diana Yineth Urrego Heredia & Duban Albeiro Pineda Torres (2016). De este proyecto, las ideas principales se centran en renovar las prácticas tradicionales docentes, surge la idea de usar las expresiones artísticas: música, artes plásticas y artes visuales como entes generadores de ambientes novedosos de aprendizaje en donde se entienda el proceso de aprender como una experiencia vivencial.

Este trabajo aporta en esta investigación para desarrollar la estrategia educativa ya que permite un abordaje de reflexión sobre los ambientes de aprendizaje utilizando los lenguajes artísticos.

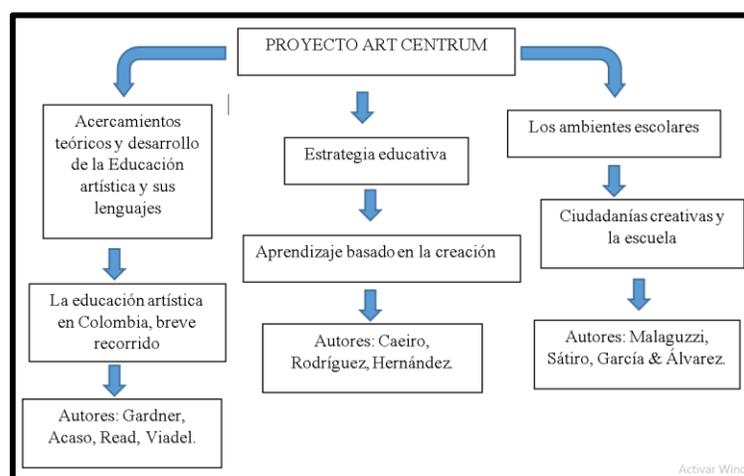
Por último, el artículo *Investigación acción participativa (iap): Aspectos conceptuales y dificultades de implementación* de Balcázar, Fabricio E. *Fundamentos en Humanidades*, IV (7-8),59-77. (2003). El autor realiza una revisión profunda sobre las características de la

Investigación acción, desde su marco ideológico y sus principios epistemológicos que se vinculan a diversas investigaciones. Analiza diversas actividades que se realizan en torno a la (IAP), Al analizar variables como la colaboración, el liderazgo, el trabajo en equipo dentro de la comunidad y su realidad social. Asimismo, analiza las ventajas y dificultades en torno a la aplicación y el campo de investigación.

3. MARCO TEÓRICO

Para el desarrollo del marco teórico se abordarán tres categorías principales, la educación artística, historia y sus lenguajes. La conceptualización sobre los ambientes escolares, ciudadanías creativas, el análisis sobre el término estrategia educativa, y aprendizaje basado en la creación, que se plantean dentro de la investigación llamada Proyecto Art Centrum: Los lenguajes artísticos como una estrategia educativa para la enseñanza-aprendizaje de Ciencias naturales y Ciencias sociales a través del ABC (Aprendizaje Basado en la Creación) con estudiantes del Grado Séptimo en los ambientes escolares actuales. (para arreglar)

Gráfica 1: Ejes Art Centrum



Fuente: Elaboración propia

3.1 Acercamientos teóricos y desarrollo de la Educación artística y sus lenguajes.

A continuación, se hace una síntesis sobre los aportes que han hecho autores y artistas quienes han permeado el entendimiento de la evolución histórica de la Educación Artística, haciendo la salvedad de que existen distintas concepciones y conceptos que han tratado de abordarse como un concepto único, dentro de la disciplina misma, algunos ejemplos podrían ser el arte, la estética, la formación y la educación artística, cada teoría con definiciones distintas pero utilizados en ocasiones como similares, sobre todo en el campo pedagógico. Sin embargo, se espera dar claridad a estos conceptos y sus relaciones.

Se empieza con algunas ideas en la antigua Grecia con Platón y su formulación de que *el arte debería ser la base de toda educación natural*. Desde esta mirada Platón insta a apropiarse el arte en la educación como base para el desarrollo del pensamiento del hombre, al vincular aspectos sensibles en la vida, pero con valores morales, no solo el proceso de *mimesis* o imitación de la naturaleza. Los principales aportes en el dibujo aparecen en la obra la Política de Aristóteles. Los griegos aportaron en los primeros escritos teóricos de la música donde se resaltan los modos griegos (jónico, dórico, frigio, lidio mixolidio, eólico y locrio) y la organización por tetracordios, inferior y superior. También, realizan un aporte en los instrumentos de cuerda, de donde surge el monocordio como precursor a futuro de los instrumentos de cuerda frotada. (Peñalver, 2010, p.81)

En la edad media el teocentrismo genera una producción artística centrada en el desarrollo arquitectónico de las grandes catedrales y monasterios (arte gótico y románico), obras religiosas y el desarrollo vocal en la música, el aprendizaje artístico se fundamentó en el reconocimiento y su diversas técnicas y materiales en torno a las artes plásticas, que eran consideradas como oficios y se aprendían principalmente en los talleres de los artesanos, donde existían las funciones de maestro y aprendiz, se realizaba por tradición oral principalmente. Este florecimiento en las artes pictóricas se ve reflejado en la elaboración de obras religiosas en las iglesias y catedrales, en esculturas, grabados, vitrales etc. De otra parte, el florecimiento en la música sacra, que buscaba una conexión espiritual principalmente, para resaltar en el campo musical el de Guido D'arezzo, monje benedictino hacia 950 D.C que permitió el desarrollo de la escritura musical. Por tanto, las expresiones artísticas de la época fueron centradas en el desarrollo espiritual y rito católico.

En el periodo reconocido como el renacimiento hacia el siglo XVI, se dan un florecimiento del arte y sus expresiones desde una mirada antropocéntrica permite también el evocar y renacer del arte griego clásico por Europa, el dibujo fue considerado el fundamento de las bellas artes, en Italia nace la primera academia de dibujo de Giorgio Vasari (1563) se fundamentaba en la copia de obras de grandes artistas donde se analizaba y estudiaba anatomía, perspectiva, proporción historia del arte y estética. En esta época sobresalen artistas como Da Vinci, Miguel Ángel, Boticelli, Donatello, Brunelleschi, Durero, entre otros, quienes desarrollaron obras de arte con una elaboración de alto grado de perfección, obras que hasta hoy permanecen. En esta época todavía no se incluía el término de educación artística, ni estaba dentro de los currículos ya que no existía el modelo de Escuela que nace posteriormente. Sin embargo, los lenguajes artísticos ya alcanzaban niveles de desarrollo muy altos en la música, artes plásticas, escultura, teatro, etc., pero desde la formación artística.

Posteriormente en la historia, los aportes de la educación relacionada con el arte se estructuraron sobre la división entre educación artística y formación artística desde el siglo XVIII. Es en este periodo donde se conformaron la mayoría de las instituciones que dedicaron especial atención al arte en Europa y luego en América, al crear el modelo de escuelas de artes y oficios, así como los conservatorios.

Según Arango (2011) En Colombia se trató de un proceso de apropiación muy similar al europeo principalmente de España y Francia quienes aportaron a la enseñanza del arte en Colombia. Hacia 1886 se inicia la academia en Colombia con un modelo de réplica de las escuelas europeas (p.148)

De igual forma, se da la creación de la Academia Nacional de Música en Bogotá (1899) que posteriormente se convertiría en el Conservatorio Nacional de música, primera institución en este campo en Colombia. Hasta aquí se ha realizado un breve recorrido desde el campo artístico y su desarrollo, sin embargo, este desarrollo no habría sido posible sin los lenguajes artísticos. Para definir, un lenguaje artístico es aquél que utiliza un medio específico para expresar y representar ideas y sentimientos estéticos. Para el caso de la música el medio es el sonido, para las artes visuales y plásticas es la imagen, para el teatro es el gesto, para la danza el movimiento.

En este recorrido son importantes los aportes de los autores, pedagogos que desde inicios del siglo XX han brindado a la reflexión de aprendizajes acerca de la educación y la formación artística hasta la actualidad. Se presentan a continuación algunos elementos que sirven de soporte a la comprensión de la educación artística y sus lenguajes, así como al desarrollo de las ideas en torno al campo pedagógico del arte en la educación.

Dewey en su libro *el arte como experiencia* (1934) plantea la importancia del sujeto en un contexto relacional, donde el aprendizaje se apropia desde la experiencia. Según Dewey (2008) “El medio de expresión en el arte --dice Dewey- no es ni objetivo ni subjetivo, es la materia de una nueva experiencia en que ambos van cooperando de tal manera que ninguno tiene existencia por sí mismo” (p.13) para el caso de la Escuela, es el escenario donde se inicia un planteamiento importante para el desarrollo integral de los estudiantes donde ellos son centro de la acción pedagógica y didáctica. Comenta Claramonte (2008) “El arte es tanto más eficaz socialmente cuanto más autónomo es y cuanta más autonomía modal produce. Nos interesa el arte que aumenta nuestra capacidad de obrar y comprender, la agencialidad de nuestros modos de relación.” (p.19)

Herbert Read en la década de los 40, fue quien entendió el arte como “...un modo de integración -el modo más natural para los niños- y como tal, su material es la totalidad de la experiencia. Es el único modo que puede integrar cabalmente la percepción y el sentimiento” (p. 80). De otra parte, desarrolla sus planteamientos donde argumenta que la educación se debe centrar no en la producción de mayor cantidad de obras de arte sino, en el desarrollo de mejores personas y sociedades fundamentado en la sensibilidad estética. Además de esto el autor critica el sistema educativo tradicional por ser individualista y sin relación. Según Ruiz-Mejía en la revista *Aleph* “Read Considera que “...la concepción aceptada de la educación como colección de materias en competencia, enseñadas por especialistas separados en aulas separadas, es tan grotesca que no puede responder a principio alguno de organización, sino solo a la acumulación caótica de un proceso histórico no dirigido” (s.f)

De otra parte, Lowenfeld (1955), con su aporte a las etapas del desarrollo artístico en la infancia, en la década del 50, en su principal obra *El desarrollo de la capacidad creadora*, establece un nuevo análisis en la enseñanza de la educación artística, ya que se centra en analizar la grafía pictórica de la población infantil, que inicia desde el garabato que son los comienzos de la

autoexpresión (2 a 4 años), segunda etapa llamada pre-esquemática donde se dan los primeros intentos de representación (4 a 7 años), luego etapa esquemática que desarrolla el concepto de la forma (7 a 9 años), posteriormente, la cuarta etapa donde se establecen los comienzos del realismo en el dibujo (9 a 12 años), a continuación, se desarrolla el pseudonaturalismo que es la importancia del producto final (12 a 13 años), finalmente, la etapa llamada decisión que es donde se alcanza el perfeccionamiento en las actividades (a partir de los 13 o 14 años).

De igual forma, en este breve recorrido de teorías e ideas en torno a la educación artística en los contextos europeos y norteamericanos, se pueden nombrar a autores como Rudolf Arnheim (1960) con la estructuración del pensamiento visual, Arno Stern (1970) con sus ideas sobre la semiología de la expresión donde plantea ruptura entre el juego de pintar y la educación artística. Posteriormente Mario Genari, con el planteamiento respecto a los usos de los lenguajes estéticos (educación estética como lectura y recorrido) y Wojnar y la síntesis de la evolución de las ideas estéticas, quien fundamenta la importancia del arte en la formación del ser humano y la posibilidad de una pedagogía estética.

Hacia la década de los 90, Howard Gardner desarrolló la teoría de las inteligencias múltiples, el proyecto Zero, donde aporta en el entendimiento de la inteligencia humana, donde establece que existen distintas inteligencias como son la lingüística, lógico-matemática, espacial, musical, corporal y kinestésica, intrapersonal, interpersonal y naturalista. Con este aporte a la educación, se le otorga un nuevo espacio a la educación artística dentro de los currículos en las instituciones, para el caso de la educación colombiana fue reconocida como área obligatoria del currículo desde la Ley General de Educación (1994).

También, Marín Viadel (2010), reconocido por sus investigaciones a la didáctica de la educación artística desde el campo visual y todos los aportes a vincular la educación artística como medio de investigación dentro de las ciencias humanas y sociales, con metodologías como la A/r/tografía, que apareció en 2003 impulsada por Rita Irwin, como unificación coherente y equilibrada de los propósitos artísticos, educativos e investigativos.

Por último, María Acaso profesora de la Universidad Complutense de Madrid y sus abordajes desde sus textos *como son la educación artística no son manualidades*, *Art Thinking*, *Redevolution* entre otros, donde ha desarrollado conceptos como pedagogía disruptiva, pedagogías tóxicas y bulímicas (2013), también Luis Camnitzer, investigación en las relaciones entre arte y educación (2017) y Caeiro, aprendizaje basado en la creación (2017) entre otros. Los autores antes mencionados han consolidado todo un cuerpo teórico a veces desconocido por la Escuela tradicional y algunos profesores del campo, que permite establecer un fundamento sólido para la consolidación de la propuesta. Se pueden referenciar como autores que han ayudado a consolidar el constructo académico y epistemológico de este campo.

3.2 La educación artística en Colombia, breve recorrido.

Es importante reconocer cómo ha ido evolucionando la Educación artística en el país desde algunos lineamientos curriculares y legales. Hacia la parte final del siglo XIX, se crean en Colombia las escuelas de dibujo y música, así como escuelas de artes y oficios que buscaban enseñar oficios o trabajos específicos de artesanía, como se mencionó anteriormente. En 1886 se crea la Escuela de Bellas Artes que estaba organizada como academia, dando mayor valor a la formación estructural en la rigurosidad artística. Continuando con este panorama, se hace la inclusión en el sistema educativo hacia la primera mitad del siglo XX donde se enseñaba en primaria y secundaria ya clases de dibujo, pintura, artes manuales canto, desde una perspectiva más de esparcimiento o lúdico que curricular.

En la tabla 1, se presenta como se han realizado algunas reformas para la inclusión de la educación artística en el sistema educativo.

Ilustración 2: Una aproximación al énfasis en educación artística

Decreto, Reforma o plan	
Plan de estudios 1950	Se destinan recursos del presupuesto nacional para educación.

	Entre 1930 y 1950, el crecimiento anual promedio de los alumnos matriculados en educación primaria fue del 2.3%, cifra similar al crecimiento promedio de la población. Es importante señalar que la educación primaria privada creció a una tasa promedio de 6.3%, sin embargo, ésta seguía representando una fracción muy baja (6.5% en promedio)
Plan quincenal 1963	Se unifica plan de estudios y sus objetivos para las Escuelas Primarias y Escuelas Normales.
Decreto 1002 de 1984	Se crea como área obligatoria dentro del plan de estudios, con la denominación de Estética.
Reforma curricular	Fue un avance en la planeación buscando integrar el currículo, aunque con un enfoque instruccional. Se centró en la repetición y en la homogeneización dejando por fuera las particularidades de los estudiantes.
Ley 115 de 1994 Decreto 1860	Construcción flexible del currículo. Educación artística área fundamental
Decreto 2343 1996	Indicadores de logros
Estrategia # 7 Plan decenal 1996-2005	Plantea la educación artística como eje de desarrollo cultural.

<p style="text-align: center;">Documento No. 16 Orientaciones Pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media (2010)</p>	<p style="text-align: center;">Lineamientos en educación artística</p>
--	--

Fuente: Elaboración propia

Como aspecto importante para resaltar, se puede decir que la Ley General de Educación 115 del 1994 permitió en la década de los 90 la profesionalización de los artistas y la formación para los maestros del área para poder vincularlos al sistema educativo. Durante esta época nacieron las Licenciaturas en Educación Estética que luego se llamaría en Educación Básica con Énfasis en Educación Artística en instituciones como Corporación Universitaria Minuto de Dios, Universidad Distrital Francisco José de Caldas, la Corporación Universitaria Cenda, entre otras. En la actualidad la Corporación Universitaria Minuto de Dios, posee una Licenciatura en Educación Artística con acreditación de Alta calidad con una trayectoria cercana a los 30 años.

3.3 Los ambientes escolares

Hablar de ambiente y ambientes en educación, hace referencia a una tendencia interdisciplinar que proviene desde los años 80, hace uso de diversos campos de conocimiento donde se establecen relaciones e interacciones. Etimológicamente, la palabra ambiente es de origen latín *ambiens* que significa, que rodea. La palabra ambiente se ha convertido de uso común, en diversos campos se encuentran como ambiente de trabajo, ambiente social, ambiente natural, ambiente de aprendizaje etc. La palabra empieza a vincularse con el campo educativo a partir del análisis de sus características, desde las ciencias naturales el medio ambiente es el conjunto de componentes físicos, químicos, biológicos, de las personas o de la sociedad en su conjunto. Esta conceptualización ha permitido una adecuación al campo pedagógico como ambientes enriquecidos, ambientes de aprendizaje, ambientes de interacción, ambientes escolares.

Un ambiente enriquecido, este postulado nace de Loris Malaguzzi un pedagogo italiano, quien es creador de la metodología educativa de las escuelas de Reggio Emilia.

Según Herrera:

Aborda el tema espacio-ambiente que se toma desde una perspectiva más estética en donde entran en juego una serie de condiciones ambientales y que intervienen de forma positiva en el aprendizaje y apuntan a la creación de una escuela más sociable, participativa y artística que ayuda al desarrollo personal y comunitario (2019, p.18).

Este aporte es fundamental para la propuesta de intervención, pues considera el espacio como eje fundamental para la enseñanza y permite la resignificación de los espacios arquitectónicos de la Escuela. Es en el ambiente donde suceden las acciones, los movimientos, los encuentros y los desencuentros. Es también donde los diferentes agentes educativos interactúan en torno a sus estudiantes para permitir la creación de nuevas estrategias desde lo pedagógico, curricular, administrativo y organizativo.

Según Rodríguez (s.f), el *ambiente* corresponde a los espacios en los que se van a desarrollar las actividades de aprendizaje, éste puede ser de tres tipos: *áulico*, *real* y *virtual*. (s.f) En relación a lo planteado, las condiciones y características de los espacios. Así como, su uso adecuado permiten que se alcancen mejores objetivos en torno a los procesos de enseñanza-aprendizaje, pero cada ambiente posee sus fortalezas, en el ambiente áulico se favorece la interacción constante entre estudiantes y profesores, la respuesta en tiempo sincrónico, los ambientes reales son las experiencias de aprendizaje en entornos como empresas, instituciones etc. Los ambientes virtuales se generan a partir de la inclusión de las TIC, TAC y las TEP para proporcionar a los estudiantes recursos que faciliten su proceso de aprendizaje al trabajar de manera asincrónica y sin un espacio físico de encuentro, todas estas mediaciones son realizadas a través de plataformas y dispositivos tecnológicos.

Según Rodríguez (2014) “El objetivo de los ambientes es promover el aprendizaje a partir de estrategias educativas cuyo propósito es crear situaciones de aprendizaje que estimulen el desarrollo de las competencias” (p.10) Es decir, todo ambiente escolar debe buscar como primera

medida generar las condiciones para el aprendizaje, por tanto, deben organizar los espacios de manera óptima donde se realicen procesos para la interacción, la información, la producción y la de exhibición.

Para finalizar según Rodríguez (s.f) se puede decir que “los ambientes de aprendizaje son entendidos como las condiciones físicas, sociales y educativas en las que se ubican las situaciones de aprendizaje; el tipo de instalaciones, equipamiento, estrategias, didácticas, el contexto y clima de las relaciones sociales”.

La propuesta de investigación plantea una utilización de espacios virtuales donde se puedan generar actividades que favorezcan el aprendizaje autónomo y la apropiación de los ambientes virtuales de aprendizaje, al utilizar el e-learning que permite el uso de recursos digitales y electrónicos para enseñar y aprender, asimismo, se favorecen las competencias digitales necesarias para los profesores en la educación del siglo XXI, de esta manera el proyecto se vincula con elementos de la plataforma Nearpod como escenario didáctico.

3.4 Ciudadanías creativas y la escuela

El proyecto Art Centrum, ha tomado algunas ideas concebidas dentro de la propuesta de Ciudadanías Creativas (Sátiro 2012) donde se estructura una propuesta esperanzadora para el cambio social desde la creatividad social más que una facultad individual para creer en mejores condiciones humanas. Sátiro (2011) habla de creatividad social, “es la utilización de la capacidad de generar nuevas, más y mejores ideas en el campo social con el fin de buscar mejores maneras de vivir y de generar desarrollo humano, comunitario e individual, cultural, ambiental, económico, etc. Es decir, implica ver esta capacidad como motor de desarrollo” (p. 279). Esta capacidad para generar *nuevas, más y mejores ideas* puede ser potenciada desde la educación artística, así como otras áreas del currículo, siempre y cuando los maestros estén dispuestos a aprender otras posturas necesarias hoy, para que busquen brindar elementos que favorezcan el pensamiento crítico y creativo en los estudiantes mediante el uso de herramientas pedagógicas, tecnológicas y didácticas que estimulen el aprendizaje.

Según Sático (2012) “Es posible crear mundos mejores para vivir, una facultad que empieza por la forma que cada uno ve su propia vida. En este caso no hay cómo enseñar una lección que no haya sido vivida, sentida, pensada y procesada por uno mismo. El concepto de ciudadanía creativa parte de esta idea.” (p.277). Esto es importante, para generar nuevas propuestas educativas que favorezcan esta visión de cambio en la sociedad, por lo tanto, al incluir este concepto de ciudadanía creativa dentro del trabajo de las estrategias interactivas con los estudiantes, se espera generar sentimientos y pensamientos para reflexionar en torno a la importancia de reconocer las diferencias humanas como parte de una sociedad más sensible y que apueste por un cambio social.

Según García & Álvarez (2016) “las ciudadanía creativa como una posibilidad de cambio y recuperación de lo humano, que, a través del diálogo vivo, del acto de saberse parte de la realidad, nos lleva a pensarse en comunidad, y no sólo desde la individualidad.” (p.159). De ahí la importancia de trabajar en la escuela esta condición de ciudadanía, iniciando por el reconocimiento de la Constitución política como horizonte de aprendizaje para el desarrollo de la propuesta de ciudadanía creativa, donde se establece el diálogo como estrategia fundamental para construir comunidad y se aleja de la individualidad que propone la vida actual.

Según Sático (2016) “Por lo tanto, las escuelas podrían ser, de entrada (¡y de salida!) ateliers/talleres de humanos, laboratorios de humanos, espacios de creación, cocreación, ideación, imaginación, fantasía, invención y reinención continuas de los sí mismo de todos los involucrados con ella (estudiantes, maestros, profesores, funcionarios, familias, comunidad escolar” (p.9). La propuesta busca generar en la escuela esta posibilidad de establecer laboratorios humanos para la enseñanza de la humanidad colectiva a través de procesos de creación y co-creación; donde juega un papel primordial la imaginación y la invención, es creer en las posibilidades que pueden brindar los estudiantes en su desarrollo personal. Por lo tanto, “la creatividad de profesores y estudiantes es un aliado fuerte para alcanzar estas metas a través de nuevas y mejores ideas con valor en diversos campos, productos de procesos ósea que los niños y la sociedad tiene capacidad creativa, y lo más importante es un concepto incluyente. Esta capacidad tiene diferentes tipos de desarrollo y no se puede decir que hay una persona creativa y otra no”. (Sático, 2012)

De esta manera, es necesario un cambio en la educación actual, para Sástiro (2011) “La educación, que es un proceso que da resultados a medio y largo plazo, tenía su valor conectado al conocimiento duradero, en eso se basaba la buena formación de una persona culta” (p. 269). De acuerdo a lo explicado, el conocimiento duradero ha cambiado en la actualidad debido a la cantidad de información que se moviliza en la red de internet, y que tiene poca vigencia, es decir, nada es incambiable ni inamovible. De ahí la importancia de la escuela, en pensar lo que enseña y su finalidad para que esté a la vanguardia de los cambios en la sociedad, que son muy distintos a los vividos en el siglo XX.

Es decir, la estrategia educativa aporta al cambio social, es decir, a ciudadanos colectivos, que sean inventivos, que sean capaces de crear productos originales, pasando por procesos imaginativos para generar sociedades capaces de afrontar los retos del siglo XXI. Según Sástiro (2016) “Los Ciudadanos creativos son: proactivo y confía en su capacidad de resolución de problemas en su vida privada y colectiva, de igual manera ser comprometidos.” Asimismo, Sástiro en la metodología plantea dentro de la Guía didáctica para CREANINOS del Proyecto Noria “las cinco semillas que parten del ser humano y se pueden hacer hasta con menores desde cuatro, cinco años en adelante y son: Atrévete a soñar, Atrévete a conocerte, Atrévete a imprimir tu huella en el mundo, atrévete a imaginar futuro y atrévete a ser un ciudadano creativo” (2016, p.2)

La metodología apropiada es crear, tener las condiciones, organizar ambientes motivantes, establecer procesos, desarrollar habilidades, lo cual permitirá que la capacidad creativa. Todo esto se puede desarrollar en los micro entornos como en las instituciones educativas, en el aula, en el hogar familiar, en los niños y niñas como también en los macro entornos es decir ciudades, países entre otros.

Entonces según Sástiro (2016) “el ciudadano creativo sale de un tejido social participativo, dinámico y si sale de ese sistema tiene personas, procesos, ambientes y tiene productos, pero también el ciudadano creativo tiene que estar comprometido creando productos por un lado para el bien común, por otro la felicidad pública y la justicia social. ”

Es primordial tener presente tres parámetros dentro de las actividades de trabajo con los estudiantes que son: Mi acción en la cotidianidad, ser feliz y generar felicidad a las demás personas y forjar justicia social.

Al proyecto Art Centrum, las ciudadanía creativas aportan básicamente porque lo que se está buscando, es que a través de los elementos sensibles de los lenguajes artísticos los estudiantes y docentes reconozcan la importancia de generar unas ciudadanía con capacidades más reflexivas, que se piensen en torno al desarrollo humano desde el ámbito creativo que permite la imaginación y de igual manera, la atención por la diferencia, con un orden más estructurado desde la importancia del ser que al producir, que es como actualmente se concibe la ciudadanía desde el concepto político, es decir desde ese concepto político al formar ciudadanía tenemos la opción de la agregación de los sujetos, ellos puedan generar las transformaciones necesarias por un nuevo vivir.

Según Sático (2012) “La ciudadanía creativa (concepto fronterizo que comienza a tejerse en la contemporaneidad) es algo que ocurre en el medio y largo plazo, al igual que la educación. En el corto plazo solamente pueden existir cosas y personas superfluas. Palabras como consistencia, coherencia, profundidad, fundamento, valor, arraigo o proyecto no tienen sentido en el corto plazo.” (p.279). Esta reflexión invita a pensar la educación con un propósito distinto al de favorecer lo económico y que deja de lado la humanidad como colectivo/comunidad, lo sensible y humano, como agentes comprometidos con aspectos como el medio ambiente, el crecimiento interior, la libertad y la creación como ejes de transformación posibles desde la escuela y sus actores.

3.5 Estrategia educativa

Este acápite, en el campo pedagógico existe distintos tipos de estrategias como curriculares, didácticas, pedagógicas, entre otras, para este caso se trabajará sobre la estrategia educativa ya que hace uso de diferentes acciones pedagógicas, curriculares, didácticas, artísticas y administrativas que interactúan para determinar posibilidades en beneficio del aprendizaje de los estudiantes.

Según Rodríguez (2007).

La estrategia en el ámbito educativo, se refiere a “una serie organizada y secuenciada de acciones, que tienen como meta la solución de un problema o conjunto de ellos”. La estrategia se concibe, asimismo como “una secuencia de actividades que el profesor decide como pauta de intervención en el aula” (Diéguez,1994, Medina y Salvador, 2002:160).

Es decir que la estrategia educativa permite una mayor cobertura de variables para dar respuesta a la heterogeneidad de la población dentro de la Institución educativa, es decir en el ambiente escolar del aula y su entorno en la cotidianidad.

Según Rodríguez (2007) la estrategia educativa debe contener como mínimo las siguientes alternativas:

- Explorar la situación de partida de los estudiantes.
- Trabajar con las ideas previas de los estudiantes.
- Ayudar al estudiante a ser artífice de su aprendizaje.
- Ofrecer una ayuda individualizada.
- Flexibilidad de la programación.
- Crear un clima de aula satisfactorio.
- Combinar el trabajo individual con el de grupo.
- Establecer normas de funcionamiento en el aula.
- Introducir, en cada tema, cambios de ritmo.
- Emplear fuentes y recursos diversos.
- Favorecer el pensamiento autónomo.
- Informar sobre el proceso de aprendizaje. (p.4)

Desde el proyecto se plantea el uso de las clases de Ciencias naturales y Ciencias sociales para incrementar el tiempo de aprendizaje desde los lenguajes artísticos. Este aspecto es necesario resaltarlo, ya que se observa que la escuela sigue privilegiando a algunas asignaturas como superiores a otras, sin embargo, la tendencia del mundo en la actualidad privilegia la creatividad y la innovación como ejes fundamentales para el desarrollo, ejemplo demostrable es como han ido cambiado las profesiones y oficios (ejemplo Google, Tesla, etc.) tanto que Harari (2018) vaticina que hacia el 2050 es muy posible que no exista la oferta laboral que hoy conocemos. “No tenemos

idea alguna de cómo será el mercado laboral en 2050” (2018, p.38). Se fundamenta en el desarrollo que alcanzará la IA (inteligencia artificial) argumentando que es fundamental darse cuenta de que la revolución de la IA no tiene que ver sólo con que los ordenadores sean cada vez más rápidos y listos. Está impulsada asimismo por descubrimientos en las ciencias de la vida y las ciencias sociales” (p.39)

Desde esta mirada, parece que la escuela y su organización curricular sigue estructurada desde la revolución industrial y no vislumbra generar cambios en la organización de las instituciones que permita mayores aportes a la sociedad actual colombiana. Por tanto, aspectos como la sensibilidad, la creatividad, la innovación y la creación son necesarios dentro de los currículos escolares. Estos elementos deben ser potenciados desde la organización educativa curricular para que favorezca nuevos aprendizajes y desarrollo de habilidades y competencias en los estudiantes.

Según Efland, Freedman y Stuhr (1996). La razón fundamental de enseñar arte es preparar a los estudiantes a comprender los mundos sociales y culturales en los que ellos habitan. Esos mundos son representaciones creadas con las cualidades estéticas que los median. (Citado por Díez del Corral, 2005. p, 492). Por lo anterior expuesto, es que consideramos importante el desarrollo de una propuesta desde los lenguajes artísticos como estrategia educativa para favorecer a los ambientes escolares actuales en las Instituciones Educativas con los estudiantes de grado séptimo.

De acuerdo a lo anterior, la estrategia educativa es una interacción constante entre estudiantes, profesores, padres familia y Comunidad para desarrollar todas las opciones necesarias para el aprendizaje adecuado y pertinente al contexto. Debido a la inmensa cantidad de estrategias educativas que se han generado a lo largo del tiempo y están relacionadas con movimientos y modelos pedagógicos y didácticos, se pueden citar algunos desde autores, Freinet, Montessori, Decroly, Dewey, Ferrer Guardia, que han incluido conceptos y herramientas pedagógicas y didácticas como: talleres, proyectos de aula, centros de interés, trabajo cooperativo, trabajo activo, aprendizaje outdoor, material didáctico, aprendizaje experiencial, gamificación etc., para desarrollar propuestas innovadoras en su tiempo, que se pueden concebir como estrategias que han buscado mejorar los sistemas educativos a nivel mundial.

Se puede decir, que la pedagogía es un elemento funcional que permite al ser humano una reflexión y modificación en su entendimiento sobre su contexto. Los modelos pedagógicos estructurados y desarrollados a lo largo de la historia de la educación, principalmente elaborados en Europa han permeado y continúan siendo influencia para los sistemas educativos latinoamericanos, recordar modelos y teorías como conductistas (Skinner), constructivistas (Piaget) psicología cognitiva contemporánea (Bruner) las tendencias humanistas (Rogers) aprendizaje significativo (Ausubel), el histórico socio cultural (Vigotsky) o la teoría modificabilidad estructural cognitiva (Feuerstein). Estas teorías y modelos que han sido acuñados en millones de instituciones educativas a lo largo de la historia de la educación y particularmente en Colombia, han generado que no exista un modelo colombiano de educación auténtico. Parece ser que no se ha alcanzado la madurez necesaria en el sistema educativo para desarrollar propuestas desde el MEN que beneficie el avance social desde la educación local.

Debido a la situación de pandemia actual en el país, las clases han pasado a realizarse por internet, tiempos sincrónicos y diversas plataformas. Sin embargo, no ha cambiado el medio de divulgación de la información transmitida a los estudiantes, continúa el proceso centrado en los profesores. Asimismo, el problema de conectividad afecta para que no se realicen las clases de manera efectiva y los estudiantes no alcancen un buen aprendizaje, de esta manera, se encuentra un bajo uso de recursos tecnológicos por parte de algunos profesores. Esta dificultad ha llevado a que los profesores y las instituciones replanteen sus metodologías y organización curricular, ya que la mayoría de currículos en el bachillerato estaban centrados en actividades presenciales.

Para finalizar, las estrategias educativas han aportado al campo de la pedagogía al ubicar en el centro del proceso al estudiante y sus intereses. Donde el estudiante es responsable de su propio aprendizaje, donde interactúa con el entorno, para favorecer su autonomía y el trabajo colaborativo. Por tanto, esta propuesta de investigación se centra en potenciar las habilidades y competencias de los estudiantes desde los lenguajes artísticos como eje del proceso de aprendizaje.

3.5.1 Proceso de creación.

Teniendo en cuenta los objetivos de la propuesta de investigación y la situación de pandemia que dio un giro a la forma de establecer los procesos de enseñanza-aprendizaje, se evidencia que el uso

de herramientas tecnológicas se convierte en un instrumento propicio para dar respuesta a las necesidades educativas actuales.

La propuesta de creación de contenido parte del interés de las investigadoras en la primera fase de generar procesos de enseñanza-aprendizaje basados en los lenguajes artísticos, vinculando las áreas de Ciencias naturales y Ciencias sociales. Posterior a esto se realiza la indagación de diversas plataformas como Sway, Genially, Canva y Nearpod, en cada una de ellas se realizó un primer trabajo de montaje de contenido propio de la investigación, buscando con ello identificar los usos y cualidades de cada una.

Posterior a la indagación, se identifica que las diferentes plataformas exploradas poseen cualidades interesantes como el uso de la gamificación, pruebas en tiempo real, uso de imágenes y videos entre otras, lo que permitió hacer un análisis de la pertinencia frente al uso de una de ellas, teniendo en cuenta esto se optó por trabajar la plataforma Nearpod ya que cuenta con diversas herramientas al interior de esta que permiten desarrollar el trabajo con los estudiantes, generando en ellos procesos de aprendizaje autónomos basados en los lenguajes artísticos como eje de sus procesos. En la plataforma seleccionada se da inicio al montaje de las estrategias interactivas, partiendo del contenido temático propio para cada una de las áreas del conocimiento de Ciencias Naturales y Ciencias Sociales del II periodo académico correspondientes al grado séptimo. Se toman los lenguajes artísticos como eje del proceso en la plataforma Nearpod, generando actividades que permiten el desarrollo de la creatividad y el afianzamiento de contenidos temáticos a través de diversos lenguajes. La gamificación se convierte en una parte esencial del proceso, igualmente se tuvo en cuenta el uso de material audiovisual que permitió mayor apropiación de las temáticas trabajadas en cada uno de los mundos planteados para las asignaturas de Ciencias sociales y Ciencias naturales.

En la plataforma Nearpod el docente y el estudiante encontraran el material de trabajo para desarrollar cada una de las temáticas propuestas, igualmente se encuentran las actividades que permiten hacer uso de los lenguajes artísticos como eje del proceso de enseñanza-aprendizaje y se encuentra material audiovisual que permite identificar algunos aspectos propios de la educación artística. En esta etapa se hace uso de la gamificación, videos pedagógicos tomados de YouTube

y módulos didácticos elaborados en plataformas como Genially. Esto permite generar el uso de diversas herramientas tecnológicas que aportan a los procesos educativos de los estudiantes y a la labor docente.

Las estrategias interactivas trabajadas en la plataforma le permiten al estudiante y al docente interactuar de manera precisa y al docente le brinda la oportunidad de realizar el seguimiento del trabajo desarrollado en esta.

3.6 El aprendizaje basado en la creación (ABC)

Según Caeiro

Podemos definir el Aprendizaje Basado en la Creación como “una vivencia educativa, cognitiva, sensitiva y emotiva cuyo propósito puede ser construir un objeto, generar un producto o dar forma física a una idea o a un sentimiento por medio de lenguajes, materiales, herramientas y recursos diversos pasando por acciones y fases que le dan sentido, donde el crear adquiere protagonismo y cuyo desencadenante de todo ese aprendizaje (en el caso del arte) es el deseo” (p.160).

De acuerdo a lo anterior, es necesario en el proceso de aprendizaje detectar las vivencias y valorarlas de acuerdo a cada estudiante y realizar un análisis de su entorno, por lo tanto, se puede decir que la finalidad de la educación artística no está centrada en la elaboración únicamente de productos sino del proceso; qué aporta en cada momento al vincular las habilidades cognitivas, sensitivas y creativas que favorecen el aprendizaje activo de los estudiantes. En el Aprendizaje Basado en la Creación (ABC) “tan importante es la acción como el resultado o producto generado en la experiencia” (Caeiro, 2018, p.160).

Para este caso, se espera que a través de la interacción en las guías propuestas se puedan establecer elementos fundamentales en este proceso cómo son la reflexión la apropiación, el desarrollo sensible y la creación, a través del uso de los lenguajes artísticos.

La creación es un marco proyectivo, un trayecto vivido, no es un instante de un proceso ni un resultado, y como tal, conforma una urdimbre de actos que arrastran una vivencia única y valiosa a la formación escolar.

De acuerdo con lo anterior, es necesario resaltar la importancia de la creación dentro de los procesos de aprendizaje, es decir a través del proyecto Art Centrum, se espera que los estudiantes a partir de sus vivencias y a partir de sus experiencias puedan consolidar de una manera creativa propuestas e ideas, que favorezcan los contenidos y los conceptos enseñados a través de las estrategias interactivas que sirvan de referencia para convocar nuevos estilos de enseñanza para los profesores y también fortalecer la autonomía de aprendizaje en los estudiantes, dando una prioridad a las ideas de apropiación de los estudiantes y su posterior producción creativa. De esta manera, es importante la relación de aprendizaje que se estructura en las diferentes relaciones e interacciones que se establecen a través de los profesores, los estudiantes y la sociedad, está urdimbre cómo lo asegura Caeiro favorece la formación escolar.

Según Caeiro citando a Dewey (1859-1952), argumentaba “que la escuela tenía que ser un espacio de producción y reflexión de experiencias relevantes para la vida social el Aprendizaje Basado en la Creación supone una vivencia en la cual el discente se proyecta en la acción creadora.” (P.163). Para Art Centrum es importante brindar espacios de reflexión y creación que se estructuren a través de la utilización de los lenguajes artísticos, dónde los estudiantes tienen la posibilidad de expresarse libremente a través del sonido, la palabra, el gesto o el movimiento.

De esta manera y siguiendo el planteamiento de Caeiro (2017),

La creación es un acto en el tiempo que incorpora, entre otras cosas, momentos de creatividad, innovación e investigación. Creatividad (sustantivo) y “creativo” (adjetivo) hacen referencia a una cualidad mental y es una acepción contemporánea que empieza a introducirse en nuestro lenguaje y a teorizar en el siglo XIX” (p.164).

Es así, que es necesario introducirlo como un saber académico que debe estar presente en la Educación Artística y en el ámbito educativo en general, es decir no solo se aprende en la escuela sino también en las vivencias cotidianas , en concordancia con Hernández, hay que perseguir una

idea de aprendizaje profundo que no sea sólo cognitiva, aunque esta acción cambie la propia identidad en la medida en que lo que hacemos compromete nuestro deseo, capta nuestra imaginación y construye nuestra consciencia. (2002, p.76)

Según Caeiro,

Crear no es sólo pensar, es una actuación, un acto performativo en el que el cuerpo es tan importante como el cerebro o los ojos, lo que se vive cada día tan importante o más como lo que se piensa, donde la tesis convive con la physis y el pathos del alumno, la lógica con la poética y la estética (2017, p.168).

De acuerdo al pensamiento anterior, se puede dialogar en torno al aprendizaje activo, donde el docente se encarga del proceso de las enseñanzas y el estudiante descubre su camino de apropiación o saber. Según la pedagogía disruptiva de María Acaso (2013), plantea en su libro *Redevolution*, que no solo se aprende con la cabeza si no aprendemos con todo el cuerpo. En este sentido Art Centrum, busca invitar de una manera sensible y artística a que los estudiantes se hagan parte del proceso de creación personal en torno a los temas tratados en las estrategias interactivas (E.I). Por lo tanto, “el ABC, la vida es el método: odos (camino) y meta (destino). Es por eso que en el arte cada artista definirá un método (destino y camino) diferente” (Caeiro, p.170).

Para finalizar, es fundamental para el proyecto Art Centrum, la vinculación de la creación dentro del aprendizaje como un método y un medio de impulsar un cambio en el paradigma en el sistema educativo. Sí bien es cierto a raíz de la situación de la pandemia vivida en Colombia en los últimos dos años, se han generado en profesores como estudiantes el desarrollo de nuevas maneras de concebir el aprendizaje, de esta manera las estrategias interactivas (E.I.) planteadas por el proyecto permiten que los estudiantes aportan de manera profunda a su desarrollo integral, soportados sobre los principios de creación y creatividad así como otras metodologías que aportan en la estructuración del pensamiento de las habilidades de los estudiantes.

- 4. METODOLOGÍA

4.1 Metodología y datos

Esta investigación es de tipo cualitativo, según Creswell (1994) “el diseño de la investigación cualitativa es emergente y flexible más que pensar en un diseño que contiene especificaciones exactas y precisas” (p.23). Es una metodología que permite adecuarse dentro del proceso investigativo. De ahí la importancia de que los hallazgos que se vayan encontrando sean desde la interacción entre los distintos agentes que participan.

Art Centrum está fundamentada en la investigación acción, según Sandín (2003) “La investigación acción busca aportar información que guíe la toma de decisiones y los procesos de cambio para la mejora de la misma” (P. 161), De igual forma, la investigación acción se caracteriza porque implica la transformación y mejora de una realidad educativa y/o social, es una investigación que analiza problemas de la práctica, implica colaboración de las personas, implica una reflexión sistemática de la acción, se realiza por personas implicadas en la práctica que se investiga, se caracteriza por una espiral de cambio (Bartolomé, 1994b; Pérez Serrano, 1990).

“La praxeología es un proceso investigativo construido, de autonomización y de concientización del actuar (en todos los niveles de interacción social) en su historia, en sus prácticas cotidianas, en sus procesos de cambio y en sus consecuencias” (1992, p. 95).

En cuanto al diseño metodológico para este estudio de investigación se abordó el enfoque praxeológico, Según Schön citado por Juliao (2011)

-la forma de conocimiento que caracteriza a este profesional reflexivo es la del “conocimiento-en-uso”; no se trata de una reflexión después de la práctica, sino de una reflexión durante ella. La reflexión es una parte integral de la práctica, y ello hace que el profesional tenga la posibilidad de ser siempre crítico- (2011, p.30).

Los autores canadienses “Yves St-Arnaud y Alexandre L’hotellier que reafinaron esta teoría de Schön y la llamaron praxeologie, en tanto que pretende transformar la investigación asociando el saber (logos) y la acción (praxis).” Citados por Juliao, (2011) la definen así: “La praxeología es un proceso investigativo construido, de autonomización y de concientización del

actuar (en todos los niveles de interacción social) en su historia, en sus prácticas cotidianas, en sus procesos de cambio y en sus consecuencias”(1992, p. 95),

Según Juliao (2011) “Praxeología y praxis están íntimamente ligadas, aunque no obedezcan a las mismas lógicas. La praxis es la ejecución de técnicas en coherencia con finalidades (lógica tecnológica); la praxeología, por su parte, es la construcción de saberes de la acción (lógica científica)” (p.35).

Por tanto, la Praxeología, como proceso investigativo, implica el desarrollo de cuatro fases: ver o análisis crítico, según Juliao:

Esta es una fase de exploración y de análisis/síntesis (VER) que responde a la pregunta: ¿qué sucede? Es una etapa fundamentalmente cognitiva, donde el profesional/praxeólogo recoge, analiza y sintetiza la información sobre su práctica profesional y trata de comprender su problemática y de sensibilizarse frente a ella (p.36)

De otra parte,

La fase (JUZGAR) responde a la pregunta ¿qué puede hacerse? Es una etapa fundamentalmente hermenéutica, en la que el profesional/praxeólogo examina otras formas de enfocar la problemática de la práctica, visualiza y juzga diversas teorías, con el fin de comprender la práctica, conformar un punto de vista propio y desarrollar la empatía requerida para participar y comprometerse con ella. (Juliao, p.38).

Asimismo, la fase actuar está definida por el autor como:

la tercera fase del proceso praxeológico es la fase del actuar, que responde a la pregunta ¿qué hacemos en concreto? Es una etapa fundamentalmente programática, en la que el profesional/praxeólogo construye, en el tiempo y el espacio de la práctica, la gestión finalizada y dirigida de los procedimientos y tácticas, previamente validados por la experiencia y planteados como paradigmas operativos de la acción. (Juliao, p.40)

Por último, devolución creativa o evaluación prospectiva:

es la de la reflexión en la acción (DEVOLUCIÓN CREATIVA). Es una etapa fundamentalmente prospectiva, que responde a la pregunta: ¿qué aprendemos de lo que hacemos? La prospectiva es una representación que pretende orientar el proyecto y la práctica del profesional/praxeólogo; una representación donde el futuro es planteado a priori como un ideal. Tiene una función de sueño, de deseo, de anticipación. (Juliao, p.43)

De esta manera, se orienta el proceso de investigación desde las reflexiones y aprendizajes constantes de las investigadoras y los investigados. Para este caso se ha trabajado con las fases de la praxeología adecuadas a la siguiente forma:

Ver: periodo dedicado por las investigadoras a la revisión de las fuentes, teorías y teóricos que se encontraron en torno al objeto de estudio, se establecieron las categorías de análisis y el medio de trabajo.

Juzgar: periodo dedicado por las investigadoras a optar por la forma de realizar la investigación, se optó por metodología virtual, debido a la situación de pandemia que se presentó a nivel nacional y mundial. Aspecto que determinó cambios de una metodología presencial a una intervención virtual. Se optó por la elaboración de unas estrategias interactivas por medio de una plataforma digital

Actuar: en esta fase se realiza el proceso de creación de la propuesta y todo el desarrollo del pilotaje y la creación del contenido teórico y artístico que se aplica a los estudiantes y profesores.

Devolución creativa: en este periodo las investigadoras recolectaron las opiniones de estudiantes y profesores sobre las estrategias interactivas y se realiza el análisis del proceso sobre la reflexión acción de la propuesta.

4.2 Población y muestra

Según Valenzuela y Flores (2012) la muestra es el conjunto de datos que se extraen de una población para ser analizados. De acuerdo con el autor existen dos tipos de muestreo: el probabilístico y el no probabilístico (p, 82). Para este estudio se utiliza el muestreo no

probabilístico, no aleatorio, ya que se realiza cuando cada dato se obtiene de acuerdo con una regla que no garantiza que el dato tenga la misma probabilidad de ser escogido (p, 82) y fue escogida por conveniencia, según Question pro² “El investigador elige a los miembros solo por su proximidad y no considera si realmente estos representan muestra representativa de toda la población o no. Cuando se utiliza esta técnica, se pueden observar hábitos, opiniones, y puntos de vista de manera más fácil” (s.f). por lo tanto, la muestra fue escogida de esta manera debido a situaciones presentadas a raíz de la pandemia que no permitieron que se realizará en una institución educativa.

La población objetivo y muestra de la investigación son 7 estudiantes del grado 7° de estratos 0,1,2 ,3 de contextos urbanos con acceso a internet y que participen de forma voluntaria, de diferentes departamentos del país. Entre 11 y 14 años. y 20 profesores escogidos por conveniencia de diferentes lugares como Bogotá, Boyacá, Cúcuta, Cundinamarca, Huila y otros lugares, que cuenten con conexión a internet y con interés voluntario por aprendizaje interactivo. Con título de Licenciados en cualquier área fundamental del currículo. Desde Preescolar, en adelante en áreas como Matemáticas, Informática, Biología, Sociales, Educación Física.

4.3 Instrumentos de recopilación

4.3.1 Formulario semi estructurado (cerradas y abierto)

Este formulario se realiza de manera digital para obtener información y datos sobre la estrategia educativa y su aporte desde los lenguajes artísticos para mejorar las estrategias de enseñanza y aprendizaje en las asignaturas de Ciencias naturales y Ciencias sociales.

Según Mayan citado por Estrella:

² Tomado de <https://www.questionpro.com/blog/es/muestreo-por-conveniencia/#:~:text=El%20muestreo%20por%20conveniencia%20es,pr%C3%A1ctica%20de%20un%20elemento%20particular.>

plantea que estas recolectan datos de los individuos participantes a través de un conjunto de preguntas abiertas formuladas en un orden específico. La entrevista semi-estructurada se usa cuando el investigador sabe algo acerca del área de interés, por ejemplo, una revisión de la literatura, pero no lo suficiente para responder las preguntas que se han formulado. (2012)

Se realiza por lo tanto, un formulario electrónico de acuerdo a las categorías de investigación con cada estudiante de la muestra. El formulario consta de 10 preguntas de las cuales 8 son cerradas con escala Likert y 2 preguntas abiertas, que son diseñadas sobre las categorías de investigación.

Ilustración 3: Ilustración 3: 1 Formulario digital Google.³

³ Formularios digitales

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdIy0RZquq5OJBSVBh7sOIdg7ATT2dkXVc5vIB0OH0xICKZMg/viewform?vc=0&c=0&w=1&flr=0>

<https://docs.google.com/forms/d/1FvICB7Do0GkR5wXNmLbfW-iOdTT2UNWsWLZta2S6ig0/edit?ts=6156819d>

4.3.2 Observación participante

Según Marshall y Rosman (1999, citado por Valenzuela, 2012) la observación es una técnica de recolección de datos que es utilizada para describir eventos, situaciones y comportamientos que suceden en contextos naturales. Esta comprende la anotación y registro de eventos, comportamientos y artefactos de manera sistemática en el contexto social de estudio seleccionado, de acuerdo al nivel de participación es completa y naturalista, definida como la forma más alta de involucramiento del investigador que sucede cuando estudia una situación en la cual ya era participante ordinario. Para este estudio, es necesaria la participación de las investigadoras, se realizará de forma organizada de acuerdo al cronograma establecido en la investigación.

4.3.3. Creación de la propuesta

Título: Proyecto Art Centrum

Esta idea de creación surge a partir de las necesidades planteadas en dos momentos de la investigación, por un lado, la pandemia mundial sobre el Covid 19, llevo a que los maestros se enfrentaran a nuevos desafíos profesionales con el propósito de seguir aportando al sistema educativo, y por otro lado, la oportunidad de plantear nuevas metodologías que brindaran el lugar que merece la educación artística dentro de los procesos formativos de los estudiantes en las instituciones. Para este proceso se



realizaron diálogos e indagaciones sobre cómo solucionar el problema de la presencialidad para el proyecto, ya que inicialmente se había concebido de forma presencial en una institución educativa en un municipio de Cundinamarca, al ver que la pandemia no permitía el volver a clases aun, se optó por trabajar en el contenido de enseñanza desde una posibilidad en los entornos digitales, lo cual fue todo un aprendizaje para las investigadoras del proyecto, después de intentar con otras plataformas, como genially, swipe, y otras, se decidió organizar el contenido y las actividades en Nearpod por su versatilidad.

Esta propuesta educativa vincula aspectos tecnológicos, pedagógicos y artísticos, que se desarrolla en entornos virtuales a través de la plataforma Nearpod. Con estudiantes del grado séptimo sobre conocimientos en Ciencias naturales y Ciencias sociales, estructurados en cuatro niveles de aprendizaje que se desarrollan con indicaciones de las investigadoras y permiten el aprendizaje autónomo.

La propuesta se implementa en los siguientes niveles: Nivel 1 se llama Explorando AZ (aprendizaje), segundo nivel Inmersión AZ, el siguiente nivel expresando AZ y por último apropiando AZ. Se hace un recorrido con orientaciones que invita a participar y desarrollar autónomamente cada nivel de aprendizaje, la estrategia interactiva hace uso de recursos visuales, auditivos, orientaciones pedagógicas, espacios de creación artística entre otros, donde al finalizar se obtiene una insignia de aprendizaje.

Diseño y Elaboración

Para esta etapa se realiza la creación de dos experiencias de aprendizaje interactivas centrados en los lenguajes artísticos como estrategia educativa que vincula las áreas de ciencias naturales, ciencias sociales, Están diseñados para ser aplicados en modo virtual. El tiempo de duración es de 60 minutos por sesión.

Las experiencias se realizan tomando las temáticas establecidas por el MEN, de acuerdo con los lineamientos y estándares básicos para integrarlos a una metodología de aprendizaje basado en la creación, así como recursos tecnológicos, artísticos, didácticos y administrativos.

Aplicación del pilotaje

La propuesta se realiza de manera sincrónica y asincrónica donde los estuantes tienen la posibilidad de avanzar con orientaciones de los docentes o de manera autónoma. Para el desarrollo curricular se han tomado como base los lineamientos y estándares en Ciencias naturales y Ciencias Sociales para el grado 7°. Así como, los estándares y objetivos del área correspondiente. Para el pilotaje se dispuso el periodo comprendido entre el 14 al 17 de septiembre 2021 de manera virtual.

Las estrategias interactivas están organizadas y desarrollan en el entorno virtual, por lo tanto, es necesario que se tenga conexión a internet para avanzar en cuatro niveles de la siguiente forma:

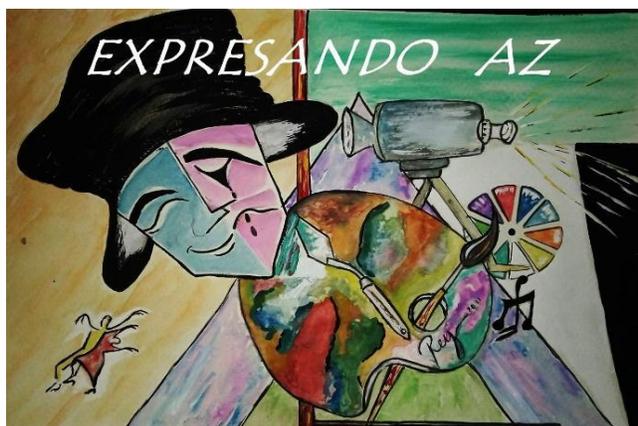
Nivel 1 se llama Explorando⁴ AZ (aprendizaje), El momento inicial se centra en el desarrollo sensible y motriz. utilizando el movimiento, el cuerpo, la palabra o el sonido con el fin de preparar el ambiente para el proceso de enseñanza de acuerdo a cada área del currículo.



Nivel 2, Inmersión AZ, se trabaja en el desarrollo de los temas establecidos dentro de las competencias del área. En esta parte, se hace uso de los lenguajes artísticos como centro de la estrategia interactiva de acuerdo a los estilos de aprendizaje identificados en el curso. La metodología está organizada con recursos virtuales de enseñanza y también con ejercicios sincrónicos o asincrónicos.



⁴ Ilustraciones en acuarela y técnica mixta de Yolanda Espejo, investigadora del proyecto.



Nivel 3 Expresando AZ, se realiza una valoración de aprendizajes, es decir, se realiza la recopilación de aprendizajes, productos y experiencias que han sido dirigidas durante el encuentro. La evaluación consta de momentos cualitativos reflexivos y cuantitativos. Es el momento de creación para los estudiantes.

Nivel 4 Apropiando AZ, es el momento de finalizar el recorrido de aprendizaje y se relaciona con los lenguajes artísticos utilizado a lo largo de la estrategia interactiva. Esta estrategia hace uso de recursos visuales, auditivos, orientaciones pedagógicas, espacios de creación artística entre otros, donde al finalizar obtiene una insignia de aprendizaje.



Estrategias y Actividades

Esta propuesta se fundamenta principalmente en el aprendizaje basado en la creación (ABC) y utiliza los lenguajes artísticos como eje central para la enseñanza. Se propone el uso del ambiente virtual escolar como un detonante divertido, creativo y experimental. Por esto, es fundamental la participación activa de docentes y estudiantes.

De igual forma, la estrategia educativa promueve la apropiación del conocimiento desde los aspectos artísticos, pedagógicos y tecnológicos, que permitan la interacción en los entornos digitales

Personas responsables:

3 investigadoras

Beneficiarios de la propuesta:

7 estudiantes del grado séptimo

20 docentes

Recursos

Humanos

Se cuenta con profesionales del campo educativo y del trabajo social, con bagaje de experiencia importante desde sus campos de trabajo.

Técnicos: Uso de plataforma NEARPOD.

Computador portátil, videos, grabadora y cámara fotográfica. Material didáctico, uso apps, pinturas, acuarelas, pinceles, música.

Económicos

Los aportes económicos son de los investigadores para la elaboración de materiales, transportes, y edición de videos, audios, fotografías, impresiones, compra de libros, diseño de materiales por un valor aproximado a \$1,500.000.

Evaluación y seguimiento

La evaluación y seguimiento se realizan al finalizar cada experiencia de aprendizaje y se registran en los formatos diseñados como diarios de campo, instrumentos de entrevista, evaluaciones, fotografías y videos del proceso.

4.3.4 Pilotaje de la plataforma

Aquí se presenta el diseño del pilotaje y como está construido. Se realizó a través de la plataforma Nearpod, está organizada en cuatro niveles por cada tema. Nivel 1 se llama Explorando AZ (aprendizaje), segundo nivel Inmersión AZ, el siguiente nivel expresando AZ y por último apropiando AZ. Se hace un recorrido con lenguaje que invita a participar y desarrollar autónomamente cada nivel de aprendizaje, la estrategia interactiva hace uso de recursos visuales, auditivos, orientaciones pedagógicas, espacios de creación artística entre otros, donde al finalizar se obtiene una insignia de aprendizaje.

4.3.5 Consentimiento y asentimiento

Estos instrumentos serán desarrollados para obtener la autorización de padres de familia y profesores sobre el uso de fotografías e imágenes, registros audiovisuales, y opiniones, con el fin de aclarar la finalidad del uso de los datos recolectados e información, así como la divulgación de orden académico sin perjudicar ni vulnerar ningún derecho.

4.4 Datos, estrategias o mecanismos utilizados para el análisis.

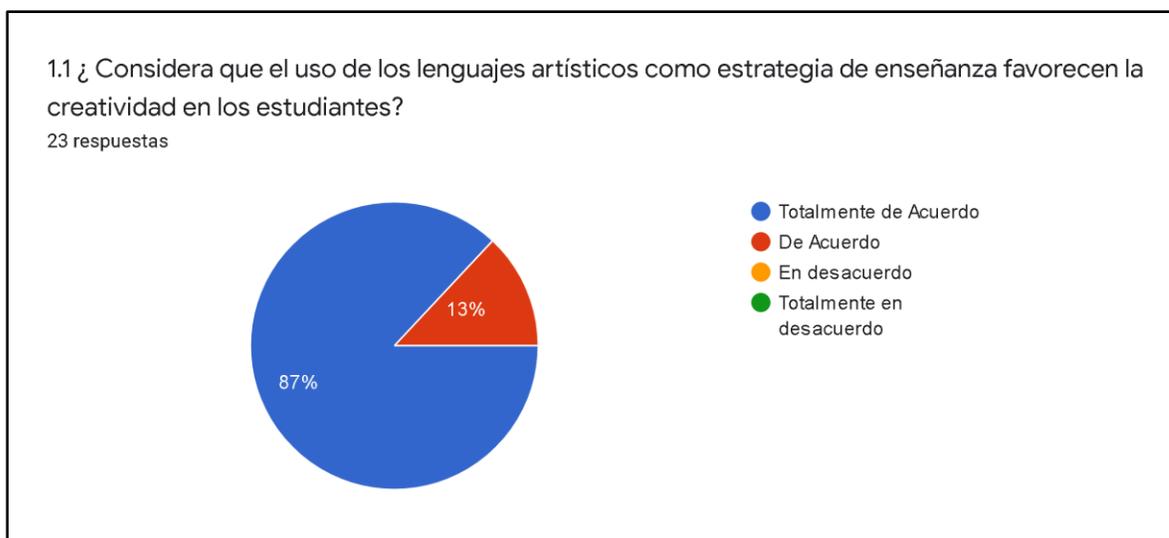
Para la organización y análisis de datos recolectados, se desarrolla a través de matrices de análisis sobre las respuestas de la experiencia, una matriz de análisis es un instrumento que permite obtener información en un solo lugar al reunir diferentes elementos para realizar el análisis de las categorías principales y las que puedan surgir durante el proceso de investigación, posteriormente, se organizan por categorías que son: Los lenguajes artísticos, los ambientes escolares y la metodología de enseñanza. Y las subcategorías que se obtuvieron en la recopilación de información, entre ellas organización, pertenencia creatividad etc. Posterior a esta clasificación se organizará de acuerdo a las respuestas obtenidas de la siguiente forma:

- Se analiza la categoría Los lenguajes artísticos, y las subcategorías desde aspectos pedagógicos, creativos, expresivos.
- Se analiza la categoría ambiente escolares desde aspectos organizativos desde las subcategorías de recursos tecnológicos y didácticos.
- Se analiza la categoría metodologías de enseñanza y las subcategorías pedagógicas como pertinencia, creatividad, recursos.
- Se analizan las subcategorías emergentes como: enseñanza, innovación, recursos didácticos, plataforma en las preguntas abiertas.
- Para las preguntas abiertas se clasifican por frecuencia de respuestas y cercanía en las tendencias, se utilizarán gráficos con porcentaje para el análisis.
- Se realizarán gráficas de interpretación de la información recopilada tipo torta por porcentajes.
- Presentación de hallazgos y conclusiones.

- 5. RESULTADOS

5.1. Categoría: Lenguajes artísticos

Para iniciar este análisis de la recopilación de la información, se han organizado las preguntas y sus respuestas por categorías en gráficos de torta y barras con interpretaciones sobre porcentajes de los criterios del proyecto Art Centrum. Las respuestas fueron obtenidas a través de formulario de Google por cada participante del pilotaje. En este primer análisis aparecen las respuestas de los profesores, en la siguiente sección se analizan las respuestas de los estudiantes sobre la plataforma. El cuestionario se realizó de forma semi-estructurado con 8 preguntas cerradas y dos abiertas para docentes y estudiantes.

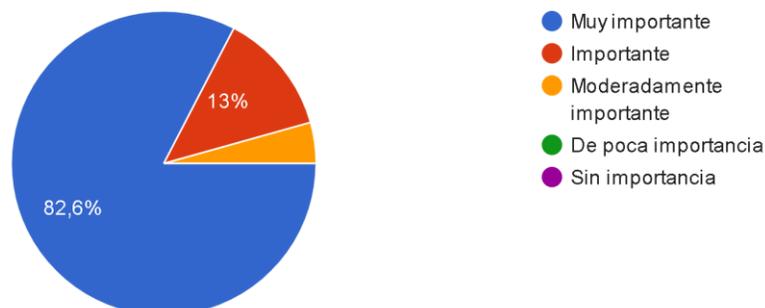


Gráfica 1

De acuerdo a la gráfica 1, se observa que el 87% de los docentes encuestados están totalmente de acuerdo, en que la estrategia educativa favorece la creatividad en los estudiantes, asimismo, el 13% de los encuestados están de acuerdo. De esta manera se percibe que la propuesta educativa centrada en los lenguajes artísticos permite el proceso creativo de enseñanza - aprendizaje en los estudiantes.

1.2 ¿Qué tan importante considera usted el uso de la expresión artística en los procesos de enseñanza -aprendizaje para los estudiantes ?

23 respuestas

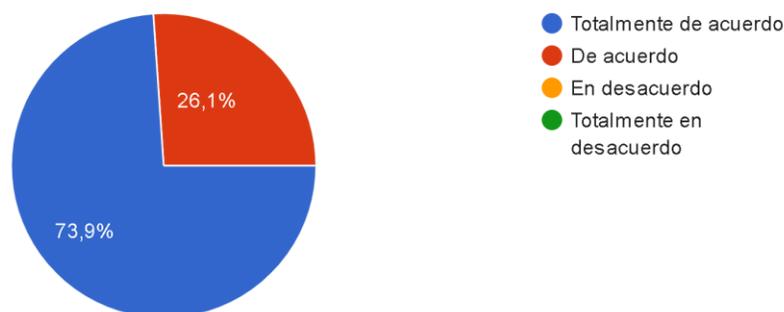


Gráfica 2

De acuerdo a la gráfica 2 se analiza la importancia de la expresión artística en la enseñanza -aprendizaje de los estudiantes, a la cual respondieron los encuestados, con un 82,6% como muy importante, el 13 % como importante, y el 4.4% como medianamente importante. Por lo tanto, se puede inferir que los docentes consideran importante el uso de la expresión artística como elemento fundamental en los procesos de enseñanza-aprendizaje ya que permite la apropiación de diferentes conceptos por medio de las estrategias interactivas (EI).

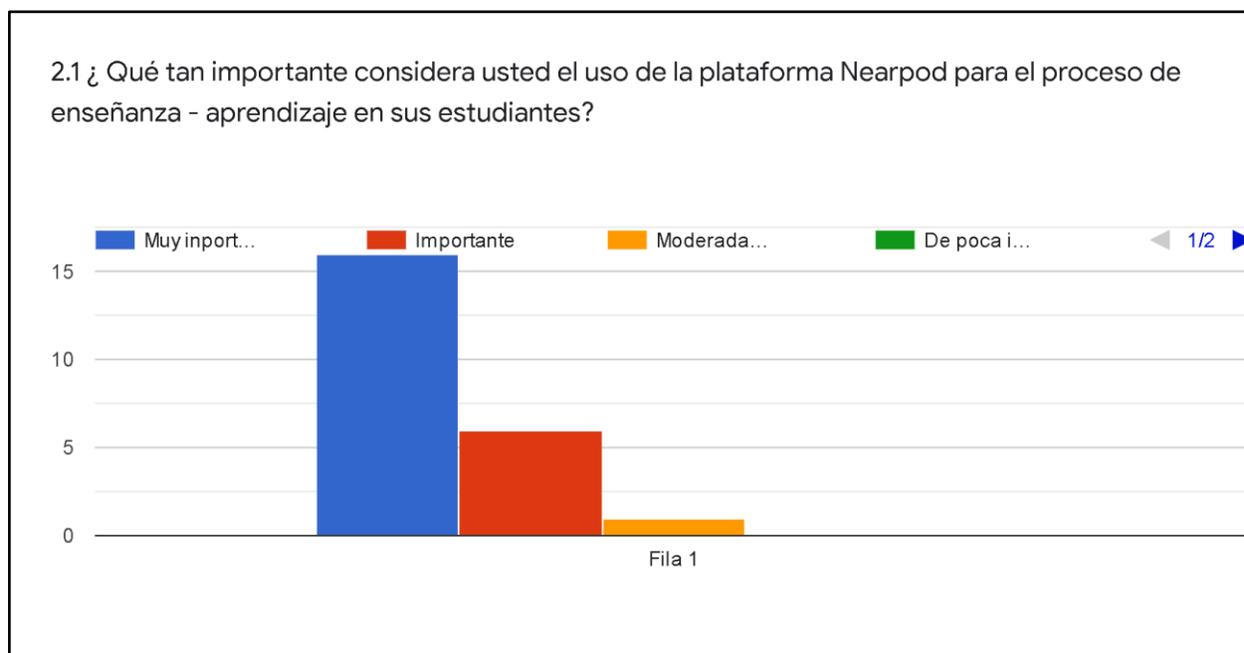
1.3 ¿Considera que el desarrollo de las guías interactivas favorecen la sensibilidad y reflexión en los estudiantes?

23 respuestas

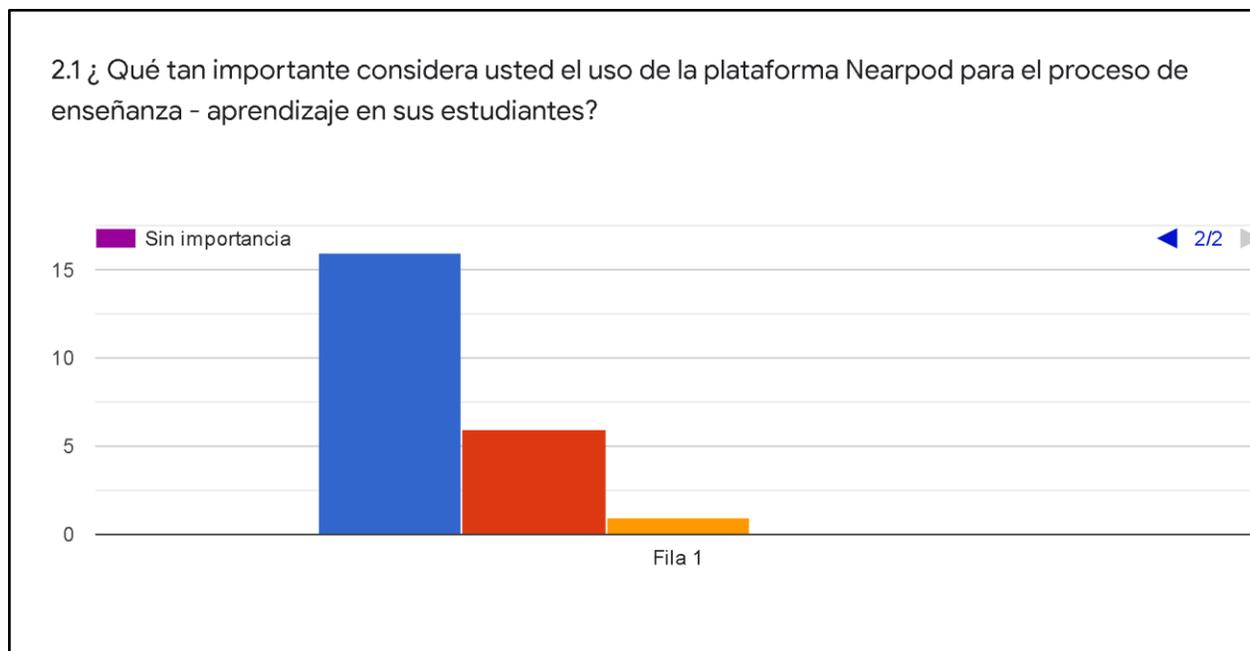


Gráfica 3

De acuerdo a la gráfica 3, se observa que el 73,9% de los maestros encuestados están totalmente de acuerdo, en que las estrategias interactivas (EI) favorecen la sensibilidad y reflexión en los estudiantes, igualmente, el 26,1% de los maestros encuestados están de acuerdo. De esta manera se observa que los desarrollos de las estrategias interactivas benefician en la sensibilidad y reflexión en los estudiantes ya que permiten mayor dinamismo en el desarrollo de sus habilidades a través del proceso de creación de sus trabajos. 5.1 Categoría: Propuesta Educativa

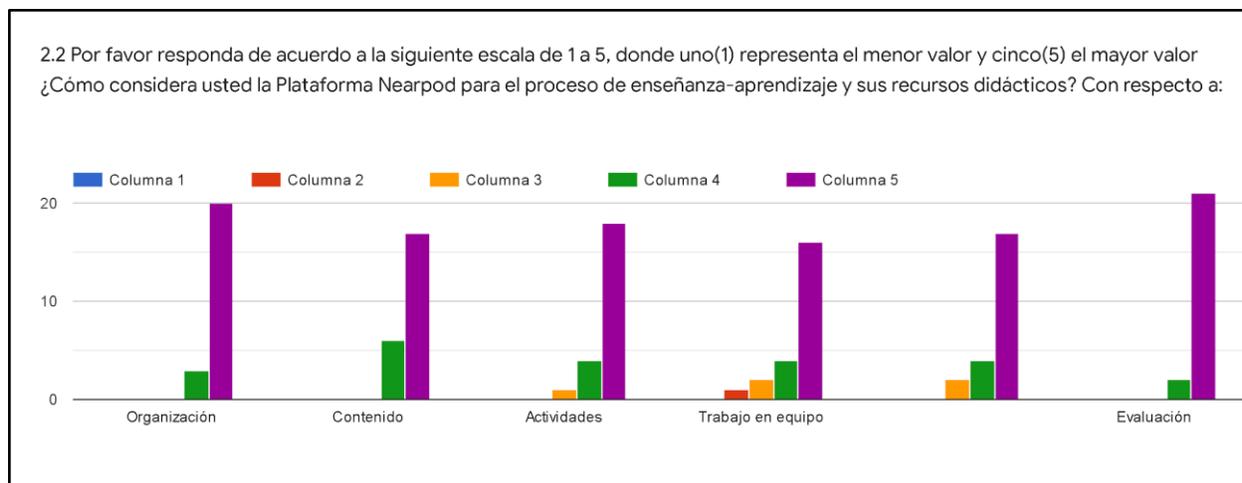


Gráfica 4a



Gráfica 4b

De acuerdo a la gráfica 4a y 4b, se deduce que 69,5% docentes encuestados consideran muy importante el uso de la plataforma Nearpod para la enseñanza – aprendizaje en los estudiantes. De igual forma, 26,1% de los docentes encuestados consideran importante el uso de la plataforma. De otra parte, el 4,3% considera moderadamente importante el uso de la Plataforma Nearpod, para el proceso de enseñanza-aprendizaje en sus estudiantes. De esta manera se puede inferir que el uso de la plataforma Nearpod y las tecnologías son importantes para el proceso de enseñanza - aprendizaje en los estudiantes, debido a la versatilidad de recursos que permite la integración de elementos sonoros, visuales, evaluativos y de participación directa. De otra parte, los docentes que consideran moderadamente la estrategia, se deben principalmente a que algunos carecen de formación en competencias digitales y prefieren la metodología presencial ya que están acostumbrados a su didáctica personal.



Gráfica 5

En la gráfica 5 respecto a: Organización el 86,9% (20) de los docentes encuestados perciben en una alta organización de la propuesta en cuanto al proceso enseñanza – aprendizaje y los recursos didácticos de la plataforma Nearpod. Asimismo, el 13% de los docentes encuestados notan una buena organización. Con respecto al contenido de la propuesta se valida con 73.9% como pertinente y que favorece la interacción de los estudiantes.

Con respecto a la propuesta educativa se valida que las Actividades son apropiadas en un 78% para los docentes, también se valida con un 17% que los docentes encuestados perciben como interesantes para el aprendizaje las actividades y el 4,3% de los docentes encuestados considera que deben poseer más elementos.

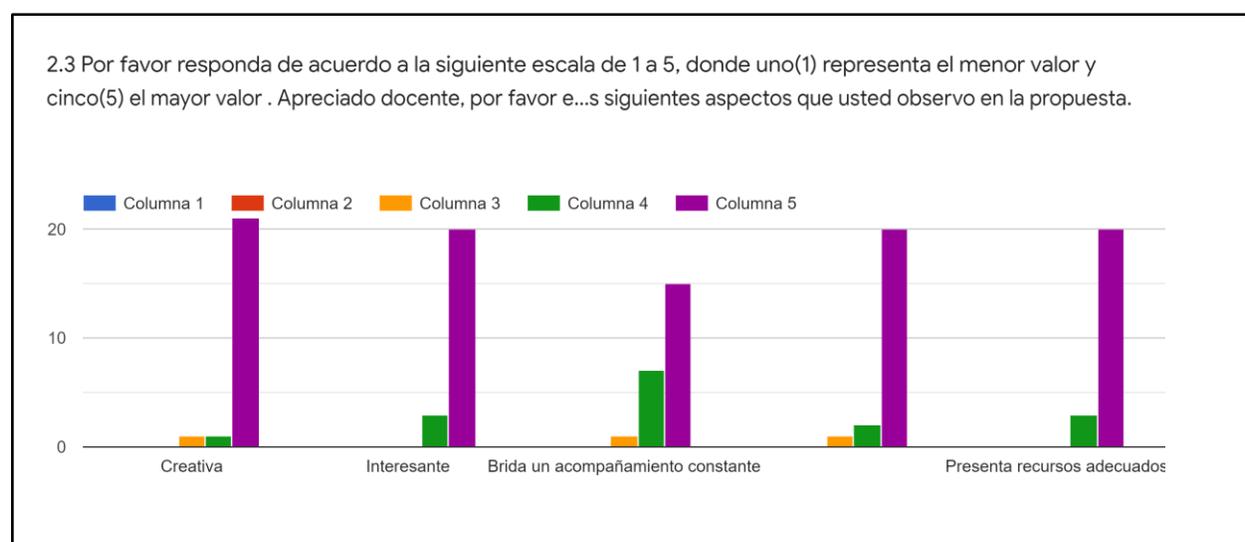
En cuanto el trabajo en equipo en la gráfica #5, el 69% de los profesores encuestados evaluaron como muy importante y favorable este aspecto con la calificación más alta(5), continuando con el análisis se muestra que el 8,6% de los docentes encuestados evaluaron en la escala con (4) reconociendo la importancia de la propuesta educativa para el trabajo en equipo, el 17,3% de los docentes encuestados evaluaron dentro de la escala con (3) y solo 4,3% de los docente encuestados evaluaron con escala de 2, al considerar que es más efectivo el trabajo en equipo en la presencialidad.

Con respecto a la Comunicación en la gráfica #5, se identifica que el 73,3% de los docentes encuestados evaluaron con la escala más alta de (5), mientras que 17,3% de los docentes evaluaron sobre la escala con (4) y con el 8,6% evaluaron (3). De esta manera se observa que se desarrolla

la comunicación de una manera positiva, sin embargo, algunos consideran más primordial la comunicación en el aula presencial de clase.

Con respecto a la evaluación de la plataforma los docentes encuestados respondieron con 91,3% con valor de (5) y con 8,6% con valor de (4). Por lo tanto, se observa una percepción muy favorable con la metodología utilizada en las estrategias interactivas (EI) ya que se evalúan distintos aspectos cualitativos y cuantitativos, en un ambiente que reconoce los desempeños de los estudiantes.

Para finalizar se percibe que Art Centrum, permite desarrollos y aprendizajes en los campos de organización, contenido, actividades, trabajo en equipo, comunicación y evaluación. Los resultados indican que es favorable la propuesta porque permite aprendizajes en los estudiantes, de igual forma, la relación con los lenguajes artísticos como centro de la metodología favorece al aprendizaje basado en la creación.



Gráfica 6

En la gráfica 6 respecto a la Creatividad se encuentra el 91,3% que los docentes encuestados perciben como alta con una valoración de (5), así como el 4,3% con una valoración de (4) y con el 4,3% con una valoración de (3) los docentes encuestados perciben en los criterios de la propuesta como creativa debido a la relación entre lenguajes artísticos, tecnología, didáctica.

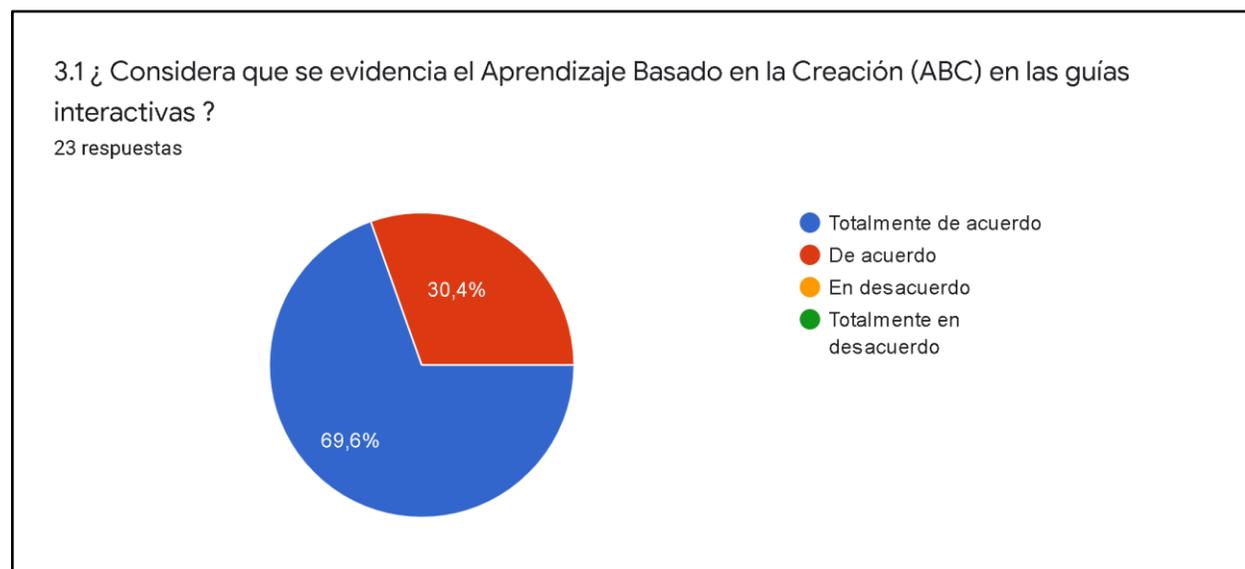
Con respecto al criterio de Interesante, los docentes encuestados respondieron con el 86,9% con una valoración de (5), así como el 13% con una valoración de (4), de acuerdo a lo anterior se observa que los aspectos desarrollados en el proyecto Art Centrum llaman la atención de los estudiantes.

Se percibe con respecto el criterio Brinda un acompañamiento constante que el 65,2% de los docentes encuestados asignan el valor de (5) y con 30,4% de los docentes asignan un valor de (4) así como el 4,3% asignan valor de (3). De acuerdo a lo anterior, se puede decir que los docentes consideran en un 90.5% que se brinda un acompañamiento constante al desarrollo de aprendizaje dentro de la plataforma para los estudiantes, y tan solo un 4.3% considera que no se brinda un acompañamiento constante.

Al continuar con el análisis sobre el criterio de orientaciones claras, el 86,9% de los docentes encuestados valoró con (5), de igual forma, el 8,6% de los docentes encuestados valoró con (4) y finalmente se encuentra un 4,3% de los maestros que valoró con (3) este criterio. Por lo tanto, se considera pertinente y apropiadas las orientaciones que se brindan durante el proceso de seguimiento y avance de las estrategias interactivas (EI). Por último, es mínimo el porcentaje que considera como regular las orientaciones dadas a lo largo del proceso de enseñanza en la plataforma.

Al analizar el criterio presenta recursos adecuados el 86,9% de los profesores considera que está en (5) asimismo se encuentra que el 13% de los maestros encuestados asignó un valor de (4). De esta manera se puede inferir, que los recursos de la propuesta Art Centrum para los estudiantes según los profesores es muy favorable en presentar recursos adecuado que están relacionados con los lenguajes artísticos.

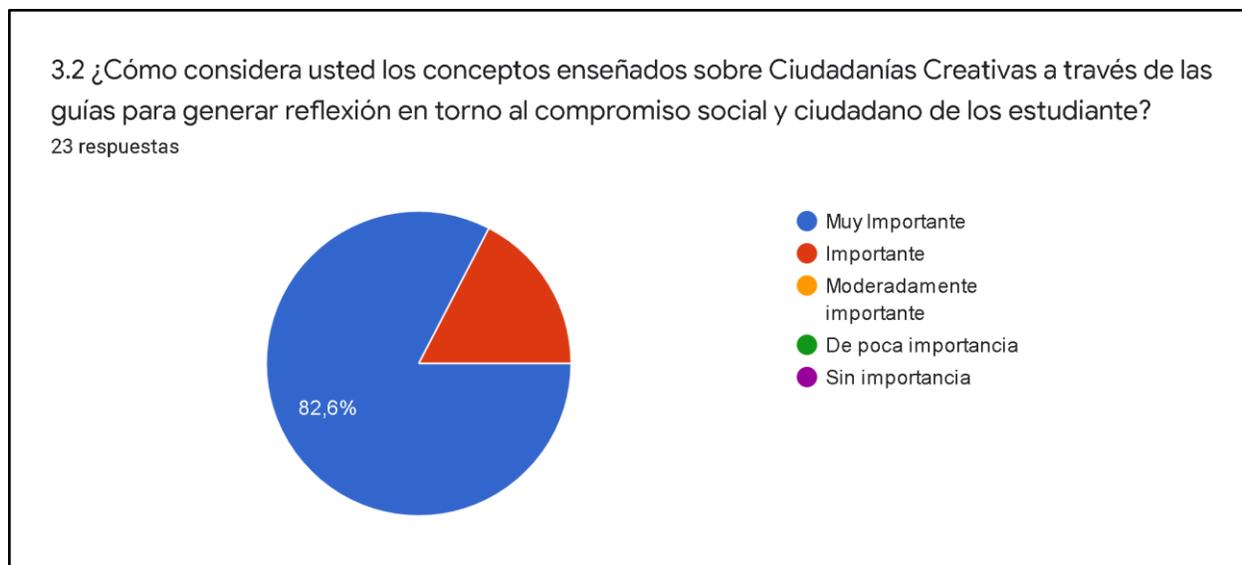
5.2 Categoría: De enseñanza



Gráfica 7

De acuerdo a la gráfica 7, se evidencia que el 69,6% de los docentes encuestados están *totalmente de acuerdo*, en que el aprendizaje basado en la creación favorece el aprendizaje en los estudiantes igualmente, se encuentra con un 30,4% de los docentes encuestados están de *acuerdo*.

De esta manera se percibe que la totalidad está de acuerdo en el uso de aprendizaje basado en la creación como medio acertado para el desarrollo de las estrategias interactivas (EI) y que permite que los estudiantes se apropien del conocimiento y sean capaces de realizar procesos de creación sobre los aprendizajes personales.



Gráfica 8

De acuerdo con la gráfica 8, se encuentra que el 82,6% de los docentes encuestados considera *muy importante* y el 17,3% considera *importante* el concepto sobre ciudadanías creativas para generar reflexión en torno al compromiso social de los estudiantes. Por lo tanto, se considera pertinente y apropiado el abordaje del concepto dentro de las estrategias interactivas (EI) ya que permite el desarrollo del pensamiento crítico y creativo para la formación de nuevas ciudadanías.

5.3 Preguntas abiertas

Para este análisis de las preguntas abiertas se organizaron las respuestas de los profesores de acuerdo a su tendencia de cercanía sobre las categorías, se resaltaron algunos criterios de las palabras para clasificarlas y determinar su intención.

5.3.1 Pregunta abierta 1

¿Considera pertinente que los lenguajes artísticos se conviertan en un eje fundamental para el proceso de enseñanza-aprendizaje??

Respuestas

Sujeto 1: “Sí, Claro, son **necesarios** para que las clases dejen de ser tan tediosas Es muy importante que los **lenguajes artísticos** estén como herramientas de **aprendizaje**”

Sujeto 2: “Sí, porque es **innovador y creativo**, además es una forma nueva y entretenida de **aprender** y podemos innovar el **aprendizaje** tradicional.”

Sujeto 3: “Sí, los **lenguajes artísticos** pueden ayudar a comunicar y entender muchas ramas del **conocimiento**”.

Sujeto 4: “Si, lo considero **pertinente** y fundamental como una estrategia que contribuye al aprendizaje de los conceptos, el niño interioriza más actuando, haciendo que sólo escuchando y repitiendo. La artística desarrolla atención, concentración, produce tranquilidad y es de gran motivación”.

Sujeto 5: “Claro que sí. Los lenguajes artísticos son una gran manera de poder hacer procesos de enseñanza más didácticos e interesantes para mis alumnos. Permite que se tenga el arte como un ente fundamental para la enseñanza, que actualmente se deja mucho de lado”

Sujeto 6: “ Sí pues le brinda al estudiante, **aparte del conocimiento** que se quiere transmitir, **herramientas creativas** y sensibilidad **artística** complementaria a su formación

El arte desarrolla habilidades importantes en los alumnos, como la **creatividad**, en lo social, emocional, habilidades motoras, lingüísticas, entre otras, por este motivo considero, que es **pertinente** e importante que se tenga en cuenta en el proceso **enseñanza-aprendizaje**”.

Sujeto 7: “Sí, porque el **conocimiento** debe darse de manera conjunta entre las diferentes materias y así mismo darle al arte la importancia que merece”

Sujeto 8: “Sí”

Sujeto 9: “Sí, es **interesante poder e innovador**”

Sujeto 10:”Si es **pertinente** y puede ser muy motivante y novedoso para el estudiante”

Sujeto 11: “Si, podemos llegarle más a los niños y jóvenes de esta manera. Cómo área y disciplina”

Sujeto 12: ”Si, el arte es un **área flexible** y que se puede trabajar de forma transversal en todas las áreas, profundamente importante para desarrollar sensibilidad, empatía y nos brinda la posibilidad que el **aprendizaje** sean más dinámico”

Sujeto 13: “Muy **pertinente**, ya que con estos **lenguajes** este proceso se puede volver más óptimo y funcional, haciendo que los estudiantes apropien **mejor los conocimientos**”.

Sujeto 14:”Si por que **el arte** es la expresión del ser humano, además por medio de este podemos evidenciar el estado emocional del estudiante”.

Sujeto 15:”Sí, porque los estudiantes pueden **expresar su conocimiento** desde el **lenguaje artístico** que ellos se sientan más fuerte”

Sujeto 16: ”Sí, creo puede aportar a la mejora de la concentración, un problema recurrente entre los estudiantes actualmente, y ser un mecanismo valioso para el proceso de interiorizar los **conceptos**”

Sujeto 17: “ si, son **apropiados** para modificar las estrategias de **enseñanza**”

Sujeto 18: “ Considero que son **indispensables** en la actualidad y que han tomado un gran camino para la educación.”

Sujeto 19: 2 si, son actualmente **necesarios y muy oportunos** para la **enseñanza** en las clases, por esto es importante que se aprendan bien por parte de nosotros los profesores, ya que son de **un conocimiento riguroso**”

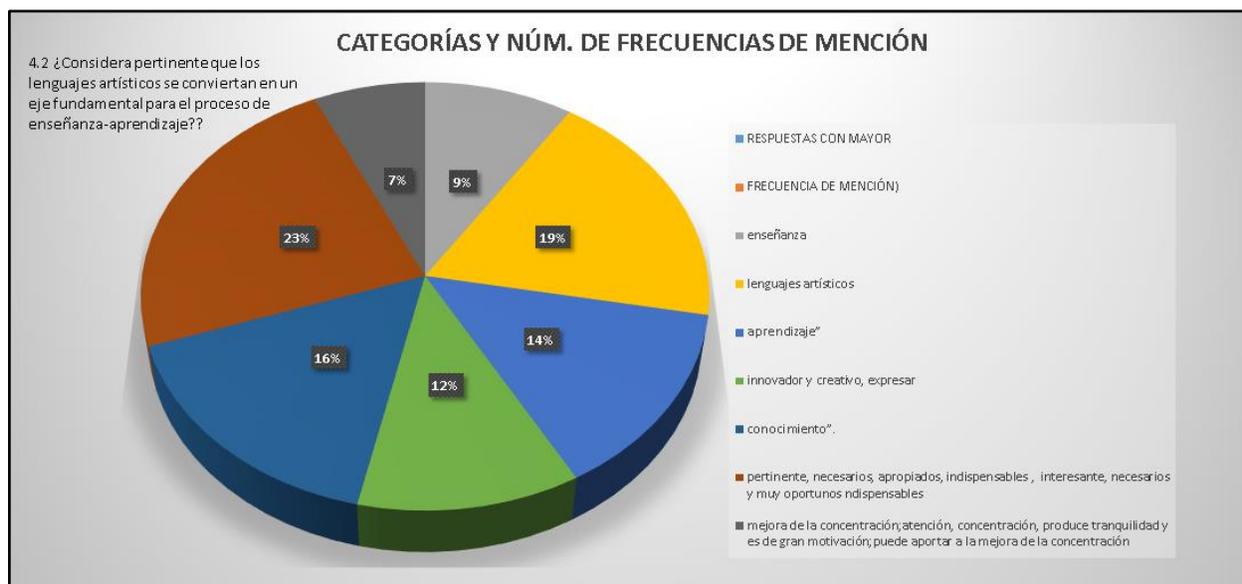
Sujeto 20: “ son importantes porque brindan elementos **indispensables** para el **aprendizaje**”

CÓDIGOS	CATEGORÍAS (PATRONES O RESPUESTAS CON MAYOR FRECUENCIA DE MENCIÓN)	NÚM. DE FRECUENCIAS DE MENCIÓN
1	Enseñanza	4
2	lenguajes artísticos	8
3	aprendizaje”	6
4	innovador y creativo, expresar	5
5	conocimiento”.	7
6	pertinente, necesarios, apropiados, indispensables , interesante, necesarios y muy oportunos indispensables	10

7	mejora de la concentración; atención, concentración, produce tranquilidad y es de gran motivación; puede aportar a la mejora de la concentración	3
---	--	---

Ilustración 4: Frecuencias de mención

De acuerdo a las respuestas dadas por los profesores, se han categorizado por cercanía o tendencia de respuestas para analizar las categorías emergentes y el número de frecuencias en mención. Al respecto se obtuvieron los siguientes resultados.



Gráfica 9

En la gráfica 9, se encontró que el 23% considera los lenguajes artísticos fundamentales en el proceso de enseñanza-aprendizaje debido a criterios como pertinente, necesarios, apropiados, indispensables, interesante, necesarios y muy oportunos. Con un 19% se observa que los lenguajes artísticos permiten de manera apropiada el aprendizaje y el uso en las estrategias de enseñanza interactivas. Asimismo, con un 16%, los profesores manifiestan que a través de los lenguajes artísticos se favorece el aprendizaje y la apropiación del conocimiento. De igual forma, se encuentra un 14% donde los profesores consideran que el aprendizaje se consolida de manera

más significativa por medio de los lenguajes artísticos. Mientras tanto el 12% de los profesores considera que la propuesta es innovadora, creativa y permite la expresión de los estudiantes. También los profesores consideran que la propuesta favorece la enseñanza con un 9%, es decir que la propuesta permite mejorar y consolidar nuevas estrategias de enseñanza. Por último, con el 7% los profesores consideran que el proyecto Art Centrum mejora la concentración, atención, produce tranquilidad y es de gran motivación.

5.3.2 Pregunta abierta 2

¿Le gustaría aprender sobre este tipo de metodología de enseñanza para ser utilizado en su campo del saber?

SUJETO	RESPUESTAS	CATEGORÍAS	NÚM. DE FRECUENCIAS
1	Si	si	20
2	Claro, son necesarios para que las clases dejen de ser tan tediosas	clases no tediosas,	1
3	Es muy importante que los lenguajes artísticos estén como herramientas de aprendizaje	lenguajes artísticos, arte	11
4	Si, porque es innovador y creativo, además es una forma nueva y entretenida de aprender y podemos innovar el aprendizaje tradicional.	es innovador y creativo, aprender, innovar el aprendizaje, herramientas de aprendizaje	6
5	Si los lenguajes artísticos pueden ayudar a comunicar y entender muchas ramas del conocimiento.	Conocimiento.	6
6	Si, lo considero pertinente y fundamental como una estrategia que contribuye al aprendizaje de los conceptos, el niño interioriza más actuando, haciendo que sólo escuchando y repitiendo. La artística desarrolla atención, concentración, produce tranquilidad y es de gran motivación.	Aprendizaje,	6
7	Claro que si. Los lenguajes artísticos son una gran manera de poder hacer proceso de enseñanza más didáctico e interesante para mis alumnos. Permite que se tenga el arte como un ente fundamental para la enseñanza, que actualmente se deja mucho de lado.	proceso de enseñanza didáctico e interesante arte enseñanza	2
8	Si pues le brinda al estudiante, aparte del conocimiento que se quiere transmitir, herramientas creativas y	conocimiento herramientas creativas, sensibilidad	2

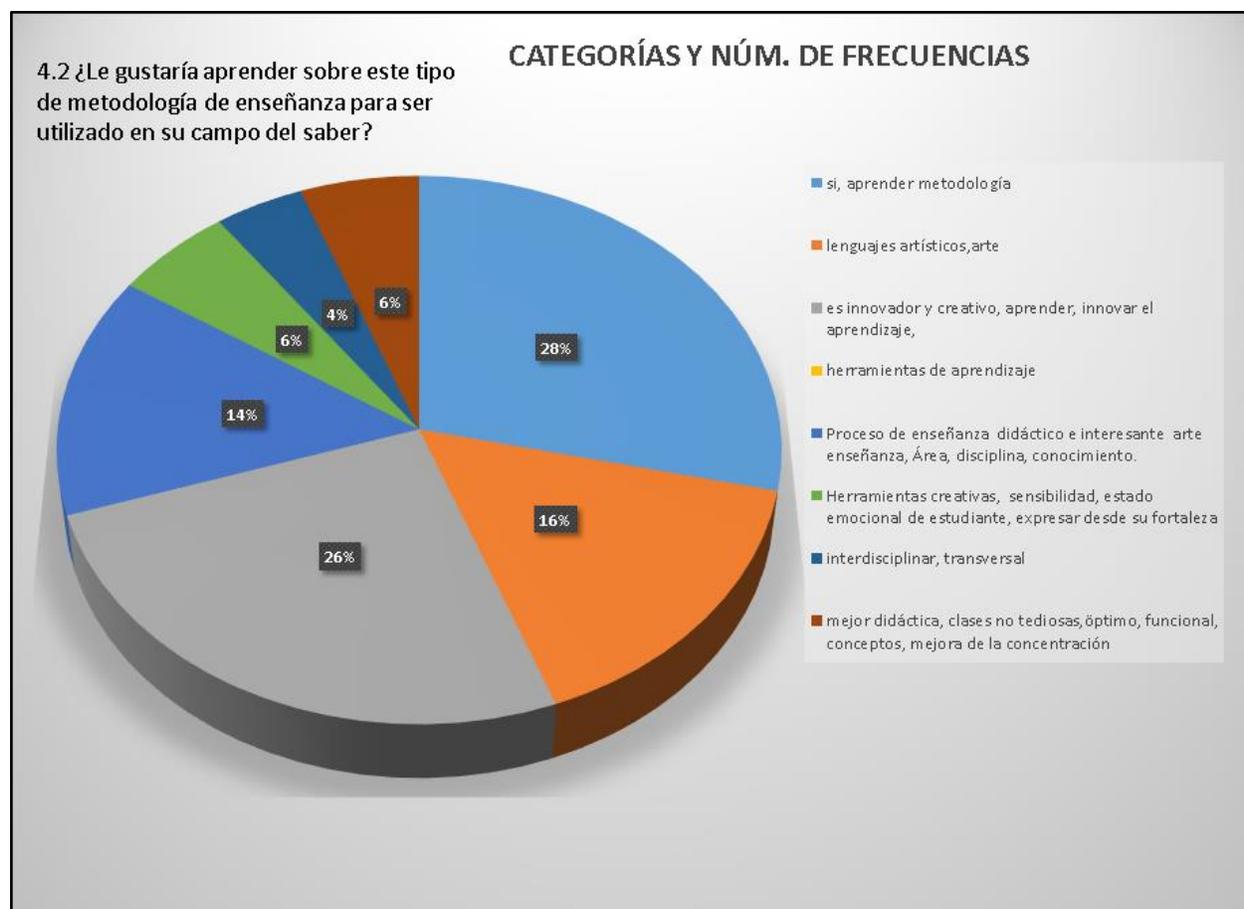
	sensibilidad artística complementaria a su formación		
9	El arte desarrolla habilidades importantes en los alumnos, como la creatividad, en lo social, emocional, habilidades motoras, lingüísticas, entre otras, por este motivo considero, que es pertinente e importante que se tenga en cuenta en el proceso enseñanza-aprendizaje.	Pertinente, innovador, novedoso,	5
10	Si porque el conocimiento debe darse de manera conjunta entre las diferentes materias y así mismo darle al arte la importancia que merece	interdisciplinar, transversal	3
11	Si		1
12	Si, es interesante poder he innovador	innovador	1
13	Si es pertinente y puede ser muy motivante y novedoso para el estudiante.	novedoso	1
14	Si, podemos llegarle más a los niños y jóvenes de esta manera.	mejor didáctica	1
15	Cómo área y disciplina, si	Área, disciplina	1
16	Si, el arte es un área flexible y que se puede trabajar de forma transversal en todas las áreas, profundamente importante para desarrollar sensibilidad, empatía y nos brinda la posibilidad que el aprendizaje sean más dinámico	transversal,	1
17	Muy pertinente, ya que con estos lenguajes este proceso se puede volver más óptimo y funcional, haciendo que los estudiantes apropien mejor los conocimientos.	óptimo, funcional	1
18	Si por que el arte es la expresión del ser humano, además por medio de este podemos evidenciar el estado emocional del estudiante.	estado emocional de estudiante	1
19	Sí, porque los estudiantes pueden expresar su conocimiento desde el lenguaje artístico que ellos se sientan más fuerte	expresar desde su fortaleza	1
20	Si, creo puede aportar a la mejora de la concentración, un problema recurrente entre los estudiantes actualmente, y ser un mecanismo valioso para el	conceptos, mejora de la concentración	1

	proceso de interiorizar los conceptos		
--	--	--	--

Ilustración 5: Matriz de análisis

CATEGORÍAS	SUB-CATEGORÍAS	NÚM. DE FRECUENCIAS
Lenguajes Artísticos	si, aprender metodología	20
	lenguajes artísticos, arte	11
	es innovador y creativo, aprender, innovar el aprendizaje, herramientas de aprendizaje	13
estrategia educativa	Conocimiento.	6
	Proceso de enseñanza didáctico e interesante arte enseñanza, Área, disciplina,	4
	Herramientas creativas, sensibilidad, estado emocional de estudiante, expresar desde su fortaleza	4
Ambientes escolares	Pertinente, innovador, novedoso,	7
	interdisciplinar, transversal	3
	mejor didáctica, clases no tediosas, óptimo, funcional, conceptos, mejora de la concentración	4

Ilustración 6: Número de frecuencias



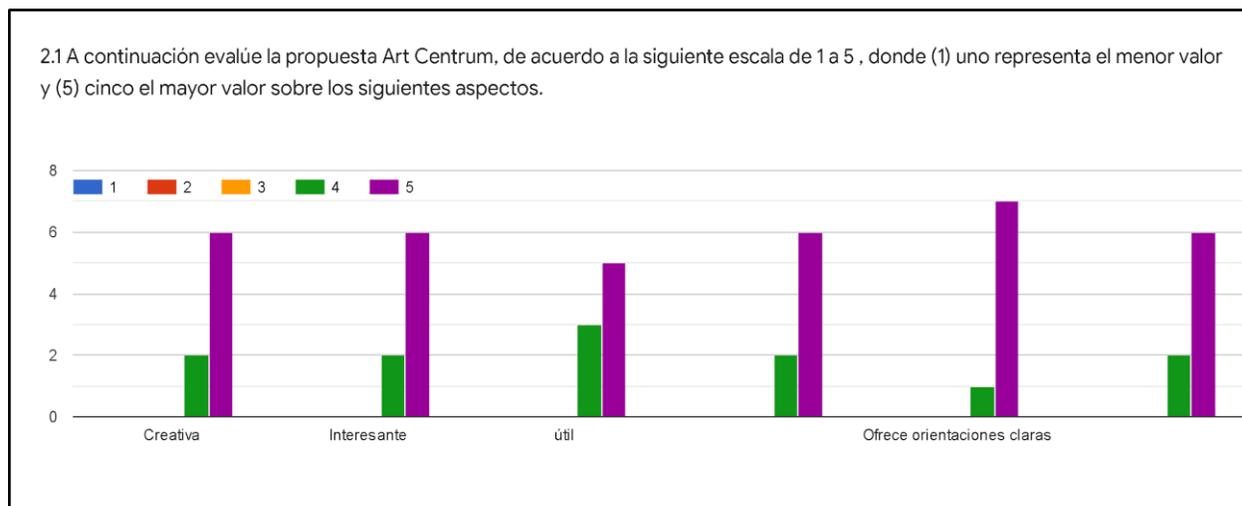
Gráfica 10

En la gráfica 10, se encontró que el 28% le gustaría aprender sobre la metodología para aplicar en sus clases. Los docentes consideran en un 26% que el proceso es innovador, creativo y pertinente. De igual forma, consideran en un 16% que los lenguajes artísticos y el arte favorecen el proceso de enseñanza-aprendizaje. Asimismo, con un 14% valoran que la metodología favorece el proceso de enseñanza, los recursos didácticos, desarrollan conocimiento, fortalecen las áreas y las disciplinas. También con un 6% valoran las herramientas creativas, la sensibilidad, la consideración del estado emocional del estudiante, y potencia el expresar como una fortaleza. De otra parte, se encuentra con el 6%, que la metodología permite una mejor didáctica, clases no tediosas, desarrollo óptimo en los estudiantes, la apropiación de conceptos y mejora de la concentración. Por último, con un 4%, se encuentra que la metodología favorece lo interdisciplinar y la transversalidad en las estrategias de enseñanza.

5.4 Análisis de categorías (Estudiantes)

5.4.1 Categoría: Propuesta educativa

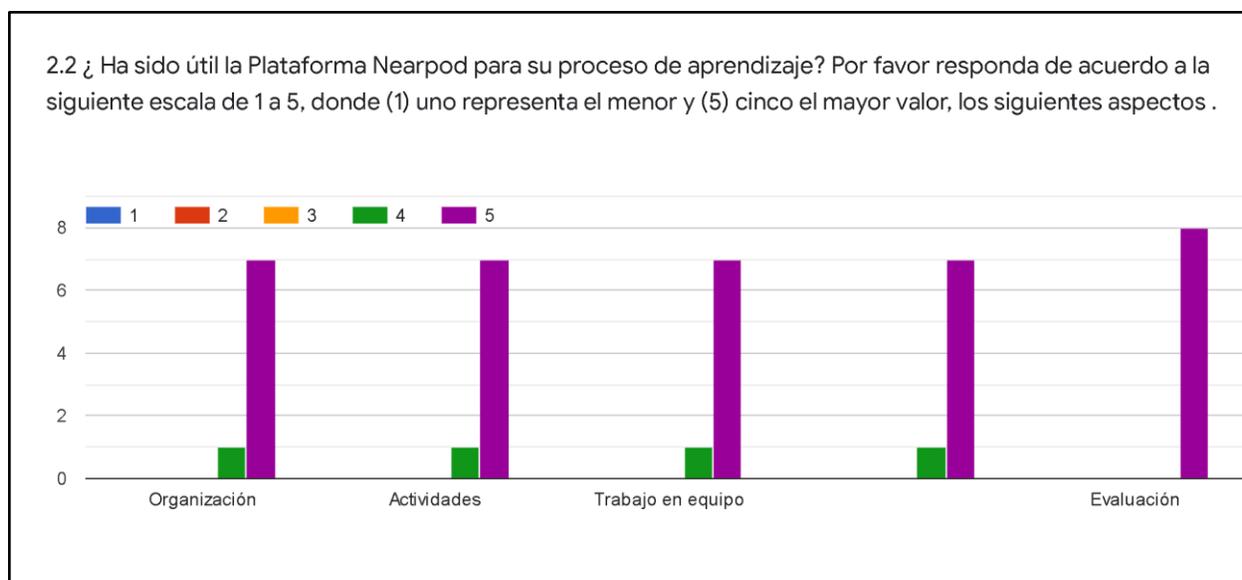
Para este análisis se trabajan las categorías de propuesta educativa y metodología de enseñanza. Con el fin de obtener los aportes de los estudiantes sobre la propuesta Art Centrum.



Gráfica 11

De acuerdo a la gráfica 11, se presentan los aspectos que evalúan la propuesta Art Centrum desde lo creativo, útil, interesante, acompañamiento, Orientaciones y recursos de la siguiente manera: Creativa 75% valoración de (5) y 25% valoración de (4), Interesante 5% valoración de (5) y 25% valoración de (4), útil 62.5% valoración de (5) y 37.5% valoración de (4), acompañamiento 75% valoración de (5) y 25% valoración de (4), orientaciones 87.5% valoración de (5) y 12.5% valoración de (4), y los recursos 75% valoración de (5) y 25% valoración de (4).

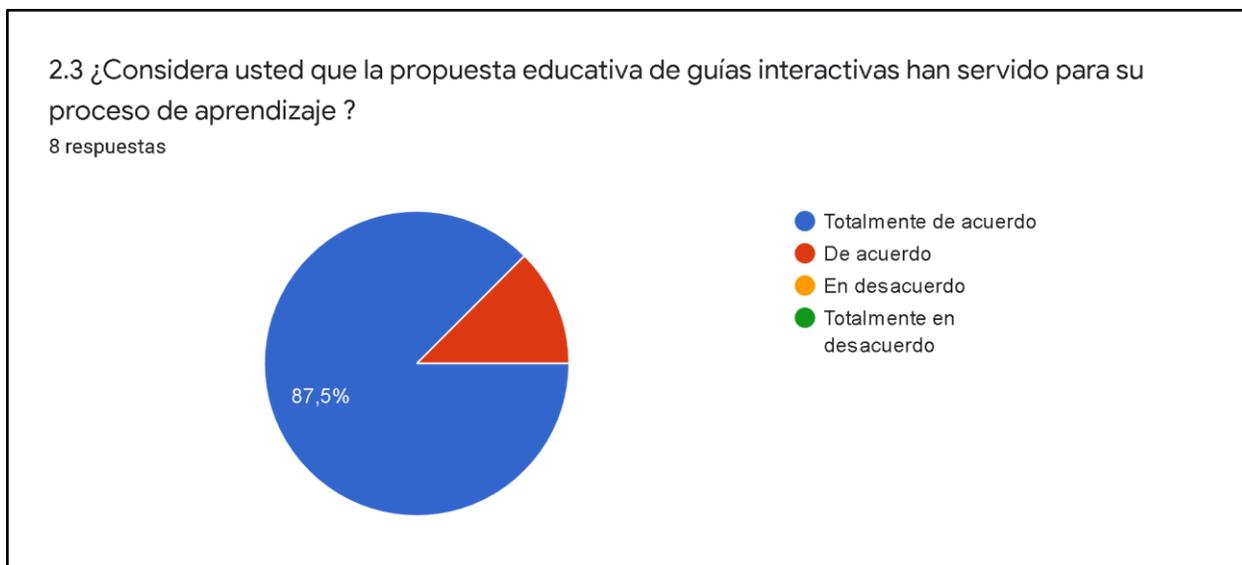
De acuerdo a los resultados obtenidos se percibe que los estudiantes evalúan positivamente la propuesta dando mayor porcentaje a las orientaciones que recibieron por parte de las investigadoras; así mismo las valoraciones de los otros aspectos fueron evaluadas con un promedio de 4.5 de la escala sugerida, lo que indica que la propuesta de estrategias interactivas (EI) está acorde a las expectativas de los estudiantes con respecto a los recursos que brinda para el aprendizaje.



Gráfica 12

De acuerdo a la gráfica 12, se presentan los aspectos que evalúan la plataforma Nearpod desde la *organización, actividades, trabajo en equipo, comunicación y la evaluación* de la siguiente manera: organización 87.5% valoración de (5) y 12.5% valoración de (4), actividades 87.5% valoración de (5) y 12.5% valoración de (4); trabajo en equipo 87.5% valoración de (5) y 12.5% valoración de (4), comunicación 87.5% valoración de (5) y 12.5% valoración de (4) y la evaluación con 100%.

De acuerdo a los resultados obtenidos se percibe que los estudiantes consideran muy apropiada la plataforma Nearpod para el proceso de aprendizaje, se evalúa con el máximo porcentaje a la Evaluación, es decir, que la estrategia de otorgar elementos distintos a la nota cuantitativa para los estudiantes como son las insignias de avance en cada nivel fueron importantes, de otra parte, los datos arrojados en la encuesta representa una tendencia muy positiva con respecto al uso de los lenguajes artísticos en un espacio de enseñanza virtual como eje central del aprendizaje, es decir, la relación entre tecnología, didáctica y expresiones artísticas permiten un buen desempeño académico.



Gráfica 13

De acuerdo a la gráfica 123, se evidencia que el 87.5% de los estudiantes encuestados están totalmente de acuerdo, en que la propuesta educativa sobre estrategias interactivas (EI) ha servido al proceso de aprendizaje, asimismo, se encuentra con un 12.5% de los estudiantes encuestados están de acuerdo. De esta manera se percibe que la totalidad de los estudiantes está de acuerdo con el uso de las estrategias interactivas (EI) ya que permite que los estudiantes trabajen de forma autónoma y creativa en sus procesos.

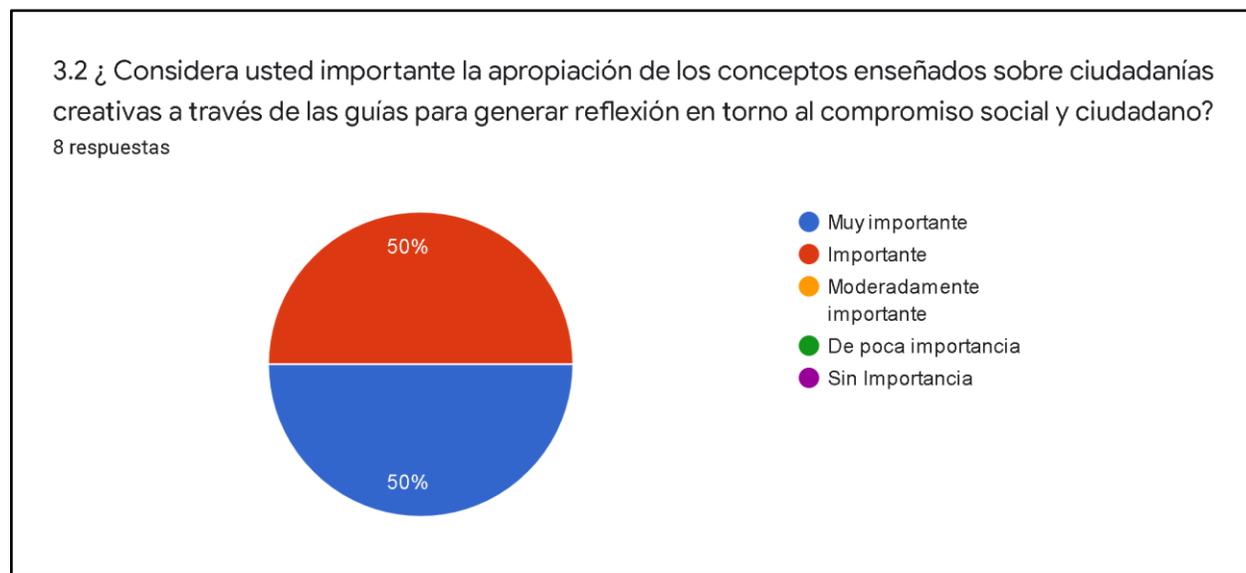
5.4.2 Categoría: Metodología de Enseñanza



Gráfica 14

En la gráfica 14, se observa que el 50% de los estudiantes encuestados están totalmente de acuerdo, también se encuentra con un 50% de los estudiantes encuestados están de acuerdo con que el aprendizaje basado en la creación (ABC) les permite explorar y vivenciar el aprendizaje de otras formas.

De acuerdo a lo anterior, se percibe que la totalidad de los estudiantes está de acuerdo con el uso del (ABC) aprendizaje basado en la creación como metodología de enseñanza, dando un reconocimiento importante a los lenguajes artísticos como centro de las metodologías de enseñanza que pueden ser usados por los profesores.



Gráfica 15

En la gráfica 15, se observa que el 50% de los estudiantes encuestados considera muy Importante, también se encuentra con un 50% que los estudiantes encuestados consideran Importante la apropiación de los conceptos enseñados sobre las ciudadanías creativas y les permiten la reflexión sobre el compromiso como ciudadanos.

De acuerdo a lo anterior, se percibe que la totalidad de los estudiantes considera importante que se enseñen las ciudadanías creativas dentro de las estrategias interactivas (EI) con el fin de apropiarse conceptos que les permitan desenvolverse como ciudadanos activos que intervienen en los cambios

sociales. De esta manera, se evidencia que los estudiantes dan un reconocimiento importante a este tipo de enseñanzas.

5.4.3 Pregunta abierta 1 (Estudiantes)

¿Le gustaría que este tipo de metodología de enseñanza con los lenguajes artísticos fuera aplicado en otras asignaturas? Argumente su respuesta 8 respuestas, a continuación, se presentan las respuestas obtenidas para el análisis.

Sujeto 1: “Si porque las clases serían más divertidas”

Sujeto 2: “Sí, porque es una forma fácil de aprender”.

Sujeto 3: “Si me gustaría q las aplicarán en otras asignaturas”

Sujeto 4: “Sí, porque es una nueva forma de enseñar y es más interesante de aprender las diferentes temáticas”

Sujeto 5:” Si pprq es creativa”

Sujeto 6: “Si ya que ayuda a fomentar la participación de los estudiantes y que no sea un proceso rutinario, además elevaría el empeño a la realización de actividades en las diferentes asignaturas”

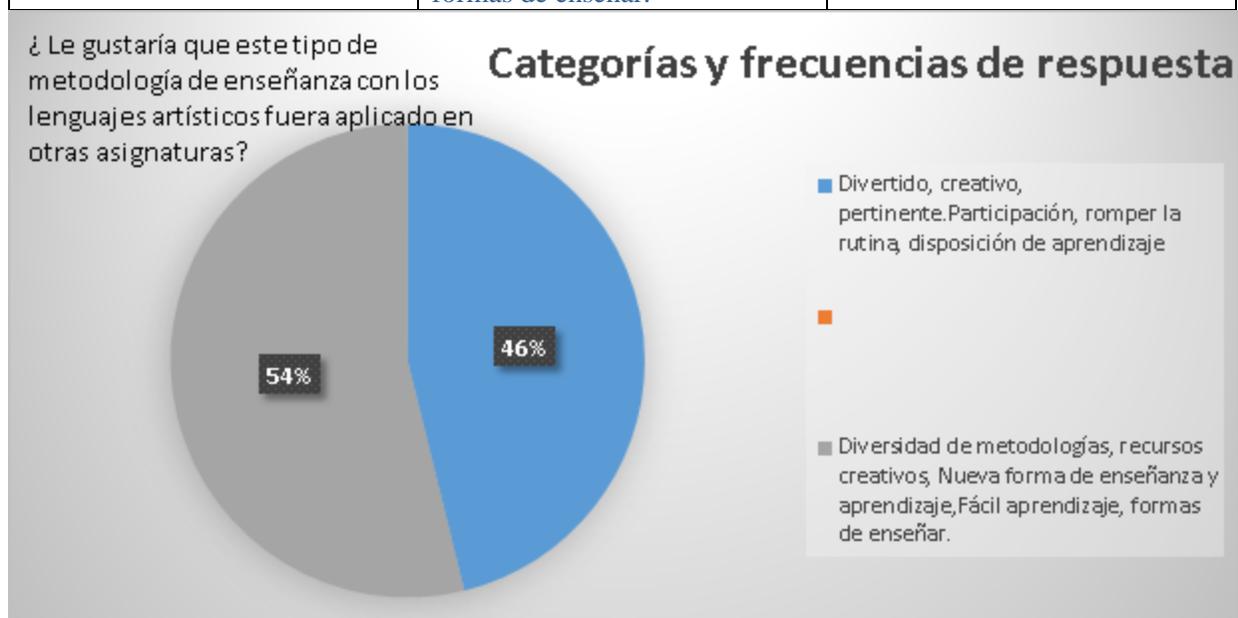
Sujeto 7: “Si”

Sujeto 8: “Si, porque nos ayuda a mejorar nuestro aprendizaje”

¿Le gustaría que este tipo de metodología de enseñanza con los lenguajes artísticos fuera aplicado en otras asignaturas? Argumente su respuesta		
SUJETO	RESPUESTA	HALLAZGOS
1	Si porque las clases serían más divertidas	Divertido
2	si, porque es una forma fácil de aprender	Fácil aprendizaje
3	Si me gustaria q las aplicaran en otras asignaturas	Diversidad de metodologías
4	Sí, porque es una nueva forma de enseñar y es mas interesante de aprender las diferentes temáticas	Nueva forma de enseñanza y aprendizaje
5	Si pprq es creativa	Creativa
6	Si ya que ayuda a fomentar la participación de los estudiantes y que no sea un proceso rutinario, además elevaría el empeño a la realización de actividades en las diferentes asignaturas	Participación, romper la rutina, disposición de aprendizaje
7	Si, porque nos ayuda a mejorar nuestro aprendizaje	Mejorar el aprendizaje

Ilustración 7: Matriz de análisis

CATEGORIAS	SUB-CATEGORÍAS	NÚM. DE FRECUENCIAS
Metodología de Enseñanza	Divertido, creativo, pertinente. Participación, romper la rutina, disposición de aprendizaje	6
Propuesta educativa	Diversidad de metodologías, recursos creativos, Nueva forma de enseñanza y aprendizaje, Fácil aprendizaje, formas de enseñar.	7



Gráfica 16

En la gráfica 16 se encontró que el 54% le gusta este tipo de metodologías de enseñanza con los lenguajes artísticos fuera aplicado a otras asignaturas. Los estudiantes consideran asimismo en un 46% que el proceso es divertido, creativo, pertinente, participativo, rompe la rutina y mejora la disposición de aprendizaje. De acuerdo a las respuestas, se puede decir que los estudiantes consideran la metodología de enseñanza con los lenguajes artísticos es favorable y les gusta para que sea aplicada con diferentes asignaturas del currículo.

5.4.4 Pregunta abierta 2 (Estudiantes)

¿Considera pertinente que los lenguajes artísticos se conviertan en un eje fundamental para el proceso de aprendizaje? Argumente su respuesta. 8 respuestas

Sujeto 1: "Sí"

Sujeto 2: "Sí, porque es la forma creativa de enseñar y es más didáctico y entretenido nuestros aprendizajes"

Sujeto 3 "Si lo considero pertinente ya que es importante fomentar la creatividad e innovación en todas las actividades, sobre todo en el proceso de aprendizaje, ya que nos ayuda a ver diferentes perspectivas frente a una situación, y darnos cuentas de las diferentes maneras que tenemos de aprender"

Sujeto 4: "Si me parece muy importante xq nos dejan expresar nuestras forma de ser"

Sujeto 5: "Si porque nos permite conocer más los lenguajes artísticos"

Sujeto 6: "Si, porque se entiende y se asimila mejor el tema, además que hace fácil el recordar lo aprendido".

Sujeto 7: "Si, porque es muy fundamental para los adolescentes"

4.2 ¿ Considera pertinente que los lenguajes artísticos se conviertan en un eje fundamental para el proceso de aprendizaje ? Argumente su respuesta		
SUJETO	RESPUESTA	HALLAZGOS
1	Si	
2	Si porque nos permite conocer más los lenguajes artísticos	Conocimiento y lenguajes artísticos
3	Si, porque se entiende y se asimila mejor el tema, además que hace fácil el recordar lo aprendido .	Asimilación, aprendizaje
4	Si me parece muy importante xq nos dejan expresar nuestras forma de ser	Expresión, autenticidad
5	Sí, porque es la forma creativa de enseñar y es mas didáctica y entretenido nuestros aprendizajes	Creatividad, enseñanza, didáctica, aprendizaje.

6	Si lo considero pertinente ya que es importante fomentar la creatividad e innovación en todas las actividades, sobre todo en el proceso de aprendizaje, ya que nos ayuda a ver diferentes perspectivas frente a una situación, y darnos cuentas de las diferentes maneras que tenemos de aprender	Creatividad, innovación, aprendizaje
7	Si, porque es muy fundamental para los adolescentes	Metodología adecuada

Ilustración 8: Matriz de análisis

CATEGORÍAS	SUBCATEGORÍAS	NÚM. DE FRECUENCIAS
Lenguajes artísticos	Divertido, creativo, pertinente. Participación, romper la rutina, disposición de aprendizaje	8
Proceso de Enseñanza	Diversidad de metodologías, recursos creativos, Nueva forma de enseñanza y aprendizaje, Fácil aprendizaje, formas de enseñar.	7

Ilustración 9: Número de frecuencias



Gráfica 17

En la gráfica anterior 17, se encontró que el 53% de los estudiantes considera pertinente que los lenguajes artísticos se conviertan en un eje fundamental para los procesos de enseñanza-aprendizaje. con respecto a la metodología de enseñanza consideran en un 47% que los elementos de la propuesta favorecen la diversidad de metodologías, brinda recursos creativos, permite nuevas formas de enseñanza y aprendizaje. Es decir, se puede decir que los estudiantes consideran la metodología de enseñanza con los lenguajes artísticos es favorable y les gusta para que sea aplicada con diferentes asignaturas para desarrollar de una manera diferente la apropiación de competencias.

6. DISCUSIÓN

En este apartado se establecen diálogos con los referentes y también con los hallazgos encontrados durante el proceso investigativo del proyecto Art Centrum.

Para iniciar se analiza la revisión literaria. Con respecto a la investigación: Los lenguajes artísticos en la educación infantil: la resolución de problemas por medio del lenguaje plástico de la autora Benítez (2014) cuya finalidad era averiguar si se impulsaba la creatividad y el aprendizaje competente y si se facilitaba, a su vez, la obtención de conocimientos y destrezas nuevos. Les permitió establecer una relación con los resultados obtenidos de la presente investigación en cuanto se constató que los lenguajes artísticos resultan ser eficaces en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Igualmente, esta investigación se pudo establecer una relación en torno a la apropiación de los lenguajes artísticos como centro de una estrategia educativa que involucra lo artístico, lo creativo y tecnológico, para desarrollar aprendizajes diversos desde la utilización del ABC que permiten valorar las expresiones de los estudiantes.

De igual forma, el ensayo Ambientes de Aprendizaje Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo del autor Higor Rodríguez Vite (2014), plantea como ideas importantes, que el proceso de enseñanza-aprendizaje, debe progresar conforme a las exigencias de la sociedad. Esto permite generar una relación directa con los hallazgos de esta investigación puesto que se evidencio que las estrategias interactivas de enseñanza basadas en los lenguajes artísticos, contribuye a que se pueda generar creatividad, emprendimiento, así como la autonomía en el aprendizaje. Esto da respuesta a las exigencias de la sociedad y a las necesidades de los ambientes escolares actuales. Finalmente, el trabajo Ambientes desde el Arte como experiencias constructoras de Aprendizaje, de los autores Ángela María González Vargas, Diana Yineth Urrego Heredia & Duban Albeiro Pineda Torres (2016). En el que las ideas principales se centran en renovar las prácticas tradicionales docentes, haciendo uso de las expresiones artísticas: música, artes plásticas y artes visuales como entes generadores de ambientes novedosos de aprendizaje en donde se entienda el proceso de aprender como una experiencia vivencial. En cuanto la presente investigación ha permitido una reflexión sobre la importancia de desarrollar otros ambientes para la enseñanza al utilizar los lenguajes artísticos como estos ejes de los procesos de enseñanza- aprendizaje de las

ciencias naturales y las ciencias sociales, propiciando que los maestros puedan organizar sus lecciones de una manera interactiva y didáctica.

Respecto a la “Propuesta didáctica en educación artística como estrategia de enseñanza y aprendizaje transdisciplinar para fortalecer la comprensión en las ciencias sociales de los estudiantes del grado séptimo de la asociación alianza educativa colegio Argelia por medio del dibujo artístico, la pintura y el teatro pedagógico” de los autores Guerrero Charry, D., Benavides Carrillo, K. y Lavado Sánchez, A. (2018). En sus resultados indican que “ como resultado que la forma de aprendizaje desde la transdisciplinariedad de los saberes artísticos en las ciencias sociales, la innovación de temas mediante la educación artística, estrategias que, a partir de la pintura y el dibujo como factor estimulante de la creatividad, y el teatro pedagógico por la expresión corporal, gestual y sonora, fomentaron en las clases un aprendizaje activo y reflexivo creando la participación grupal de los estudiantes”, también que la implementación de saberes visuales, conllevan a la expresión y creatividad manual como agentes que influyen en el aprendizaje significativo ya que incrementa el entendimiento en los estudiantes, así mismo el teatro se incorporó desde la experiencia del saber mediante el cuerpo y los sonidos” (p.73). Con respecto a este proyecto de investigación y en comparación con los resultados obtenidos, hay coincidencia en la utilización de los lenguajes artísticos para la enseñanza y como favorecen el aprendizaje de los estudiantes, pues, la utilización de los lenguajes artísticos permite que haya otro tipo de habilidades que se desarrollan en los estudiantes lo que favorece el aprendizaje personal y el potenciar los nuevos aprendizajes que se generan desde la creación artística.

De igual forma, en la investigación “los lenguajes artísticos y su incidencia en el desarrollo integral de los niños de grado preescolar del colegio san José de Barranquilla. La autora Bermúdez Lindado, O (2021) se planteó la siguiente pregunta de investigación ¿Qué le aportan los lenguajes artísticos al desarrollo integral de los niños y niñas de preescolar del Colegio San José de Barranquilla? Esta investigación obtuvo como resultado que “estimular su pensamiento creativo a través de las distintas actividades realizadas con los lenguajes artísticos, ayudó a que no percibieran las clases como un momento monótono y poco atractivo. Así como la transversalidad de las acciones para el logro común, la puesta en escena de los lenguajes artísticos y la interacción del saber a partir de estas herramientas para mejorar las habilidades de los estudiantes y generar

mayores aprendizajes”. Para Art Centrum, también se evidenció que los lenguajes artísticos y el ambiente de aprendizaje, para este caso virtual, favoreció el desarrollo de la creatividad al salir de la monotonía de las clases repetitivas y discursivas con los estudiantes, lo que favorece el aprendizaje activo porque motivan a través de diferentes estrategias el interés por el aprendizaje.

Por último, el trabajo “Ambientes desde el Arte como experiencias constructoras de Aprendizaje, de los autores Ángela María González Vargas, Diana Yineth Urrego Heredia & Duban Albeiro Pineda Torres (2016)”. De este proyecto, las ideas principales se centran en renovar las prácticas tradicionales docentes, surge la idea de usar las expresiones artísticas: música, artes plásticas y artes visuales como entes generadores de ambientes novedosos de aprendizaje en donde se entienda el proceso de aprender como una experiencia vivencial.

Como resultado obtenido de Art Centrum, se evidencio al igual que el proyecto anterior, que generar nuevas experiencias sean didácticas, tecnológicas o artísticas permite que los estudiantes se integren de forma activa a la resolución de problemas que se presenten para afianzar el conocimiento, por lo tanto, se considera que la enseñanza no es estática sino dinámica y depende en gran medida de la cualificación docente y el desarrollo de las habilidades creativas en el desempeño profesional.

El proyecto Art Centrum, encontró como limitaciones para este estudio la pandemia, nos llevó a repensar el objetivo de la investigación y la manera en la que podía ser desarrollada. También se presentó una limitación relacionada con el acceso a la conectividad por parte de los estudiantes del colegio en el que será aplicada la investigación, lo que nos llevó a realizar el pilotaje con un grupo reducido de estudiantes de séptimo grado. El retorno a las aulas aprobado por el gobierno nacional se convirtió en otra limitante puesto que el colegio en el que sería desarrollada la investigación no contó con dicho aval debido a falta de infraestructura para el debido desarrollo de las actividades académicas y el cumplimiento de los protocolos establecidos. Teniendo en cuenta las limitaciones que se presentaron durante la investigación, está contó con cambios durante su desarrollo para lograr la finalización del proceso.

7. RESULTADOS

La propuesta fue establecida en la línea de Investigación Arte comunicación y lenguaje, permitiendo desarrollar en el proceso de investigación las fases de dicha línea, inicialmente con la búsqueda de conceptos y datos que una vez analizados dieron paso a la inmersión y creación de la propuesta educativa a través de la elaboración de estrategias interactivas, apoyadas en la plataforma Nearpod. una forma innovadora en el uso de herramientas didácticas y tecnológicas, para mejorar la calidad educativa y ambientar el aprendizaje autónomo, y significativo.

Las siguientes respuestas fueron obtenidas de las respuestas de los estudiantes y profesores que dan un resultado muy positivo, donde se percibe que la propuesta educativa centrada en los lenguajes artísticos permite el proceso de enseñanza -aprendizaje en los estudiantes. De igual forma, los docentes consideran importante el uso de la expresión artística como elemento fundamental en los procesos de enseñanza-aprendizaje ya que permite la apropiación de diferentes conceptos por medio de las estrategias interactivas (EI). En el análisis de resultados se encontró, también que las estrategias interactivas benefician en la sensibilidad y reflexión en los estudiantes ya que les permiten un mayor dinamismo en el desarrollo de sus habilidades a través del proceso de creación de sus trabajos.

También se obtuvo como resultado que el uso de la plataforma Nearpod y las tecnologías son importantes para el proceso de enseñanza -aprendizaje en los estudiantes, debido a la versatilidad de recursos que permite la integración de elementos sonoros, visuales, evaluativos y de participación directa. De igual manera, permite desarrollos en los campos de organización, contenido, actividades, trabajo en equipo, comunicación y evaluación. De otra parte, se encontró que algunos docentes consideran moderadamente la estrategia en su aplicación debido a que algunos de ellos carecen de formación en competencias digitales y prefieren la metodología presencial porque están acostumbrados a su didáctica personal.

Art Centrum, en sus resultados ha encontrado que es favorable la propuesta porque permite el aprendizaje en los estudiantes, debido a la relación con los lenguajes artísticos como centro de la metodología donde el aprendizaje basado en la creación (ABC). De la misma manera, los profesores indican que los recursos de la propuesta Art Centrum es muy favorable como metodología para los procesos de enseñanza.

Como recomendación se propone que, en investigaciones futuras, se trabaje las demás asignaturas del currículo como matemáticas, inglés entre otras.

8 CONCLUSIONES

Para iniciar este apartado se puede concluir con respecto a la pregunta de investigación planteada como ¿De qué manera los lenguajes artísticos como estrategia educativa favorecen la enseñanza-aprendizaje de Ciencias naturales y Ciencias sociales, a través del (ABC) aprendizaje basado en creación con estudiantes del Grado Séptimo en los ambientes escolares actuales? Se concluye que los lenguajes artísticos permiten el aprendizaje de diversas formas, al brindar el aprendizaje basado en la creación diversos recursos que dan origen a la elaboración de productos creativos.

Con respecto al objetivo general de *Diseñar una propuesta educativa desde los lenguajes artísticos que integre una plataforma digital para la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias naturales y Ciencias sociales en los ambientes escolares a través del (ABC) aprendizaje basado en creación con estudiantes del Grado Séptimo*. Se concluye que el diseño de la propuesta educativa favorece la integración de los campos pedagógicos, artísticos y tecnológicos para obtener diferentes resultados como la importancia de desarrollar material creativo para los estudiantes que integre el conocimiento y las nuevas metodologías que brinda lo tecnológico en la enseñanza, asimismo es muy importante la preparación previa de los ambientes de aprendizaje sean virtuales o presenciales, también es fundamental el uso del lenguaje y la relación con el campo creativo y didáctico para los profesores, otro hallazgo para los estudiantes es que les permitió fomentar la autonomía y la creación en su proceso de aprendizaje.

De igual forma, se concluye con respecto a los objetivos específicos que “proponer acciones artísticas desde el gesto, las artes visuales y plásticas para contribuir a la apropiación del concepto

de ciudadanía creativa en las estrategias de enseñanza-aprendizaje” No se alcanzó a desarrollar en su totalidad, ya que solo se implementó dentro de la estrategia interactiva de Ciencias sociales, es decir que es necesario ahondar en la inclusión de este concepto desde la transversalidad del currículo. Se concluye que faltó mayor tiempo para vincular en todas las estrategias interactivas, sin embargo, se alcanzó el objetivo mínimo pues se concretaron algunas acciones desde las artes visuales para la enseñanza de las temáticas planteadas.

Asimismo, utilizar el aprendizaje basado en la creación (ABC) y los lenguajes artísticos como metodología para favorecer el aprendizaje de las Ciencias sociales y Ciencias naturales en los estudiantes del grado séptimo. Se concluye que fue fundamental esta relación porque permitió que se alcanzaran las metas propuestas en proporción a la situación vivenciada por el cambio de metodología presencial a los entornos virtuales.

Con el proyecto Art Centrum, se llega a concluir que el aprendizaje de manera didáctica y creativa, basado en los lenguajes artísticos, contribuye a que se pueda generar creatividad, emprendimiento, búsqueda de sí mismo motivándolos a una participación activa y constante

A través de los diferentes instrumentos de recopilación utilizados en el proyecto Art Centrum se evidencia según los resultados obtenidos que tanto estudiantes como docentes les gusta la propuesta para apoyar sus clases y así promover la participación de sus estudiantes en las diferentes actividades. Asimismo, la elaboración de las estrategias interactivas resulta significativa porque facilita desde la praxeología una reflexión sobre el quehacer docente, implicando cambios en las formas de evaluar y orientar sus clases. Además, permitió tejer una red de conversaciones con la participación de docentes en diferentes áreas del sector educativo, e identificar mancomunadamente las percepciones sensaciones y emociones que implica.

Por último, se concluye que desarrollar una propuesta artística, tecnológica e interdisciplinar que aporte a los aprendizajes en los ambientes virtuales escolares de las Ciencias naturales y Ciencias sociales es pertinente por medio de la creación de estrategias interactivas. De esta manera las estrategias interactivas (EI) desarrolladas en Nearpod de toda la propuesta obtuvieron una gran acogida por parte de estudiantes y profesores como se evidencia en el análisis de resultados.

- 9. REFERENCIAS

Arthur Efland, A.Freedman, A. & Stuhr, P. (2003)La educación en el arte posmoderno.. Barcelona, España: Editorial Paidós.

Báez. M. & Arenas., J. (2019) Diseño e implementación de estrategia didáctica para reducir los factores asociados a la deserción escolar: IED San Agustín j.m.

[Bañuelos, L., Sierra, J. y Guzmán M. \(s.f\)Recorrido histórico de los modelos educativos.](#)

[Recuperado de : http://acacia.org.mx/busqueda/pdf/02_27_Recorrido_Hist_rico.pdf](http://acacia.org.mx/busqueda/pdf/02_27_Recorrido_Hist_rico.pdf)

Barco, J. (2003)Una aproximación al énfasis en educación artística.Corporación Universitaria Minuto de Dios. Bogotá Colombia.

Bayona R, H(2016)Efectos de la infraestructura sobre el fracaso escolar: evidencia empírica para Colombia (2016). Bogotá, Universidad de los Andes.

Benavides Moreno, L., (2013). *La plataforma Moodle como herramienta para el aprendizaje de la biología en alumnas de secundaria*. [Tesis de maestría, Universidad Tecvirtual – Escuelas de graduados en Educación]

<https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/4330?locale-attribute=es>

Benítez, M. (2014). Los lenguajes artísticos en la educación infantil: la resolución de problemas por medio del lenguaje plástico. *Innovación Educativa*, 14(66),103-126.[fecha de Consulta 23 de Noviembre de 2020]. ISSN: 1665-2673. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=1794/179433435007>

Benítez Sánchez, M., (2014). *Los lenguajes artísticos en la educación infantil: la resolución de problemas por medio del lenguaje plástico*. *Innovación Educativa*, ISSN: 1665-2673 vol. 14, número 66, septiembre-diciembre 103-126 p. [v14n66a7.pdf \(scielo.org.mx\)](#)

Bermúdez Lindado, O.L., (2021). *Los lenguajes artísticos y su incidencia en el desarrollo integral de los niños de grado preescolar del colegio san José de Barranquilla*. [Tesis de pregrado, Universidad Santo Tomas – Barranquilla]. [2021olgabermudes.pdf \(usta.edu.co\)](#)

Breña, J.L (s.a). Modelos Educativos. Conocimientos web.net/la divisa del nuevo milenio.

Bustos Criollo, J., (2017). *Los lenguajes artísticos combinados como herramienta metodológica compositiva durante un proceso de creación que involucra a la danza y a la escultura en la escena. “Sala de espera” una propuesta artística*. [Tesis de maestría, Universidad de Cuenca, Ecuador] <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/27595>

Recuperado el 21 de agosto del 2021 en: www.conocimientosweb.net/portal/article1649.htm

Caeiro-Rodríguez, M. (2018) Aprendizaje Basado en la Creación y Educación Artística: proyectos de aula entre la metacognición y la metaemoción. *Arte, Individuo y Sociedad* 30(1), 159-177.

Cámara Serrano., MP. (2006). El uso de una plataforma virtual como recurso didáctico en la asignatura de filosofía. [Tesis Doctoral, Universidad Autónoma de Barcelona] <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/5049/mpcs1de1.pdf?sequence>

Cattaneo, D. & Espinoza, L. (s.f)Arquitectura escolar e historia. Repaso sobre enfoques, problemas y proyectos.

Duarte, J. (s.f.). Ambientes de Aprendizaje. Una Aproximación Conceptual. Antioquia, Colombia.

García, L. (s.f.). ¿Qué es un ambiente de aprendizaje? Universidad Javeriana.

González, A. Urrego, D. & Pineda, D. (2016) Ambientes desde el Arte como experiencias constructoras de Aprendizaje

Guerrero Charry, D., Benavides Carrillo, K., y Lavado Sánchez, A. (2018). *Propuesta didáctica en educación artística como estrategia de enseñanza y aprendizaje transdisciplinar para fortalecer la comprensión en las ciencias sociales de los estudiantes del grado séptimo de la asociación alianza educativa colegio Argelia por medio del dibujo artístico, la pintura y el teatro*

pedagógico. [Tesis de pregrado, Corporación Universitaria Minuto de Dios]. [T.EA_BenavidesCarrillokelly_2018.pdf \(uniminuto.edu\)](#)

Juliao, C. (2011). El enfoque praxeológico. Corporación Universitaria Minuto de Dios, Bogotá, Colombia. Imagen Gráfica.

Harari, Y. (2018) 21 lecciones para el siglo XXI. editorial Debate

Herrera, I. (2019) Ambientes enriquecidos para la primera infancia. Sistematización de una experiencia pedagógica. Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Bogotá. Colombia

Moreno V, T. Rada B. M. & Tamayo J.M. (2016) Las Expresiones Artísticas en el Fortalecimiento de la Convivencia Escolar. Bogotá-Colombia

Peñalver, J.M. (2010) ¿Para qué sirven los modos? Aplicación pedagógica y propuestas prácticas para la Didáctica de la Música. Departament d'Educació Universitat Jaume I Castellón, p.81.

Quintero-Corzo¹, J. Munévar-Molina¹, M & Munévar, F. (2015) Ambientes escolares saludables

Rodríguez, H. (s.f) Ambientes de aprendizaje. Universidad Autónoma de estado de Hidalgo. México.

Sánchez Beltrán, Z.P., (2019). *Educación artística plástica-visual en contextos digitales: usos y apropiaciones de los jóvenes de la plataforma Youtube*. [Tesis doctoral, Universidad Distrital Francisco José de Caldas]. [SánchezBeltránZulmaPatricia2019.pdf \(udistrital.edu.co\)](#)

Sátiro, M. A. (2012). Pedagogía para una ciudadanía. Universitat de Barcelona: creativa <http://hdl.handle.net/2445/43121>

Troncoso Rodríguez, Oswaldo, & Cuicas Ávila, Marisol, & Debel Chourio, Edie (2010). El modelo b-learning aplicado a la enseñanza del curso de matemática I en la carrera de ingeniería civil. Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación", 10(3), 1-28. [fecha de Consulta 7 de Agosto de 2021]. ISSN: . Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44717980015>

Recuperado de <https://www.eltiempo.com/vida/educacion/presupuesto-para-educacion-supera-los-44-billones-en-2020->

- 10. ANEXOS

Anexo 1: Maqueta de prototipo

Título: Proyecto Art Centrum

Descripción

Es una propuesta educativa que vincula aspectos tecnológicos, pedagógicos y artísticos, que se desarrolla en entornos virtuales a través de la plataforma Nearpod. Con estudiantes del grado séptimo sobre conocimientos en Ciencias naturales y Ciencias sociales, estructurados en cuatro niveles de aprendizaje que se desarrollan con indicaciones de las investigadoras y permiten el aprendizaje autónomo.

La propuesta se implementa en los siguientes niveles: Nivel 1 se llama Explorando AZ (aprendizaje), segundo nivel Inmersión AZ, el siguiente nivel expresando AZ y por último apropiando AZ. Se hace un recorrido con orientaciones que invita a participar y desarrollar autónomamente cada nivel de aprendizaje, la estrategia interactiva hace uso de recursos visuales, auditivos, orientaciones pedagógicas, espacios de creación artística entre otros, donde al finalizar se obtiene una insignia de aprendizaje.

Estrategias y Actividades

Esta propuesta se fundamenta principalmente en el aprendizaje basado en la creación (ABC) y utiliza los lenguajes artísticos como eje central para la enseñanza. Se propone el uso del ambiente virtual escolar como un detonante divertido, creativo y experimental. Por esto, es fundamental la participación activa de docentes y estudiantes.

De igual forma, la estrategia educativa promueve la apropiación del conocimiento desde los aspectos artísticos, pedagógicos y tecnológicos, que permitan la interacción en los entornos digitales.



- IMAGENES

Anexo 2: Observación participante virtual (imágenes 1-16)

Imagen1: Pilotaje Art Centrum con estudiantes

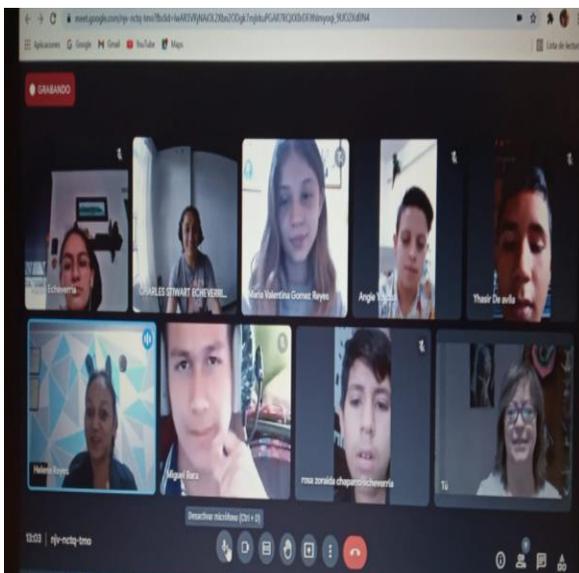


Imagen2: Actividad de aprendizaje Art Centrum con estudiantes

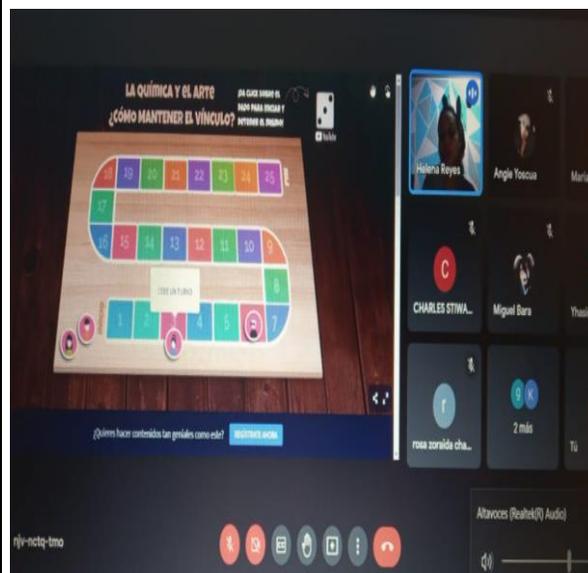


Imagen3: Pilotaje Art Centrum con Docentes



Imagen 4: Pilotaje Art Centrum con Docentes



Imagen 5: Presentación de plataforma

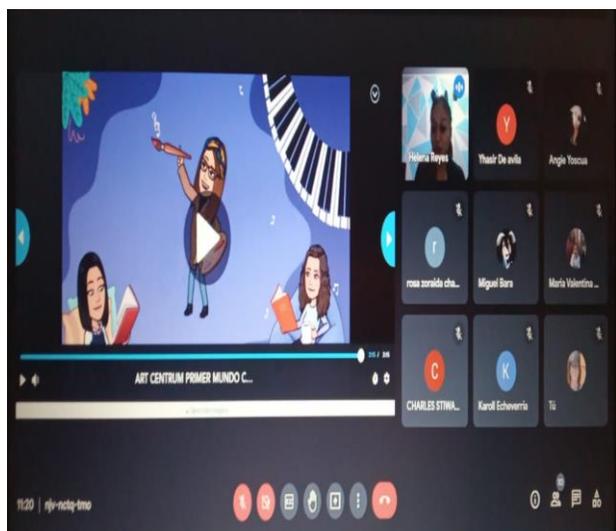


Imagen 6: Conversatorio sobre Art Centrum



Imagen 7: Fase aprendizaje Explorando

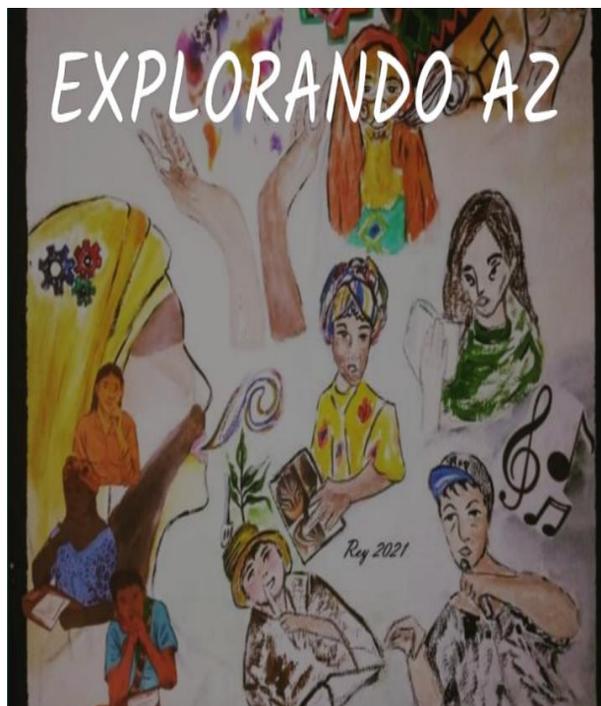


Imagen 8: Fase aprendizaje Inmersión

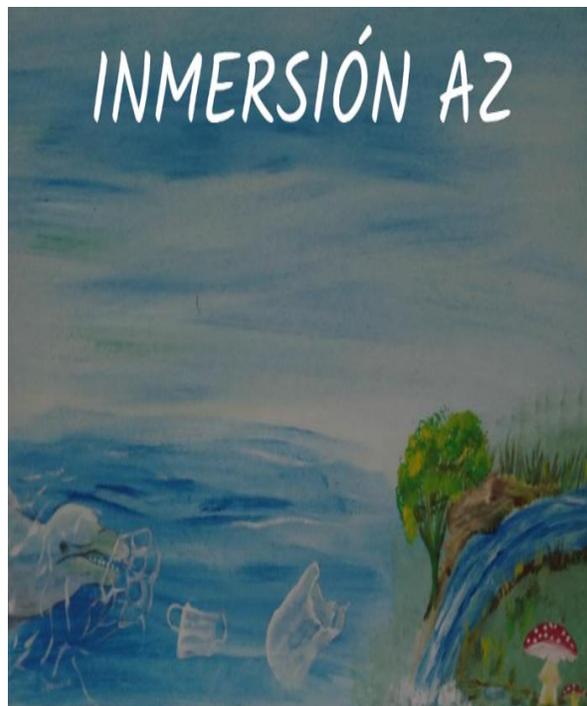


Imagen 09: Fase aprendizaje Inmersión

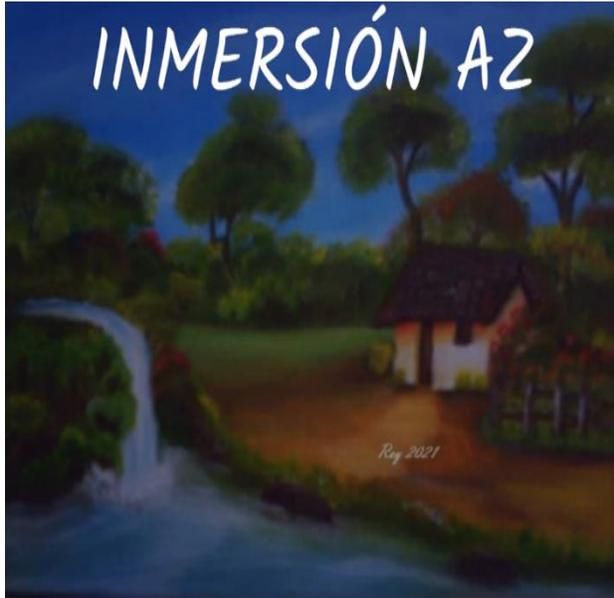


Imagen 10: Fase aprendizaje Expresando

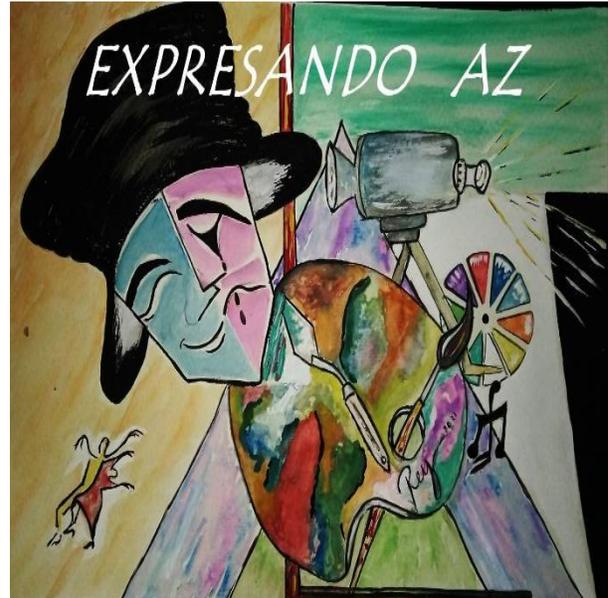


Imagen 11: Fase aprendizaje Apropiando

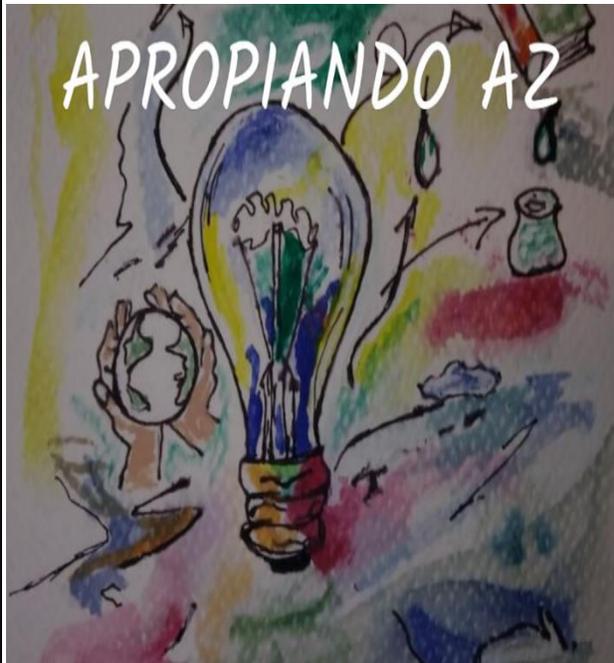


Imagen 12: Pilotaje de la plataforma



Anexo 3: Consentimiento y asentimiento

Imagen 13: Consentimiento estudiantes autorizado por padres de familia

AUTORIZACIÓN USO DE IMAGEN

Bogotá, Septiembre de 2021

Señores

Ref: Autorización uso de imágenes y videos

Nombre acudiente _____

C.C. _____ de _____

Nombre menor _____

TIPO D.L. _____ Número I.D. _____

Atendiendo al ejercicio de la Patria Potestad, establecido en el Código Civil Colombiano en su artículo 288, el artículo 24 del Decreto 2820 de 1974 y la Ley de Infancia y Adolescencia, autorizo a los estudiantes de la Maestría Innovaciones sociales en la Educación cuarto Semestre Universidad Minuto de Dios, el uso exclusivo de imágenes y videos, para la pertinente difusión y promoción en sus redes sociales y plataformas (Grupos de WhatsApp, Facebook, YouTube, Gmail, Zoom, Meet, Microsoft Teams).

No existe ningún límite de tiempo en cuanto a la vigencia de esta autorización; ni tampoco existe ninguna especificación geográfica en cuanto a dónde se puede distribuir este material.

Esta autorización se firma a los ____ del mes de _____ del año ____.

Atentamente:

Firma Acudiente

Imagen 14: Consentimiento autorizado por uso de imágenes y videos

AUTORIZACIÓN USO DE IMAGEN

Bogotá, Septiembre de 2021

Señores

Ref: Autorización uso de imágenes y videos

Yo _____ C.C. _____
de _____

Autorizo a los estudiantes de la Maestría Innovaciones sociales en la Educación cuarto Semestre Universidad Minuto de Dios, el uso exclusivo de imágenes y videos, del proyecto ART CENTRUM para la pertinente difusión y promoción en sus redes sociales y plataformas (Grupos de WhatsApp, Facebook, YouTube, Gmail, Zoom, Meet, Microsoft Teams).

No existe ningún límite de tiempo en cuanto a la vigencia de esta autorización; ni tampoco existe ninguna especificación geográfica en cuanto a dónde se puede distribuir este material.

Esta autorización se firma a los ____ del mes de _____ del año ____.

Atentamente:

Firma

Anexo 4: Instrumentos de recopilación (imágenes)

Imagen 15: Formulario digital Estudiantes

MAESTRÍA EN INNOVACIONES SOCIALES EN LA EDUCACIÓN

Coordinación Universitaria Facultad de Educación

UNIMINUTO

1. ¿Cree que el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones en el aula es necesario para mejorar la calidad de la enseñanza?

1 2 3 4

2. ¿Cree que el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones en el aula es necesario para mejorar la calidad de la enseñanza?

En desacuerdo En acuerdo Totalmente en desacuerdo

3. ¿Cree que el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones en el aula es necesario para mejorar la calidad de la enseñanza?

1 2 3

4. ¿Cree que el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones en el aula es necesario para mejorar la calidad de la enseñanza?

Totalmente en desacuerdo En desacuerdo En acuerdo Totalmente en acuerdo

5. ¿Cree que el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones en el aula es necesario para mejorar la calidad de la enseñanza?

1 2 3

6. ¿Cree que el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones en el aula es necesario para mejorar la calidad de la enseñanza?

Totalmente en desacuerdo En desacuerdo En acuerdo Totalmente en acuerdo

7. ¿Cree que el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones en el aula es necesario para mejorar la calidad de la enseñanza?

1 2 3

8. ¿Cree que el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones en el aula es necesario para mejorar la calidad de la enseñanza?

Totalmente en desacuerdo En desacuerdo En acuerdo Totalmente en acuerdo

9. ¿Cree que el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones en el aula es necesario para mejorar la calidad de la enseñanza?

1 2 3

10. ¿Cree que el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones en el aula es necesario para mejorar la calidad de la enseñanza?

Totalmente en desacuerdo En desacuerdo En acuerdo Totalmente en acuerdo

Gracias

Coordinación Universitaria Facultad de Educación

Imagen 16: Formulario digital profesores

MAESTRÍA EN INNOVACIONES SOCIALES EN LA EDUCACIÓN

Coordinación Universitaria Facultad de Educación

UNIMINUTO

1. ¿Cree que el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones en el aula es necesario para mejorar la calidad de la enseñanza?

1 2 3

2. ¿Cree que el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones en el aula es necesario para mejorar la calidad de la enseñanza?

En desacuerdo En acuerdo Totalmente en desacuerdo

3. ¿Cree que el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones en el aula es necesario para mejorar la calidad de la enseñanza?

1 2 3

4. ¿Cree que el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones en el aula es necesario para mejorar la calidad de la enseñanza?

Totalmente en desacuerdo En desacuerdo En acuerdo Totalmente en acuerdo

5. ¿Cree que el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones en el aula es necesario para mejorar la calidad de la enseñanza?

1 2 3

6. ¿Cree que el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones en el aula es necesario para mejorar la calidad de la enseñanza?

Totalmente en desacuerdo En desacuerdo En acuerdo Totalmente en acuerdo

7. ¿Cree que el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones en el aula es necesario para mejorar la calidad de la enseñanza?

1 2 3

8. ¿Cree que el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones en el aula es necesario para mejorar la calidad de la enseñanza?

Totalmente en desacuerdo En desacuerdo En acuerdo Totalmente en acuerdo

9. ¿Cree que el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones en el aula es necesario para mejorar la calidad de la enseñanza?

1 2 3

10. ¿Cree que el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones en el aula es necesario para mejorar la calidad de la enseñanza?

Totalmente en desacuerdo En desacuerdo En acuerdo Totalmente en acuerdo

Gracias

Coordinación Universitaria Facultad de Educación

