



Influencia de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la enseñanza
y aprendizaje de la educación artística

Daniel Alonso Ríos Ochoa

Yesid Alexander Rincón Betancur

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Rectoría Antioquia y Chocó

Centro Universitario Bello (Antioquia)

Programa Licenciatura en Educación Artística

mayo de 2025

Influencia de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la enseñanza
y aprendizaje de la educación artística

Daniel Alonso Ríos Ochoa

Yesid Alexander Rincón Betancur

Monografía presentado como requisito para optar al título de Licenciado en Educación
Artística

Asesor(a)

Sandra Milena Botero Bedoya

Mg. Ciencias Exactas y Naturales

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Rectoría Antioquia y Chocó

Centro Universitario Bello (Antioquia)

Programa Licenciatura en Educación Artística

mayo de 2025

Dedicatoria

Yesid Alexander Rincón Betáncur.

Dedicado a mis padres: Nemesia Betáncur y Jorge Rincón, quienes siempre han estado presente en cada paso de mi vida y nunca han dejado de creer en mí.

Daniel Alonso Ríos Ochoa.

Dedicado a mi esposa e hija, por su apoyo y sacrificio en cada paso recorrido de mi vida. Siendo ellas la base fundamental de mis logros, ya que sin ellas este sueño no habría sido posible.

Agradecimientos

Queremos expresar los más sinceros agradecimientos a todas las personas que han hecho posible la realización de este proyecto de investigación. En primer lugar, a nuestra asesora Sandra Milena Botero Bedoya, por su inagotable paciencia, su entrega, dedicación y valiosos consejos que han sido fundamentales para el desarrollo de este trabajo.

A nuestras esposas, por su amor y apoyo incondicional. Gracias por creer siempre en nosotros, brindándonos el aliento necesario para alcanzar tan apreciada meta.

A nuestras hijas, quienes han sido nuestro motor e inspiración para lograr los objetivos propuestos.

Contenido

Agradecimientos	4
Lista de figuras.....	7
Lista de anexos.....	8
Resumen.....	9
Abstract.....	10
Introducción	11
1. Capítulo 1. Planteamiento del problema.....	13
1.1. Descripción del problema.....	13
1.2. Formulación del problema de investigación.....	17
1.3. Justificación.....	19
1.4. Objetivos.....	22
1.4.1. Objetivo general	22
1.4.2. Objetivos específicos.....	22
2. Capítulo 2. Marco Referencial o Teórico	23
2.1. Antecedentes.....	23
2.2. Marco legal	26
2.3. Marco referencial.....	28
2.3.1. Educación artística.	29
2.3.2. Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).....	30
2.3.3. Enseñanza – aprendizaje.	32

3.	Capítulo 3. Diseño Metodológico	34
3.1.	Enfoque metodológico.....	35
3.2.	Población y muestra de la investigación.....	36
3.3.	Muestra	37
3.4.	Instrumentos de recolección de datos	38
3.5.	Procedimientos	39
4.	Capítulo 4. Análisis de resultados.....	40
4.1.	Beneficios de la educación artística mediada por la TIC	41
4.1.1.	Favorecimiento del proceso educativo.....	42
4.1.2.	Pensamiento divergente.....	45
4.1.3.	Concentración de la atención.	47
4.2.	Desventajas de la educación artística mediada por la TIC	48
4.2.1.	Adicción a las TIC.....	49
4.2.2.	Sobrecarga de información.....	52
5.	Capítulo 5. Conclusiones y recomendaciones	58
6.	Capítulo 6. Propuesta de intervención	62
	Referencias.....	64
7.	Anexos	71
7.1.	Anexo A: encuesta de opinión a padres de familia.	71
7.2.	Anexo B: Observación cualitativa.....	85
7.3.	Anexo C: Observación cualitativa II.	86
7.4.	Anexo D: Entrevista cualitativa semiestructurada a docente.	86

Lista de figuras

Figura 1.	42
Figura 2.	44
Figura 3.	51
Figura 4.	54

Lista de anexos

7.1.	Anexo A: encuesta de opinión a padres de familia.	71
7.2.	Anexo B: Observación cualitativa.	85
7.3.	Anexo C: Observación cualitativa II.	86
7.4.	Anexo D: Entrevista cualitativa semiestructurada a docente.	86

Resumen

El proyecto Influencia de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la enseñanza y aprendizaje de la educación artística nace al observar las necesidades que presenta la comunidad educativa de la Institución Educativa Antonio Derka Santo Domingo de Medellín. En los estudiantes se evidencia una fuerte inmersión de las TIC en su desarrollo personal, emocional y educativo; no obstante, dentro de la institución, no se observó una adecuada implementación respecto a áreas de gran importancia social y cultural en los estudiantes, como la educación artística. Por este motivo el objetivo de la investigación es analizar cómo la implementación de las TIC influye en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la educación artística en los estudiantes de grado quinto de primaria de la Institución en mención.

El marco teórico se fundamentó en tres categorías: la educación artística, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y la enseñanza – aprendizaje. Además, se elaboró bajo una metodología de corte cualitativo con un método descriptivo. Paralelamente, para la recolección de datos, se emplearon observaciones, encuestas de opinión, entrevistas semiestructuradas y revisión de documentos; arrojando como resultado diversas influencias, positivas y negativas, en el proceso educativo de los estudiantes. Finalmente, se concluye que la implementación de las TIC en el aula de clase es un factor que favorece y optimiza los procesos educativos; sin embargo, el adecuado uso de estas herramientas puede discernir entre una implementación beneficiosa o, por el contrario, una carga de desventajas para la educación de los estudiantes.

Palabras clave: Aprendizaje, educación artística, enseñanza, tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

Abstract

The project "Influence of Information and Communication Technologies (ICTs) in the Teaching and Learning of Arts Education" arose from observing the needs of the educational community at the Antonio Derka Santo Domingo Educational Institution in Medellín. Students are strongly immersed in ICTs in their personal, emotional, and educational development; however, within the institution, adequate implementation was not observed in areas of great social and cultural importance to students, such as arts education. Therefore, the objective of this research is to analyze how the implementation of ICTs influences the teaching and learning processes of arts education among fifth-grade students at the aforementioned institution.

The theoretical framework was based on three categories: arts education, information and communication technologies (ICTs), and teaching and learning. Furthermore, the project was developed using a qualitative methodology with a descriptive approach. In parallel, data collection involved observations, opinion surveys, semi-structured interviews, and document review, resulting in various positive and negative influences on students' educational processes. Finally, it is concluded that the implementation of ICTs in the classroom is a factor that favors and optimizes educational processes; however, the proper use of these tools can distinguish between a beneficial implementation or, conversely, a burden of disadvantages for students' education.

Keywords: Learning, art education, teaching, information and communication technologies (ICT).

Introducción

El crecimiento y desarrollo de la humanidad ha sido altamente marcado por algunas habilidades congénitas a su nacimiento; en este mismo sentido, el arte ha acompañado a la humanidad desde los inicios de su evolución. Desde las primeras muestras de arte en la prehistoria, hasta las más novedosas e imponentes muestras de arte contemporáneo, se han caracterizado por manifestar las emociones, ideas y sentimientos de las personas. Construyendo, poco a poco, un mundo de historias, relatos y todo tipo de expresiones comunicativas que definen y exteriorizan el mundo físico y simbólico al cual pertenecemos.

De manera similar, la evolución humana ha perfeccionado nuevas herramientas y tecnologías que favorecen el acceso inmediato a la información desde cualquier parte del mundo; lo cual ha connotado al siglo XXI como la era de las tecnologías y la información. Esta evolución tecnológica no sólo facilita la adquisición de información; además “numerosos estudios internacionales apuntan a que una política que facilita la penetración de las TIC, en todos los ámbitos de una sociedad, permite un rápido desarrollo económico, social y cultural” (Comisión de Regulación de Comunicaciones República de Colombia, 2012, p. 3). En este orden de ideas, el desenfrenado avance y desarrollo de las TIC favorece todos los aspectos sociales de la humanidad, incluyendo al arte y todas sus expresiones.

Sin embargo, aunque la era informática ha impregnado diferentes expresiones artísticas, en las Instituciones Educativas aún existe una brecha en la implementación de estas herramientas respecto al área de la educación artística. El miedo al cambio y a una posible ruptura en el área de confort repercute en la disposición a una educación artística mediada con este tipo de herramientas tecnológicas y, en este caso, una metodología que a través de los años ha estado presente e impide el avance en la forma de compartir dichos conocimientos.

Por todo lo anterior, la presente investigación se ha visto en la necesidad de indagar ¿de qué manera la implementación de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) influyen en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la educación artística de los estudiantes de grado quinto de primaria de la Institución Educativa Antonio Derka Santo Domingo de Medellín durante el año 2024?

Al mismo tiempo, el desarrollo de la pregunta de investigación permitió describir las experiencias de los docentes y estudiantes de grado quinto en la integración de las TIC en las clases de educación artística, explorar sus percepciones sobre el impacto de las mismas en el desarrollo de competencias artísticas y creativas en el aula y finalmente, proponer estrategias pedagógicas que potencien el uso de las tecnologías en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la educación artística en grado quinto.

Por consiguiente, al desarrollar los objetivos específicos de la investigación, se cumplió con su objetivo general: “analizar la implementación de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) y su influencia en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la educación artística en los estudiantes de grado quinto de primaria de la Institución Educativa Antonio Derka Santo Domingo de Medellín durante el año 2024”.

Finalmente, todo el proceso investigativo devela la importancia de una colaboración entre las tecnologías y las artes, la modernización de la escuela con la implementación de las TIC en las aulas, las expectativas de la comunidad educativa con esta mediación y las estrategias más novedosas a la hora de enseñar el arte por medio de las TIC.

1. Capítulo 1. Planteamiento del problema

1.1. Descripción del problema

Las manifestaciones artísticas han estado presentes en este planeta desde los primeros pasos de la humanidad; y desde los primeros indicios de la existencia humana, el arte ha dado un aporte significativo a la hora de plasmar ideas, emociones y saberes. Su presencia en la vida humana ha permitido, a través de su belleza y creatividad, plasmar un legado por miles y miles de años.

Así, por ejemplo, los humanos prehistóricos han dejado evidencias de las primeras formas de arte en el planeta. Ya hace unas centenas de miles de años que los relieves grabados, las pinturas elaboradas en cavernas, techos y paredes brindan evidencias del nacimiento de una de las habilidades que diferencian a los humanos de las demás especies de animales, esta habilidad se ha diversificado con el tiempo, dejando un sinfín de muestras artísticas y culturales de diferentes épocas y contextos de la evolución humana.

El arte es una producción inherente del ser humano y sus diferentes formas de expresión están presentes en todas las generaciones, culturas y lugares del planeta; motivo por el cual su análisis, desarrollo y aplicabilidad en la sociedad debe ser permanente y congénito al desarrollo humano. Es decir, el desarrollo individual de cada persona debe estar permeado por las diferentes habilidades artísticas que se han manifestado en la humanidad.

No obstante, en la educación, el arte ha sido un área con bastantes controversias debido a la utilidad que se le suele otorgar desde la transversalidad de otras áreas como también desde su propio eje temático. Lo anterior, teniendo en cuenta que algunos conceptos de educación artística suelen ser brindados con la finalidad de mantener entretenidos a los estudiantes o de darles un

espacio de esparcimiento dentro del aula de clase. Consideremos ahora que la mayoría de docentes de básica primaria que enseñan el área de artística no están precisamente especializados en este campo; lo cual deja un punto de partida con algunas desventajas para esta asignatura.

Respecto a lo anterior, García (2005) revela que la educación artística se ve afectada por varias situaciones presentes en el interior de las aulas de clase; teniendo en primer lugar, la formación en áreas distintas a las artísticas (en el caso de los docentes de básica primaria) o la especialización en un solo arte (en el caso de los docentes de secundaria); generando la anulación o la evasión de otros tipos de artes por parte de los docentes.

Lo mencionado anteriormente se debe a la afinidad que pueda sentir el docente con el arte de su especialidad o, por el contrario, por no sentir afinidad con ninguna de ellas; de esta manera el estudiante quedaría en un solo régimen educativo, limitando su experiencia con otros tipos de formación artística. En segundo lugar, la inexistencia o la poca cantidad de recursos destinados por las Instituciones a las asignaturas de arte y cultura y finalmente, la poca jerarquía que tiene el área dentro de la asignación académica general de la institución; puesto que se ve cómo un área de relleno o de poca necesidad para el futuro de los educandos.

Bien, pareciera por todo lo anterior que la educación artística tiene bastantes retos dentro de las instituciones educativas del país. Sus habilidades son más que necesarias e importantes en el desarrollo de todos los aspectos y ámbitos humanos; pero la educación y la sociedad aún no dignifican su importancia y presencia innata en la vida humana. En este punto es importante resaltar la importancia que tiene en la educación el fomentar espacios que ofrezcan un sinnúmero de recursos que atraen la atención de los estudiantes; porque como lo indica Gardner (2005), “cada inteligencia se activa o se «dispara» a partir de ciertos tipos de información presentada de forma

interna o externa” (p. 4). Es decir, no todos los estudiantes tendrán el mismo “detonador” a la hora de captar su atención o necesidad por comprender un tema.

Por todo y lo anterior, la docencia siempre deberá estar enfocada en diversificar la metodología de enseñanza, entregar la mayor cantidad de herramientas y recursos que favorezcan las individualidades de los estudiantes; no obstante, se comprende que el aula de clase puede ser un espacio un poco cuadrulado a la hora de realizar este tipo de esfuerzos.

Por ende, llegados a este punto, es casi imposible no hablar de las ventajas que tienen las TIC en los escenarios escolares. Lo anterior, precisamente por la diversidad de recursos que ofrece a los procesos educativos y el sinfín de “detonadores” que pueden fomentar en los numerosos procesos de enseñanza-aprendizaje en las instituciones educativas.

A esto se añade que la educación primaria es una academia para la vida, para el encuentro con un mundo globalizado y sumamente competitivo y productivo; es decir, en la escuela según García (2022) “nos preparamos para poder vivir en sociedad, para aprender a convivir con el otro, con nuevas realidades, vidas, circunstancias. Para abrir los sentidos a un mundo ya existente, pero a la misma vez nuevo, que se transforma ante nuestros ojos” (p. 44). Por ende, la educación debe tener una profundidad académica que permita al estudiantado aprender y resignificar sus conocimientos; pero, al mismo tiempo, debe permitir abordar los avances que surgen en la sociedad; actualizar al estudiante y prepararlo para los cambios que se avecinan en su contexto social.

En este sentido, las TIC en los procesos formativos de la educación artística no sólo deberían implementarse para brindar diferentes detonadores intelectuales a los estudiantes; sino también, para permitir la integración de los conocimientos de acuerdo a la evolución que está presentando el contexto social, tecnológico, cultural y artístico. Un aspecto que se debe tener muy

presente por la carga evolutiva y contextual que está enmarcando a la humanidad con el apogeo de las TIC.

Por otra parte, las TIC han demostrado tener un gran potencial a la hora de ponerlas en práctica dentro de un aula de clase; en este caso, como lo manifiesta Quiroga, et al., (2019) “representan y se vuelven aliadas de aprendizajes de calidad, por la motivación e implicación que envuelve a los niños en experiencias significativas y de acuerdo con sus reales necesidades” (p. 80). Entendiendo, con lo anterior, que la mejor forma de aprender es querer aprender; es decir, la motivación de las herramientas tecnológicas pueden ser un socio indiscutible en la enseñanza dentro de los establecimientos educativos.

Una de las consecuencias más notorias de los avances de las TIC refiere al modo en el que los seres humanos se están comunicando en la actualidad; pues la velocidad e inmediatez de entrega de información deja obsoletos algunas fuentes de información como los libros gigantes, enciclopedias, imágenes o, en su defecto, memorizar la información; es decir, han traído una nueva forma de presentar la información.

De acuerdo a lo mencionado, se presentan situaciones similares en la Institución Educativa Antonio Derka Santo Domingo de Medellín que limitan o condicionan el máximo aprovechamiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje en las aulas de educación artística. Por ejemplo, en primaria, específicamente en el grado quinto, se puede observar que los docentes que imparten la educación artística no son licenciados específicos en los componentes artísticos; lo cual conlleva a recaer en las mismas limitaciones mencionadas anteriormente (conocimientos poco profundos, falta de afinidad, pocos detonadores de saberes). De igual modo, se pueden percibir comentarios denigrantes respecto a la importancia de las clases de educación artística

respecto a otras asignaturas; hechos que trascienden en la calidad de las actividades, en la percepción de los estudiantes y, en general, en los procesos pedagógicos del área.

Por todo y lo anterior, es importante analizar los beneficios o desventajas que acarrea la implementación de las tecnologías de la información y la comunicación como entes intermediarios en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la educación artística en la Institución educativa Antonio Derka Santo Domingo. Esto con base en su enriquecimiento de herramientas dentro del aula de clase, la variedad de estrategias, detonadores y recursos que brindan; pero también, analizando las problemáticas sociales, personales e individuales que pueda atraer la educación mediada con las tecnologías de la información y la comunicación.

1.2. Formulación del problema de investigación

El ser humano del siglo XXI, desde muy temprana edad, está siendo envuelto en una sociedad en la cual las tecnologías de la información y comunicación son el enlace directo con nuevos empleos, actividades recreativas, culturales, sociales, de ocio y académicas. Estos “puentes” han generado diversas transformaciones en los aspectos culturales y artísticos del contexto inmediato de las personas. Cada vez se vuelven más común, y necesarias, las carreras digitales en los diferentes campos del saber. Además, actividades estrictamente humanas como el arte, se están empezando a adaptar, transformar y florecer con la ayuda de las herramientas digitales. Entrando, de esta manera, a una nueva era, la era digital.

No obstante, las instituciones educativas (IE) suelen estar un poco alejadas de estas nuevas estrategias que se presentan en los entornos sociales. Es claro que los recursos públicos suelen ser bastante limitados y que las IE tienden a optar por estrategias más convencionales a causa de este

deterioro administrativo y económico. Pero, en otros escenarios se suele observar una apatía con este tipo de herramientas.

Llegados a este punto, es importante mencionar que la capacitación docente en este aspecto juega un papel de gran importancia. No se puede pretender que los docentes utilicen este tipo de recursos en el aula de clase, cuando ni siquiera ellos mismos comprenden a profundidad sus beneficios académicos y laborales, motivo por el cual las entidades territoriales deben aportar en el desarrollo social y tecnológico de la comunidad.

Para este último componente es importante investigar las ventajas y desventajas que pueda traer la implementación de las TIC en los procesos formativos de los estudiantes. Para este caso, específicamente en el área de educación artística, una asignatura que suele apearse a las metodologías tradicionales de su enfoque. Sin embargo, poco a poco, está viéndose envuelta en nuevas disciplinas como el arte digital, el diseño gráfico, arte interactivo, animación digital, entre muchas otras, que requieren de las herramientas digitales en sus procesos artísticos.

A esto se añade la predilección que tienen los estudiantes con las herramientas tecnológicas. Es notorio que las herramientas digitales son elementos altamente atractivos para los estudiantes. Su diversidad de colores, sonidos, formas y, en general, su forma de envolver al usuario, la convierten en un instrumento llamativo a la vista de cualquier persona.

Así mismo, es poco común la transversalidad de las TIC con los procesos educativos del área artística en los colegios. La implementación de estas herramientas se está haciendo cada vez más notoria en otras áreas de conocimiento ajenas a los procesos creativos y es evidente que el arte está innovando poco a poco en el mundo de la tecnología.

En este sentido, se vuelve fundamental indagar ¿De qué manera la implementación de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) influye en los procesos de enseñanza y

aprendizaje de la educación artística de los estudiantes de grado quinto de primaria de la Institución Educativa Antonio Derka Santo Domingo de Medellín durante el año 2024?

1.3. Justificación.

Con el desarrollo de la tecnología se ha iniciado una nueva era para la humanidad, la cual ha cambiado por completo la forma de actuar, comunicar y de obtener información en el contexto diario. Cada vez es más evidente el uso de estas herramientas en la sociedad y su presencia se ha vuelto visible desde los primeros momentos de vida. Además, no sólo las actividades de ocio, tiempo libre y recreación se encuentran inmersas en este tipo de herramientas; su diversidad y flexibilidad le han permitido integrarse a diferentes espacios y actividades académicas y laborales. De esta manera, la formación humana se ha rodeado en diferentes actividades que requieren el uso imprescindible de las tecnologías de la información y comunicación.

De análoga manera, las tecnologías y el arte, tienen un papel fundamental en la vida de las personas en la actualidad. El arte, desde el nacimiento de la humanidad, ha estado presente como un aspecto diferenciador de las demás especies. Y, por su parte, la irrupción de las TIC en la sociedad ha potenciado nuevos aspectos en la vida humana. Es decir, esta invasión de herramientas ha creado nuevas oportunidades laborales, domésticas, de ocio y académicas; lo cual ha permitido crear nuevos tipos de experiencia en todos los ámbitos; incluyendo la educación.

En este último aspecto, es importante destacar cómo los cambios sociales han transformado poco a poco la educación a nivel mundial. Inicialmente, ésta era un privilegio que sólo tenían las altas clases sociales, debido a que se consideraba un instrumento de conocimiento para las personas que tenían el poder de gobernar. Posteriormente, la necesidad de actualizar, entrenar y capacitar a la mano obrera, determinó la necesidad de compartir el conocimiento y con él la educación.

Finalmente, la contribución que brinda tener una sociedad educada generó un sentido de retribución. Bajo este motivo se empezó a universalizar la educación, a esperas de una retribución a la nación por parte de los educandos (Centro de Investigación y Educación Popular, 2006).

En otros términos, la educación siempre tendrá que ir ligada a la evolución social y el desarrollo de la educación debe ser análogo al desarrollo de la sociedad a la cual pretende aportar; pues al fin de cuentas esa es su finalidad. De ahí se infiere que la actual era informática deba detonar importantes cambios en los procesos de enseñanza aprendizaje que aún conservan metodologías tradicionalistas. Por tal motivo, las diferentes manifestaciones y movimientos mundiales manifiestan a gritos que, como lo indica Quiroga et al (2019), tanto los centros educativos como los mismos docentes, están llamados a dejar “de ser fuentes de todo conocimiento, y el docente debe pasar a actuar como guía del estudiantado (p. 81). En suma, la sociedad con el constante uso de las TIC está aclamando por la inclusión de las nuevas tecnologías en los procesos formativos de los estudiantes.

De esta manera, en investigaciones primermundistas, como lo es el caso de España a través de Giannetti (2022), se asevera la importancia de implementar nuevas estrategias en la educación “que permitan la asimilación, el análisis y no la renuncia de los respectivos fenómenos contemporáneos. Una de las vías hacia estas nuevas formas está siendo trazada por la práctica ..., y específicamente del arte interactivo” (p. 8), expresiones que dejan en manifiesto la necesidad de incluir las nuevas tecnologías en los procesos artísticos dentro de las instituciones educativas.

En Latinoamérica, las investigaciones relacionadas al uso de las TIC en las clases de educación artística no pierden la línea investigativa que se observa a nivel mundial. Algunos expositores latinos, como Claro (2010), manifiestan que las personas que “tienen un buen capital cultural encontrarán en sus prácticas vinculadas al uso de las TIC una forma de reforzarlo, mientras

que quienes ya sea no tienen acceso a la tecnología o carecen de un capital cultural sólido quedarán rezagados” (p. 20). Manifestando, de esta manera, la necesidad de vincular estrategias dentro del aula de clase que integren las TIC y el arte.

Habría que decir también que, como la manifiesta Crespo y Pillacela (2020), “la idea de que la escuela debe adaptarse a la era digital incluye la noción de que los estudiantes pertenecen ya a una generación digital: Son nativos digitales” (p. 339). No se puede pretender sacar el contexto de los estudiantes, ni eliminar de ellos la realidad en la cuál están inmersos. La escuela tiene que preparar a los estudiantes para la vida, para su contexto, para su era, por eso la educación debe actualizarse según los avances sociales de la época.

En Colombia, algunas investigaciones en el campo empiezan a fomentar la implementación de las TIC en las clases de educación artística. Una de ellas, realizada por Ortega (2021), expresa cuantitativamente las apreciaciones de los estudiantes respecto a las metodologías que integran los recursos informáticos en las clases de artística. En esta investigación los resultados revelan un agrado bastante notorio por los estudiantes; dejando como resultado que al “76% le pareció excelente la metodología, el 20% le pareció buena y el 3,3% le pareció regular” (p. 46). Números que, más que revelar una estadística, demuestran el interés de los estudiantes por las nuevas tecnologías en su proceso formativo.

Por otra parte, propuestas cualitativas realizadas por Bernal, (2020). concluye que la implementación de las nuevas herramientas del siglo XXI en el aula de clase propicia la atención de los estudiantes, el compromiso y la motivación. Además, enfatiza las posibilidades y habilidades con las que cuentan los estudiantes en el mundo digital; específicamente como creadores digitales.

En síntesis, la evolución del arte y las tecnologías, están siendo conducidas hacia una inminente colaboración. La agilidad, globalización, comercialización y difusión que ofrecen las TIC, son el medio perfecto para universalizar la cultura humana, la expresión emocional, el imaginario de las personas, su representación de trascendencia y divinidad. Por ende, estas herramientas son el hábitat perfecto para el desarrollo de la vida artística en el planeta.

Ya se entiende, pues, que las TIC y el arte son necesarias en el desarrollo social y cultural de las personas y, por tal motivo, es necesaria su implementación y conexión desde los inicios educativos y formativos de las personas. La escuela debe empezar a implementar estas herramientas y aprovechar el gran potencial que tienen para ofrecer en pro del desarrollo de la vida humana; por ello, se busca su ejecución y favorabilidad en la Institución Educativa Antonio Derka Santo Domingo de Medellín; teniendo en cuenta que es importante que los docentes se empoderen de las herramientas digitales y modernicen las aulas de clase.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general

Analizar la implementación de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) y su influencia en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la educación artística en los estudiantes de grado quinto de primaria de la Institución Educativa Antonio Derka Santo Domingo de Medellín.

1.4.2. Objetivos específicos

Identificar las experiencias de los docentes y estudiantes de grado quinto en la integración de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en las clases de educación artística.

Describir las percepciones de los estudiantes y docentes sobre el impacto de las TIC en el desarrollo de competencias artísticas y creativas en el aula.

Proponer estrategias pedagógicas que potencien el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la educación artística.

2. Capítulo 2. Marco Referencial o Teórico

El marco referencial o marco teórico se constituye como un eje fundamental en el proceso investigativo de todo proyecto. En éste se podrá encontrar todas las bases conceptuales necesarias y coexistentes con el entorno social en el cual se realiza la investigación. Específicamente, el presente marco referencial contribuye en las necesidades investigativas en lo que refiere al uso de las tecnologías de la información en los procesos de enseñanza y aprendizaje en educación artística. De esta manera, con las bases teóricas, se expondrá una pertinencia en la investigación de acuerdo con las ideas y concepciones de investigaciones que avanzan de forma paralela a la presente investigación.

2.1. Antecedentes

Las tecnologías de la información y la comunicación han facilitado la comunicación y han brindado al mundo nuevas formas de estudiar y presentar la información. Su desarrollo es irrefutable y ha impactado en diversos aspectos como la accesibilidad a la información, la implementación en la educación y en el mundo laboral; además de brindar ventajas muy significativas en aspectos de innovación y comunicación global. Como lo indica Carneiro (2021), “ninguna otra tecnología originó tan grandes mutaciones en la sociedad, en la cultura y en la economía. La humanidad viene alterando significativamente los modos de comunicar, de

entretener, de trabajar, de negociar, de gobernar y de socializar” (p. 15). Cambios que, indudablemente, avanzan a pasos agigantados debido a los grandes progresos de las TIC.

No obstante, la tecnología en el ámbito educativo aún presenta grandes falencias y necesidades en contraste a los grandes avances que tienen las TIC en la sociedad. Al respecto, estudios realizados en el continente americano por Román y Murillo (2014), han concluido que “El 28 por ciento de las escuelas de América Latina no tiene ninguna computadora con conexión a Internet” (p. 888). Cifra que, teniendo en cuenta la relevancia que tienen las TIC en los hogares, demuestra un proceso arcaico en las Instituciones Educativas respecto a los avances sociales que se presentan en su entorno actual.

Ahora bien, en las instituciones que cuentan con herramientas tecnológicas, la enseñanza de la educación artística se muestra aún más limitada y abnegada a la hora de implementar las TIC en el quehacer educativo de las artes. Y, llegados a este punto, es importante reconocer la importancia de estas herramientas en este ámbito específico. No obstante, con la presente investigación no se pretende erradicar las artes tradicionales en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes; pues se reconoce que son fundamentales en el enriquecimiento cultural, patrimonial, social, psicológico e histórico de la humanidad. Por el contrario, como lo menciona Bueno (2016) las TIC “ofrecen muchas ventajas en el proceso educativo, pero nunca debemos perder de vista ni dejar en segundo plano la experimentación y manipulación de materiales didácticos convencionales, como [...] la pintura, [...] y realizar manualidades.” (p. 18).

En contraste, en el estudio realizado por Huerta y Domínguez (2020) se expresa la necesidad de un despertar para los docentes de artes en la enseñanza del arte digital. En este estudio se enuncia que los docentes de artística son los expertos en imágenes; los llamados a enseñar, crear y difundir este arte. Por ende, es necesario que empiecen a migrar las imágenes y todos los

conceptos del arte a nuevas experiencias artísticas digitales; las cuales se han convertido es una apuesta ganadora para los nativos de la era tecnológica.

Sin embargo, hay que precisar que la universalización de las TIC en los colegios públicos aún está muy lejos del verdadero significado de esta palabra; lo cual puede complicar aún más la migración del arte tradicional al arte digital. Según Parada (2024), solo el 40% de las Instituciones públicas rurales en Colombia cuentan con salas de informática; de este porcentaje el 79% no cuentan con Internet. En Instituciones urbanas cerca del 84.3% cuentan con sala de informática y de éstos el 9.3% no tienen Internet. A esto se debe sumar el número de estudiantes que hay por cada computador y el estado de los equipos; lo cual impide un acercamiento constante a este tipo de herramientas en el país.

En este punto, al igual que lo menciona Grajales y Osorno (2019) “es necesario preguntarse por las zonas más apartadas del país, donde ni si quiera existen redes de energía; cómo puede llegar la posibilidad de participar en la sociedad de la información, cuando se carece de lo básico” (p. 5). La brecha tecnológica entre las Instituciones rurales y urbanas de Colombia son bastante notorias, por lo que también se debe analizar la equidad existente entre diferentes zonas, acobijadas bajo los mismos derechos, del país.

Mientras tanto, la educación artística debe encontrar un aliado innovador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.; pues cada vez son más las herramientas, páginas, aplicaciones y multimedios que les permite expresarse artísticamente. Muchas de estas herramientas son conocidas y empleadas por muchos de ellos desde sus hogares con el fin de editar sus imágenes, cambiar el tono de una melodía, elaborar pistas de música o diseñar estampas de cuadernos, ropa y demás. Por lo anterior, se precisa resaltar que las herramientas ya se encuentran disponibles, los estudiantes ya las conocen. No obstante, las instituciones educativas colombianas,

a causa de muchos factores, aún están lejos de alcanzar una globalización de las TIC dentro de sus procesos académicos.

Esta descripción sería incompleta si no se mencionara que la implementación de las TIC también ha disminuido notoriamente el uso tradicional de las artes; en especial de las imágenes. Buen ejemplo de ello es el desarrollo de las imágenes digitales y la disminución de las imágenes con metodología tradicional. El avance tecnológico ha generado una migración de medios de comunicación, como el periódico, a nuevas experiencias digitales. En este caso, el avance del periódico tradicional a las nuevas tendencias comunicativas en pantalla (blogs, apps, redes sociales, etc.) han generado una extinción del hábitat para las imágenes habituales.

2.2. Marco legal

En Colombia múltiples leyes, decretos y normas rigen el proceso educativo y la enseñanza de la educación artística. Asimismo, hay diferentes lineamientos para el uso responsable de las TIC en los ambientes escolares. En este apartado se brindan las principales normativas que reglamentan estos dos aspectos específicos. Empezando por lineamientos generales y avanzando poco a poco a lineamientos más específicos del tema principal.

Inicialmente, se debe resaltar que la educación artística y cultural en Colombia son derechos fundamentales, específicamente en la Constitución Política de Colombia, (1991) art 44, manifiesta que “son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, [...] el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión”. Motivo por el cual, es de obligatoriedad constitucional el fomento de la cultura y la libre expresión, actos indiscutibles que deberán formar parte en el proceso educativo de los estudiantes.

También el art 70 establece que el Estado tendrá el deber de fomentar, entre otros aspectos, la enseñanza artística y científica. Lo anterior con la finalidad de proteger y fomentar el desarrollo de la identidad nacional resaltada por el conocimiento artístico, folclórico y multicultural de sus habitantes.

Por otro lado, La Ley General de Educación, Ley 115 (1994), en el art 5 establece la importancia de un acceso al conocimiento integral; donde se incluya los valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones. De igual forma, la misma ley establece que la educación primaria en Colombia debe estar encaminada a la enseñanza y a la formación artística mediante la expresión corporal, la representación, la música, la plástica y la literatura (art. 21), también en el art 20 se exige la profundización de solución de problemas del diario vivir; haciendo hincapié en los problemas científicos y tecnológicos.

Es importante mencionar que, en Colombia, La Ley General de Educación es la ley más importante en el ámbito educativo. No obstante, otras leyes y normas, modifican parcialmente o complementan los artículos de la Ley 115 de 1994. Por ende, la diversificación de la Ley puede estar presente en otras leyes y normas de acuerdo a sus particularidades.

Por otra parte, el Decreto 1290 de 2009 reglamenta la evaluación del aprendizaje y promoción de los estudiantes de los niveles de educación básica y media. En este decreto se establecen los propósitos de la evaluación, la escalas a utilizar, los procesos de promoción, la responsabilidad de los diferentes organismos implicados y otros aspectos generales del proceso educativo de las instituciones educativas del país.

De igual modo, es importante tener en cuenta algunas leyes dispuestas por el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MINTIC) en las que establecen los criterios

para la implementación de las TIC en las Instituciones educativas del país. Una de ellas es la Ley 1341 de 2009 que rige las políticas públicas sobre el sector de las tecnologías de la información y la comunicación; además de todos los aspectos que refieren a la protección al usuario, la inversión y desarrollo de las tecnologías, la cobertura, su uso eficiente, entre otras. También, es necesario citar la Ley 1955 de 2019 que expide el plan Nacional de desarrollo, especialmente sobre el fondo de financiamiento de la infraestructura física y digital de carácter público en todos los niveles y sectores del país.

Finalmente, se debe mencionar la necesidad de implementar lineamientos que establezcan un adecuado proceso en todo lo que respecta a la convivencia escolar, incluyendo el uso de las herramientas tecnológicas y sus herramientas. La Ley 1620 de 2013, (“por la cual se crea el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el Ejercicio de los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar” menciona aspectos específicos respecto al uso de herramientas tecnológicas en las instituciones educativas y la forma adecuada de prevenir y mitigar el ciberacoso.

2.3. Marco referencial

Es claro que la sociedad y sus manifestaciones han sufrido innumerables cambios para llegar hasta el punto en el que se encuentra hoy en día. Sin embargo, algunas conductas permanecen durante un tiempo lo suficientemente estable como para observar y analizar los patrones que en ellas se puedan manifestar.

Para el respaldo teórico de la presente investigación, se mencionan teorías de relevancia en la educación artística y en la mediación de las TIC en el aula de clase; para brindar un sustento teórico a la exploración, recolección y análisis de datos relacionados en el presente texto. Antes de

pasar adelante conviene señalar que con estas teorías se pretende analizar la influencia de las TIC en la educación artística y de esta manera, detallar las ventajas de su implementación en los procesos de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de grado quinto de primaria de la Institución Educativa Antonio Derka Santo Domingo de Medellín. A continuación, se detallarán las principales teorías, seccionadas en categorías con sus principales expositores

2.3.1. Educación artística.

Basados en Bolaños y Pérez, la educación artística, a pesar de su antiguo enlace con el ser humano, tiene sus primeros inicios educativos en los años 80's en los Estados Unidos; a partir de allí, han florecido nuevos estudios que le han permitido consolidarse en la educación artística que conocemos hoy en día. Además, teniendo en cuenta el agrado con la que se recibe, sus beneficios emocionales, cognitivos y psicológicos; se ha consolidado cómo una de las necesidades educativas del momento (2019).

Respecto a lo anterior, es importante destacar que esta necesidad educativa está enmarcada desde el nacimiento de los seres humanos; ya que, desde muy pequeños, antes de empezar a caminar y hablar, los seres humanos se ven atraídos por ritmos, colores, expresiones, bailes, melodías y voces, que se ven delineados por los gustos que empiezan a aparecer en estos nuevos individuos. Desde aquí se evidencia la necesidad de tener a la educación artística como un componente fundamental en el desarrollo emocional, cognitivo, social y personal de todos los individuos.

En este mismo sentido, como lo expresan Meneses y Valencia (2023), “la educación artística no solo enriquece el acervo cultural y creativo de los estudiantes, sino que también contribuye de manera significativa a su desarrollo integral en todas sus dimensiones” (p. 17) motivo por el cual su vinculación, promoción y desarrollo dentro de las Instituciones Educativas

del país, es un papel no sólo importante sino, también, primordial para una transmisión educativa de calidad, integral y deseada por los estudiantes.

No obstante, la educación artística ha permanecido casi inmóvil ante los diferentes cambios que ha tenido la sociedad en diferentes ámbitos y se vuelve necesario que se enfrente a las actualizaciones sociales, comportamentales, físicas y tecnológicas de la sociedad de hoy en día. Respecto a lo anterior, citando a Huerta y Domínguez (2020), “debemos ser ágiles y encontrar nuestro espacio académico en un entorno donde los videojuegos, las series de televisión, los videoclips, las tendencias del arte digital y el audiovisual en general, están abanderando procesos complejos y muy atractivos” (p. 13). Procesos que, sin duda alguna, se vuelven cada vez más necesarios y apetecidos en la sociedad.

El enlace entre las TIC y la educación artística puede ser un factor determinante a la hora de ofrecer una educación de calidad y con detonantes atractivos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, pero, sobre todo, enmarca una nueva era para la enseñanza de todas las artes. Este trabajo actualiza y moderniza un aspecto social que se encuentra intrínsecamente adherido a las necesidades humanas, a su evolución y a su balance como ser social y productivo, pero con gustos individuales y personales, que requiere un desarrollo integral desde sus primeros años de vida.

2.3.2. Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

En definitiva, si algo está marcando y dejando huella en la civilización del siglo XXI es la Internet. Desde que apareció; las comunicaciones, el acceso a la información, la comercialización, el entretenimiento, la economía y hasta la educación y el trabajo, han dejado de ser los que eran antes. Su impacto ha sido profundo, rápido y generalizado en un mundo que busca agilidad, globalización y fácil acceso; lo que le ha permitido una fácil aceptación y demanda en todo el planeta.

Específicamente en la educación, la Internet ha posibilitado herramientas que favorecen la diversificación, el acceso al contenido y la innovación pedagógica; en especial se ha encargado de romper algunas brechas físicas, espaciales, temporales y económicas a las que, en muchas ocasiones, se encuentran atadas las IE en Colombia. También, como lo mencionan Cueva et al. (2019), la evolución tecnológica ha generado diversos cambios en la sociedad “como la forma de las personas relacionarse, de comunicarse, de realizar las gestiones, de comportarse y hasta de divertirse, estos cambios imperantes en el contexto de la sociedad actual, demandan de la educación nuevos retos para enfrentar este fenómeno tecnológico” (p. 207).

En este sentido, teniendo en cuenta el gran impacto de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje, el presente proyecto busca un fundamento teórico en el Conectivismo; por tal motivo, Siemens sumará grandes ideas al cuerpo teórico de esta investigación. Fundamentos que, paralelamente a la investigación, entablarán estrechos lazos sobre la implementación de estas herramientas tecnológicas en las instituciones educativas del país.

En síntesis, el Conectivismo busca entrelazar las tecnologías de la información y la comunicación con el proceso educativo (Siemens, 2004). Teniendo las TIC como herramientas indispensables en la enseñanza, herramientas que, aparte de ser atractivas en muchos sentidos para ellos, equipan con un sinnúmero de posibilidades a los docentes.

Añádase que, el Conectivismo, posee algunos principios fundamentales en la forma y estructura de considerar la educación mediada por las tecnologías: primeramente, esta teoría establece el aprendizaje como un proceso de múltiples conexiones; donde el aprendizaje está enmarcado por la habilidad que adquiere el estudiante para explorar adecuadamente las redes en busca de nueva información. Luego, instaura la diversidad de opiniones como proceso necesario para la adquisición de conocimientos. Lo que, finalmente, lleva a la necesidad de actualizar la

información en dispositivos no humanos, con conexiones entre diferentes áreas, y una autonomía digital para fomentar un correcto proceso de aprendizaje (Siemens, 2004).

Sin embargo, lo cierto es que la informática, en todas sus diversificaciones, está cada vez más presente en nuestro entorno. Desde pequeños, los celulares, computadoras, smartwatches, tabletas, y demás, hacen parte de nuestro día a día. No obstante, muchas instituciones que prestan el servicio de educación pretenden separar el día a día de las personas, su entorno, e impartir el conocimiento basados en enseñanzas que estaban adaptadas a otras formas de vida, a otros entornos y a otras eras tecnológicas

2.3.3. Enseñanza – aprendizaje.

Por otra parte, para entrelazar la educación artística con los procesos educativos mediados por las TIC, es fundamental mencionar los procesos de enseñanza y aprendizaje y, llegados a este punto, se hace trascendental mencionar la teoría de Piaget y su estudio sobre la construcción activa que se obtiene a través de las experiencias y la interacción con el entorno. De esta forma, se entiende al conocimiento no como un acto de transferencia y acumulación; más bien, entendiéndose como un acto de engranaje, adaptación y construcción de conceptos a través de experiencias y la comprensión del entorno que lo rodea (Piaget, 1981). De lo anteriormente mencionado, es importante resaltar que el entorno inmediato de los estudiantes del siglo XXI está altamente envuelto por las tecnologías de la información y la comunicación, motivo por el cual deben hacer parte fundamental en el engranaje educativo de los mismos.

Dicho de otra manera, y basados en la teoría de Piaget, es necesario encontrar un equilibrio entre la teoría del aprendizaje activo y colaborativo con la implementación de las TIC. Por tanto, el trabajo en equipo entre las dos teorías anteriormente mencionadas busca un punto estable que

incorpore los mejores fundamentos de ambas. De esta forma, se aprovecha las ventajas que brinda el entorno del siglo XXI, con las mejores ideas desarrolladas en los últimos tiempos.

De lo anterior se desprende la importancia de la adaptación al entorno cambiante en que vivimos. Por ejemplo, primariamente los procesos de enseñanza aprendizaje se enfocaban en la memorización de conceptos, nociones, significaciones e ideas. La educación casi se trataba de convertir a los estudiantes en enciclopedias andantes con la autonomía de utilizar la información al modo que más les favoreciera. Al día de hoy, sería casi imposible memorizar el sinfín de nociones, procedimientos, instrucciones, rutinas, recetas y demás concepciones necesarias para el día a día de las personas.

En este sentido, la concepción de conocimiento del mundo actual debe basarse en la capacidad de buscar adecuadamente la información en el entorno tecnológico en el que vivimos. Para Siemens (2004) “el conocimiento que reside en una base de datos debe estar conectado con las personas precisas en el contexto adecuado para que pueda ser clasificado como aprendizaje” (p. 7). Por lo tanto, se podría indicar que una nueva forma de inteligencia se basa en la capacidad de defenderse tecnológicamente, encontrar información y adaptarla a sus necesidades.

Por otra parte, no se podría medir la inteligencia solo con el acto de saber buscar e interpretar la información. También, es necesario que la información pueda ser empleada de manera adecuada, poniendo en práctica procesos cognitivos y sociales. Por lo anterior, Siemens (2004) manifiesta

Un verdadero reto para cualquier teoría de aprendizaje es activar el conocimiento adquirido en el sitio de aplicación. Sin embargo, cuando el conocimiento se necesita, pero no es conocido, la habilidad de conectarse con fuentes que corresponden a lo que se requiere es una habilidad vital. A medida que el conocimiento crece y evoluciona, el

acceso a lo que se necesita es más importante que lo que el aprendiz posee actualmente (p.9).

El nivel de información actual es vasto e inconmensurable, no obstante, cada vez crece más y más a causa de nuevos descubrimientos e investigaciones. Pensando a nivel social, ya hemos llegado al punto donde el acceso a la información es más importante que poseer la misma información en la cabeza. Por todo esto, la enseñanza actual debe enfocarse en mediar con herramientas que posibiliten el acceso a la información. Mismas herramientas que, sin duda alguna, están presentes en la vida de los estudiantes. Por ello, se debe enfrentar el reto de mostrar su adecuado uso en vez de estigmatizar su empleabilidad en los campos educativos.

3. Capítulo 3. Diseño Metodológico

El presente capítulo, diseño metodológico, busca establecer los lineamientos necesarios respecto a la base de la investigación. Inicialmente, con el enfoque de investigación y la población en la que se realizó, se pretende visualizar más profundamente el contexto social y cultural en el cual se llevó a cabo la investigación y bajo qué enfoque se organizó; por otro lado, los instrumentos y procedimientos abordados permitirán identificar claramente los elementos de medición empleados en la investigación. De tal manera que, con el diseño metodológico, el lector obtenga información relevante y precisa sobre la población abordada y las estrategias empleadas para la recolección de datos.

A continuación, se ahondará en cada uno de ellos para brindar una claridad profunda a la metodología de investigación:

3.1. Enfoque metodológico

El presente proyecto se fundamentó bajo un enfoque metodológico cualitativo; el cual, más otras características, permite a los investigadores incluir todo el contexto social, emocional y personal de los sujetos de estudio. De igual modo, a medida que se realiza la investigación, se encuentran los aspectos necesarios para generar una conclusión respecto al problema investigado. En este sentido, como lo indica Hernández y Mendoza (2020) “el investigador comienza el proceso examinando los hechos en sí y revisado los estudios previos, ambas acciones de manera simultánea, a fin de generar una teoría que sea consistente con lo que está observando que ocurre” (p. 7). De esta manera, la experiencias y comportamientos de la población tendrán una voz latente dentro de la investigación.

Por otra parte, la investigación cualitativa presenta una flexibilidad óptima para el desarrollo de la presente investigación; lo cual permite que los nuevos descubrimientos en las diferentes etapas de recolección de datos puedan ajustarse a la línea de investigación planteada; optimizando, de esta manera, los ajustes en los instrumentos de recolección, a medida que el sujeto de estudio devela sus experiencias y emociones.

En este tipo de investigación se bosqueja un problema de investigación el cual, según Hernández y Mendoza (2020) “va enfocándose paulatinamente. La ruta se va descubriendo o construyendo de acuerdo al contexto y los eventos que ocurren conforme se desarrolla el estudio.” (p. 7). Evidentemente, la investigación cualitativa está permeada por las investigaciones recolectadas desde el inicio del proyecto, dejando incrustado en su contenido general las ideas que fundamentan la investigación realizada.

Habría que decir también, que toda la investigación realizada estará impregnada por literatura ya existente relacionada con el objetivo de la investigación. Así las cosas, el investigador

establece una idea y, a partir de ella, el marco de referencia va permeando toda la investigación con literatura ya existente.

Es de aclarar que, la investigación cualitativa, no busca la recolección de datos probabilísticos de manera global; más bien el investigador pretende profundizar en las experiencias individuales de los entrevistados y detonar una experiencia significativa para la investigación.

Habría que decir también que la investigación cualitativa contará con un método descriptivo, el cual busca, como lo menciona Hernández y Mendoza (2020), “especificar las propiedades, características y perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis” (p. 108). Lo anterior permite analizar a fondo los diferentes comentarios, ideas, sentimientos y matices de las distintas personas que participarán como muestra de investigación; dando una profundidad especial a todos detalles de la investigación.

3.2. Población y muestra de la investigación

La presente investigación fue realizada en la Institución Educativa Antonio Derka Santo Domingo; se encuentra ubicada en el barrio Santo Domingo Savio de la comuna 1, zona urbana y nororiental del Distrito Especial de Ciencia, Tecnología e Innovación de Medellín. Esta institución surge como producto de la fusión de la Institución Educativa Antonio Derka y del Liceo Santo Domingo Savio; estableciéndose bajo las fechas estipuladas según el calendario A y todos los lineamientos especificados por el Ministerio de Educación Nacional. Además, cuenta con jornada diurna, nocturna y jornada única para los grupos de media académica y técnica; atendiendo, de esta manera, a una población total de 3.800 estudiantes que se encuentran reunidos bajo un carácter mixto.

Físicamente la Institución Educativa está dividida en cuatro sedes: Sede Antonio Derka Santo Domingo, Sede Antonio Derka, Sede Carpinelo Amapolita y Sede Santo Domingo. Todas ellas regidas bajo las mismas orientaciones curriculares y estrategias metodológicas que orientan a los docentes en una misma sincronía académica.

En este orden de ideas, se centra la atención en la sede Antonio Derka, en la cual se realizó la investigación aquí mencionada. Esta sede cuenta con 1200 estudiantes, repartidos en 15 grupos en la jornada de la mañana y 15 grupos en la jornada de la tarde. La sede tiene todos los niveles de primaria, incluyendo transición, aceleración del aprendizaje y procesos básicos.

3.3. Muestra

Para el desarrollo y aplicación de los instrumentos del presente estudio, se realizó la selección de los estudiantes pertenecientes a los grados quinto de primaria de la sede Antonio Derka; específicamente a los 41 estudiantes del grado 5 -2. Este grupo de estudiantes está conformado por niños y niñas con edades que fluctúan entre los 9 y 13 años. Sus creencias religiosas suelen ser variadas, teniendo como sesgo religioso principal al cristianismo. Igualmente, las creencias culturales e ideologías suelen ser variadas a causa de la diversificación histórico-social, ascendencia geográfica o las migraciones poblaciones en la zona de estudio. Es importante detenerse en este punto para resaltar que la finalidad de la investigación no es abarcar una gran muestra poblacional. Por el contrario, se busca una comprensión profunda de las experiencias, necesidades y perspectivas de la muestra seleccionada. Motivo por el cual, para la presente investigación, una muestra específica no probabilística garantiza el objetivo de la investigación en mención. Además, se realizó algunas entrevistas semiestructuradas a algunos de los docentes de

este grado y una encuesta de carácter cualitativo a los padres de familia; lo anterior con la finalidad de ampliar la visibilidad, desde otros ángulos, de las cualidades de la muestra seleccionada.

3.4. Instrumentos de recolección de datos

Inicialmente, es importante mencionar que un instrumento de recolección de datos, basados en Hernández y Mendoza (2020) busca “obtener información de percepciones de las personas, situaciones o procesos en profundidad (p. 443). Es decir, los instrumentos son los materiales implicados en la agrupación de información relevante para la investigación.

Según estos investigadores, un buen instrumento debe contar con ciertas características que le brinden la condición adecuada para la recolección de datos que se pretende realizar. En primer lugar, la confiabilidad de un instrumento. En segunda instancia, el instrumento debe mostrar su eficacia, a este aspecto se le conoce como asertividad. Finalmente, el instrumento en cuestión deberá demostrar su objetividad en su proceso de aplicación. De esta manera, y teniendo en cuenta lo anterior, los instrumentos deben adaptarse a las condiciones del contexto y a los objetivos de la investigación.

De acuerdo con lo anterior, para el desarrollo de esta investigación se implementan los instrumentos: observación cualitativa, la encuesta de opinión, la entrevista semiestructurada y la revisión de documentos. Para una mejor comprensión de cada uno de ellos, se dará un breve detalle de sus características.

De acuerdo al orden anteriormente establecido en primer lugar se encuentra la observación cualitativa. Atendiendo el llamado de Hernández (2020), en la observación cualitativa no es suficiente con observar el entorno y escribir los datos relevantes que allí acontecen, es necesario validar con detenimiento cada detalle, no sólo la información relevante y fácilmente observable,

también es necesario tener presente la información perspicaz y sutil que los partícipes en la observación puedan brindar.

En segundo lugar, se observa la encuesta de opinión. Este instrumento tiene la capacidad de obtener información sobre experiencias, creencias, ideas, percepciones y más, de los sujetos encuestados. Se diferencia de la entrevista cuantitativa porque su enfoque no está basado en datos numéricos o estadísticos. Mas bien, la encuesta cualitativa se enfoca en la recolección de toda la información cualitativa que le sea posible brindar al encuestado.

En el tercer lugar se encuentra la entrevista semiestructurada; la cual según Hernández y Mendoza (2020), está definida como el encuentro acordado entre entrevistado y entrevistador para intercambiar información. El instrumento suele tener una serie de preguntas que encamina la entrevista hacia un objetivo informativo.

Finalmente, en cuarto lugar, se encuentra la revisión de documentos, en este instrumento, la recopilación de datos publicados en libros e investigaciones, brindan un soporte académico a las propuestas investigativas planteadas en el presente proyecto.

3.5. Procedimientos

El desarrollo de la presente investigación estuvo enmarcado por diferentes procedimientos realizados a la hora de aplicar los instrumentos necesarios para la recolección de datos. En este sentido, uno de los primeros instrumentos aplicados fue la observación participante; la cual se basó bajo un guion de observación que buscaba describir los beneficios y ventajas de una educación artística mediada por las TIC. En estas observaciones la voz de los estudiantes, sus expresiones, conductas y comportamientos tomaron un papel con demasiada relevancia para el desarrollo de la investigación.

Seguidamente, la entrevista semiestructurada fue organizada mediante ocho preguntas de carácter abierto; las cuales fueron levemente modificadas a medida que las respuestas de los docentes daban mayor o menor claridad a la relación y contexto solicitado. Por ende, a medida que las respuestas tomaban un rumbo diferente o, por el contrario, cuando se quería profundizar un tema con gran aporte a la investigación, se modificaban parcialmente las preguntas para alcanzar el objetivo propuesto.

Por otra parte, para profundizar las experiencias y percepciones de la comunidad desde otros puntos de vista, se realizó una encuesta de opinión. Este instrumento de recolección de información fue aplicado a los padres de familia mediante herramientas tecnológicas que favorecían la aplicación a un gran número de padres de la muestra seleccionada. Este instrumento favoreció la percepción, desde el punto de vista de los padres, de la implementación de las TIC en los colegios, de las ventajas y desventajas que implica su implementación y el método de uso en casa.

Finalmente, aunque es evidente la aplicación de este instrumento, es necesario evidenciar la revisión documental aplicada durante toda la investigación, de inicio a fin. Las bases teóricas fundamentadas por otros autores forman un instrumento necesario para validar la historia y los paralelismos de la presente investigación con sus análogos con diferentes autores.

4. Capítulo 4. Análisis de resultados

En el presente capítulo, la investigación centrará su atención en realizar un análisis a los resultados obtenidos mediante los diferentes instrumentos aplicados (encuesta de opinión, observación cualitativa, las entrevistas y a la revisión de documentos). En este punto la muestra

seleccionada de la Institución Educativa Antonio Derka Santo Domingo de Medellín tendrá un papel vital en la construcción de este análisis.

Inicialmente, es necesario hacer énfasis en el objetivo de la investigación, el cual buscó analizar cómo la implementación de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) influye en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la educación artística en los estudiantes Institución Educativa anteriormente mencionada. Por tal motivo, para poder examinar adecuadamente el objetivo de la investigación, se hará un análisis por secciones. Buscando, de esta manera, dar la profundidad adecuada a los dos aspectos de mayor relevancia para la presente investigación.

4.1. Beneficios de la educación artística mediada por la TIC

La presente investigación inicia al observar la fuerte implementación que tienen las herramientas tecnológicas en los diferentes ámbitos humanos y sus excelentes resultados en algunos de esos casos. No obstante, en la educación, sobre todo en algunas áreas específicas, se puede evidenciar cierto reconcomio con la implementación de las TIC en las aulas de clase.

Por lo anterior, la investigación recopila las experiencias y opiniones de la comunidad Antonio Derka Santo Domingo, padres de familia, docentes y estudiantes, con el fin de identificar la percepción de los integrantes de la Institución. Además, con el apoyo de la documentación existente se pretende establecer las ventajas que aportan las TIC a los estudiantes en las clases de educación artística.

En este orden de ideas, bajo el análisis cuidadoso de los investigadores, se destacaron tres aspectos fundamentales que benefician, indiscutiblemente, el proceso de enseñanza de la educación artística al estar mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación: el

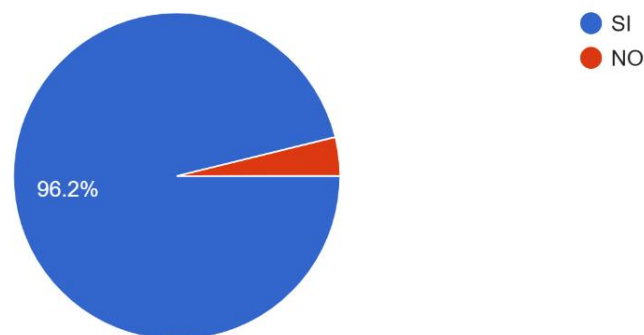
favorecimiento del proceso educativo, el pensamiento divergente y la concentración de la atención. No obstante, antes de iniciar con la síntesis de cada uno de ellos, es pertinente mencionar que una gran mayoría de los padres de familia encuestados encuentran beneficioso la mediación de las clases de artística a través de herramientas tecnológicas; tal y como se puede evidenciar en la Figura 1 obtenida del instrumento encuesta de opinión.

Figura 1.

Aceptación de las TIC como mediadores de la educación artística.

¿Considera usted que la educación artística podría obtener beneficios mediante la mediación de este tipo de herramientas?

78 respuestas



Teniendo claro el interés que representa la implementación de las TIC en la educación, en breve se ahondará en cada uno de los beneficios específicos más relevantes que se obtuvieron al analizar cada uno de los instrumentos aplicados en la investigación.

4.1.1. Favorecimiento del proceso educativo.

El uso de las tecnologías de la información y la comunicación ha destacado en la educación por sus numerosas metodologías y estrategias, las cuales fortalecen el proceso educativo. En este

sentido, la gran cantidad de herramientas, la diversidad de contenidos y la inmediatez en la información convierten a las TIC en un instrumento poderoso a la hora de fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje. De esta manera, el uso de las TIC constituye los "andamiajes para enriquecer el conocimiento, redefinen la función del docente y permiten prácticas de enseñanza aprendizaje que favorecen el acceso a los conocimientos" (Vargas García, 2015, p. 11).

En otras palabras, la diversificación que ofrece las TIC permite individualizar un proceso de enseñanza que se ha vuelto global en un universo lleno de mundos muy diferentes. Aquí es importante resaltar que la educación ha tenido una guerra constante con el analfabetismo; buscando la aniquilación total de este último. No obstante, esta búsqueda ha dejado aulas colmadas de estudiantes con conocimientos y desarrollos muy diversos. Además, cada uno de ellos presenta notables formas diferentes de aprender; sin embargo, un solo docente para enseñar. En este caso, como lo menciona Fernández y Rodríguez (2017), "la utilización de las TIC en el contexto educativo va a contribuir al desarrollo de ambientes de aprendizaje que tengan en cuenta la diversidad de alumnado" (p. 2). Lo anterior teniendo en cuenta la flexibilidad recursiva que presentan las tecnologías informáticas.

También, la diversificación de herramientas entrega una "amplia gama de recursos" que estimulan las individualidades de los estudiantes. En este caso, basados en los autores anteriormente mencionados, "la utilización de las TIC en el contexto educativo va a contribuir al desarrollo de ambientes de aprendizaje que tengan en cuenta la diversidad de alumnado" (2017, p. 2). Es decir, no sólo importa la diversificación que puedan brindar; también se debe tener presente que haya un estímulo "detonante" que active el proceso de aprendizaje, que lo conduzca hacia una experiencia educativa significativa y duradera.

Por otra parte, es evidente que las herramientas tecnológicas brindan un sinnúmero de alternativas que atraen a los estudiantes. Esta atracción permite que estén más centrados en las actividades y contenidos brindados. Por tal motivo, la mediación de las TIC, a través de su atraktividad, logra que la información alcance a los estudiantes y, por ende, favorezca más el desarrollo de la clase. Al respecto, los docentes de la Institución manifiestan que “los estudiantes recuerdan mejor lo que se hace allí porque lo disfrutaron”; refiriendo a la relación entre las aulas mediadas con TIC y el proceso significativo de los aprendizajes.

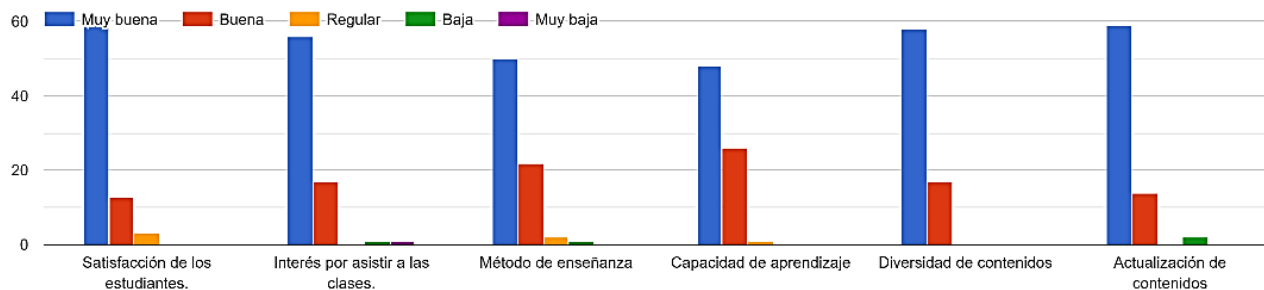
En síntesis, las TIC favorecen el proceso educativo a causa de su diversidad única, su atraktividad hacia la población infantil, juvenil y adolescente, y por la capacidad de detonación de estímulos en los estudiantes. Aspectos que, de manera individual, se encuentran en otras metodologías de enseñanza. Sin embargo, difíciles de encontrar de manera grupal.

A continuación, se presenta la figura 2 que da cuenta del análisis de la información anteriormente presentada.

Figura 2.

Beneficios de las TIC en la educación artística.

De acuerdo a sus observaciones y al hipotético uso de las herramientas tecnológicas en el aula de artística, seleccione la opción correcta.



4.1.2. Pensamiento divergente.

El siglo XXI se ha caracterizado por el dominio de las herramientas tecnológicas en todos los aspectos de la vida humana. Las tecnologías han llegado a todos los rincones del planeta y están presentes en todos los momentos importantes de nuestra existencia. Y, sin duda alguna, han acompañado a la humanidad en sus últimos avances como especie. No obstante, el desarrollo social no basta con personas que aprendan a manejar las herramientas tecnológicas. La sociedad requiere de personas que puedan adaptarse al entorno y brindar diferentes alternativas a las actividades cotidianas, laborales y académicas. Es decir, se requiere más que contar con buenas herramientas y conocimientos; se requiere creatividad, se necesita divergencia.

Ciertamente, aún en este aspecto, las TIC se transforman en el mediador perfecto entre el ser humano, el conocimiento y un desarrollo cognitivo convergente. En otras palabras, las TIC se convierten en el puente ideal entre la ciencia, el conocimiento y la autoformación hacia la divergencia. Entendiendo, por divergencia a esa capacidad de percibir los problemas desde diferentes ángulos; obteniendo, de esta manera, la capacidad de resolver el mismo inconveniente con diferentes puntos de vista. Lo cual, a su vez, garantiza mayor asertividad en la toma de decisiones. Es decir, como menciona Álvarez (2010), “resolver de muchas maneras diferentes los problemas facilita estimular el pensamiento divergente, lateral o productivo frente al convergente, vertical o reproductivo” (p. 15).

De esta manera contar con herramientas que brinden diferentes alternativas y soluciones, es indispensable para tener buenas aptitudes en las diferentes etapas del desarrollo humano. Por lo tanto, la conectividad, la recursividad de las TIC, sus diseños y continuos avances no sólo permiten que la divergencia sea posible; sino también, fomentan su desarrollo y aplicabilidad.

Asimismo, en las encuestas a padres de familia y en las entrevistas realizadas a los docentes, se puede vislumbrar una conexión directa entre las TIC y la creatividad de los estudiantes. En estos instrumentos los padres manifiestan que “los niños mejoran su creatividad al contar con herramientas que los motivan y los alientan”. Además, “pueden tener más herramientas para desarrollar otra parte de la imaginación”. En otras palabras, al contar con diversidad de opciones, el “aprendizaje se hace más dinámico”, más activo y versátil. Por ende, el estudiante compite por mejorar, aprender y adaptarse a las diferentes opciones que ofrecen las TIC (Ver anexo A).

También, es significativo mencionar que las TIC son herramientas bastante amigables con la población infantil y juvenil. Estas tecnologías están creciendo paralelamente a los infantes y se han convertido en un “camarada” a la hora de buscar diversión, entretenimiento, autoconocimiento y comunicación. Es decir, estas herramientas activan los niños, los emocionan, los divierten. En otros términos, al implementar estas herramientas los niños disfrutan el proceso de aprendizaje y, según los padres de familia, “los niños serían más felices. Creo que sí se estudia con felicidad se pueden obtener buenos resultados” (Ver anexo A).

En otras palabras, la recursividad, la diversión y la creatividad, están estrechamente ligados. Para potenciar la creatividad se requiere contar con diversidad de herramientas que fomenten la diversidad de perspectivas. Inversamente, una persona con un pensamiento divergente requerirá de múltiples herramientas que fomenten su productividad. Por ende, la implementación de las TIC favorece la recursividad necesaria para el desarrollo adecuado de la divergencia.

4.1.3. Concentración de la atención.

Uno de los aspectos más mencionados por los docentes que participaron en la investigación, es el aumento de la concentración de la atención de los estudiantes respecto a clases con las que no se cuentan con recursos tecnológicos. Inicialmente, entendamos por concentración de la atención a la capacidad de controlar los sentidos para procesar adecuadamente la información, evitando la saturación de información mediante la eliminación de fuentes no deseadas. Es decir, la concentración de la atención requiere de la “inhibición irrelevante y la focalización de la información relevante, con mantenimiento de ésta por periodos prolongados” (Ardila, 2007, como se citó en Machado et al. 2021).

Teniendo en cuenta lo anterior, la capacidad de concentrar la atención en medio de las clases es un objetivo fundamental para la actividad docente. Es decir, si no se logra captar la atención de los estudiantes, ¿se podría garantizar que éste adquiriera el conocimiento que se pretende impartir? Pues, como lo indica Ovalle (2023), “para ello es fundamental desarrollar la habilidad de ignorar las distracciones que desenfocan el cerebro y llevan a que el aprendizaje se vea truncado y por ende el aprendizaje no se lleve a cabo” (p. 4). No obstante, las TIC han demostrado ser herramientas que atraen con facilidad a las personas debido a sus vívidos colores, interfaces novedosas, a la emancipación de las reglas del mundo real, lo gratificante de sus didácticas y sus juegos innovadores.

Por otra parte, es necesario resaltar la importancia de la atención en los procesos educativos de los estudiantes. En estudios enfocados a la concentración de la atención realizados por Machado (2021) se “ha demostrado que la atención cumple un rol cardinal en la activación de los procesos cognitivos básicos (percepción, memoria) que participan activamente en el aprendizaje de los

educandos” (p. 81). Por lo cual, estar concentrados en las diferentes actividades de clase favorece la detonación de estímulos cognitivos y, por ende, del desarrollo del aprendizaje.

Hay que mencionar, además, que los docentes evidencian el contraste existente entre las clases mediadas con TIC y las clases sin este tipo de recursos. En palabras de los docentes, “se puede observar una mayor concentración, atención y disposición. Hasta los estudiantes que tienen TDAH en este tipo de clases gozan de una mayor concentración e interés por las actividades” (Ver anexo B y C). De igual modo a lo expresado por los docentes, en las observaciones cualitativas realizadas, se destacó el entusiasmo, la alegría y la motivación con la que los estudiantes participaban en este tipo de actividades. Todos estos factores hacían que ellos estuviesen altamente concentrados, activos, dinámicos y a la expectativa de lo que pudiese acontecer en la clase. Es decir, todo su ser quería estar allí; la concentración de su atención estaba dirigida enteramente al desarrollo de la clase.

En síntesis, las tecnologías de la información y la comunicación brindan una ventaja notoria en lo que respecta a la concentración de la atención versus a las clases que no cuentan con este tipo de herramientas. La mayoría de los padres manifiesta que a sus hijos les gustaría tener clases mediadas por las TIC. Los docentes, en medio de este tipo de actividades, dan testimonio de ello. La diversión que brindan estas herramientas evoca un gusto por trabajar con ellas. Utilizarlas como estrategia didáctica aumenta altamente las probabilidades de una adecuada atención de los estudiantes.

4.2. Desventajas de la educación artística mediada por la TIC

Por otra parte, no todos los aspectos que se pudieron analizar en la investigación fueron favorables para el uso de las TIC en la educación artística. Es claro que estas herramientas

presentan grandes ventajas para los procesos educativos en los diferentes niveles y en las distintas áreas; no obstante, su implementación puede conllevar a situaciones adversas dependiendo de algunas circunstancias. A continuación, se dará detalle de las principales desventajas manifiestas mediante esta investigación:

4.2.1. Adicción a las TIC.

Paralelamente al criterio indicado por los padres respecto al entusiasmo que sienten los estudiantes a la hora de participar en clases mediadas por las TIC; se encontró que los acudientes manifiestan sentir temor por la adicción que puedan llegar a generar estas herramientas en los niños. En las encuestas realizadas se evidencian descripciones hacia las TIC como “muy adictivas”, “los niños se apegan mucho”, “los estudiantes están muy adictos al celular” o “no es bueno darles más tiempo” (Ver anexo A).

Precisemos, antes de seguir, cómo es el proceso de adicción en nuestro cuerpo. Inicialmente, se debe tener claro que el cuerpo humano libera un neurotransmisor, llamado dopamina, encargado de brindar una recompensa neuroquímica cada vez que el cuerpo encuentra un estímulo placentero. No obstante, en ocasiones, el individuo busca sujetarse a este impulso para tener una sensación constante de placer en el cuerpo (Fernández, 2003). En este punto la necesidad de contar con el estímulo placentero es tan grande que impide cambiar las conductas y salir del círculo de placer.

Por otra parte, con las tecnologías de la información y la comunicación, los efectos visuales, los estímulos gratificantes como el “Me encanta”, “Me gusta”, aumento en la cantidad de reproducciones de un video, los comentarios y las demás respuestas inmediatas que ofrecen las redes sociales, generan un estímulo atractivo para el cerebro. Por todo ello el cerebro empieza a

liberar el neurotransmisor del placer. Además, siguiendo las primicias brindadas por Fernández, la constante validación de votos, reacciones a las publicaciones, cantidad de visualizaciones y demás recompensas en las redes sociales, refuerzan la conducta e impide soltarse del impulso que genera el placer.

No obstante, no todas las adicciones a las tecnologías de la información tienen las mismas características. También, basados en las características de los dispositivos y el comportamiento del usuario, se pueden identificar dos tipos de adicciones; tal y como lo afirman los siguientes autores:

Según sea la participación del sujeto, tenemos dos clases de adicción a las nuevas tecnologías: activa y pasiva. La adicción pasiva es la que está producida por la televisión que aísla al sujeto, éste pospone o abandona otros contactos sociales y se deja influir por sus contenidos. La adicción activa es la más grave porque produce aislamiento social, problemas de autoestima, económicos y diferentes afecciones al equilibrio psicológico del sujeto. Estas adicciones están principalmente causadas por internet y más en concreto se basa en la adicción al sexo, juego, uso de chats o a las compras (Arias Rodríguez, et al., 2012, pp. 2-3).

No estará por demás traer a colación el análisis realizado por Salas (2017, como se citó en Roca, 2019), al manifestar que, para considerarse una adicción se deben cumplir tres criterios. El primero de ellos refiere a la falta de control que pueda tener los individuos con estas herramientas. La segunda al aumento de prioridad que se le brindan a estas herramienta. Y, finalmente, la tercera refiere al abuso de las herramientas sin importar las consecuencias negativas que pueda tener para la salud del usuario.

No obstante, las anteriores premisas sólo aplican para el uso excesivo de videojuegos. Según la Organización Mundial de la Salud el “gaming disorder” es el nuevo trastorno

oficialmente incluido para la 11ª edición de la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11). Allí se argumenta el aumento de casos clínicos que alteran el comportamiento de las personas. Evidenciando, entre otros aspectos, efectos de trastornos del sueño, problemas visuales y auditivos, agresividad, depresión, angustia y conductas sociales inadecuadas (Organización Mundial de la Salud, 2018).

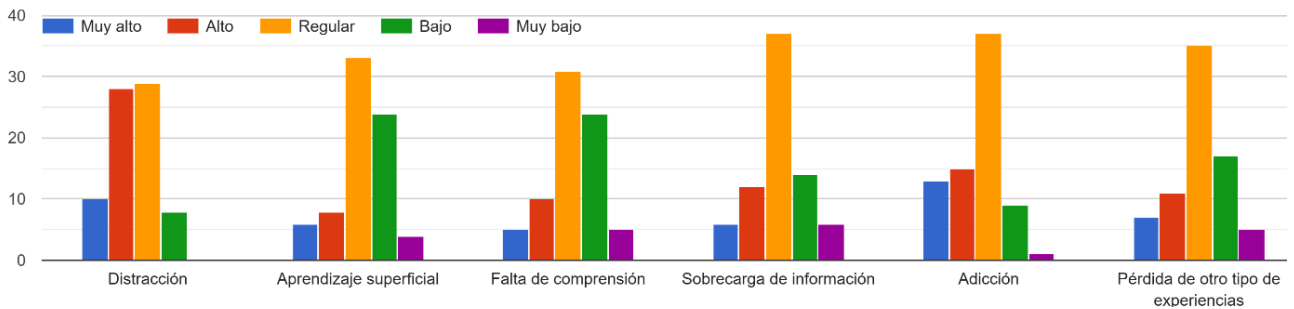
Desde esta perspectiva, y contando con el hecho de que la mayoría de herramientas tecnológicas permiten el uso de videojuegos, es correcto afirmar que estas herramientas pueden representar un riesgo si su uso es desmedido y exagerado. Sólo en estos casos, y teniendo en cuenta las características anteriormente mencionadas, se podría hablar de una adicción a estas herramientas. Sin embargo, es necesario resaltar que la forma de uso, la cantidad de tiempo en los dispositivos, las estrategias implementadas para su utilización y la personalidad del usuario, generan mutabilidades a la hora de hablar de adicción.

Finalmente, tal y como se evidencia en la Figura 3, respecto a la opinión de la muestra seleccionada en cuanto al uso de las TIC y la adicción que puedan generar, se puede observar cómo la adicción es uno de los mayores riesgos y temores con los que cuenta la población a la hora de hablar de tecnologías informáticas. Su uso, aunque valorado, aún devela desconfianza en algunos aspectos de gran importancia como lo es la salud mental.

Figura 3.

Riesgos con la implementación de las TIC en el aula de artística.

De acuerdo a sus observaciones y al hipotético uso de las herramientas tecnológicas en el aula de artística, seleccione el nivel de riesgo con el uso de estas herramientas



4.2.2. Sobrecarga de información.

Irónicamente, a pesar de las buenas percepciones que tienen las TIC respecto a la motivación y concentración de los estudiantes; diferentes análisis demuestran que pueden fomentar la distracción debido a la sobrecarga de información. Es decir, su multifuncionalidad conlleva a que los estudiantes también tengan un sinnúmero de herramientas, actividades, páginas, juegos, información y demás utilidades que pueden conllevar al efecto adverso a lo que se pretende en el ámbito educativo.

Al respecto, en los estudios realizados por Belloch (2018) se menciona lo siguiente:

Internet nos ofrece la posibilidad de obtener mucha información en un corto espacio de tiempo, por ello, es posible que el estudiante no disponga del tiempo para poder reflexionar e interiorizar la información relevante, produciéndose en algunos casos sobrecarga de información dando lugar al efecto de saturación cognitiva, que impediría el aprendizaje (p. 7)

Se comprueba, de este modo, que “todo en exceso hace malo”. La cantidad de información que entregan las TIC es innumerable y se hace necesario un óptimo control por parte de los docentes para que los estudiantes no se dispersen en las diversas “atracciones” que entregan estas

herramientas. Además, como lo manifiesta un padre de familia, “un solo docente no puede supervisar todos los computadores de los estudiantes al mismo tiempo” (Ver anexo A); motivo por el cual, en algún momento, los estudiantes podrán acceder a otro tipo de información o actividad en sus dispositivos interrumpiendo el proceso de aprendizaje.

Ahora bien, la sobrecarga de información por sí sola no representaría un problema para los estudiantes si estuviesen preparados para una adecuada filtración de la información. No obstante, el no saber seleccionar adecuadamente la información permitiría caer en los efectos de la adicción o del estrés debido al cúmulo informativo que brindan las TIC. Al respecto, Aragüez Valenzuela destaca en su investigación el concepto de “data smog o síndrome de fatiga informativa”. Este síndrome generador de estrés se evidencia por la sobrecarga de información en los usuarios; los cuales, al no poder llevar el mismo ritmo de la información proveniente de sus dispositivos electrónicos caen en el estrés y agotamiento psicológico (Aragüez Valenzuela, 2017, p. 179).

Llegados a este punto, es importante señalar que en este apartado de la investigación no pretende analizar el tipo de distracción que allí se pueda encontrar, ni el tipo de contenido que puedan ofrecer estas herramientas. Lo que se procura destacar en este punto es cómo afecta la cantidad de información que entregan las TIC en los procesos de adquisición de aprendizaje de los estudiantes. Evidenciando que la falta de control en la información suministrada por estas herramientas puede conllevar a una saturación de información y, por consiguiente, problemas de salud.

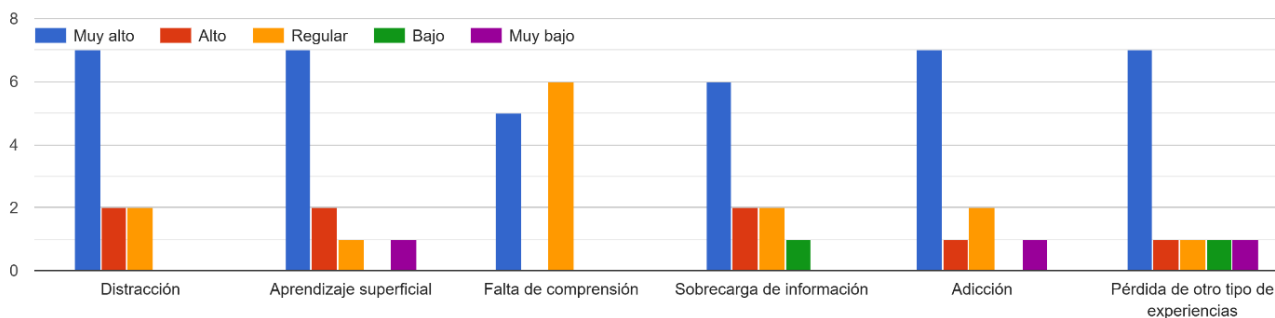
Finalmente, como se observa en la figura 4, la implementación de las TIC en el aula puede conllevar a diversos problemas como distracción, aprendizaje superficial y falta de comprensión;

las cuales, al profundizar un poco más sobre su causa, dejan evidenciar un principio en común, la sobrecarga de información.

Figura 4.

Riesgos al usar las TIC en el aula de clase.

De acuerdo a sus observaciones y al hipotético uso de las herramientas tecnológicas en el aula de artística, seleccione el nivel de riesgo con el uso de estas herramientas



En conclusión, las tecnologías de la información y comunicación son un gran referente de diversidad y recursos para la implementación de las clases de educación artística. Sus recursos pueden entregar un sinnúmero de posibilidades para el fortalecimiento de habilidad, contenidos, conceptos y procesos de comprensión necesaria en las clases de educación artística. Los beneficios que otorgan las TIC a la comunidad son evidentes y conocidos por los mismos estudiantes, docentes y padres de familia.

No obstante, es necesario implementar límites, condiciones y estrategias de uso para no conducir a los estudiantes a efectos secundarios que pueden estimular este tipo de herramientas. Los lineamientos a la hora de implementar y usar estas herramientas permiten un equilibrio entre los beneficios y ventajas de su uso versus a las desventajas que puede generar el uso excesivo de las mismas. Motivo por el cual es fundamental identificar esta línea y establecer fronteras que impidan cruzarlas.

Durante el proceso de investigación del presente proyecto se logra dar respuesta a la pregunta de investigación; la cual buscaba identificar ¿De qué manera la implementación de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) influye en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la educación artística de los estudiantes de grado quinto de primaria de la Institución Educativa Antonio Derka Santo Domingo de Medellín?

El cumplimiento de los resultados de la pregunta de investigación se logra bajo el análisis de los objetivos trazados en el planteamiento del problema. Los cuales fueron: primero, identificar las experiencias de los docentes y estudiantes de grado quinto en la integración de las tecnologías de la información y la comunicación en las clases de educación artística. Segundo, describir las percepciones de los estudiantes y docentes sobre el impacto de las mismas en el desarrollo de competencias artísticas y creativas en el aula. Y, tercero, proponer estrategias pedagógicas que potencien el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la educación artística.

El cumplimiento de los tres objetivos anteriores permitió analizar la implementación de las (TIC) y su influencia en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la educación artística en los estudiantes de grado quinto de primaria de la Institución Educativa Antonio Derka Santo Domingo de Medellín. El cual era el objetivo general y fundamental de la presente investigación.

Inicialmente, al aplicar los diferentes instrumentos que permitían identificar las experiencias de los docentes y estudiantes en la integración de las TIC en las clases de artística, se pudo observar un gran entusiasmo por ambas partes. Es imposible concluir que estas herramientas son rechazadas por alguna de las partes en su proceso de enseñanza o de aprendizaje, pues cuentan con muy buena percepción y recepción por parte de quienes la implementan.

Lo cierto es que se logró identificar en los docentes de educación artística de grado quinto muy buenas experiencias en el desarrollo de clases mediadas por las TIC. Sus expresiones denotaban satisfacción con la metodología de enseñanza aplicada, con el entusiasmo de sus estudiantes y, en general, con las clases impartidas bajo estas herramientas. Por otra parte, los estudiantes expresaban alegría con tan solo recordar las clases que presenciaron con este tipo de instrumentos.

Se comprueba de este modo que, empíricamente hablando, tanto docentes como estudiantes disfrutaban de los procesos de enseñanza y aprendizaje que son mediados con herramientas tecnológicas; lo cual genera motivación, anhelo e interés. Estas bases anteriormente mencionadas, sin contar con las demás bondades que ofrecen, son razón suficiente para recomendar la implementación de este tipo de herramientas en clases de educación artística y apoyarse en sus innumerables estrategias, contenidos, multimedia y demás.

En este mismo sentido, como segunda valoración, se encuentra la percepción de los estudiantes y los docentes sobre el impacto de las TIC en el desarrollo de competencias artísticas y creativas en el aula. Las cuales también refieren a la capacidad de aportar funcionalidades imposibles de costear en metodologías convencionales: asistir a encuentros internacionales, visitar múltiples lugares desde la comodidad del aula de clase, explorar museos, las maravillas del mundo, universidades y mucho más. Además, su variedad de herramientas (computadores, Tablet, celulares, video beam, equipos de sonido, etc.) favorece la diversidad de estrategias (audios, imágenes, videos, juegos didácticos, presentaciones, etc.) y, de esta manera, no sólo al proceso de aprendizaje; si no también el de enseñanza. Como lo menciona Alcántara Trapero, “las TIC benefician a todos los agentes involucrados en el proceso educativo, por lo que debemos sacarles el mayor provecho posible” (2019, p. 19).

De esta manera, por un lado, la percepción de los docentes expresa su satisfacción al poder diversificar, personalizar e incorporar nuevos métodos de enseñanza en sus clases de educación artística. Sus experiencias con las herramientas abarcan desde la diversidad de contenidos, colores, diseños y didácticas hasta la facilidad para evaluar a los estudiantes y compartir los resultados en las plataformas educativas destinadas para dicho proceso en la Institución. Por otra parte, los estudiantes son los más beneficiados con la integración de las TIC en las clases, pues la diferencia en el carisma, atención, entusiasmo, emoción y ansiedad respecto a otras clases sin mediación tecnológica era evidente a simple vista. De igual modo, los padres de familia expresan la importancia que tienen estas herramientas y las virtudes que encuentran en un proceso educativo mediado por herramientas tecnológicas.

Finalmente, para cumplir con el objetivo de proponer estrategias pedagógicas que potencien el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la educación artística; es importante destacar que estas herramientas también traen consigo diferentes problemáticas que son necesarias de abordar y tener en cuenta a la hora de realizar clases mediadas por las TIC. Algunos ejemplos de ellos son la adicción y la sobrecarga de información; los cuales impactan de manera directa a los estudiantes y conllevan a incurrir en faltas y situaciones adversas a las que pretende el proceso educativo.

Respecto a lo anterior, Marín (2016) manifiesta que la adicción puede ser ocasionada por factores externos de los usuarios que, finalmente, intentan encubrir con las nuevas tecnologías. Es decir, “los jóvenes se ven inmersos en un mundo digital del que no quieren salir dado que intentan esconder sus problemas por medio de las tecnologías y son totalmente dependientes, por lo que sus relaciones sociales se ven afectadas. No obstante, estos no son los únicos riesgos, existen otros

peligros que deben ser supervisados por adultos hasta que los niños y jóvenes alcancen la madurez adecuada para implementar estas herramientas sin supervisión.

5. Capítulo 5. Conclusiones y recomendaciones

Durante el proceso de investigación del presente proyecto se logra dar respuesta a la pregunta de investigación; la cual buscaba identificar ¿De qué manera la implementación de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) influye en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la educación artística de los estudiantes de grado quinto de primaria de la Institución Educativa Antonio Derka Santo Domingo de Medellín?

El cumplimiento de los resultados de la pregunta de investigación se logra bajo el análisis de los objetivos trazados en el planteamiento del problema. Los cuales fueron: primero, identificar las experiencias de los docentes y estudiantes de grado quinto en la integración de las tecnologías de la información y la comunicación en las clases de educación artística. Segundo, describir las percepciones de los estudiantes y docentes sobre el impacto de las mismas en el desarrollo de competencias artísticas y creativas en el aula. Y, tercero, proponer estrategias pedagógicas que potencien el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la educación artística.

El cumplimiento de los tres objetivos anteriores permitió analizar la implementación de las (TIC) y su influencia en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la educación artística en los estudiantes de grado quinto de primaria de la Institución Educativa Antonio Derka Santo Domingo de Medellín. El cual era el objetivo general y fundamental de la presente investigación.

Inicialmente, al aplicar los diferentes instrumentos que permitían identificar las experiencias de los docentes y estudiantes en la integración de las TIC en las clases de artística, se

pudo observar un gran entusiasmo por ambas partes. Es imposible concluir que estas herramientas son rechazadas por alguna de las partes en su proceso de enseñanza o de aprendizaje, pues cuentan con muy buena percepción y recepción por parte de quienes la implementan.

Lo cierto es que se logró identificar en los docentes de educación artística de grado quinto muy buenas experiencias en el desarrollo de clases mediadas por las TIC. Sus expresiones denotaban satisfacción con la metodología de enseñanza aplicada, con el entusiasmo de sus estudiantes y, en general, con las clases impartidas bajo estas herramientas. Por otra parte, los estudiantes expresaban alegría con tan solo recordar las clases que presenciaron con este tipo de instrumentos.

Se comprueba de este modo que, empíricamente hablando, tanto docentes como estudiantes disfrutaban de los procesos de enseñanza y aprendizaje que son mediados con herramientas tecnológicas; lo cual genera motivación, anhelo e interés. Estas bases anteriormente mencionadas, sin contar con las demás bondades que ofrecen, son razón suficiente para recomendar la implementación de este tipo de herramientas en clases de educación artística y apoyarse en sus innumerables estrategias, contenidos, multimedia y demás.

En este mismo sentido, como segunda valoración, se encuentra la percepción de los estudiantes y los docentes sobre el impacto de las TIC en el desarrollo de competencias artísticas y creativas en el aula. Las cuales también refieren a la capacidad de aportar funcionalidades imposibles de costear en metodologías convencionales: asistir a encuentros internacionales, visitar múltiples lugares desde la comodidad del aula de clase, explorar museos, las maravillas del mundo, universidades y mucho más. Además, su variedad de herramientas (computadores, Tablet, celulares, video beam, equipos de sonido, etc.) favorece la diversidad de estrategias (audios, imágenes, videos, juegos didácticos, presentaciones, etc.) y, de esta manera, no sólo al proceso de

aprendizaje; si no también el de enseñanza. Como lo menciona Alcántara Trapero, “las TIC benefician a todos los agentes involucrados en el proceso educativo, por lo que debemos sacarles el mayor provecho posible” (2019, p. 19).

De esta manera, por un lado, la percepción de los docentes expresa su satisfacción al poder diversificar, personalizar e incorporar nuevos métodos de enseñanza en sus clases de educación artística. Sus experiencias con las herramientas abarcan desde la diversidad de contenidos, colores, diseños y didácticas hasta la facilidad para evaluar a los estudiantes y compartir los resultados en las plataformas educativas destinadas para dicho proceso en la Institución. Por otra parte, los estudiantes son los más beneficiados con la integración de las TIC en las clases, pues la diferencia en el carisma, atención, entusiasmo, emoción y ansiedad respecto a otras clases sin mediación tecnológica era evidente a simple vista. De igual modo, los padres de familia expresan la importancia que tienen estas herramientas y las virtudes que encuentran en un proceso educativo mediado por herramientas tecnológicas.

Por todo y lo anterior, es importante concluir que a pesar de las diferentes desventajas que puedan acarrear las TIC al integrarse en la educación como un agente mediador, las experiencias y percepciones generales respecto a su implementación en las clases de educación artística son muy favorables. Las clases mediadas con estas herramientas tienden a ser más amenas y alcanzar el apogeo máximo que busca todo docente, que los estudiantes aprendan y disfruten al mismo tiempo.

En resumidas cuentas, la recomendación más acorde respecto al análisis realizado en la presente investigación, es implementar las tecnologías de la información y la comunicación para sacar provecho a estrategias didácticas que, sin estas herramientas, son imposible de conseguir en una Institución pública convencional (conocer museos fuera del país, asistir a conferencias de

artistas, poetas, músicos; implementar herramientas lúdicas, tecnológicas e informáticas...). Todo este abanico de posibilidades fomenta la creatividad de los estudiantes, su interacción con el arte y con los artistas, su crecimiento cognoscitivo, emocional y personal; además de muchas otras ventajas que brinda este tipo de mediación.

Finalmente, para cumplir con el objetivo de proponer estrategias pedagógicas que potencien el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la educación artística; es importante destacar que estas herramientas también traen consigo diferentes problemáticas que son necesarias de abordar y tener en cuenta a la hora de realizar clases mediadas por las TIC. Algunos ejemplos de ellos son la adicción y la sobrecarga de información; los cuales impactan de manera directa a los estudiantes y conllevan a incurrir en faltas y situaciones adversas a las que pretende el proceso educativo.

Respecto a lo anterior, Marín Velásquez (2016) manifiesta que la adicción puede ser ocasionada por factores externos de los usuario que, finalmente, intentan encubrir con las nuevas tecnologías. Es decir, “los jóvenes se ven inmersos en un mundo digital del que no quieren salir dado que intentan esconder sus problemas por medio de las tecnologías y son totalmente dependientes, por lo que sus relaciones sociales se ven afectadas (Marín, 2016, p. 21). No obstante, estos no son los únicos riesgos, existen otros peligros que deben ser supervisados por adultos hasta que los niños y jóvenes alcancen la madurez adecuada para implementar estas herramientas sin supervisión.

Por tal motivo, la recomendación más pertinente para esta categoría refiere a establecer normas y horarios de uso que permitan estimular hasta el punto indicado a los estudiantes; sin sobrepasar la línea oportuna de interacción con estas herramientas. El identificar este tipo de peligros permite entender que los excesos de estas herramientas pueden ser malos y conllevar a

problemas de salud mental en los estudiantes. No obstante, una adecuada fundamentación, aplicación y uso de las herramientas trae beneficios potenciales para el proceso educativo.

Finalmente, al tener claridad en todas las categorías, vale la pena hacer una pequeña digresión sobre la implementación de estas herramientas. Las TIC están diseñadas para entregar diferentes recursos a los estudiantes, “pero éstas deben ser orientadas por los docentes, ya que, si se deja de manera autónoma a los estudiantes, pueden caer en un uso negativos de los recursos y herramientas que se tienen” (Rumiche Valdez y Solis Trujillo, 2021, p. 30). Por ende, su correcto para garantizar un óptimo desarrollo de los procesos escolares, siempre deberá de haber acompañamiento de un docente que guíe al estudiante y lo encamine hacia un verdadero aprendizaje lleno de ludica y juegos.

6. Capítulo 6. Propuesta de intervención

Al entrarnos a la muestra, sus problemáticas, experiencias y anhelos a la implementación de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) y su influencia en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la educación artística en los estudiantes de grado quinto de primaria de la Institución Educativa Antonio Derka Santo Domingo de Medellín; se ha podido evidenciar las grandes expectativas y gustos que se tienen con este tipo de herramientas en el aula de clase.

Por ello, y para dar cumplimiento al objetivo de proponer estrategias pedagógicas que potencien el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la educación artística; en el presente apartado se realizará una propuesta de intervención en el aula mediada por las TIC. Es de aclarar que este tipo de actividades busca entrelazar los beneficios que posee la implementación de estas herramientas, como la motivación,

la concentración de la atención, la diversidad de recursos en el proceso educativo, el pensamiento divergente y el estímulo académico; con la ludificación en el aula.

Inicialmente, y antes de ahondar profundamente en la propuesta, se recomendarán algunas alternativas lúdicas mediadas por las TIC, con las que se pueden realizar clases diferentes, que generan en los estudiantes esas ganas por ingresar al aula de clase, el interés por practicar lo visto en los contenidos y, como se ha evidenciado en algunas clases, hasta el deseo de ser evaluados. Respecto a lo anterior, teniendo en cuenta que la metodología de implementación de las TIC estará basada en la ludificación; se ha evidenciado que los estudiantes pierden el miedo a ser evaluados y encuentran una necesidad más fuerte que se halla adherida genéticamente a su etapa infantil: la diversión, la recreación y las ganas de jugar.

En este sentido, aprovechando las necesidades psicológicas y biológicas presentes en el ADN humano, se busca que el espacio educativo mediado por las TIC obtenga las ventajas que brindan estas herramientas, pero, además, potencie y estimule el interés de los estudiantes con algunas necesidades básicas de la etapa infantil.

Para alcanzar este propósito se propone realizar actividades con plataformas educativas especializadas en la combinación de juegos, exposición y evaluación. Una de ellas, es la plataforma Quizizz. Este tipo de plataformas permite crear presentaciones, incorporar imágenes, videos, audios y diferentes multimedios necesarios para la transmisión de todo tipo de saberes. Por lo cual, al obtener tantos recursos juntos, permite que todos los tipos de aprendizajes pasivos puedan estar presentes en los estudiantes.

No obstante, además de los recursos multimedia, la plataforma permite vincular diferentes tipos de pruebas, donde los estudiantes no se sienten evaluados; más bien, ellos sienten que están jugando. Al no sentir la presión que puede ejercer la evaluación, los estudiantes concentran su

atención en la presentación, en la clase. Además, los diferentes estímulos (puntos adicionales por responder primero, emojis divertidos relacionados al resultado de la pregunta, el estímulo competitivo que tiene la prueba, etc.), hace que los estudiantes sean más participativos, que analicen los contenidos, que quieran debatir con sus compañeros sobre las posibles soluciones. En este punto, la actividad también se estaría adentrando en el aprendizaje activo.

En Quizizz, los resultados de las pruebas son mostrados en posiciones; revelando poco a poco los avances de cada uno. Este aspecto igualmente genera en ellos un estímulo de participación, avance y superación a través del intelecto, la agilidad y el razonamiento individual. No obstante, es importante aclarar que no se pretende, de ningún modo, hacer publicidad a la página aquí mencionada. El objetivo es proponer actividades que estimulen a los estudiantes a través del juego y de las herramientas tecnológicas. Para ello, también se cuenta con otras páginas (Educaplay, Kahoot, Wordwall, entre otras) y aplicaciones (ThatQuiz, Visor 3D, entre otras).

Finalmente, es indispensable que el docente tome un papel de orientador en el proceso. El fomento del análisis, el diálogo y los debates deben tener una presencia constante en la formación académica para que, con ayuda de las propuestas aquí mencionadas, se aproxime lo máximo posible a un aprendizaje divertido y significativo.

Referencias

Acuña Castillo, J. A. (2019). *El currículo flexible en la educación artística bogotana: ¿una experiencia de equidad o inequidad?* Obtenido de <https://doi.org/10.11144/Javeriana.papo24-1.cfea>

Alcántara Traperero, M. D. (2009). *Importancia de las TIC para la educación*. Obtenido de

Revista Innovación y Experiencias Educativas:

https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_15/Maria%20dolores_Alcantara_1.pdf

Álvarez, E. (2010). *Creatividad y pensamiento divergente. Desafío de la mente o desafío del ambiente*. Obtenido de http://www.interac.es/adjuntos/crea_pensa_diver.pdf.

Aragüez Valenzuela, L. (2017). El Impacto De Las Tecnologías De La Información Y De La Comunicación En La Salud De Los Trabajadores: El Tecnoestrés. Obtenido de <https://doi.org/10.12795/e-RIPS.2017.i02.12>

Arias Rodríguez, O., Gallego Pañeda, V., Rodríguez Nistal, M. J., & Pozo López, M. Á. (2012). *Adicción a las nuevas tecnologías*. Obtenido de *Psicología de las adicciones*: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/53072292/Psicologia_de_las_Adicciones-libre.pdf?1494438269=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3Dadiction_psichology.pdf&Expires=1726362127&Signature=X3W~ep~kiuqZ~o~B9sTFauia5~rIMOlrlADmgaIUfG-9azP1o~Lqfl

Balbastre Benavent, F., & Binda, N. U. (2013). *Investigación cuantitativa e investigación cualitativa: buscando las ventajas de las diferentes metodologías de investigación*. Obtenido de *Revista de Ciencias económicas*: <https://doi.org/10.15517/rce.v31i2.12730>

Belloch Ortí, C. (2008). *Las Tecnologías De La Información Y Comunicación (T.I.C.) En El Aprendizaje*. Obtenido de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/32250255/TICs_en_el_aprendizaje-libre.pdf?1391571799=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DLas_TIC_en_el_Aprendizaje_1_de_11.pdf&Expires=1726522147&Signature=E0TfaSHSmTC~btRzQekK~Zr77qUezdHaBN4w9hgJJtpRa-

Bernal Martínez, E. (2020). *Juegos de arte. Propuesta metodológica de educación artística para la formación de habilidades para el siglo XXI*. Obtenido de <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/23863/2020elizabethbernal.pdf?sequence=1>

Bolaños Motta, J. I., & Pérez Rodríguez, M. A. (2019). *Propuesta para la investigación cualitativa en educación artística*. Obtenido de <https://doi.org/10.5294/edu.2019.22.1.3>

Bueno Gil, M. (2016). *Educación Artística y adecuación de las TIC como medio de enseñanza*. Obtenido de <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/18692>

Carneiro, R. (2021). Las TIC y los nuevos paradigmas educativos: la transformación de la escuela en una sociedad que se transforma. En R. Carneiro, J. C. Toscano, & T. Díaz, *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo* (págs. 15-27). Madrid: Fundación Santillana.

Centro de Investigación y Educación Popular. (2006). *El Derecho a la Educación, Documentos DHESC*. Obtenido de <https://www.corteidh.or.cr/tablas/r26108.pdf>

Claro, M. (2010). *Impacto de las TIC en los aprendizajes de los estudiantes. Estado del arte*. Obtenido de <https://repositorio.cepal.org/server/api/core/bitstreams/86318aa3-0604-417f-8be2-4998a8ac3281/content>

Comisión de Regulación de Comunicaciones República de Colombia. (2012). *Definición de Criterios de Eficiencia y Medición de Indicadores Sectoriales*. Obtenido de Documento preparatorio Centro de Conocimiento de Industria: https://www.crcom.gov.co/system/files/Biblioteca%20Virtual/Definici%C3%B3n%20de%20Criterios%20de%20Eficiencia%20y%20Medici%C3%B3n%20de%20Indicadores%20Sectoriales/148-doc_preparatorio.pdf

Comisión de Regulación de Comunicaciones República de Colombia. (11 de 2013). *Informe de Indicadores sectoriales que permiten medir el avance de Colombia en la Sociedad de la Información*. Obtenido de https://colombiatic.mintic.gov.co/679/articles-4161_archivo_pdf.pdf

Condori-Ojeda, P. (2020). *Universo, población y muestra*. Obtenido de Curso Taller: <https://www.aacademica.org/cporfirio/18>

Congreso de la República. (1991). *Constitución Política de Colombia* . Obtenido de <https://www.corteconstitucional.gov.co/inicio/Constitucion-Politica-Colombia-1991.pdf>

Congreso de la República. (1994). *Ley General de Educación (Ley 115 del 8 de febrero de 1994)*. Obtenido de https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Congreso de la República. (s.f.). *Decreto 1290 de 2009*. Obtenido de https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-187765_archivo_pdf_decreto_1290.pdf

Crespo Fajardo, J. L., & Pillacela Chin, L. (2020). *Nuevas tecnologías en los primeros subniveles de Educación Cultural y Artística en Ecuador*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7817702>

Farro Peña, C. (2020). La educación artística y su importancia para la formación integral de los estudiantes. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12799/6800>

Fernández Batanero, J. M., & Rodríguez Martín, A. (2017). *TIC y diversidad funcional: conocimiento del profesorado*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6477860>

Fernández, F. A. (2003). *Las nuevas adicciones*. TEA ediciones.

García Echavarría, J. S. (2022). *Estudio de caso : la educación artística en la formación de sujetos sociales*. Obtenido de <https://hdl.handle.net/10495/30871>

García Ríos, A. S. (2005). *Enseñanza y aprendizaje en la educación artística*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=87400207>

Gardner, H. (2005). *Inteligencias Múltiples*. Obtenido de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/39018743/Gardner_inteligencias_1-libre.pdf?1444096145=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3Dmaro.pdf&Expires=1707346407&Signature=Vo-Kijkjtk5icaMMLcr3983wZuxJfzidJL0YA8AZ9y4FUpRhGzTYd-KNkfFJkezZmew3Dspc6i

Giannetti, C. (2002). *Estética Digital: Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*. Obtenido de Barcelona: L'Angelot.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación*. Obtenido de McGRAW-HILL: https://apiperiodico.jalisco.gob.mx/api/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf

Huerta, R., & Domínguez, R. (2020). *Editorial Por una muerte digna para la educación artística*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=671971511002>

Machado Bagué, M., Márquez Valdés, A. M., & Acosta Bandomo, R. U. (2021). *Consideraciones teóricas sobre la concentración de la atención en educando*. Obtenido de https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/59/59_Machado.pdf

Marín Velásquez, S. (2016). *Los peligros de las Nuevas Tecnologías*. Obtenido de <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/1714/Los%20peligros%20de%20las%20Nuevas%20Tecnologias.pdf>

Meneses Luna, E., & Valencia Arguello, E. (2023). *El impacto de la educación artística en el desarrollo integral de los estudiantes*. Obtenido de <https://doi.org/10.62943/bij.v2n2.2023.29>

Organización Mundial de la Salud (OMS). (2018). *Inclusión del "trastorno del juego" en la CIE-11*. Obtenido de <https://www.who.int/news/item/14-09-2018-inclusion-of-gaming-disorder-in-icd-11>

Ortega Gómez, D. A. (2021). *Las TIC en la Educación Artística: Integración de los Recursos Tecnológicos en las Clases de Educación Artística del Nivel de Bachillerato del Colegio Oriental No 26 de Cúcuta, Colombia*. Obtenido de http://repositoriodspace.unipamplona.edu.co/jspui/bitstream/20.500.12744/6236/1/Ortega_2021_TG.pdf

Ovalle Charry, S. J. (2023). *Cartilla didáctica con juegos que fortalecen la atención y la concentración de los niños en la Institución Educativa Santa Teresa Líbano Tolima*. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/fc0bc24f-cb09-4405-9dac-e28e67da8d7c/content>

Parada, R. (2024). *Brecha digital en la educación: 8 de cada 10 colegios rurales en Colombia no tienen acceso a internet*. Obtenido de Infobae: <https://www.infobae.com/colombia/2024/01/04/brecha-digital-en-la-educacion-8-de-cada-10-colegios-rurales-en-colombia-no-tienen-acceso-a-internet/>

Piaget, J. (1981). *La Teoría de Piaget*. Obtenido de https://www.terras.edu.ar/biblioteca/6/PE_Piaget_Unidad_2.pdf

Quiroga Socha, L. P., Vanegas Alfonso, O. L., & Pardo Jaramillo, S. (2019). *Ventajas y desventajas de las tic en la educación "Desde la primera infancia hasta la educación superior"*. Obtenido de <https://www.educacionypensamiento.colegiohispano.edu.co/index.php/revistaeyp/article/view/10>

Quiroz-Albán, A. T., & Tubay-Zambrano, F. (2021). *Las TIC's como teoría y herramienta transversal en la educación. Perspectivas y realidades*. Obtenido de <https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2130>

Roca Belijar, C. (2019). Adicción a las tecnologías: Adolescencia, familias y Trabajo Social. Revisión teórica del fenómeno. Obtenido de <https://revistas.um.es/azarbe/article/view/395081/276691>

Rojas Valdez, M. J. ((s.f.)). *El Arte en el tiempo*. Obtenido de <https://artsandculture.google.com/usergallery/bALi1TBGwGUfLg>

Román, M., & Murillo, F. J. (2014). Disponibilidad y uso de TIC en escuelas latinoamericanas: incidencia en el rendimiento escolar. Obtenido de <https://doi.org/10.1590/s1517-97022014121528>

Rumiche Valdez, M. E., & Solis Trujillo, B. P. (2021). *Los efectos positivos y negativos en el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación en educación*. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v8i1.2233>

Siemens, G. (2004). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*. Obtenido de <https://skat.ihmc.us/rid=1J134XMRS-1ZNMYYT4-13CN/George%20Siemens%20-%20Conectivismouna%20teor%C3%ADa%20de%20aprendizaje%20para%20la%20era%20digital.pdf>

Suárez Vega, M. Á. (2021). *Educación, Arte y Enseñanza: ¿ Para qué la Educación Artística?* Obtenido de <https://vocesyrealidadeseducativas.com/ojs/index.php/vyc/article/view/28>

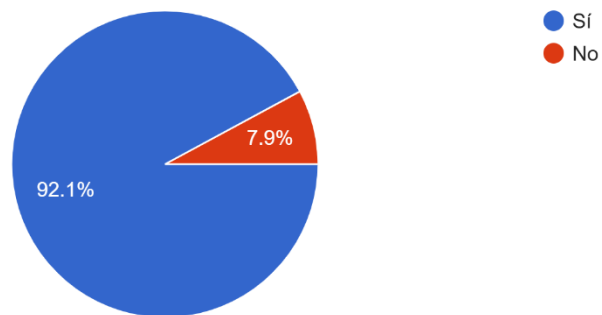
Vargas García, D. (2015). *Las TIC en la educación*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5920245>

7. Anexos

7.1. Anexo A: encuesta de opinión a padres de familia.

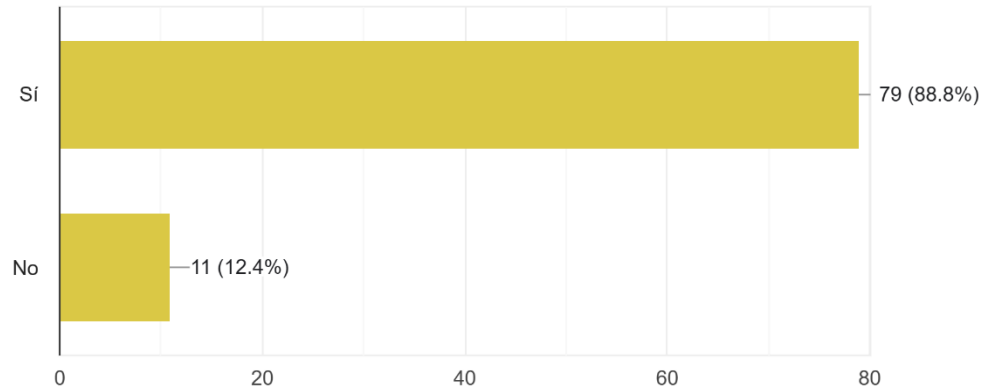
¿Cree usted que a su hijo/hija le gustaría contar con el uso de herramientas tecnológicas (computadoras, tablets, celulares) en clases de educación artística?

89 respuestas



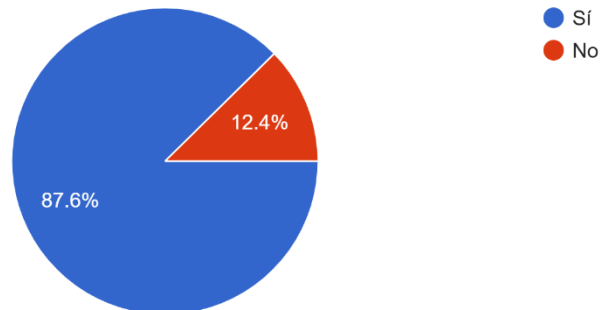
¿Considera que la dotación de este tipo de herramientas conlleva a una mejor percepción de la comunidad educativa sobre la Institución?

89 respuestas



Bajo un uso dirigido por docentes, ¿considera usted adecuado el uso de computadoras, tablets y celulares en las aulas de clase?

89 respuestas



¿Qué aspectos negativos encuentra en los procesos de enseñanza y aprendizaje mediados con las tecnologías de la información y la comunicación?

11 respuestas

ellos son muy adictos a esas cosas, no es bueno darles más tiempo con ellas.

Creo que van a poner más adicto a los aparatos tecnológico

Se apegan mucho a esos medios tecnológicos y no se van a concentrar en el estudio igual

El mal uso que los niños le puedan dar a esta herramienta

La tecnología no es mala lo que pasa es que los estudiantes están muy adictos al celular y no los dejan concentrarse en lo que en realidad es importante

No todos van a entender el tema de la clase o se entretienen en el aparato y no prestan atención

Ninguno

Pocas tareas por hacer en casa

¿Qué aspectos mejorarías en las aulas mediadas con herramientas tecnológicas?

11 respuestas

Hasta el momento, como no se ha usado, no veo como un docente pueda controlar tantos niños.

Que se prohibieran los celulares

Que ellos se diviertan más aprendiendo

No cogerlo el celular

Menos teoría y más práctica

Solo se usarían para trabajos específicos

Facilidad para la realización de las actividades dentro de las aulas.

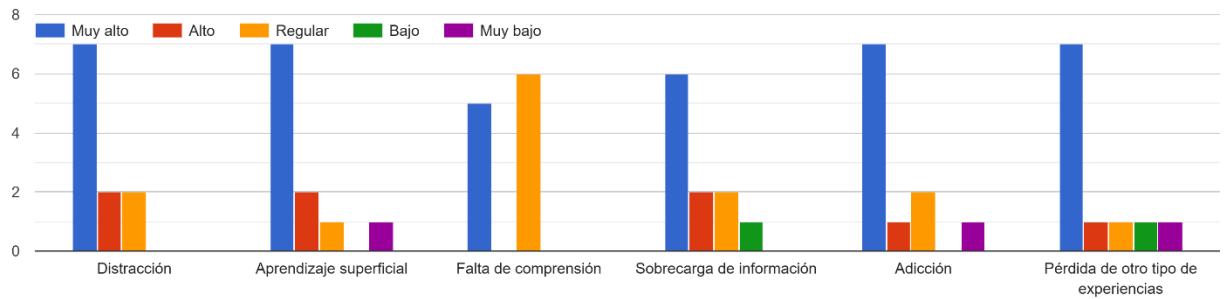
Maneras alternativas de enseñanza y aprendizaje.

Creatividad

Resolución de problemas

Manejo y habilidades digitales

De acuerdo a sus observaciones y al hipotético uso de las herramientas tecnológicas en el aula de artística, seleccione el nivel de riesgo con el uso de estas herramientas



Respuesta positiva

Copiar gráfico

¿Qué ventajas encuentra usted en la mediación de las TIC en la enseñanza?

78 respuestas

a mi hijo le gusta mucho estas herramientas y tienen diferentes cosas para aprender

Múltiples metodologías para el aprendizaje, más didácticas e innovadoras

Una herramienta que ayuda a conectar el conocimiento de los docentes con la información a nivel mundial de una manera más eficaz y rápida.

El aprendizaje se hace más dinámico

Aprendizajes más significativos, desarrollo de proyectos mediados por las tic.

todos los servicios que ofrece. Le gusta a los niños

Sirven de apoyo en el proceso de aprendizaje

Respuesta positiva

¿Qué ventajas encuentra usted en la mediación de las TIC en la enseñanza?

78 respuestas

Considero que pueden tener más herramientas para desarrollar otra parte de la imaginación sin dejar a un lado la manualidades

Facilidad en aprendizaje

Mejor aprendizaje

Muy importante para el conocimiento de los niños ya que todo está en modo tecnológico.

Los niños mejoran su creatividad al contar con herramientas que los motivan y los alientan.

Por medio de la tecnología se puede adentrar en un mundo más efectivo del conocimiento, pero esto debe ser mediado por la compañía o dirigido por el docente como orientador.

Respuesta positiva

¿Qué ventajas encuentra usted en la mediación de las TIC en la enseñanza?

78 respuestas

Que son medios que captan la atención de los NNA, porque la educación es globalizada y éstos son los medios para llegar a ella, bajo un modelo de investigación donde los estudiantes accedan al conocimiento con experiencias significativas sin dejar atrás su contexto

Buscar información productiva

capacidad de aprendizaje continuo, adaptabilidad, pensamiento crítico, comunicación efectiva,

Considero que estos dispositivos lo benefician bajo supervisión del profesor y que sean utilizados para aprender como método de investigación o programación de estos

Buena

Le pondrían más interés a las tareas

¿Qué ventajas encuentra usted en la mediación de las TIC en la enseñanza?

78 respuestas

Permite estar a la vanguardia con los avances y la información en tiempo real.

Interactuar con aplicaciones que ayudan a la construcción de conocimiento

Manejo de la herramienta

Consultas en temas que requieren, uso de software educativos en diferentes áreas, uso de software especializado para ciertas temáticas

La Tecnología puede ser apoyo cuando son Orientadas y bien dirigidas a algún fin de Aprendizaje provechoso.

Avance, proyección al conocimiento.

Mejores oportunidades y más aprendizaje

Bien

¿Qué ventajas encuentra usted en la mediación de las TIC en la enseñanza?

78 respuestas

Estimula todos los sentidos
Atrae la atención de los estudiantes
Es más dinámico

Las TIC son herramientas que fortalecen la enseñanza y el aprendizaje, así como aumentan las oportunidades para acceder al conocimiento, desarrollar habilidades colaborativas e inculcar valores positivos a los estudiantes. Entre los múltiples beneficios que aportan a la educación, las TIC están ayudando a transformar la enseñanza y la forma de relacionarse en las aulas de alumnos y profesores.

Resulta una estrategia atractiva para los estudiantes

Porque pone a disposición estas herramientas para el aprendizaje, en tanto brinda posibilidades audiovisuales, técnicas y dispositivos para la creación virtual y física

Efectivo aprendizaje

Actualidad y contenidos más amigables para los estudiantes

¿Qué ventajas encuentra usted en la mediación de las TIC en la enseñanza?

78 respuestas

Considero que puede aportar de una manera significativa teniendo en cuenta la inmersión que hay en la tecnología hoy en día por parte de los estudiantes, es útil para realizar actividades a partir de metodologías activas y actividades en clase.

Se vuela un proceso recíproco

La dinamización de las metodologías

Consultas en tiempo real de sucesos

Ampliación de conocimientos, herramientas útiles para el trabajo en todas las asignaturas, fortalece el trabajo en equipo

Facilitación e interacción

Facilita el desarrollo de la clase

* Permite un buen desarrollo de habilidades y destrezas en el uso de las mismas.

¿Qué ventajas encuentra usted en la mediación de las TIC en la enseñanza?

78 respuestas

1. Acceso a una gran cantidad de recursos educativos en línea.
2. Personalización del aprendizaje según las necesidades individuales de cada estudiante.
3. Flexibilidad en el tiempo y espacio para el aprendizaje.
4. Fomento de la colaboración y comunicación entre estudiantes y docentes.
5. Desarrollo de habilidades digitales entre otra más

Tener acceso a la información de una manera más global, actual y perceptiva

Motivación, flexibilidad, autonomía, mejora comprensión y comunicación

En el asunto de las consultas y algunos juegos permiten desarrollar algunas habilidades

Fortalecimiento de los procesos educativos

Variedad en uso de recursos

Aprender a buscar, gestionar y elegir información confiable. Desarrollar habilidades ofimáticas necesarias

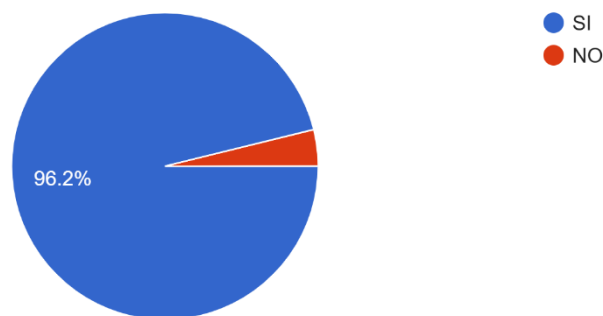
¿Qué ventajas encuentra usted en la mediación de las TIC en la enseñanza?

78 respuestas

- Acceso a la información
- Permite que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea más interesante
- Más conocimiento y rapidez
- Las Tic se han vuelto necesarias, ya que mediante ellas los estudiantes tienen acceso a diferentes espacios y experiencias que no pueden visitar físicamente.
- Permiten optimizar los recursos, facilitan la investigación y se articulan a un mundo cada vez más globalizado.
- Que el contenido está a la mano.
Sólo hay que hacer la práctica para aplicarlo en la vida cotidiana
- Profundización de conocimientos,
- Yo digo que si por que los estudiantes pueden a prender más

¿Considera usted que la educación artística podría obtener beneficios mediante la mediación de este tipo de herramientas?

78 respuestas



Respuesta negativa

¿Qué le faltaría a las clases de artística con herramientas tecnológicas para tener un buen método de enseñanza?

3 respuestas

No lo sé

Una buena dotación de materiales para hacer la práctica

No tener esas herramientas para dicha clase, creo que artística se debe dejar a la imaginación, la creatividad propia del pensamiento para luego plasmarlo con materiales concretos y manipulativos, las herramientas tecnológicas en esta materia sería un limitante a la innovación con la IA es estudiante ya no piensa ni crea.

¿Qué beneficios se podrían obtener al utilizar las herramientas tecnológicas dentro de una clase de artística?

75 respuestas

más divertido para los niños y a ellos le interesa mucho

Los estudiantes perciben los diferentes temas de una mejor manera, pueden mostrar más interés al momento del aprendizaje

Mezclar la parte manual con la tecnológica, generar un poco más de atención a los estudiantes a materias que están haciendo a un lado.

Tener una amplia gama de recursos, fomenta la creatividad, facilitación del aprendizaje, desarrolla habilidades digitales.

Desarrollo de la creatividad, uso de herramientas para mejorar procesos en ésta área.

Artes digitales y video juegos

Servir de modelo para la creación de sus propias producciones.

¿Qué beneficios se podrían obtener al utilizar las herramientas tecnológicas dentro de una clase de artística?

75 respuestas

Respuestas rápidas

Mayor alcance de aprendizaje

Mejor desarrollo de las actividades

Los niños serían más felices. Creo que sí se estudia con felicidad se pueden obtener buenos resultados.

Para muchas cosas, ya que hay programas que te ayudan a mejorar las técnicas de dibujo, pintura y muchas cosas más.

El uso de elementos tecnológicos para la investigación de culturas, tendencias y la creación de nuevas tendencias artísticas

Consultas soluciones dudas

¿Qué beneficios se podrían obtener al utilizar las herramientas tecnológicas dentro de una clase de artística?

75 respuestas

crear nuevas formas de expresión, de transmitir conceptos, ideas, emociones y plasmar nuestra realidad y otras posibles o futuras.

Ahora que la tecnología es impulsadora en casi todos los aspectos. Tener clases como diseño gráfico o dibujos artístico mediante estos medios podría ser una muy buena herramienta para el futuro de nuestros jóvenes

Tener mejor. Conseto de. Las cosas

Así se interesarían más por las clases

Dibujo mejor

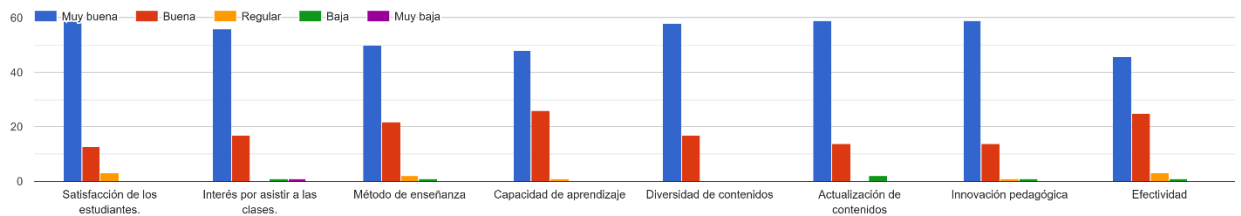
El acceso a imágenes, ejemplos e información requerida sobre técnicas, artistas, métodos, conceptos y procedimientos.

¿Qué beneficios se podrían obtener al utilizar las herramientas tecnológicas dentro de una clase de artística?

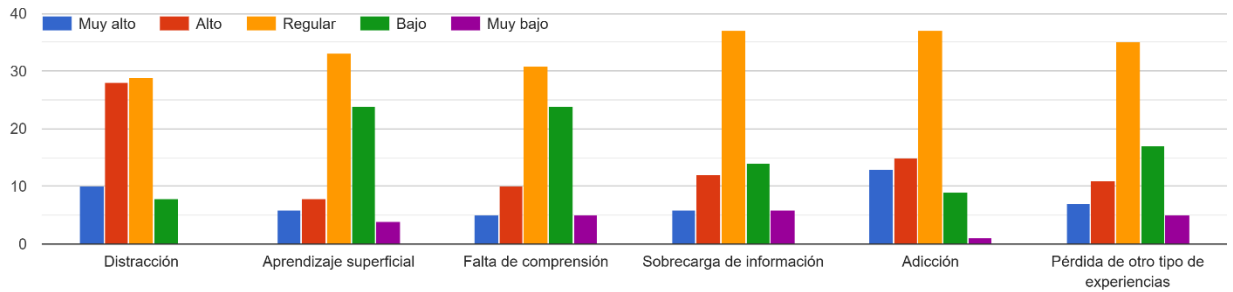
75 respuestas

- En cuanto al diseño, la elaboración y ilustración .
- Procesos de innovación curricular
- Mejor proceso de conceptualización de los temas dados
- Plantillas, imágenes y material a la mano
- Transverzalizacion con otras áreas, desarrollo de la creatividad, utilización de recuerdos variada
- Variabilidad
- Mayor motivación en la realización de las actividades
- El conocimiento de distintas técnicas del desarrollo artístico.

De acuerdo a sus observaciones y al hipotético uso de las herramientas tecnológicas en el aula de artística, seleccione la opción correcta.



De acuerdo a sus observaciones y al hipotético uso de las herramientas tecnológicas en el aula de artística, seleccione el nivel de riesgo con el uso de estas herramientas



¿Cuál sería, para usted, el mayor riesgo al utilizar estas herramientas en las clases de artística?

75 respuestas

Distracción

La distracción

Ninguna

la adicción por ellas

Posible distracción de los estudiantes

Volver dependientes a los estudiantes a explotar su potencial e imaginación solo cuando tienen la tecnología a la mano.

Bien orientado, no tendría riesgos negativos.

¿Cuál sería, para usted, el mayor riesgo al utilizar estas herramientas en las clases de artística?

75 respuestas

Que reemplacen completamente otro tipo de manualidades y actividades

Adiccion

Adiccion a los medios tecnológicos

Adicción

Que lo utilicen para hacer cosas distintas, cómo chatear y otras cosas distintas al aprendizaje.

Las anteriores preguntas son muy relativas, porque dependen en gran parte del diseño de la clase y las actividades que llamen la atención del estudiante, ya que si no se logra captar la disposición del estudiante son muy altos los riesgos antes mencionados y la mediocridad del estudiante ante la respuesta de actividades

Perderlo en cualquier sitio

¿Cuál sería, para usted, el mayor riesgo al utilizar estas herramientas en las clases de artística?

75 respuestas

que los estudiantes ya no utilicen su imaginación y creatividad para el desarrollo de sus trabajos.

La distracción, y que empleen los aparatos tecnológicos para otros temas diferentes a las clases

Que se vuelvan adictos ala teología

No creo k tengan ningún riesgo por lo contrario pienso k le pondrían más interés a las clases

El mayor riesgo está en que no se haga seguimiento y control en el manejo de la información y los equipos de manera adecuada.

Crear dependencia de las aplicaciones utilizadas para ejecutar una clase

Distracción, falta de atención

¿Cuál sería, para usted, el mayor riesgo al utilizar estas herramientas en las clases de artística?

75 respuestas

La distracción en redes

La distracción en otros contenidos ajenos a la temática de la clase

La adicción o pérdida de interés por las manualidades

No dar buen uso al recurso

No contar con la infraestructura y material audiovisual suficiente.

Que aprovechen para distraerse en redes sociales y que usen I.A. para solucionar los ejercicios y problemas

No

¿Cuál sería, para usted, el mayor riesgo al utilizar estas herramientas en las clases de artística?

75 respuestas

La falta de internet y dispositivos para desarrollar las actividades

No veo riesgo veo ventajas

Que los estudiantes se acostumbren tanto a la herramienta que pierdan el interés en desarrollar otras metodología como la memoria a largo plazo, habilidad para recurrir a otros recursos

Ciber acoso

Cuando es mala usada

Exceso de implementación de actividades.

Adicción a la tecnología.

¿Cuál sería, para usted, el mayor riesgo al utilizar estas herramientas en las clases de artística?

75 respuestas

Dejar de lado o eliminar las salidas pedagógicas a museos, iglesias y cualquier evento de carácter artísticos y/o cultural.

Distracción y mal uso de la herramienta

Que hagan un mal uso de la herramienta

El robo del computador si lo tengo que llevar uño o traer

El mayor riesgo sería que tal vez se pierdan otras herramientas utilizadas anteriormente.

Que no tenga una vigilancia o acompañamiento permanente por parte del docente y los estudiantes deseen navegar en otras páginas.

Navegar en páginas prohibidas

7.2. Anexo B: Observación cualitativa.

OBSERVACIÓN CUALITATIVA

Fecha:	
Técnica:	
OBJETIVO:	
Investigador:	
Grupo a observar:	
Actividad en la que se observa y participa:	
Lugar-espacio:	
# de estudiantes:	

Descripción de la clase:

7.3. Anexo C: Observación cualitativa II.

OBSERVACIÓN CUALITATIVA

Fecha:

OBJETIVO:

Investigador:

Grupo a observar:

Actividad en la que se observa y participa:

Observaciones generales:

7.4. Anexo D: Entrevista cualitativa semiestructurada a docente.

ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA A DOCENTE

Fecha:

Nombre del entrevistado:

Rol en la Institución Educativa:

Nombre del entrevistador:

OBJETIVO:

PREGUNTAS:

¿Qué dispositivos tecnológicos hay en la Institución?

¿Has utilizado alguna herramienta informática en la planeación de tus clases?

¿Cómo influyen las nuevas tecnologías en el aprendizaje de los estudiantes?

Aclara a qué te refieres con “herramientas atractivas”

¿Cómo podría mejorar el uso de las TIC las clases de educación artística?

¿En tu experiencia como docente, has observado alguna diferencia entre las clases dónde se usan las TIC y las que no?

¿Qué desventajas tiene el uso de las TIC en los procesos de enseñanza de la educación artística?