

MUSEO VIRTUAL DEL COLEGIO EL LIBERTADOR

TRANSFORMAMOS CON ARTE

Trabajo Presentado para Obtener el Título de Especialistas en

Informática para el Aprendizaje en Red

Fundación Universitaria los Libertadores

Claudia Victoria Romero Carrascal, Gabriel Jaime Vélez Martínez

Bogotá, marzo del 2017

Copyright © 2016 por Claudia Victoria Romero Carrascal & Gabriel Jaime Vélez Martínez

Todos los derechos reservados

Agradecimientos

En primer lugar, damos gracias a Dios por permitirnos dar un paso adelante en nuestra formación pedagógica.

A nuestras familias que con su apoyo incondicional y aliento nos sirvieron de motivación para realizar este trabajo.

A todos los compañeros del grupo Bogotá 2 que permitieron con su apoyo lograr este objetivo profesional.

A los maestros tutores que con sus conocimientos y orientación nos guiaron para concluir esta meta, y especialmente al maestro Efraín Nocua que con sus amables aportes dirigió esta investigación.

A la Fundación Universitaria Los Libertadores que nos acogió como sus estudiantes y permitió llevar a feliz término este proyecto.

Tabla de contenido

	Pág.
Resumen.....	9
Abstract.....	10
Capítulo 1. Problema	11
1.1 Planteamiento del problema.....	11
1.2 Formulación del problema	11
1.3 Objetivos.....	12
1.3.1 Específicos.....	12
1.4 Justificación	12
Capítulo 2. Marco referencial.....	14
2.1 Antecedentes.....	14
2.1.1 Internacionales.....	14
2.1.2 Nacionales	15
2.1.3 Locales o regionales	15
2.2 Marco contextual	17
2.3 Marco teórico.....	18
2.3.1 Corriente cognitiva	18
2.3.2 Corriente expresiva	19
2.3.3 Corrientes postmodernas	19
2.3.4 Dispositivos de aprendizaje	19
2.4 Marco tecnológico	20
2.4.1 T.I.C	21
2.4.2 Entorno web 2.0	21

2.4.3 R.E.D Recursos educativos digitales	21
2.4.4 OVA (objeto virtual de aprendizaje)	22
2.4.5 Software educativo	22
2.4.6 Ambientes y plataformas virtuales	22
2.4.7 Wix	22
2.5 Marco legal	24
Capítulo 3. Diseño metodológico	26
3.1 Tipo de investigación	26
3.2 Población y muestra.....	28
3.3 Instrumentos.....	28
3.3.1 Instrumentos de diagnóstico	28
3.3.2 Instrumentos de evaluación.....	29
3.4 Análisis de resultados	29
3.5 Diagnóstico	37
Capítulo 4. Propuesta	39
4.1 Título de la propuesta.....	39
4.2 Descripción	39
4.3 Justificación	42
4.4 Objetivo.....	42
4.5 Estrategia y actividades.....	42
4.6 Contenidos	45
4.7 Personas responsables.....	45
4.8 Beneficiarios	45
4.9 Recursos	43
4.9.1 Tecnológicos	43

4.9.2 Humanos	44
4.10 Evaluación	44
Capítulo 5 Conclusiones	48
5.1 Conclusiones.....	48
5.2 Recomendaciones	48
Lista de referencias	47
Anexos	52

Lista de tablas

Pág.

Tabla 1. Evaluación de la página web del museo virtual del colegio el Libertador**¡Error!**
Marcador no definido.28

Lista de gráficas

	Pág.
Gráfica 1. Mapa ubicación de la I.E.D el Libertador.....	¡Error! Marcador no definido.
Gráfica 2. Analisis de resultados pregunta 1	29
Gráfica 3. Resultados pregunta concepto de museo	30
Gráfica 4. Resultados pregunta ¿el arte y la tecnología pueden ser compatibles?.....	30
Gráfica 5. Resultados opción más relevante para difundir obras artisticas.....	31
Gráfica 6. Resultados pregunta ¿ha visitado algun museo de manera virtual?.....	32
Gráfica 7. Resultados pregunta ¿identifica la obra de Vincent Van Gogh?.....	32
Gráfica 8. Resultados pregunta ¿Cuál de estos artistas es colombiano?.....	33
Gráfica 9. Resultados pregunta ¿le gustaria participar en el proyecto de museo?.....	34
Gráfica 10. Resultados pregunta ¿ le gustaría que se utilizara la tecnología en artes.....	34
Gráfica 11. Resultados pregunta ¿Cuál herramienta tecnologica se deberia utilizar en el proyecto.	35
Gráfica 12. Página de inicio museo virtual del colegio el Libertador.....	37
Gráfica 13. Imagen exposición permanente.....	38
Gráfica 14. Imagen grandes museos del mundo.	38
Gráfica 15. Página homenaje a Dalí	38
Gráfica 16. Ruta pedagógica temas museo virtual el libertador.	41

Resumen

El fundamento de esta investigación que se encuentra enmarcada en la investigación cualitativa es la implementación de una página Web “EL MUSEO VIRTUAL DEL COLEGIO EL LIBERTADOR, TRANSFORMAMOS CON ARTE” que tiene como propósito combatir la falta de interés por la historia del arte Universal y de Colombia y a su vez otorgar herramientas para mejorar la apreciación artística con un espíritu crítico y estético a través de talleres y la exposición de obras de los mejores pintores universales, nacionales y de sus propios compañeros.

La página web está compuesta por un grupo de actividades de las cuales podemos destacar una exposición permanente de las obras de estudiantes del curso 801, vínculos con varios de los museos más importantes del mundo en los cuales podrán realizar visitas por algunas de sus mejores exposiciones.

Un espacio destacado para resaltar al artista del mes del curso 801 con su respectiva biografía y alguna de sus obras más destacadas. Recorridos por la vida y obra de grandes pintores nacionales e internacionales.

La página web se encuentra alojada en Wix.com que es un sitio que proporciona un espacio gratuito para la elaboración de páginas en internet.

Después de la implementación inicial del museo virtual se ha notado un interés por la elaboración de obras para ser expuestas en el museo y a su vez la participación en las visitas al mismo por parte de los estudiantes y de otras personas que integran la comunidad educativa.

Palabras claves: Museo virtual, Arte, Apreciación artística, Museos del mundo, Exposiciones.

Abstract

This qualitative research is focused on the implementation of a web site called “Libertador school virtual museum, transforming through art”, which pretends to diminish students’ lack of interest towards Colombian and universal art history. It also pretends to provide the necessary tools to develop the artistic appreciation to value well know artists’ works and their classmates’ ones.

On the web side, can appreciate the best exhibitions in some of the most important world museum. They can also learn about great artists’ life and their masterpieces.

They also have the opportunity to exhibit their own works. That’s why this web site have caught the participation from all the educational community members.

Keywords: Virtual Museum, Art, Artistic appreciation, Well Known artists, Artists, Exhibitions.

Capítulo 1. Problema

1.1 Planteamiento del problema

En los alumnos del grado 801 del colegio EL LIBERTADOR se percibe una falta de interés por la historia del arte universal y de Colombia, a su vez no se tienen bases sólidas que le permitan ver una obra artística con un espíritu crítico y estético, en sus creaciones faltan conceptos básicos del arte, las pinturas de los estudiantes no tienen la suficiente difusión en la comunidad educativa.

Se considera que lo anterior se debe en gran parte a la falta de un maestro especializado en artes en la básica primaria en la institución, que los oriente y les enseñe a valorar el arte en sus diferentes manifestaciones y momentos históricos. De igual manera, no es común que los estudiantes visiten los museos de nuestra ciudad para ampliar un poco su cultura artística y en cambio es mucho el tiempo que dedican frente a sus ordenadores en las redes sociales.

Así mismo, las obras realizadas por los estudiantes en el salón de clase no trascienden de los muros del mismo, no se pueden socializar con los demás estudiantes del colegio ni los padres de familia gracias a que no existe un espacio ni físico ni virtual para su respectiva difusión.

De aquí que vemos la oportunidad de mezclar la pasión por las redes sociales y la informática con el arte, exponiendo los trabajos construidos por los alumnos para ellos mismos o para su familia o para las personas que a bien tengan disfrutar de ellos.

1.2 Formulación del problema

¿Cómo implementar una estrategia pedagógica mediada por las TIC que promueva un espíritu crítico, estético y creativo frente al Arte en los estudiantes del grado 801 del Colegio Distrital el Libertador de la jornada de la mañana?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Crear una estrategia pedagógica mediada por las TIC que apoye a la formación artística en procura de fomentar en el estudiante un espíritu crítico, estético y creativo frente al arte.

1.3.2 Objetivos específicos

Implementar un espacio virtual mediante el cual los estudiantes puedan exponer e interactuar sobre los trabajos elaborados en la clase de educación artística.

Diseñar una ruta pedagógica virtual a través de la cual los estudiantes puedan acceder a través de enlaces web a algunos de los mejores museos del mundo.

Diseñar actividades mediante las cuales se estimule el pensamiento crítico y reflexivo de obras artísticas propias o de artistas nacionales o extranjeros.

1.4 Justificación

La presente investigación surge de la identificada necesidad de buscar una alternativa pedagógica o herramienta didáctica que forme en el estudiante un espíritu crítico, estético y creativo frente al arte. Históricamente los estudiantes del colegio el Libertador por su entorno social, la problemática de violencia, y el desplazamiento masivo hacia las ciudades capitales ha generado un desmembramiento de sus costumbres culturales, de sus raíces ancestrales, y de la tradición oral que de una manera genera un acercamiento más profundo al arte. Cada vez, es más escaso en los estudiantes el llamado a buscar alternativas artísticas para desarrollar y exponer su problemática interna. A su vez la Secretaria de Educación Distrital - SED no desarrolla programas que capaciten y direccionen al docente de artes a buscar estrategias que ayuden a los

estudiantes en su formación crítica y estética, donde centren al arte como eje primordial del desarrollo cognitivo a través de las faces formativas del niño. El manejo que se le ha dado al arte en muchos colegios ha sido limitado a las aulas de clase, manejan el lenguaje formal y técnico como herramienta formativa; de hecho, muy pocas veces se atreven a opinar y mucho menos emitir un concepto acerca de una obra artística. Los recursos que genera el colegio para salidas pedagógicas son escasos primando así las salidas de interés general frente a las salidas especializadas como: museos, galerías de arte, talleres de formación artística entre otras, teniendo en cuenta que somos una institución técnica en informática nos preguntamos ¿cómo aprovechar el uso de las TIC para elevar el nivel de capacidad crítica, estética y creativa del grado 801 del colegio distrital el Libertador mediante interacción con el arte y sus diversas manifestaciones y movimientos?. Para dar respuesta a estos interrogantes nos dimos a la tarea de implementar una propuesta que a través del uso de las TIC el estudiante se acerque a las obras de arte, pueda apreciar los diferentes estilos y movimientos como insumo para desarrollar su propio modelo creativo, generando autoaprendizaje y acercamiento al lenguaje estético, para la comprensión del mundo a través de la vivencia y producción del arte. Además, esta propuesta posibilitará que el estudiante pueda comprender la esencia, complejidad e intencionalidad de una obra artística desde la consideración y análisis del contexto histórico, cultural y político en que la obra se gestó. Finalmente, esta propuesta enfoca al estudiante al autoaprendizaje pues le permite avanzar a su ritmo, explorar de acuerdo a su interés, dar a conocer su producción artística, apreciar las de los otros y participar activamente en la construcción de un lenguaje colectivo.

Existen diferentes herramientas tecnológicas que sirven como medios para la construcción de distintas ayudas educativas como la que planeamos realizar, cabe destacar aquellas que utilizan diferentes recursos educativos como por ejemplo: programas hipertextuales que sirven para

configurar contenidos; programas hipermedia que sirven para escribir, diseñar o comparar contenidos que integran soportes tales como: audio, texto, imagen y otros, estos contenidos se encuentran disponibles para interactuar con los usuarios basado en este programa se encuentra alojado en la red el museo de bellas artes de Málaga y también los programas de multimedia que representan los contenidos de manera multidimensional como por ejemplo el museo de Thyssen Bornemisza.

Capítulo 2. Marco referencial

2.1 Antecedentes

2.1.1 Internacionales

La educación artística europea cobra una importancia significativa en el desarrollo integral del ser humano ya que la interacción de la cultura, los movimientos del arte y la tecnología están al alcance de todos los ciudadanos, sin importar su condición socio-económica, todos las personas tienen acceso a diferentes museos donde tienen la posibilidad de experimentar y vivenciar el arte en el contacto con obras originales y sus autores, alcanzando así, un nivel superior de dominio en sus competencias de pensamiento intercultural, de percepción estética y comunicación creativa e interpretativa refiriéndose con propiedad a los elementos que contiene una obra artística.

Como puede observarse en el ensayo de (Santibañez, 2016) quien afirma que:

Las tecnologías de la información y de la comunicación han ampliado el ambito de difusión del museo tradicional con la creación de museos virtuales, siendo estos museos auténticos espacios de atracción y el elemento motivador para asegurar en muchas ocasiones la visita al museo real. Esta disponibilidad en el museo virtual de todo tipo de información audiovisual multimedial facilita el desarrollo de estrategias tanto individuales como grupales de los estudiantes.

A su vez en el artículo *Building a Virtual Museum Community* publicado por (Mackenzie, 1997) define el museo virtual como “una colección de artefactos electrónicos y recursos informativos de todo aquello que pueda digitalizarse en esta categoría podemos incluir pinturas, dibujos, fotografías, videos, textos etc”.

En la escuela los museos virtuales adquieren un papel preponderante como lo afirma (Cebrián R. M., 2014) “los museos virtuales potencian la acción educativa del museo tradicional debido a que

el museo es una propuesta de innovación pedagógica para la enseñanza y aprendizaje del arte, la ciencia, la tecnología en la escuela (P. 17).

2.1.2 Nacionales

En Medellín se viene trabajando por parte de investigadores de la Universidad de Antioquia como lo afirma Restrepo A (2012,17 de abril) en una propuesta pedagógica a la cual llamaron Imagen digital y educación artística, la cual se realizó con el software libre GIMP (*GNU Image Manipulation Program*, es un programa de edición de imágenes digitales en forma de mapa de bits, tanto dibujos como fotografías) para realizar imágenes digitales que permiten exposición de fotografía, realizar retratos utilizando diferentes técnicas, retoques, color, en fin, un sin número de aplicaciones que tiene esta interfaz gráfica. Lo anterior lo realizaron en talleres artísticos que se integran a la reflexión del arte y la estructura conceptual que es tan importante en el desarrollo de la parte creativa en el estudiante; esta muestra se llevó a cabo con docentes del INEM, José Félix de Restrepo, capacitándolos, e integrando la enseñanza del arte digital en los planes curriculares de la ciudad de Medellín, se indagó y se reflexionó con los docentes acerca de integrar esta herramienta en torno a una propuesta social que tuviera como fin el uso de la tecnología en el ámbito educativo.

2.1.3 Locales o regionales

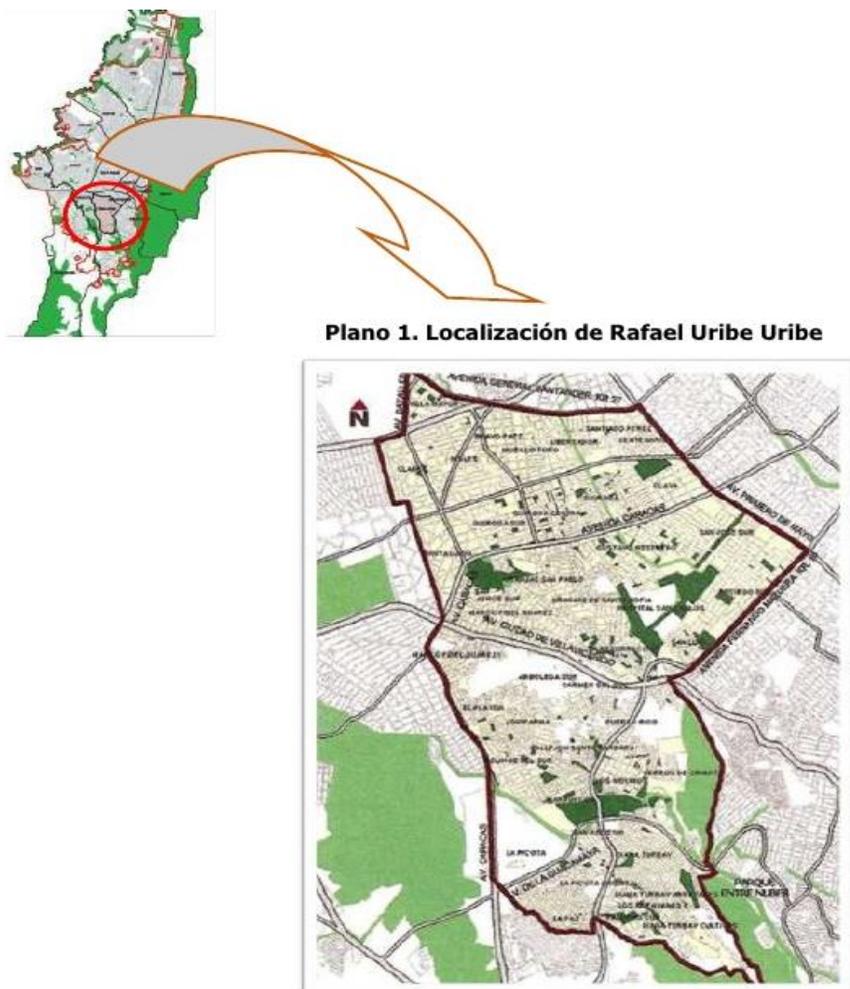
Anzola (2010) sostiene que elementos dentro del arte permiten una visión integral del joven en el desarrollo cognitivo y profundizan en la percepción de la pintura como herramienta expresiva. Nos muestra una técnica artística como el “action painting” (espacio-acción) que consiste en utilizar el color en gotas líquidas sobre una superficie, las cuales se entremezclan creando diseños únicos permitiendo así la libre expresión y ampliar los niveles de percepción de los estudiantes. Este proyecto que viene siendo trabajado en el colegio Don Bosco busca además complementar este

programa con una plataforma virtual en la cual se busca un acercamiento al museo Thyssen Bornemisza de donde utilizan elementos simbólicos y de color para enfatizar el manejo de la herramienta digital.

2.2 Marco contextual

El colegio El Libertador ubicado en la localidad 18 Rafael Uribe Uribe, cuenta con tres sedes en los barrios El Libertador (sedes A y C) y Murillo Toro (Sede B). Su énfasis es técnico en Informática, con resolución de aprobación 2498 del 27 de agosto de 2002, la cual autoriza la enseñanza en los niveles de preescolar, básica y media técnica. La población estudiantil está ubicada en los barrios El Libertador, Centenario, Murillo Toro y Quiroga, que están ubicados en estrato tres; sin embargo, las condiciones económicas de la mayoría de las familias son precarias. Igualmente, se cuenta con alto número de estudiantes de las sedes A y B, que provienen de otras localidades, como Ciudad Bolívar y Bosa, de estratos 1 y 2. La constitución familiar es variada; con un alto porcentaje de hogares organizados alrededor de la madre y otro porcentaje menor alrededor del padre y/o familiares. Pocos padres han accedido a estudios técnicos y superiores, razón por la cual, también hay poca estabilidad laboral. La caracterización presenta un panorama general de la comunidad, que conlleva a definir el énfasis del PEI en técnico en informática, que aporta a una mejor calidad de vida de los estudiantes desde una perspectiva de emprendimiento y competitividad; por ello, el colegio ha definido alianza estratégica con el SENA para brindar mayores opciones laborales y profesionales a los egresados.

Gráfica 1. Mapa de ubicación de la IED El Libertador.



Fuente: Instituto distrital para la participación y acción comunal.

2.3 Marco teórico

La presente investigación parte de tres corrientes en las que está integrada el arte al aprendizaje: la corriente cognitiva, la corriente expresiva, y la corriente posmoderna, vinculada lógicamente a una tendencia del arte al servicio de las TIC.

2.3.1 Corriente Cognitiva.

Siguiendo a Arnheim (1979) se puede establecer que el niño en el transcurso de su desarrollo va adquiriendo diferentes tipos de apreciación tanto a nivel creativo y de percepción como a nivel

de significado. En este proceso juega un valioso papel la discriminación el análisis y la argumentación y el pensamiento crítico, demostrando así que la percepción es construcción en las diferentes etapas de socialización del niño aplicado no solo en el acto de observar y apreciar sino como agentes primarios en los procesos de inteligencia.

La percepción se asume desde el ámbito global desde un proceso influido por la cultura en la cual se edifican valores y conductas en la conformación de las estructuras de pensamiento estableciendo en el niño pensamiento crítico y dialectico.

Según Eisner (1972) manifiesta que el pensamiento artístico tiene una naturaleza particular, es activo, relacional, participativo y poético y su significado va más allá de una deducción simbólica.

Destaca diferentes formas de pensamiento que el arte tiene: El contenido y forma en integralidad.

El proceso de elaboración que una obra tiene: Objetos de percepción, representación, recursos expresivos de imaginación y el lenguaje de la estética a través de la elaboración simbólica.

El mismo autor participó en la elaboración de un modelo pedagógico en artes visuales, en el Centro Getty para la Educación en las Artes, en California, que se denominó *Discipline Based Art Education*, Esta corriente tiene sus bases en cuatro etapas del pensamiento, la práctica artística, la estética, la historia y la crítica.

El pensamiento creativo aquí es la imaginación, la técnica de ejecución, el aprender de la observación, discernir de ellas, la comprensión del contexto cultural y la formulación de juicios que rodea al ser, argumentando propuestas creadoras.

2.3.2 Corriente expresiva

Según Read (1982) afirma que “el arte es producto de la espontaneidad, el talento y la creatividad individual y su finalidad es desarrollar una personalidad integral que le permita al ser

una libertad e independencia”. Por otra parte, Lowenfeld (1954) dice que el niño adquiere libertad para expresar su interior y retoma la teoría de la psicogenética de Piaget, pero integrándola al campo del arte, describe la estética como una organización del pensamiento, sentimientos y de percepciones, comunicándose por las expresiones.

2.3.3 Corrientes Postmodernas.

Efland (1982), habla de la originalidad y la individualidad del artista, propone que se deben realizar propuestas pedagógicas en lo social, lo cultural y en la producción artística, dando prioridad al arte marginado, al arte étnico, enfatizando en el acercamiento del arte a la política y comprendiendo elementos de opresión desigualdad y pobreza.

2.3.4 Dispositivos de aprendizaje: el aula virtual en la didáctica de la expresión plástica

Según Pellicier (2011) la importancia en el desarrollo de la capacidad artística tanto en el método como en la didáctica, vincula al estudiante a dirigir el aprendizaje e incluye en él, técnicas de presentación, elaboración, verificación y la rectificación en el uso de las TIC, como recurso novedoso. La creatividad lo lleva a la capacidad de descubrir e interactuar que es necesaria en un ambiente virtual de aprendizaje.

A su vez afirma que:

La expresión artística en prácticas virtuales, se nutre de experiencias y escena en la narrativa del arte, que está estrechamente relacionado con la parte simbólica y el manejo de dispositivos de imagen, y recursos especiales en el tratamiento de la edición de gráficos y de videos, aportando al proceso educativo en la formación de un ser integral y un impulso en el pensamiento crítico [P 25].

Por su parte Capasso (2013) hace referencia que una de las dimensiones de la comunicación es la educación que tiene gran relación con el lenguaje ya sea escrito, oral o a través de otros tipos de representaciones simbólicas como el arte dentro de un contexto determinado.

En esta sociedad actual posmoderna se propone las TIC como un nuevo soporte de lenguaje que se acerca y se integra al requerimiento de la comunidad, esto muestra una reflexión pedagógica de las TIC en el campo de la educación artística concibiendo esta herramienta como estructura fundamental de la comunicación a favor de mejorar y enriquecer la construcción del conocimiento.

En síntesis, el trabajo propone el uso de las TIC como un medio que posibilite un encuentro entre el arte y los procesos de enseñanza aprendizaje.

En discusiones adelantadas en el Parlamento Europeo la Agencia Ejecutiva en el Ámbito Educativo, Audiovisual y Cultural (2009), afirmó que “la educación artística debería ser obligatoria en todos los niveles educativos, a su vez que esta debe utilizar los recursos proporcionados por las nuevas tecnologías de la comunicación y de la información”. Por otra parte, se destaca en este informe que “se debe sensibilizar a los alumnos respecto a las características esenciales de una obra o una interpretación, y a desarrollar su capacidad de realizar una valoración crítica de su propia obra o la de los demás”

2.4 Marco tecnológico

Se definirán a continuación aspectos importantes para la presente investigación, el proyecto formativo va vinculado a integrar estos conceptos tecnológicos de innovación y desarrollo social a través de la cultura y fomento del arte, incentivando a las nuevas generaciones en la creación de otra visión que ayude a resolver problemas o situaciones que se presenten en su vida no solo educativa sino laborar.

2.4.1 TIC

Las TIC, según Gil (2002), “constituyen un conjunto de aplicaciones, sistemas, herramientas, técnicas y metodologías asociadas a la digitalización de señales analógicas, sonidos, textos e imágenes, manejables en tiempo real”. Por su parte, Ochoa y Cordero (2002), establecen que “son un conjunto de procesos y productos derivados de las nuevas herramientas (hardware y software), soportes y canales de comunicación, relacionados con el almacenamiento, procesamiento y la transmisión digitalizada de la información”.

El elemento más representativo de las TIC es el computador y más específicamente el Internet.

2.4.2 Entorno web 2.0

Es una serie de aplicaciones y páginas que proporcionan servicios interactivos en red dando al usuario el control de sus datos. La web 2.0 está formada por las plataformas para la publicación de contenidos, las redes sociales, los servicios wikis y los portales de alojamiento de fotos audio y video. La principal característica es que se puede interactuar con el resto de usuarios aportando nuevos conocimientos.

2.4.3 RED (Recursos Educativos Digitales)

Según García (2010) son los materiales digitales que tienen como objetivo una intencionalidad educativa, cuando apuntan al logro de un objetivo de aprendizaje y cuando su diseño responde a unas características didácticas apropiadas para el aprendizaje.

Los recursos digitales constituyen nuevas formas de representación multimedia enriquecida con imagen, sonido, y video digital, y para cuya lectura se requiere de un computador o un dispositivo móvil y conexión a internet.

2.4.4 OVA (Objeto Virtual de Aprendizaje)

Según el Ministerio de Educación Nacional (2006) un objeto de aprendizaje es un conjunto de recursos digitales auto contenible y reutilizable, con un propósito educativo y constituido por al menos tres componentes internos: contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización. El objeto de aprendizaje debe tener una estructura de información externa (metadatos) que facilite su almacenamiento, identificación y recuperación.

2.4.5 Software Educativo

Programas para ordenador creados con la finalidad específica de ser utilizados como medio didáctico es decir para facilitar los procesos de enseñanza aprendizaje.

2.4.6 Ambientes y plataformas virtuales.

Siguiendo a Sebastián Díaz (2009) las define como “un entorno informático en el que nos encontramos con muchas herramientas agrupadas y optimizadas para fines docentes. Su función es permitir la creación y gestión de cursos completos para internet sin que sean necesarios conocimientos profundos de programación”.

2.4.7 Wix

Es una plataforma sencilla que permite crear páginas web en flash, editor online permite crear publicar con una dirección de dominio y te puedes conectar con un pequeño costo o gratis, con tecnología HTML 5, donde arrastras y sueltas los elementos del diseño que te ayudan a tener una proporcionalidad de la página, con una interfaz gráfica vistosa, eliges entre muchas plantillas la más acertada para tu necesidad, la mejor forma de aprender a crear tu página, es remplazando cada elemento del original y tener claro el objetivo y construcción, esta herramienta facilita la necesidad

del usuario, se puede ampliar como plataforma educativa, un sistema informativo y didáctico, puedes entrelazarlo con otros medios como blackboard, las plantillas son creadas por diseñadores hosting, innovando en Apps e infinitas herramientas gratis.

2.5 Marco legal

La ley general de educación 115 establece que la educación artística es un área fundamental del conocimiento, razón por la cual su enseñanza es obligatoria en todas las instituciones nacionales. Según la ley general de educación (Colombia, 1994) “El acceso al conocimiento, la ciencia y la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones”. Y a su vez plantea como objetivos específicos de la educación básica en el numeral K “la apreciación artística, la comprensión la familiarización con los diferentes medios de expresión artística y el conocimiento valoración y respeto por los bienes artísticos y culturales”, y en el numeral N “La utilización con sentido crítico de los distintos contenidos y formas de información y la búsqueda de nuevos conocimientos con su propio esfuerzo”.

En el plan decenal de cultura 2001 – 2010 se reconoce el papel del arte como un medio básico para sostener las políticas que conformen el plan. Y estrategia fundamental para la preservación y renovación de la diversidad cultural mundial según la UNESCO 2001. La práctica y el acceso y el dialogo entre las manifestaciones artísticos hacen parte de los derechos fundamentales de los ciudadanos.

La ley número 1341 del 30 de julio del 2009 en su principio orientador # 7 promulga que: el estado propiciará a todo colombiano el derecho al acceso a las tecnologías de la información, la libertad de expresión y de difundir su pensamiento y opiniones, la de informar y recibir información veraz

e imparcial, la educación y el acceso al conocimiento, a la ciencia y la técnica a los demás bienes y valores de la cultura.

Capítulo 3. Diseño metodológico

3.1 Tipo de investigación

Nuestro proyecto se enmarca en la investigación cualitativa porque este busca interrogarse por la realidad humana social y construirla conceptualmente, guiada siempre por un interés teórico. Este modelo percibe la vida social como la creatividad compartida de los individuos, según Rodríguez (2011) “esta corriente percibe una realidad objetiva, viva, cambiante, dinámica y cognoscible para todos los participantes de la interacción social”.

Retomando el concepto de Taylor (1998):

La mayor parte de los estudios cualitativos están preocupados por el contexto de los acontecimientos, y centran su indagación en aquellos espacios en que los seres humanos se implican e interesan, evalúan y experimentan directamente. Es más, esta investigación trabaja con contextos que son naturales, o tomados tal y como se encuentran, más que reconstruidos o modificados por el investigador.

En la investigación cualitativa no se asigna un valor numérico a las observaciones si no que se registra los hallazgos con las mismas palabras de los sujetos participantes ya que se consideran más valiosas para el resultado final de la investigación.

Con nuestro museo virtual del colegio EL LIBERTADOR, TRANSFORMAMOS CON ARTE, se pretende al igual que el modelo de investigación acción participativa apuntar a la producción de un conocimiento propositivo y transformador mediante un proceso de debate, reflexión y construcción colectiva de saberes para transformar el entorno social.

Este proyecto bajo el enfoque de la acción participativa pretende cumplir con sus tres principios:

- Investigar: Orientar un proceso de estudio de nuestra cotidianidad y tratarlo con rigor científico.

- Ser acción: La cual no debe ser entendida como un simple actuar si no como una acción que pretendemos que lleve a un cambio social en nuestra realidad institucional.
- Ser participativa: Aunque en su fase inicial experimental nuestra investigación va estar encaminada al grupo de estudiantes del curso 801 pretendemos irradiarla al resto de nuestra comunidad educativa.

El presente trabajo de investigación sigue el concepto de la línea de investigación institucional de la Fundación Universitaria Los libertadores: Pedagogía, medios y mediaciones:

Las rupturas de una cultura educativa centrada en la palabra escrita y hablada y, por otro, la nueva tendencia de una práctica educativa que reconoce el ecosistema comunicativo como un escenario desde el que se posibilitan otras formas de acceder a la información, producir conocimiento, interactuar con los otros y establecer distintas relaciones de enseñanza y de aprendizaje. La línea busca generar espacios de investigación, reflexión y aplicación en torno a las posibilidades propias de la pedagogía en su relación con las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Como eje orientador toma las habilidades del nuevo milenio, buscando una óptima apropiación de estas para así lograr consolidar una academia en concordancia con la sociedad del conocimiento.

Se constituye en uno de los objetivos primordiales lograr vincular las nuevas tecnologías en la materia de artes en la cual es toda una novedad y muestra de innovación en nuestro colegio.

Y como temas de la Facultad de Ciencias de la Educación se toma como referente, los modelos pedagógicos contemporáneos en educación superior y en el área didáctica los materiales educativos para la inclusión educativa social.

3.2 Población y muestra

El presente proyecto se implementará en la población educativa del colegio el Libertador que se encuentra ubicado en la localidad Rafael Uribe Uribe y atiende la población de los barrios el Libertador, Murillo Toro, Bravo Páez, Quiroga, Centenario, Olaya, Villa mayor, las Lomas, Restrepo Millán y una cantidad importante de estudiantes de Ciudad Bolívar, Soacha ubicados en su mayoría en estratos 1 y 2.

Para desarrollar la propuesta se implementará el proyecto con ayuda de los estudiantes del grado 801 de la jornada de la mañana que cuenta con una población de 36 estudiantes. Se escogió este grupo por la diversidad en los problemas allí detectados, pero también por las cualidades artísticas de cada uno de sus integrantes.

3.3 Instrumentos

3.3.1 Instrumentos de diagnóstico

Como instrumento de diagnóstico en nuestro proyecto utilizaremos la encuesta que es una técnica de recolección de datos para la investigación social. La palabra proviene del francés “enquête” que significa investigación. Una encuesta está constituida por una serie de preguntas que están dirigidas a una porción representativa de una población y tiene como finalidad averiguar estados de opinión, actitudes o comportamientos de las personas ante asuntos específicos.

La encuesta es preparada por un investigador que determina cuales son los métodos más pertinentes para otorgarle rigurosidad y confiabilidad de modo que los datos recogidos sean representativos de la población estudiada.

Los resultados se extraen siguiendo procedimientos matemáticos de medición estadística. Si se trata de una población pequeña se recomienda hacer la encuesta al 100% de los individuos.

La encuesta que utilizaremos (ver anexo 1.) como instrumento de medición la aplicaremos a la totalidad de los estudiantes del grado 801(36estudiantes) y la extenderemos a 23 estudiantes de los otros cursos que componen el grado octavo del colegio el Libertador, para un total de 59 estudiantes. La encuesta está compuesta por 10 preguntas en las cuales se pretende indagar sobre la pertinencia del proyecto del museo virtual en el colegio el libertador. Se buscaba preguntar sobre las visitas a museos de forma presencial o de manera virtual y el conocimiento que se tiene sobre diferentes autores de la pintura universal y sus obras, a su vez se busca establecer la percepción que los estudiantes tienen sobre la compatibilidad de la materia de artes con las nuevas tecnologías y también la herramienta que los alumnos consideran más apropiada para la difusión del museo virtual.

3.3.2 Instrumentos de evaluación

Reiterando que el presente proyecto tiene como finalidad incentivar todos los procesos lúdicos y artísticos en el colegio, la evaluación es un proceso distinto a las demás materias. Es un tanto subjetiva la apreciación que se puede dar de las diferentes obras realizadas por los estudiantes, con base en este argumento lo que podemos evaluar es el éxito del proyecto, queremos fomentar la apreciación de diferentes obras de arte y también incrementar la producción de obras y la respectiva exposición de las más destacadas.

Para la evaluación de la página web del museo proponemos la siguiente encuesta basada en un modelo visto en la materia didácticas para ambientes diferentes de aprendizaje (modelo de evaluación de una aplicación de multimedia).

Tabla 1. Evaluación de la página web del museo virtual del colegio el libertador.

ASPECTO TECNICO	SISTEMA OPERATIVO	¿El museo virtual funciona con el sistema operativo disponible en los computadores del colegio?
------------------------	--------------------------	---

	DISPOSITIVOS	¿Para su correcto desempeño requiere tarjeta de video especial, parlante, micrófono o web cam?
	PROCESADOR DE MEMORIA	¿El museo se ejecuta a la velocidad adecuada?
	CALIDAD DE RECURSOS	¿La calidad de las imágenes, sonidos y videos es adecuada?
	EJECUCIÓN	¿La página web funciona adecuadamente o se bloquea con frecuencia en los equipos del colegio?
FUNCIONAL	CLARIDAD	¿La interfaz que se maneja en el museo es adecuada para la edad de los estudiantes? ¿Los colores, el tamaño de los textos y los fondos utilizados en el museo facilitan la legibilidad?
	ADAPTABILIDAD	¿La interfaz del museo puede ser utilizada por cualquier estudiante? ¿El manejo de teclados, ratones y otros dispositivos son fáciles de usar en el museo?
	INTERACTIVIDAD	¿La forma de navegar por el museo es intuitiva para todos los estudiantes? ¿las barras de navegación son accesibles? ¿Los estudiantes cuentan con las ayudas suficientes para navegar por el museo?
	ESTETICA	¿La interfaz es atractiva para los estudiantes?
	COHERENCIA	¿Todos los elementos utilizados en el museo son coherentes con la temática del mismo?
PEDAGÓGICO	OBJETIVOS	¿En el museo virtual son claros los objetivos que se pretenden alcanzar?
	EVALUACIÓN	¿La página permite realizar seguimiento de las actividades de los alumnos?
	MOTIVACIÓN	¿El museo despierta el interés de los estudiantes?
	CONTENIDOS	¿Los contenidos presentados en el museo son pertinentes y responden a la programación del maestro teniendo un orden lógico?

Fuente. Didácticas para ambientes diversos de aprendizaje U. Libertadores.

3.4 Análisis de resultados

En el siguiente análisis se exponen los datos obtenidos en la encuesta realizada a los estudiantes del grado octavo. El universo de la encuesta es de 59 estudiantes.

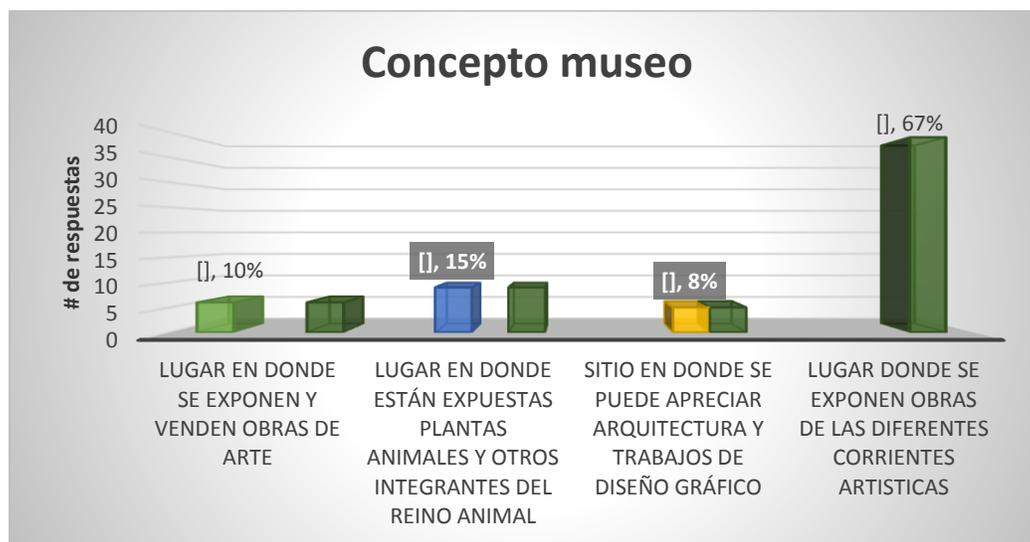
Gráfica 2. Resultados pregunta 1.

Fuente: Propiedad de los autores

De acuerdo a la gráfica 1 se observa que el 68% de los estudiantes encuestados no han visitado ningún museo, lo cual significa que ni en el colegio ni en su hogar ha sido de importancia de cada mes es gratis la entrada para la mayoría de los museos en nuestra ciudad. Y tan solo un 32% de los estudiantes han visitado algún museo de manera presencial.

Gráfica 3. Resultados pregunta 2.

Pregunta 2. De las siguientes afirmaciones cual corresponde a la definición de museo artístico.

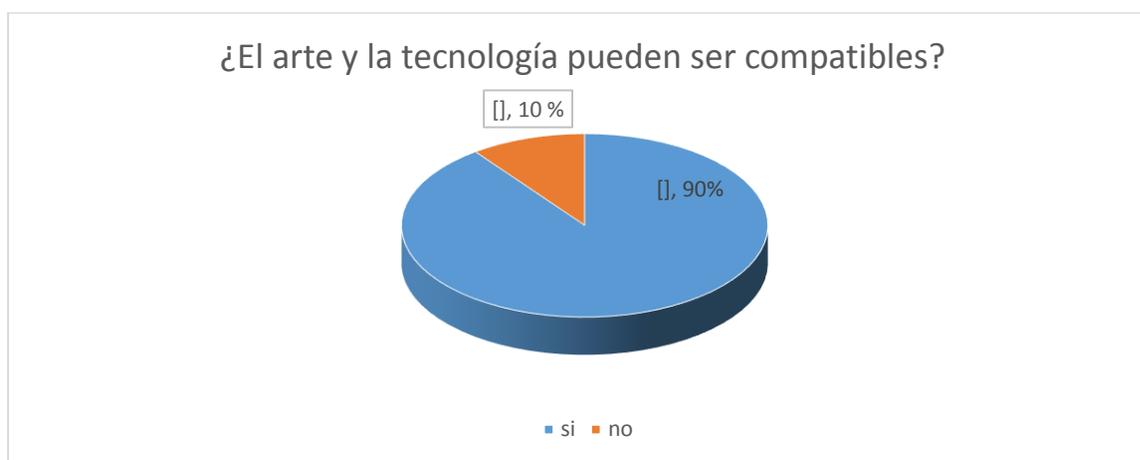


Fuente: Propiedad de los autores

De las siguientes respuestas podemos deducir que el 67% de los estudiantes encuestados entienden el concepto de un museo de arte y lo diferencian de las demás definiciones otorgadas. Y un 23 % no tiene claridad sobre esta.

Gráfica 4. Resultados pregunta 3.

Pregunta 3. Considera usted que el arte y la tecnología pueden ser complementarias en el salón de clase.

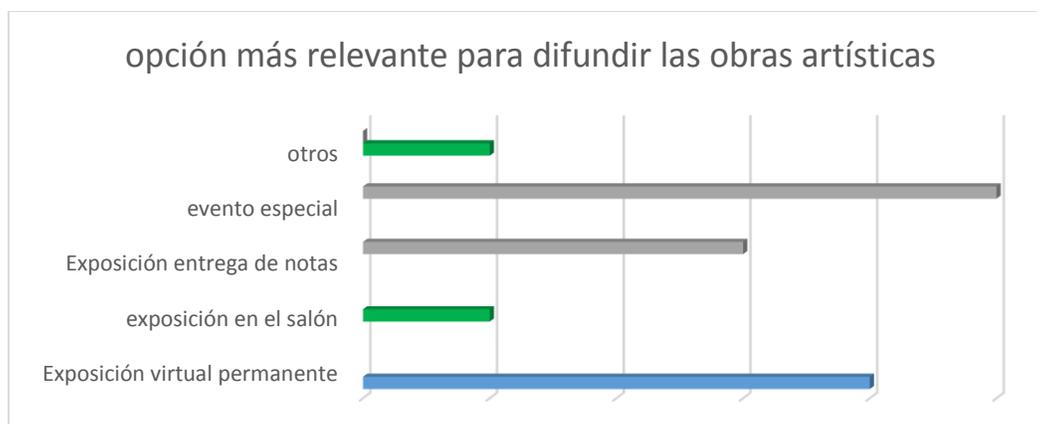


Fuente: propiedad de los autores

El 90% de los estudiantes consideran que la tecnología puede y debe ser un complemento de la clase de artes en el colegio el Libertador y por el contrario un número reducido de estudiantes apenas 6 que significan el 10% piensan que el arte y la tecnología no van de la mano.

Gráfica 5. Resultados pregunta 4.

Pregunta 4. Cual acción considera la más indicada para la promoción y difusión de las obras artísticas realizadas en el salón, señale la que considere más importante a la menos relevante dándole un valor siendo 1 lo mayor y 4 lo menor.



Fuente: Propiedad de los autores

En el desarrollo de este interrogante se deduce que los estudiantes consideran que la mejor forma de exponer sus obras sería en un evento especial estilo exposición de museo, invitando a los participantes de la comunidad educativa, como segunda opción ven viable la propuesta del museo virtual, en tercer lugar la exposición en entrega de notas ya con un menor valor por parte de ellos la exposición en el salón de clases y por último pocos estudiantes escogieron esta opción y algunos proponen alquilar sitios externos al colegio para realizar la exposición.

Gráfica 6. Resultados pregunta 5.

Pregunta 5. En su navegación a través de Internet ha visitado algún museo de manera virtual.

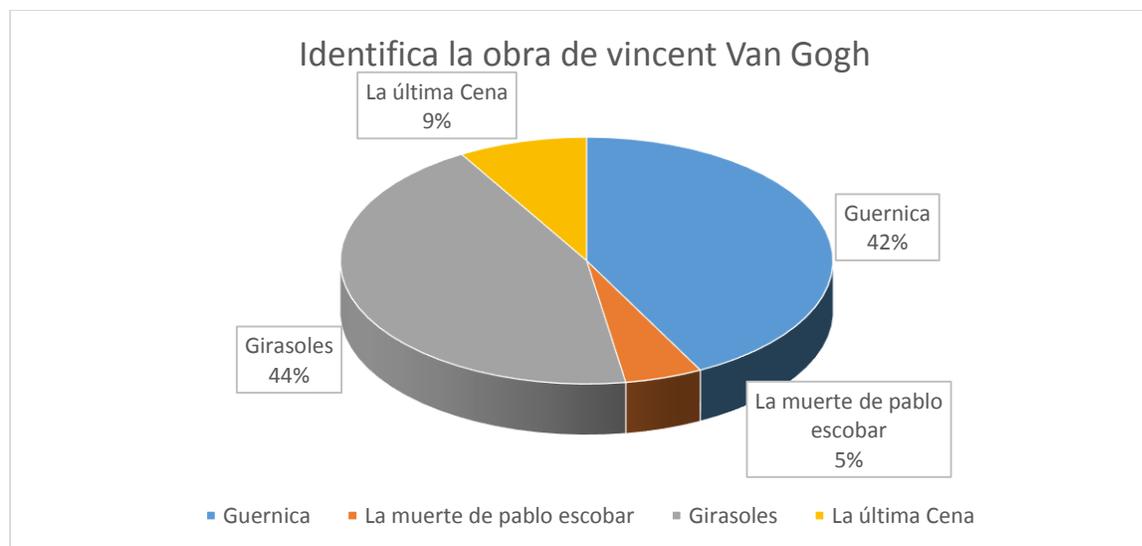


Fuente: Propiedad de los autores

El 81% de los estudiantes encuestados no han visitado ningún museo de forma virtual en su navegación por Internet y algunos de los que colocaron su respuesta afirmativa no enunciaron el nombre del museo al cual visitaron y esto en cierta forma no puede corroborar esa afirmación.

Gráfica 7. Resultados pregunta 6.

Pregunta 6. ¿De las siguientes obras cual es de Vincent Van Gogh?

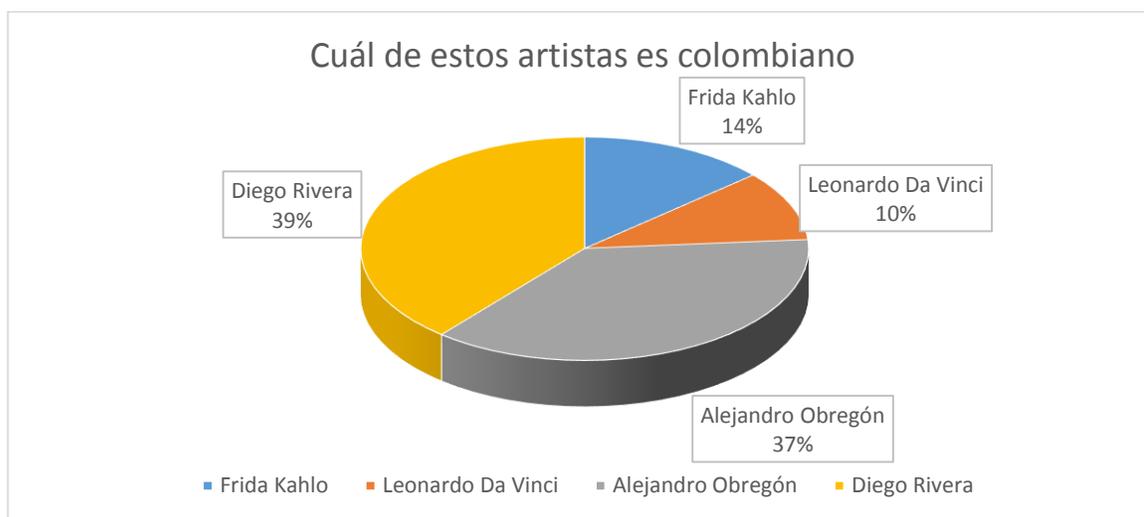


Fuente: Propiedad de los autores

En esta pregunta queríamos establecer si el alumno tenía claridad sobre la obra del pintor Vincent Van Gogh y si podía identificar alguna de las obras del artista. El 47% la identifico correctamente, pero a su vez un alto porcentaje el 45% de los estudiantes escogió el cuadro del Guernica que es un cuadro de Pablo Picasso.

Gráfica 8. Resultados pregunta 7.

Pregunta 7. De los siguientes artistas cual es colombiano.

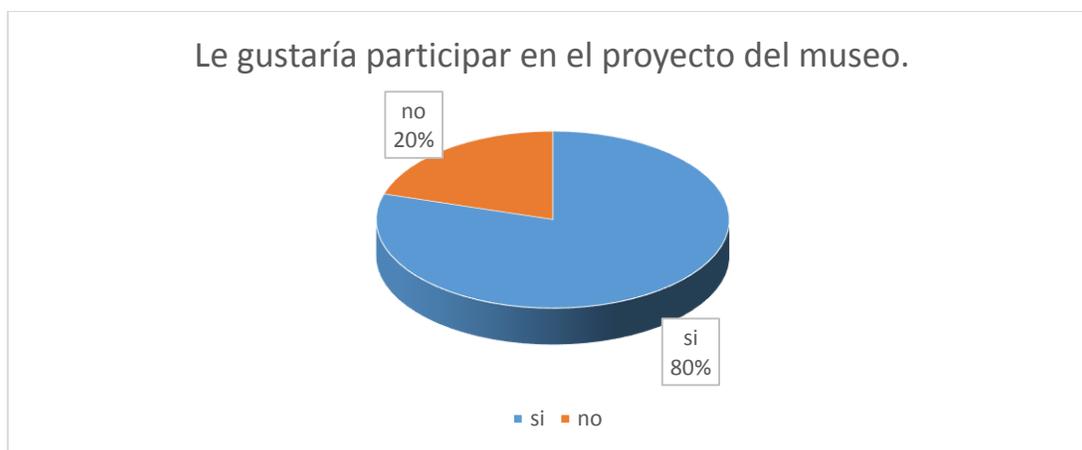


Fuente: Propiedad de los autores

Con esta pregunta queríamos corroborar que tanto sabían acerca de los pintores colombianos y como resultado la mayoría escogió a una de las estrellas de la pintura mexicana en primer lugar con el 42% y en segundo lugar el 40% escogió de manera acertada a Alejandro Obregón como el pintor colombiano.

Gráfica 9. Resultados pregunta 8.

Pregunta 8. Le gustaría participar en el proyecto del “museo virtual del colegio el libertador” con alguna obra artística realizada por usted.

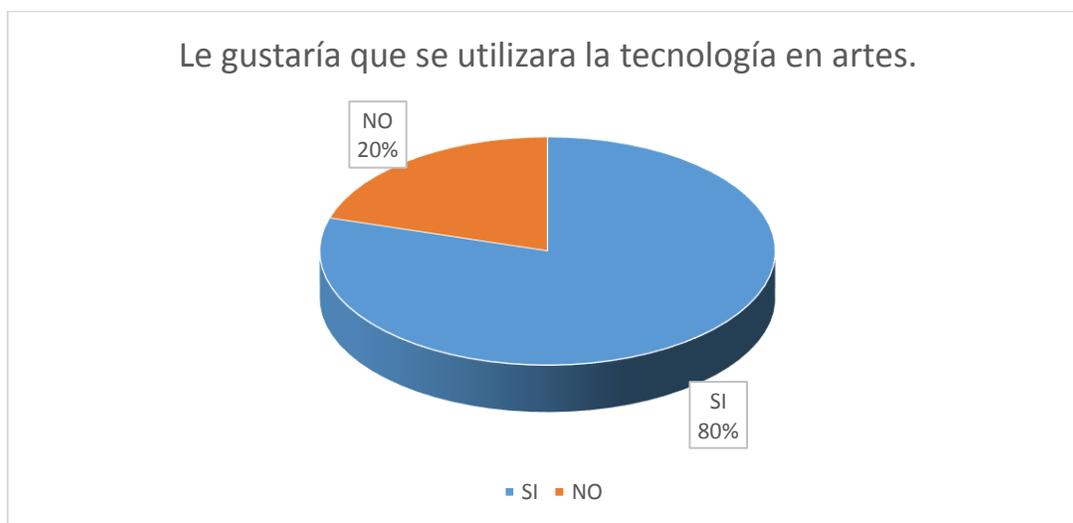


Fuente: Propiedad de los autores

En esta pregunta se observa el apoyo que podríamos recibir en la implementación de nuestro proyecto ya que el 80 % de los estudiantes se encuentra en disposición de participar en el proyecto y apenas el 20 % no.

Gráfica 10. Resultados pregunta 9.

Pregunta 9. ¿Le gustaría que se utilizara la tecnología en las actividades de la materia de artes?

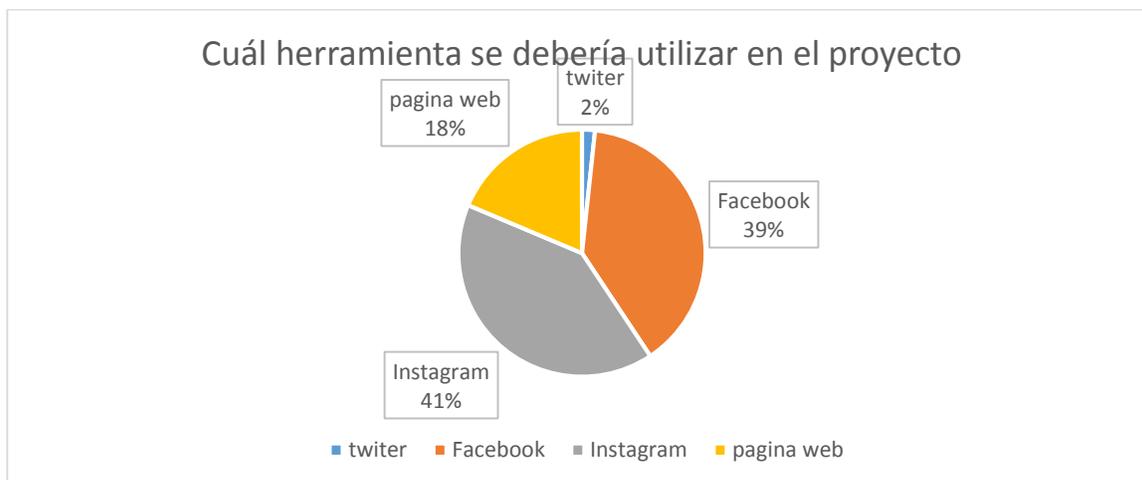


Fuente: Propiedad de los autores

El porcentaje es el mismo a la pregunta anterior sobre la participación en el proyecto aquí de igual forma el 80% de los estudiantes le gustaría que se utilizara herramientas tecnológicas en la clase de artes y apenas el 20 % opina que se debería continuar igual.

Gráfica 11. Resultados pregunta 10.

Pregunta 10. Si su respuesta es afirmativa, ¿cuál tecnología?



Fuente: Propiedad de los autores

Como era de esperar el mayor porcentaje se encuentra enmarcado en las redes sociales que más utilizan Instagram con el 49% y Facebook con el 47% y apenas un 2% en la página web que es la plataforma que el proyecto planea utilizar.

3.5 Diagnóstico

De acuerdo con los datos obtenidos en la encuesta se puede afirmar que existe una disposición para la ejecución del proyecto, los porcentajes de aprobación para implementarlo en la clase de artes esta alrededor del 80%.

No existe por parte de los estudiantes ni de sus familias la cultura de visitar un museo en nuestra ciudad de manera presencial, cabe aclarar que no es por falta de recursos ya que el último domingo de cada mes la mayoría de los museos en Bogotá tienen entrada gratis, y también se puede deducir que no los visitan de manera virtual y existen muchas oportunidades de estar en los grandes museos del mundo por la Internet.

No hay una apropiación de las obras de los grandes maestros internacionales y también un desconocimiento de los pintores de nuestro país, son pocos los pintores que conocen.

En nuestros estudiantes sin embargo existe la necesidad de expresar de manera gráfica sus emociones y realidades, este es un punto al cual le deseamos apuntar ya que estas inquietudes vienen acompañadas de talento hacia el arte.

Estamos en tiempos de cambios positivos dentro del colegio, por eso creemos que es el momento de emprender esos nuevos retos de la mano de los estudiantes, existe la disposición y las ganas de realizar el Museo virtual del colegio el libertador. Apoyados por las enseñanzas que nos está brindando la Universidad de los Libertadores esperamos no ser inferiores al desafío que se nos presenta.

Se quiere crear una página web que represente todos los principios del colegio, la cual contará con una sección para la exposición permanente de los trabajos de nuestros mejores artistas, vínculos para conocer los mejores museos del mundo y a su vez un espacio para nuevos conocimientos sobre el arte y un lugar en el cual se pueda interactuar con los diferentes integrantes de nuestra comunidad educativa.

Capítulo 4. Propuesta

4.1 Título de la propuesta

Museo virtual del colegio el Libertador "Transformamos con Arte"

4.2 Descripción de la propuesta

El museo virtual del colegio el Libertador "Transformamos con Arte" es una herramienta pedagógica que utiliza una plataforma virtual para realizar una página web creada en X- Wix, esta página está caracterizada por ser en su mayoría un espacio destinado al arte y la creatividad, la dirección en la cual se puede disfrutar es <http://gvema74.wixsite.com/misitio>.

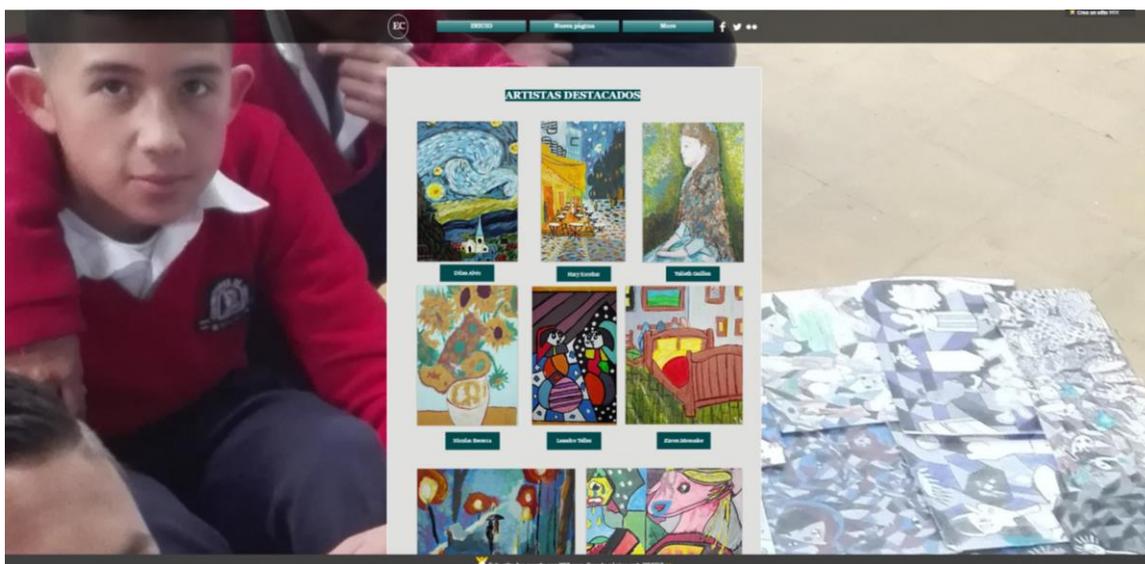
Gráfica 12. Página de inicio museo virtual del colegio El Libertador



Fuente. Propiedad de los autores

En el museo virtual se encuentran expuestos trabajos realizados por nuestros estudiantes en la clase de artes, en la sección de exposición permanente.

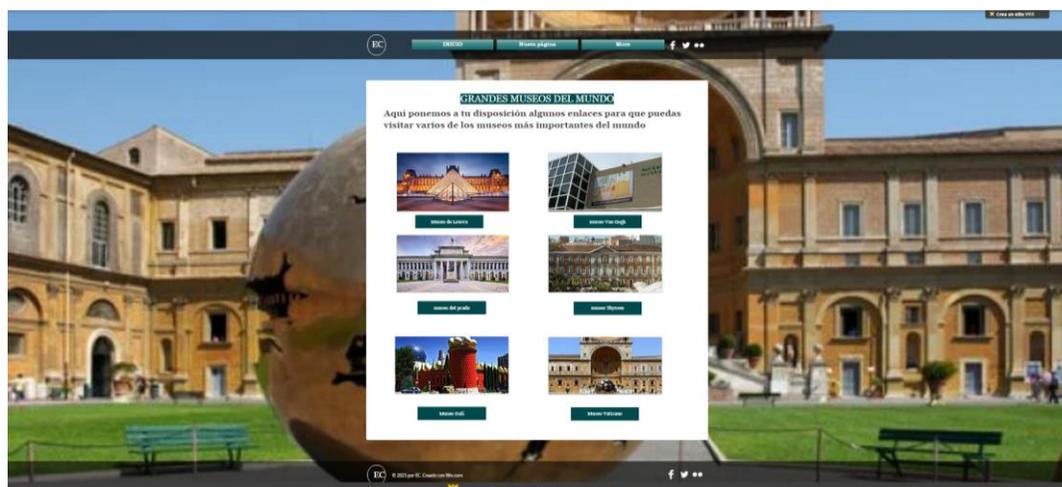
Gráfica 13. Exposición Permanente.



Fuente. Propiedad de los autores

Los visitantes podrán encontrar un recorrido por grandes museos del mundo de manera virtual como el museo de Louvre, el museo de Dalí, el museo del Vaticano y otros más.

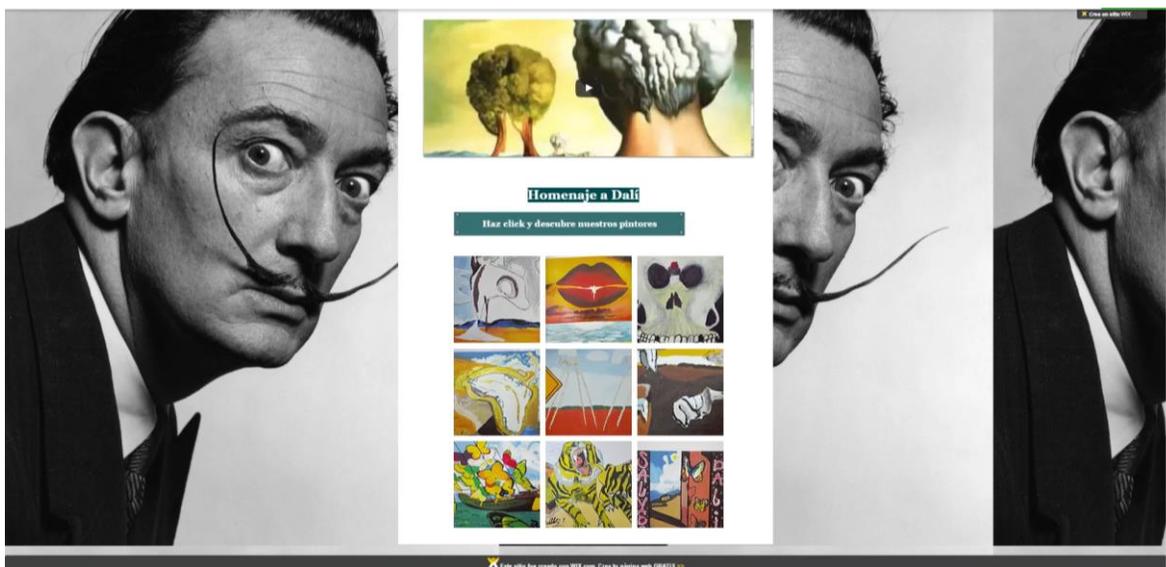
Gráfica 14. Grandes museos del mundo.



Fuente. Propiedad de los autores

También se encuentra disponibles biografías de pintores famosos y homenajes artísticos realizados por nuestros alumnos.

Gráfica 15. Homenaje a Dalí.



Fuente. Propiedad de los autores.

El museo pretende ser un espacio de comunicación y de interacción entre los estudiantes y la comunidad educativa, también se ofrece como un lugar virtual en el cuál los alumnos puedan explorar sus capacidades artísticas exponer sus obras y a su vez poder observar las pinturas de sus compañeros.

Para desarrollar la herramienta virtual se ha seleccionado una página web alojada en Wix.com que es una plataforma sencilla que permite crear páginas web en flash, con tecnología HTML 5, y con el diseño pretendemos crear un espacio creativo que se identifique con las particularidades de nuestra institución, ágil sencillo y fácil de navegar.

4.3 Justificación

Con esta propuesta de investigación la creación del museo virtual del colegio el Libertador se pretende implementar nuevos canales de difusión de los trabajos artísticos creados por los estudiantes del colegio el Libertador acordes con el perfil de técnicos en informática de nuestra institución.

Lo anterior en cuanto se encontró que las obras realizadas por los estudiantes del colegio no tienen trascendencia fuera de los espacios del salón de clase. Esta propuesta tiene como objetivo potenciar, divulgar e implementar a través del uso de la página web las obras artísticas de nuestros alumnos e incrementar la sensibilidad hacia el arte. Pretende innovar ya que no se encontraron evidencias que en colegios distritales o privados de Bogotá se esté realizando algún trabajo parecido.

4.4 Objetivo

Potenciar, divulgar e implementar a través del uso de la página web las obras artísticas de los estudiantes del colegio el Libertador fomentando la sensibilidad hacia el arte, la apreciación de obras de diferentes pintores alrededor del mundo, mejorando la crítica y generando conexiones formativas que contribuyan en el fortalecimiento sociocultural tanto de estudiantes, docentes y la comunidad en general.

4.5 Estrategia y actividades

Como paso inicial se planteó como objetivo general la creación de una herramienta pedagógica mediada por las TIC que apoye a la formación artística concretado esto en la creación del museo, y a su vez como objetivos específicos el implementar un espacio virtual en el cual los estudiantes

podieran exponer sus obras, acceder a museos del mundo en visitas virtuales y proponer actividades en las cuales se estimule el pensamiento crítico y reflexivo frente al arte.

En un segundo momento se expone el proyecto a los estudiantes del curso 801 explicando las particularidades del museo y motivándolos para participar en la implementación del mismo.

En clase se establece los temas iniciales que se trataran en el museo esbozándolos en su temática y la pertinencia para el trabajo en el curso. A su vez se establece una ruta pedagógica de los temas que componen el museo, esta ruta tiene como objetivo ser la guía con la cual los estudiantes y maestros que deseen usar la herramienta se orienten y saquen el mejor de los provechos.

Gráfica 16. Ruta pedagógica temas museo virtual el libertador.



Fuente: Propiedad de los autores

Los maestros que deseen utilizar el museo del colegio como una herramienta para el trabajo pedagógico recibirán una visita guiada con el fin de exponerles las características de la página,

aceptando comentarios sobre su desempeño en ella y motivándolos a usarla y a hacer parte de las exposiciones permanentes con sus alumnos.

A los estudiantes se les permitirá hacer una visita exploratoria desde sus hogares y posteriormente en las salas de informática del colegio, la dinámica con ellos será un poco distinta ya que deben completar algunas exposiciones asignadas por el maestro y también preparar obras para la exposición de las mismas en el museo.

A las directivas del colegio se les enseñara la página para convencerles de la pertinencia del museo y a su vez la gestión económica para la adquisición del dominio en internet.

Como actividades se realizarán las siguientes:

- Exposición magistral y talleres prácticos sobre elementos históricos y compositivos de una obra artística.
- construcción y desconstrucción de una obra artística.
- Análisis de una obra surrealista.
- Movimiento histórico y tendencias de los pintores colombianos.
- Planeación y diagramación en la página web de las visitas virtuales a algunos de los museos más importantes de arte en el mundo.
- Talleres de diseño para la apreciación y construcción de una obra de arte.
- Taller diseño de páginas en internet, toma de fotografías de las obras de los estudiantes.
- Creación de la página del museo en wix organizando su diagramación, los contenidos y seleccionando las pinturas hechas por los estudiantes en clase de artes.

4.6 Contenidos

Algunos de los conceptos que se trabajaran en el museo virtual en la página y en el salón de clase son: Concepto de museo, Clases de museos e importancia de los museos en el mundo.

Biografías y obras de los grandes maestros de la pintura, Vincent Van Gogh, Pablo Picasso, Salvador Dalí, Leonardo da Vinci, Alejandro Obregón y Fernando Botero.

Conceptualización de los movimientos artísticos a los cuales pertenecían estos grandes maestros.

Elaboración de páginas web y Fotografía.

4.7 Personas responsables

Los tutores encargados de la planeación organización y ejecución del proyecto son los maestros Claudia Romero y Gabriel Vélez profesores del colegio el Libertador que tienen como rol o papel facilitar a través del uso de la página web del colegio el aprendizaje en artes, valorando los trabajos de los estudiantes y buscando potenciar el espacio virtual para que los mismos puedan dar a conocer sus obras a la mayor cantidad de integrantes de la comunidad educativa posible.

4.8 Beneficiarios

Los estudiantes: se trabajará con los alumnos del grado 801 cuyo papel es el de servir de grupo de trabajo para implementar la estrategia didáctica del museo, se escogieron por ser un grupo comprometido con el proceso artístico. Y se espera impactar al resto de la comunidad educativa docentes, padres de familia y acudientes.

4.9 Recursos

4.9.1 Tecnológicos

- **Wix:** Plataforma tecnológica en donde se desarrolla la página web.
- **Google Drive:** Herramienta que se utilizó para desarrollar contenidos.
- **Youtube:** Plataforma de la cual se seleccionaron algunos videos como soporte para el museo.
- **Internet:** Red informática de la cual se seleccionaron enlaces para poder visitar algunos museos del mundo de forma virtual.
- **Computadores:** Portátiles y de escritorio.
- **Cámara fotográfica:** Se utilizaron para registrar las evidencias fotográficas del proyecto.

4.9.2 Humanos:

- Estudiantes del curso 801 del colegio el Libertador
- Docentes participantes en la elaboración de la herramienta virtual del colegio el Libertador.

4.10 Evaluación y seguimiento

Reiteramos que nuestro proyecto tiene como finalidad incentivar todos los procesos lúdicos y artísticos en nuestro colegio, la evaluación es un proceso distinto a las demás materias. Es un tanto subjetiva la apreciación que se puede dar de las diferentes obras realizadas por los estudiantes, con base en este argumento lo que podemos evaluar es el éxito del proyecto, queremos fomentar la apreciación de diferentes obras de arte y también incrementar la producción de obras y la respectiva exposición de las más destacadas. Para realizar la evaluación y seguimiento hemos desarrollado un instrumento basado en una plantilla sugerida en la materia didácticas para

ambientes diversos de aprendizaje (modelo de evaluación de una aplicación multimedia) ver tabla #1 (pág. 28).

Capítulo 5 Conclusiones

5.1 Conclusiones

La implementación de la herramienta pedagógica del museo virtual del colegio el Libertador se ha convertido en un instrumento que ha incentivado la participación por parte de los estudiantes en los procesos artísticos en clase.

La integración del arte con las TIC en el aula, ha fortalecido los procesos de enseñanza aprendizaje ya que esta colaboración ha permitido ampliar el espectro de las actividades que se pueden realizar en clase convirtiendo este aprendizaje en significativo para muchos de los estudiantes.

El museo virtual del colegio el Libertador en internet brinda la posibilidad de ampliar los espacios de difusión de las obras artísticas elaboradas por los estudiantes llevándolas a otros lugares en los cuales no habíamos contemplado exponerlas antes de la página.

La integración de algunos de los mejores museos del mundo a través de vínculos en la página ha creado un ambiente en el cual los estudiantes se familiarizan con el patrimonio que han heredado y a su vez se pueden inspirar en el para crear obras nuevas.

El museo virtual del colegio el Libertador da la posibilidad de transmitir conocimiento sin barreras de tiempo y espacio.

5.2 Recomendaciones

Las salas de informática en el colegio el Libertador deberían abrirse al trabajo integrado con otras áreas ya que es muy difícil tener acceso a ellas sin ser el docente titular de informática en el colegio.

El área de informática con su conocimiento debería funcionar como un mecanismo facilitador para profundizar en algunos aprendizajes dentro de la institución para que estos se conviertan en significativos para los estudiantes.

El colegio debería invertir en el dominio del sitio web para que este cuente con el reconocimiento con el nombre de la institución.

El proyecto debe continuar y extenderse al resto de la institución para así lograr resultados más significativos dentro del colegio.

El paso siguiente debe ser motivar a los estudiantes participantes en el proyecto a inscribirse en los festivales y concursos de arte disponibles.

Lista de referencias

- Acevedo, I. C. R. (2012). Arte digital y educación artística: emergencia de nuevas prácticas pedagógicas en la ciudad de Medellín. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (36), 104-126.
- Agencia ejecutiva en el ámbito educativo, audiovisual y cultural. (marzo de 2009). Eurydice. Obtenido de <http://www.eurydice.org>
- Anzola Vargas, N. A., & Gonzalez Moncada, S. M. (2010). Aplicación de las Tic y de los elementos del Action Painting (Pintura en Acción) en la ampliación de estructuras de referencia experiencial en jóvenes entre 14 y 16 años.
- Becerro, S. D. (2009). Introducción a las plataformas virtuales en la enseñanza. *Temas para la Educación*, (2).
- Capasso, V., & Jean Jean, M. (2013). Las TIC en las propuestas de Educación Artística. *Question*, 1.
- Cebrián, R. M. (2014). Recursos educativos a través de los museos virtuales. Tesis. Valladolid, España:
- de Bogotá, C. D. C. (2010). Ley 1341 de 2009 Ley registro TIC.
- de Educación, L. G. (1994). Ley 115 de 1994. Constitución Política de Colombia.
- De Vita Montiel, N. (2010). Tecnologías de Información y comunicación para las organizaciones del siglo XXI. *CICAG*, 5(1), 77-86.
- Efland, A., & Vila Vernis, R. (2002). Una historia de la educación del arte: tendencias intelectuales y sociales en la enseñanza de las artes visuales.
- Eisner, E. W. (1972). *Educating artistic vision*.
- Facultad de educación de Palencia de universidad de Valladolid Colombia, c. d. (8 de febrero de 1994).
- García, C. M. A., & Gil, D. J. G. (2002). Tecnologías de la información y la comunicación. *Revista de educación*, (329), 181-206.
- Ley general de educación 115 de 1994. Bogotá, Colombia.
- Lowenfeld, V. (1954). *Your child and his art; a guide for parents*.
- Mackenzie, j. (1997). *Building a Virtual Museum community*. Obtenido de <http://www.fno.org.museum/museweb.html>
- Margareto Cebrián, R. (2014). Los recursos educativos a través de los museos virtuales.

Palau Pelliecer Paloma, G. (junio de 2011). dugi-doc.udg.edu. Obtenido de dugi-doc.udg.edu:
<http://dugi-doc.udg.edu/bitstream/handle/10256/3709/278.pdf?sequence=1>

Read, H., & Fabricant, L. (1982). Educación por el arte.

Santibáñez Velilla, J. (2006). Los museos virtuales como recurso de enseñanza-aprendizaje.

Anexos

Pág.

Anexo 1. Encuesta 50; **Error! Marcador no definido.**

Anexo 1. Encuesta

COLEGIO DISTRITAL EL LIBERTADOR
PROYECTO MUSEO VIRTUAL DEL LIBERTADOR
UNIVERSIDAD LOS LIBERTADORES

2016

Esta encuesta tiene como objetivo realizar un diagnóstico encaminado a determinar la relevancia de la tecnología en la clase de artes y la importancia de conocer los museos de forma presencial y de manera virtual y la implementación de un mecanismo para realizar una exposición de los trabajos artísticos de los estudiantes en la red.

Esta se realiza como parte de la especialización en informática para el aprendizaje en red de la Universidad los Libertadores.

1. Ha visitado algún museo de Artes?

si ____

no ____

2 De las siguientes afirmaciones cual corresponde a la definición de museo artístico.

a. Lugar en donde están expuestas plantas, animales y otros integrantes del reino animal. _____

b. Lugar en donde se exponen y se venden obras de arte. _____

c. Lugar donde se exponen obras de las diferentes corrientes artísticas. _____

d. sitio en donde se puede apreciar arquitectura y trabajos de diseño gráfico. _____

3. Considera usted que el arte y la tecnología pueden ser complementarias en el salón de clase.

si ____

no ____

4. Cual acción considera la más indicada para la promoción y difusión de las obras artísticas realizadas en el salón, señale la que considere más importante a la menos relevante dándole un valor siendo 1 lo mayor y 4 lo menor.

a. exposición en el salón de clase _____

b. exposición en entrega de notas o reunión de padres. _____

c. evento especial en el colegio. _____

d. exposición virtual permanente. _____

e. Otras cual?

5. En su navegación a través de Internet ha visitado algún museo de manera virtual

si ____

no ____

cuál: _____

6. De las siguientes obras cual es de Vincent Van Gogh?

- Guernica ____
- La ultima Cena _____
- Girasoles _____
- La muerte de Pablo Escobar _____

7. De los siguientes artistas cual es colombiano.

- Diego Rivera _____
- Alejandro Obregón ____
- Frida Kahlo _____
- Leonardo Da vinci
- Salvador Dalí.

8. Le gustaría participar en el proyecto del “museo virtual del colegio el libertador” con alguna obra artística realizada por usted.

si ____

no ____

9. Le gustaría que se utilizara la tecnología en las actividades de la materia de artes?

si ____

no ____

10. Si su respuesta es afirmativa, ¿cuál tecnología?

Gracias por su colaboración.